

Ekspresi Wajah Reinterpretasi Visual Di Balik Karakter Dewata Nawa Sanga

I Nengah Wirakesuma

Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah ISI Denpasar, 80235

E-mail: wirakesuma_gallery@yahoo.com

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

Facial Expression Visual Reinterpretation Behind The Character Of Dewata Nawa Sanga

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

Keywords: *Facial Expression, Dewata Nawa Sanga, Visual Reinterpretation*

I. PENDAHULUAN

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

Pembacaan gestur dan ekspresi wajah manusia dapat dilakukan dengan cara mengamati ekspresi wajah, konstruksi tulang, profil wajah, dan pertumbuhan tubuh. Ekspresi wajah memberi petunjuk tentang apa yang dirasakannya, perasaan senang, susah, sedih, gembira atau marah dapat dilihat dari profil wajah. Profil wajah seseorang memberikan banyak informasi yang berharga mengenai manusia, termasuk sifat dasar, karakter, kesehatan dan bahkan peruntungannya (Dwi Sunarprasetyo, 2010 :6). Sedemikian pentingnya peranan ekspresi wajah dalam kehidupan manusia memberikan inspirasi kepada saya untuk menjadikan tema pokok pada proses penciptaan karya seni lukis. Penggambaran karakter ekspresi wajah manusia dalam berbagai bentuk sketsa-sketsa ekspresi wajah sebagai dasar dalam memvisualisasikan bentuk ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga*. *Dewata Nawa Sanga* adalah sembilan Dewa utama dalam agama Hindu. Mereka memiliki peran yang sangat penting

di dunia ini seperti menjadi guru dewa yang telah menurunkan berbagai ilmu pengetahuan kepada manusia serta akan menuntun kita mencapai moksa, Sembilan dewa diyakini sebagai pelindung serta memberikan vibrasi kesucian di setiap hari. *Dewata Nawa Sanga* terdiri dari 3 kata yaitu: Dewa yang berarti sinar suci Tuhan, Nawa yang berarti Sembilan, dan Sangga yang berarti kumpulan sembilan dewa utama dalam agama Hindu. (Alit Pekandelan, M. 2009 : 5).

Makna ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga*, yang memiliki atribut, karakter, bentuk, warna, senjata, kendaraan, serta mengandung nilai-nilai luhur, mempunyai pesan moral terhadap umat manusia agar selalu berpikir, berkata dan berbuat baik terhadap sesama manusia, serta menyayangi hewan dan tumbuh-tumbuhan, di mana pun mereka berada. Esensinya adalah nilai-nilai luhur agama harus dipahami, diresapi, dan dimengerti untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari perilaku dharma. Dalam ajaran agama Hindu perilaku Dharma dikenal dengan ajaran Susila yaitu ajaran tentang apa yang benar dan apa yang baik dalam perilaku. Ilmu susila menunjukkan jalan bagi manusia agar berkelakuan baik terhadap satu sama lain, demikian pula terhadap ciptaan yang lain yang mengandung prinsip-prinsip sistematis sebagaimana seseorang seharusnya bertindak (Subagiasta, 2006: 46). Perilaku dharma manusia akan tercermin pada watak dan sifat antara lain, *satwan*, *rajas*, dan *tamas*. Sifat *satwan* tercermin pada ketenangan, kesantunan bertutur kata yang menimbulkan kebaikan dan kemurniaan pengetahuan dan kebijaksanaan. Sifat *rajas* tercermin pada egois, bertanggung jawab terhadap segala yang gelap, jahat dan tidak murni kebodohan dan kebingungan. Kemudian sifat *tamas* tercermin pada sifat lamban yang menjaga keseimbangan yang selaras antara dua kekuatan yang bertentangan keraksasaan dan kerakusan dalam kekuasaan. Ajaran agama Hindu telah menyumbangkan nilai-nilai values dan keutamaan-keutamaan virtues bagi peradaban manusia. Nilai-nilai dan keutamaan itu misalnya, penghargaan terhadap pluralisme, toleransi pengayoman terhadap minoritas, nilai-nilai yang mendukung demokrasi kebebasan berekspresi sehingga Indonesia mampu menciptakan kreasi, di bidang seni tari, seni ukir, seni lukis dan seni patung, yang mampu mencapai kualitas tertinggi. (Madrasuta, Ngakan Made, 2010 : 72).

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

Berbagai fenomena peradaban manusia pada masa kini menimbulkan stimulasi dan pemikiran untuk dapat menginterpretasikan makna visual di balik karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga*. Reinterpretasi visual di balik karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga* sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan bahan mixed media, mentransformasikan konsep, ide-ide dan gagasan baru yang muncul berdasarkan pengamatan di lapangan, pendalaman data dokumentasi, observasi terhadap beberapa tokoh kebudayaan, ilmuwan seni, sastrawan dan seniman, sehingga mendapatkan hasil ciptaan sesuai dengan konsep yang dibangun dalam rangka menggali nilai-nilai seni yang memiliki nuansa baru, warna baru, karakteristik dan identitas baru pada karya seni. Dalam penciptaan karya seni lukis yang menggunakan bahan dasar nyiru, tampah dan tambir merupakan media baru yang belum pernah dilakukan oleh para pelukis sebelumnya. Bahan dasar nyiru, tampah dan tambir adalah tempat untuk membersihkan beras dari kotoran, tempat jajanan pasar, tempat bahan-bahan kebutuhan pokok beras, sayur-sayuran, buah-buahan, tempat sesaji dalam upacara agama hindu di Bali. Nyiru, tampah dan tambir terbuat dari anyaman bambu yang memiliki bentuk unik dan bervariasi. Karakter anyaman dari bambu yang muncul pada bentuk nyiru, tampah dan tambir pada umumnya memiliki serat yang sama tergantung dari besar kecilnya bentuk serat anyaman yang diciptakan. Serat anyaman bambu menjadi alternatif medium

baru dalam penciptaan karya seni lukis. Karakter yang dimunculkan pada anyaman bambu yang berbentuk nyiru, tampah dan tambir memiliki nilai artistik dan tektur kasar yang luar biasa setelah dilapisi dengan lem pox dan kain kanvas. Munculnya tektur kasar pada permukaan kain kanvas disebabkan oleh anyaman bambu yang berserat tersusun menyilang dan bergelombang. Kain kanvas yang ditempelkan pada permukaan serat anyaman bambu itu kemudian dilukis dengan menggunakan berbagai macam alat-alat melukis yang konvensional maupun alat melukis yang inkonvensional. Bahan cat yang digunakan adalah bahan cat mix media sehingga memungkinkan untuk melakukan berbagai inovasi dalam menciptakan karya seni lukis yang mengolah ekspresi wajah manusia ke dalam karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga*.

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

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

hasilkan berbagai teknik yang unik dan menarik dalam perwujudannya.

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya seni lukis yang bertajuk Ekspresi Wajah, Reinterpretasi visual di balik karakter *Dewata Nawa Sanga* ini di antaranya adalah sumbangan bagi civitas akademik dalam bidang pendidikan agama dan seni rupa Indonesia. Teknik dan tema yang digunakan diharapkan dapat digunakan bagi peneliti masalah agama dan seni untuk mencoba dan mengkajinya sebagai penelitian ilmiah dan penciptaan karya seni. Kajian yang seksama terhadap penelitian dan penciptaan ini dapat menjadi masukan yang berarti bagi diri pelukis secara pribadi untuk meningkatkan kualitas karyanya, dan bagi masyarakat tentunya memberi manfaat menambah perbendaharaan apresiasi karya seni lukis. Manfaat yang lain yang ingin ditawarkan dalam karya penciptaan ini adalah muatan pesan moral ingin disampaikannya. Walaupun pesan dan nilai ini tidak dinyatakan secara verbal, tetapi setidaknya pelukis boleh berharap getaran emosi yang dinyatakan lewat karya cipta ini dapat memberikan stimulus bagi orang yang mengapresiasinya terhadap persoalan yang menjadi tema pokok penciptaan karya-karya lukisan ini.

Fisiognomi Ekspresi Wajah

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

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

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

Berkaitan dengan penjelasan tersebut di atas maka dalam penelitian dan penciptaan karya seni lukis yang mengangkat tema Ekspresi wajah, Reinterpretasi visual di Balik Karakter *Dewata Nawa*

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

Dewata Nawa Sanga

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

Dewa Nawa Sanga tersebut memiliki atribut sesuai dengan arah mata angin mempunyai simbol-simbol, warna, senjata, kendaraan serta kedudukannya, adapun atribut para Dewa tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Dewa Brahma berkedudukan di Selatan, lambang warnanya merah, disimbolkan sebagai api, senjatanya danda atau gada, kendaraanya angsa. Dewa Wisnu

berkedudukan di Utara, lambang warnanya Hitam, disimbolkan sebagai air, senjatanya cakra dan kendaraanya burung garuda. Dewa Siwa berkedudukan di Tengah-tengah, lambang warnanya panca warna, disimbolkan sebagai udara, senjatanya padma trisula dan kendaraanya Lembu Nandini, Dewa Iswara berkedudukan di Timur, lambang warnanya putih, senjatanya badjra. Dewa Maheswara berkedudukan di Tenggara, lambang warnanya dadu, senjatanya dupa. Dewa Rudra berkedudukan Barat daya lambang warnanya jingga, senjatanya moksala berbentuk gada dengan dua ujung yang tajam. Dewa Mahadewa berkedudukan di Barat, lambang warnanya kuning, senjatanya naga pasapa berupa anak panah dililit ular. Dewa Sangkara berkedudukan di Barat laut lambang warnanya hijau, senjatanya angkus berupa anak panah. Dewa Sambu berkedudukan di Timur laut, lambang warnanya abu-abu, senjatanya trisula.

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

Sebagai perbandingan perlu dikemukakan bahwa hubungan antara teori nawa rasa dengan atribut *Dewata Nawa Sanga* dan konsep *Pengider-ider* arah mata angin dengan Dewa sebagai penguasa masing-masing yang dikenal secara luas di Bali

pada dasarnya pengider-ider merupakan perkembangan Ongkare simbol Sang Hyang Widhi dengan ciptaan-Nya. Meskipun tidak secara keseluruhan sama, tetapi ada indikasi bahwa diantara kedua konsep memiliki hubungan misalnya pada unsur Dewa dan warna. *Pengider-ider* bahkan melangkah lebih jauh, disamping menjelaskan para Dewa dengan warna, juga senjata dan kedudukanNya dalam arah mata angin. (Kutha Ratna I.N. 2007).

Tabel 1. Atribut Diagram Nawa Rasa Dasar
Hubungannya dengan warna Dewata Nawa Sanga
Sumber: Buku Estetika Sastra dan Budaya (2007:329)

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

Tabel 2. Atribut “Dewata Nawa Sanga”.
Hubungan dengan arah mata angin Makrokosmos dan Mikrokosmos
Sumber: Kearifan Bali Bicara Melalui Tindakan, (2014:106)

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

Reinterpretasi Visual

Menginterpretasikan kembali karya-karya yang telah ada di masa lalu untuk *dikuatkan* atau *disanggakan* agar mendapatkan makna baru yang terkandung di balik karakter *Dewata Nawa Sanga*. Makna baru yang dimaksud dalam karya seni lukis yang saya ciptakan adalah bentuk visual dan ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga*. Visualisasi dan karakteristik tentang ekspresi wajah di balik karakter *Dewata Nawa Sanga* dimasa lalu, di munculkan kembali dengan membuat sketsa-sketsa alternatif sesuai dengan kebutuhan kreativitas penciptaan karya seni lukis dalam konteks jaman manusia masa kini. Identifikasi dan pengolahan karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sanga* diharapkan memiliki karakter yang sesuai dengan fenomena ekspresi wajah manusia pada masa kini. Penggambaran karakter wajah wayang *Dewata Nawa Sanga* diharapkan dapat ditafsirkan lebih bersifat universal.

Kecendrungan untuk menafsirkan simbol ke arah yang lebih bersifat universal dan bermakna sesuai konteks jaman dapat pula difahami dari proses penyadaran akan arti penting simbol Dewi Saraswati sebagai saktinya dari Dewa Brahma, dan simbol Sang Hyang Rambut Sedhana atau Dewi Laksmi sebagai saktinya Dewa Wisnu pada awalnya sebagai simbol yang hanya berlaku dalam hubungan guru dan murid pasiyon aguron-guron yang diaktifkan pada lingkungan terbatas, terutama di lingkungan tempat tinggal Pedanda yang memiliki sisya. Simbol yang bersifat fungsional terbatas dalam hubungan aguron-guron kemudian dimekarkan dan dimaknai sebagai hari turunnya ilmu Pengetahuan, dan simbol Sang Hyang Rambut Sedhana atau Dewi Laksmi dimaknai sebagai Dewi kekayaan atau keberuntungan. Hari raya Saraswati kemudian dipuja oleh orang yang cinta kepada Pengetahuan praktis, sastra, pengetahuan agama sampai yang bersifat gnosis. Akhirnya, Saraswati merupakan kebutuhan kaum intelektual, cendekiawan, praktisi dan pekerja kasar sekalipun semakin mewarnai peradaban manusia Hindu di Bali

II. METODE PENCIPTAAN

Agar penciptaan karya seni lukis ide dan gagasan yang muncul maka disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan, sebagai langkah awal mengacu pada

model yang diusulkan oleh Konsorsium Seni yaitu 5 tahapan penciptaan: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep, (5) penyelesaian atau evaluasi. (Bandem,2001:10). Lima tahapan proses penciptaan karya seni di atas digunakan sebagai model proses penciptaan karya seni lukis yang saya ciptakan selama ini adapun 5 tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Persiapan

Kecenderungan atau minat terhadap persoalan yang diamati ini sangat perlu untuk memberikan motif yang dapat menguatkan motivasi dalam menciptakan karya seni. Selain itu proses penciptaan karya seni sangat didukung oleh kreativitas senimannya, David Campbell (1986:19). Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan harus dilakukan atas dasar “minat”, seperti dikatakan, tidak ada hal yang besar yang dapat tercipta bila tidak ada entusiasme. Untuk hal-hal tertentu bahkan, dilakukan hanya berdasarkan “iman”, seperti diungkapkan untuk menciptakan hal-hal yang besar. Kita tidak hanya harus berusaha, tetapi harus juga bermimpi. Sesuai dengan pendapat David Campbell di atas maka kreativitas dalam mengolah sumber ide penciptaan seni diperlukan minat serta kemampuan kuat dalam mempelajari ekspresi wajah manusia dan karakter *Dewata Nawa Sangga* agar mendapatkan hasil karya seni yang sesuai dengan kebutuhan kreativitas.

Mengamati berbagai penomena yang terjadi yang berkaitan dengan ekspresi wajah manusia dalam keseharian. Pembuatan sketsa-sketsa ekspresi wajah manusia rutin dilakukan di mana pun kita berada, karakter ekspresi wajah manusia ada di mana-mana dan muncul pada waktu-waktu tertentu. Karakter ekspresi wajah manusia menunjukkan berbagai macam ekspresi ada yang sedih, bergembira, menangis, tertawa, melamun dan masih banyak ekspresi lain yang ditunjukkan oleh wajah ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain atau kelompok komunitas lingkungannya. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan kebutuhan kreativitas maka dalam proses menciptakan karya seni lukis diperlukan kepekaan dan kecerdasan untuk mendapatkan sketsa-sketsa karakter ekspresi wajah manusia masa kini sesuai dengan karakter visual *Dewata Nawa Sanga*.

b) Elaborasi

Elaborasi yaitu tahapan penyaringan berbagai informasi dan gagasan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Informasi dan gagasan-gagasan ini kemudian dikaji dan dianalisis. Hasil kajian tersebut kemudian dirumuskan dalam sebuah judul dan tema pokok untuk diwujudkan dalam sebuah konsep. Dalam proses penciptaan karya seni lukis selalu berpikiran untuk dapat melukiskan ekspresi wajah manusia masa kini dengan mengolah karakter visual *Dewata Nawa Sangga*, maka judul yang saya angkat dalam penciptaan ini adalah ekspresi wajah, reinterpretasi visual di balik karakter *Dewata Nawa Sangga*. Berbagai karakter ekspresi wajah manusia pada masa kini merupakan landasan dasar agar saya dapat memvisualisasikan ekspresi visual *Dewata Nawa Sangga* dalam karya seni lukis dua dimensional maupun karya seni tiga dimensional.

I Made Bandem (2007:3-6), menulis bahwa untuk menangkap *taksu* dan *greget* dalam karya seni maka harus memiliki tiga pilar yang satu sama yang lain tidak dapat dipisahkan. Tiga pilar itu ialah: pertama aspek fisik (penguasaan keterampilan fisik): kedua aspek mental/spiritual (motivasi, transformasi dan menyatu): dan ketiga aspek magis (perbuatan seorang seniman yang mampu menyatukan makrokosmos dan mikrokosmos) khususnya bagi seni-seni Bali. Menurut Bandem bahwa menyatukan aspek fisik dan aspek mental, sudah cukup untuk memberikan bekal kepada seniman untuk mencapai *taksu* dan *greget*. Keterampilan fisik dalam menyaring bentuk-bentuk ekspresi wajah manusia dan dinamikanya memerlukan minat dan kemampuan yang kuat serta kecerdasan yang baik agar mendapatkan transformasi ekspresi wajah yang sesuai kebutuhan kreatifitas dan menyatu dengan karakter visual simbol *Dewata Nawa Sangga* dalam perwujudan karya seni.

c) Sintesis

Lingkungan tempat tinggal saya sangat mempengaruhi jiwa kreativitas saya. Sehingga membuat saya untuk selalu kreatif menemukan konsep-konsep dalam penciptaan karya seni. Saya mulai tertarik untuk mengungkap ekspresi wajah manusia yang dapat ditemui dalam keseharian menstimulasi pikiran dan perasaan saya untuk melukiskan di atas media datar di antaranya Nyiru (Tampah) merupakan media anyaman bambu yang banyak kita

jumpai di pasar-pasar tradisional baik di Yogyakarta maupu di Bali. Tampah atau tambir memiliki ukuran yang bermacam-macam, ada yang bulat, segi tiga, berbentuk kerucut, setengah lingkaran dan segi empat. Sesuai dengan tema penciptaan karya seni lukis yang mengambil tema ekspresi wajah, reinterpretasi visual dibalik karakter *Dewata Nawa Sangga*, maka saya memilih melukis diatas bidang datar berupa nyiru, tampah dan tambir yang berukuran 55 cm x 55 cm dan 100 cm x 100 cm sebagian besar berbentuk bulat (lingkaran). Bentuk-bentuk nyiru, tampah dan tambir itu bermacam-macam sehingga saya tertarik untuk dijadikan media untuk melukis ekspresi wajah manusia. Karakter ekspresi wajah manusia yang ditampilkan adalah mengarah pada bentuk-bentuk wajah ekspresif artinya unsur-unsur garis dan warna digoreskan dengan perpaduan teknik memakai kuas, pisau palet, rol karet, sapu lidi dan potongan bambu yang dibuat pipih menyerupai pisau palet untuk memudahkan membuat bentuk-bentuk garis, bidang dan warna

d) Realisasi Konsep

Realisasi konsep adalah tahapan perwujudan sub sub tema kedalam bentuk sketsa atau rencana bentuk. Realisasi konsep berupa sketsa di atas kertas yang berisi alternatif-alternatif pengorganisasian objek lukisan. Pada tahap ini pertimbangan-pertimbangan komposisi sangat menentukan. Pematangan atau penguasaan teknik yang akan digunakan dalam berkarya diujicobakan pula dalam tahapan ini dengan mengacu pada sketsa-sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan realisasi konsep penciptaan karya seni lukis saya melakukan pemilihan terhadap berbagai macam sketsa-sketsa wajah yang memiliki kesan ekspresi dan dapat mewakili kesan karakter visual *Dewata Nawa Sangga*. Ekspresi yang dimunculkan pada sketsa-sketsa tersebut sesuai dengan pengamatan di lapangan ada yang bergembira, tertawa, sedih, menangis, berduka dan masih banyak ekspresi wajah lain yang dimunculkan. Kesan ekspresi wajah yang muncul dalam sketsa-sketsa di atas kertas merupakan proses awal sebelum melukis di atas nyiru, tetempeh, tampah dan tambir. Sketsa-sketsa alternatif yang menjadi pilihan bagi saya telah dipertimbangkan dengan cermat dan teliti agar mendapatkan karakter visual simbol *Dewata Nawa Sangga* sesuai dengan kebutuhan kreativitas penciptaan karya seni.

e) Evaluasi

Evaluasi terhadap hasil-hasil eksperimen perlu dilakukan. Hal ini sangat menentukan dalam menjawab tantangan pencapaian integritas dan kesatuan dalam karya. Hasil evaluasi menentukan berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen sehingga bisa ditindak lanjuti atau diaplikasi dalam karya seni. Dalam penyajian karya seni yang mengambil Tema Ekspresi Wajah, Reinterpretasi Visual, di balik karakter *Dewata Nawa Sanga*, secara keseluruhan karya seni lukis 2 dimensional dipajang pada ruang Pameran atau Gallery Seni Rupa, karya seni lukis 2 dimensional dan karya seni rupa 3 dimensional yang diciptakan di atas kain kanvas dan di atas *Nyiru, tempeh* (bhs Bali), dikomposisikan sesuai luas dari ruang Pameran yang ada, dan karya seni hasil seleksi tim penguji dipamerkan dan dipresentasikan kepada khalayak luas sebagai bentuk pertanggungjawaban studi program Doktor penciptaan seni program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Apabila dalam perjalanan studi program Doktor penciptaan seni ada sponsorship yang membantu demi kelancaran proses penciptaan karya seni lukis, maka Pameran akan dilaksanakan di Gallery yang menerima program Pameran penciptaan karya seni lukis.

Proses Penciptaan

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

tifikasi untuk mendapatkan sketsa ekspresi wajah manusia yang khas dan tepat sesuai dengan kebutuhan kreativitas seni.

Proses kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar minat, seperti dikatakan; Tidak ada hal yang besar yang dapat tercipta, bila tidak ada antusiasme. Untuk hal-hal tertentu bahkan, dilakukan hanya berdasarkan iman, untuk menciptakan hal-hal yang besar, kita tidak hanya harus berusaha, tetapi harus juga bermimpi. Tidak hanya harus berjuang tetapi juga harus beriman. Tidak banyak di antara kita yang mampu meramalkan apa yang akan dilakukan bahkan mau dilakukan 5 atau 10 tahun yang akan datang. Meskipun demikian kegiatan-kegiatan pada saat ini, terutama kegiatan ilmiah, membaca dan studi, penelitian akan menjadi latar belakang untuk memecahkan masalah masa depan yang belum diketahui. (David Campbell, disadur oleh AM. Mangunhardjana, 1986.19). Atas dasar minat dan kemauan yang tinggi proses mempersiapkan peralatan dan bahan-bahan melukis biasanya disertai dengan ketulusan demi terciptanya sebuah karya seni. Penulis yang sekaligus juga pencipta karya seni mempersiapkan peralatan berupa kuas besar, kuas kecil, pisau palet, rol karet, dan media dasar melukis seperti nyiru, tampah dan tambir dengan berbagai macam bentuk dan ukuran. Penulis memesan kepada seseorang pembuat tambir yang berasal dari Desa Sidodadi Sewon Bantul Yogyakarta. Karakter bentuk-bentuk nyiru, tampah dan tambir menarik untuk dijadikan dasar melukis karena serat-serat anyaman gedeg bambu memiliki karakter yang unik untuk dieksplorasi menjadi sebuah karya seni lukis yang mengambil tema ekspresi wajah manusia dan visualisasi karakter *Dewata Nawa Sanga*.

Karya Seni yang dihasilkan dalam proses penciptaan adalah karya seni Karikatural, seni lukis abstrak Ekspresi wajah Panca Muka, 3 buah karya seni lukis kontemporer Ekspresi Wajah Dewa Siwa, Dewa Wisnu, Dewa Brahma dan Atributnya. Karya seni karikatural yang dihasilkan berkaitan dengan fenomena ekspresi wajah para pejabat politik pada masa kini. Ekspresi wajah pejabat yang berwajah ganda menunjukkan ekspresi yang santun, ramah dan sopan ketika melayani rakyatnya. Namun disisi lain ada ekspresi wajah manusia yang sangar, galak, begis dan kejam yang seolah-olah menunjukkan

ekspresi kemarahan kepada staf karyawan bawahannya. Ekspresi wajah sering kali sebagai cermin dan karakter seseorang di dalam pergaulan hidup bermasyarakat. Salah satu nilai kebaruan dalam karya seni lukis kontemporer yang memiliki karakter khas adalah lukisan yang berjudul: Ekspresi Wajah Dewa Siwa, Dewa Wisnu, Dewa Brahma dan AtributNya.

III. SIMPULAN

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

Karakter masing-masing *Dewata Nawa Sangga* dan simbol-simbol yang terungkap lewat bentuk figur maupun atribut-atribut yang menyertainya, memiliki identitas tersendiri sesuai dengan kedudukan *Dewata Nawa Sangga*. Karakter ekspresi masing-masing wajah *Dewata Nawa Sangga* yang dijadikan acuan dalam proses penciptaan seni lukis masih bersifat klasik, tradisional, dan dekoratif sesuai dengan lingkungan daerah serta situasi kondisi dimana lukisan *Dewata Nawa Sangga* itu diciptakan. Sebagai seorang penulis dan pelukis keberadaan karya-karya seni lukis klasik, tradisional dan modern yang mengangkat tema-tema tentang Wayang *Dewata Nawa Sangga* sangatlah

banyak jumlahnya. Tetapi penggambaran karakter wayang *Dewata Nawa Sangga* secara utuh masih didominasi oleh lukisan-lukisan klasik dan tradisional. Melihat kenyataan seperti itu, maka penulis menggali secara mendalam agar mendapatkan karya-karya *Dewata Nawa Sangga* yang bernuansa Karikatural, Abstrak Ekspresif dan Kontemporer.

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

DAFTAR RUJUKAN

Alit Pekandelan, M., (2009), *Kanda Empat Dewa, Manusia Setengah Dewa Sakti Manderaguna*, Penerbit Paramita Surabaya

- Bandem, I Made (1998), "*Metodologi Penciptaan Seni, Kumpulan Bahan Mata Kuliah*", Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Campbell, David (tt) (1989), *Mengembangkan Kreativitas, disadur oleh AM Mangunhardja*, Yogyakarta: Kanisius.
- Ekman, Paul, dan Wallace V.Friensen, (2009), *Buka dulu Topengmu, Panduan Membaca Emosi dari Ekspresi Wajah*, Putaka Baca, Yogyakarta.
- Ekman, Paul, (2010), *Membaca Emosi, Mengenal Berbagai Ekspresi Wajah dan Perasaan untuk Meningkatkan Komunikasi dan Kehidupan Emosional*, Yogyakarta-Surabaya
- Gunasta. I Md., (2014), *Kearifan Bali Bicara Melalui Tindakan, Ringkasan dan Ulasan Dharma Talk*, Penerbit Yayasan Kryasta Guna
- Hardiman, (2003), *Ruang dan Dimensi Keragaman Seni Rupa Bali, Pengantar Kuratorial Pameran Growing Ekspresion Painting*, Penerbit (SUARDI) Suara Dunia Seni Denpasar Bali
- Jendra. I.W., (2009), *Kanda Empat Dewa, Manusia Setengah Dewa Sakti Mandraguna*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Kutha Ratna, I.N., (2010), *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Penerbit Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Kutha Ratna, I.N., (2007), *Estetika Sastra dan Budaya*, Penerbit Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Madrasutha. Ngakan Made (2010), *Tuhan Agama dan Negara*, Penerbit Media Hindu Yogyakarta
- Sunarprasetyo, D. (2010), *Membaca Wajah Orang, Menafsirkan Karakter Orang-orang disekitar Kita, Melalui Metode Pembacaan Profil Wajah*, Penerbit Diva Press, Banguntapan Yogyakarta.
- Suharsana, K.M., (2008), *Tri Murti, Tiga Perwujudan Utama Tuhan*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Subagiasta, I.K., (2006), *Shiva Shiddhanta di India dan Bali*, Penerbit Paramita Surabaya
- Triguna. Ida Bagus Gde., (2011). *Mengapa Bali Unik*, Pustaka Jurnal Keluarga Jakarta.