

ABSTRAK

Superhero merupakan karakter fiksi yang mengambil idiom bentuk dan kekuatan dari alam. Dahulu superhero menjadi sangat menginspirasi imajinasi masa kecil, Groot adalah salah satu superhero yang sangat menginspirasi serta memiliki idiom bentuk yang sangat lekat dengan karakter masyarakat Bali, yaitu pohon. Berbanding terbalik dari cerita fiksi Groot, pohon-pohon di Bali tidak lagi di anggap menjadi pahlawan yang di hormati, terlihat dari fenomena memudarnya mitos-mitos yang melekat pada pohon di dalam masyarakat. Penciptaan seni dalam artikel ini menggunakan *artistic research*, yakni menjadikan pengalaman sebagai kunci utama dalam penelitiannya. Berangkat dari fenomena memudarnya mitos tersebut, penulis ingin menyuarakan melalui visual gagasan ke dalam karya seni lukis yang berjudul remitologisasi pohon melalui superhero groot. Hasil penelitian ini berupa 3 buah karya seni lukis. Dalam hal ini penulis mengilustrasikan tentang peran penting pohon bagi keberlangsungan hidup makhluk hidup. Menggunakan ikon populer sebagai idiom bentuk, seperti Groot dan Topeng Bali yang di olah dengan surealis simbolik untuk mendapatkan kesan mistis.

Kata kunci: Bali, Mitos Pohon, Superhero.

ABSTRACT

Superheroes are fictional beings who borrow from nature's vernacular of form and power. Groot is one of the superheroes that is highly motivating and has a form idiom that is very closely tied to the character of the Balinese people, mainly trees, in the past. In contrast to Groot's fictional story, trees in Bali are no longer regarded as revered heroes, as seen by the loss of stories associated with trees in culture. This article's art is created through artistic research, which emphasizes experience as the most important factor in the study. The author intends to express concepts through images in a painting titled remitology of trees through superhero groot, which is based on the phenomenon of myth fading. Three paintings were created as a result of this research. The author emphasizes the importance of trees for the survival of living beings in this scenario. Using common images as form idioms, such as Groot and the Balinese Mask, and processing them with symbolic surrealism to create a mystical effect.

Keyword: Bali, Tree Myths, Superhero.

PENDAHULUAN

Sadari awal mengenal *Superhero* memang nampak sangat gagah dan perkasa. Siapa yang tak mengenal icon populer *Superhero* dari komik Marvel dan DC seperti Superman, Batman, dan Ironman. Mereka tentunya merupakan karakter fiksi yang menghibur dengan cara menyajikan cerita-cerita *heroic* khas seorang pahlawan super dengan menyelamatkan dunia, cerita tersebut mampu memberi semangat positif tentang adanya sosok superhero. Kehadiran cerita fiksi tentang superhero memberi kesan pertama ketika membaca cerita superhero memberi dampak yang begitu besar dalam perkembangan imajinasi,

ceritanya yang *heroic* pada masa pertumbuhan membuat kecintaan terhadap superhero semakin besar. Selain menyajikan cerita yang *heroic* dan penuh dengan kesan positif kepahlawanan, superhero tersebut terinspirasi dari kekuatan alam, seperti Batman yang mengambil ide besar maupun karakter dari kelelawar, Ant-man sesuai namanya superhero ini sangat terinspirasi dari semut dan Groot yang merupakan superhero yang terinspirasi dari pohon.

Sebagai seorang yang menggemari karakter superhero dan besar di negara tropis yang tentunya banyak budaya tentang pohon, tentunya sangat senang melihat ada superhero yang terinspirasi dari pohon. Groot merupakan karakter superhero yang

terinspirasi pohon. Karakter Groot merupakan karakter yang diciptakan oleh Stan Lee bersama Marvel. Kemunculan Groot sendiri pertama kali ada dalam komik *Tales to Astonish* #13, namun kemunculannya pada komik ini menjadi seorang penjahat dari planet X dengan cirikhas karakter pejahat yaitu bertubuh besar dan menyeramkan serta ingin menguasai bumi. Groot memang kerap kali menjadi karakter penjahat dalam beberapa komik, namun pada *Annihilation: Conquest* tahun 2007 Groot tidak lagi menjadi penjahat. Dalam Komik *Guardians of the Galaxy* 2013 Groot dijelaskan dia merupakan keturunan yang dimuliakan yang tidak lagi setuju dengan paham yang ada dalam planet X dan memilih menyelamatkan galaksi (Snellgrove, 2016).

Selain menjadi fiksi dalam komik, Groot (superhero pohon) menjadi penyelamat atau pahlawan super. Didalam kehidupan nyata memang sangat terasa kekuatan super dari pohon tersebut, salah satunya adalah sebagai produsen pertama dari rantai makanan dan penyuplai oksigen bagi makhluk hidup. Dalam ajaran agamapun pohon menjadi objek utama yang paling sering dibahas mulai dari mitologi, filsafat, dan tentunya spiritual. Dalam budaya masyarakat Indonesia sendiri keberadaan pohon menjadi sangat vital, seperti yang telah dilukiskan di relief-relief candi Borobudur misalnya yang menceritakan pohon dan kehidupan disekitarnya. Masyarakat Hindu Bali yang salah satunya masih sangat memperlakukan keistimewaan terhadap pohon dalam ritusnya, bisa dilihat dari cara mereka memperlakukan pohon dengan di balut menggunakan kain hitam putih "*poleng*" (rwa bhineda, konsep keseimbangan, baik-buruk, yin-yang, dan sebagainya) dan Tri Hita Karana (konsep hubungan manusia dengan, Tuhan, lingkungan dan manusia), yang sejatinya untuk menjaga keberlangsungan hidup pohon tersebut. Demikianlah gambaran tentang masyarakat Indonesia khususnya Hindu Bali dalam memperlakukan aset terbesar di bumi ini salah satunya adalah pohon, seperti yang di ungkapkan Frank Lloyd Wright bahwa,

"the best friend on earth of man is the tree. When we use the tree respectfully and economically, we have one of the greatest resources of the earth" (Sahabat terbaik bagi manusia di bumi adalah pohon. Ketika kita bisa menghargai pohon dan menggunakannya dengan bijak, maka kita memiliki salah satu sumber daya terbesar di dunia) (Wright dalam Joga dan Antar, 2009: 19)

Takjub pada Groot yang terinspirasi dari pohon memberikan dorongan untuk melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap peran pohon untuk makhluk hidup dan budaya. Selain menjadi

penyeimbang ekosistem peran pohon terhadap umat manusia cukuplah beragam, seperti menjadi bahan untuk rumah, senjata, jembatan dan masih banyak lagi termasuk karya seni. Karya-karya yang dihasilkan dari pohon tersebut selalu dibarengi dengan mitos-mitos dan cerita-cerita berkaitan dengan pohon yang digunakan. Topeng merupakan salah satu hasil karya seni dari pohon yang menjadi sebuah ikon populer dari Indonesia. Topeng sendiri sudah di perkirakan ada sejak jaman pra sejarah khususnya di Bali bukti topeng pra sejarah ditemukan pada permukaan badan Nekara Bulan Pejeng yang berbentuk rajah Perkembangan topeng di Bali sangat erat dengan pertunjukan dan agama (Antarnegara, 2018). Pertunjukan topeng di Bali menjadi media bercerita tentang sejarah dan mitos-mitos yang sangat kental dengan aura mistis. Ketakjuban terhadap karya-karya dari pohon beserta mitos yang menyelimutinya menggiring untuk menemukan insight dari hal tersebut dan hal-hal sekitarnya.

Namun tidak lagi menjadi pedoman dalam kehidupan, konsep rwa bhineda dan tri hita karena sudah mulai terkikis dalam masyarakat Bali. Dampak dari perkembangan pariwisata yang sangat massif, konsep-konsep tersebut seolah tidak penting lagi dalam masyarakat Bali. Dapat dilihat di sepanjang sungai Ayung sudah banyak berdiri bangunan akomodasi pariwisata yang sudah tentunya proses pembangunannya merusak hutan produktif dan menebang pohon-pohon yang menjadi sumber ekosistem dan bukti masyarakat tidak lagi memperdulikan hubungan mereka dengan alam, begitu juga baik buruknya. Akibat dari hilangnya pohon-pohon sepanjang sungai Ayung tersebut berpengaruh terhadap kondisi air sungai Ayung tersebut mulai dari keruhnya air sungai Ayung hingga meluapnya sungai Ayung ketika musim penghujan datang.

Kondisi seperti ini tentunya sangat merugikan masyarakat itu sendiri. Jika hal ini terus berlanjut tidak akan lagi ada tempat tenang dan sakral di Bali, berubah menjadi ingar-bingar pariwisata. Masyarakat telah terbuai oleh ekonomi, nilai-nilai lama kini telah tergeser oleh nilai-nilai baru dan semua bermuara kepada ekonomi. Mitos-mitos yang selama ini tumbuh dalam pohon bersama masyarakat sekarang telah sirna. Tidak lagi ada yang memperdulikan mitos yang fungsinya untuk melindungi pohon dan lingkungan serta demi keberlangsungan hidup masyarakat itu sendiri.

Pohon dengan segala keistimewaannya adalah sumber ide dalam penciptaan ini. Dengan adanya karya-karya seni dari pohon yang berupa topeng yang merupakan ciri khas dari Indonesia serta karya karakter superhero Groot dari komik Marvel yang sudah menjadi ikon populer. Disinilah menjadi fokus penciptaan karya seni lukis dengan menggabungkan dua ikon tersebut untuk membuat

mitos baru tentang pohon. Penciptaan ini bertujuan untuk mengingatkan masyarakat melalui karya seni lukis tentang pentingnya keberadaan pohon untuk ekosistem.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbasis *artistic research*, metode penciptaan yang berbasis *artistic research* yang dikutip dari buku *Artistic research* (Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, 2005: 102) menggunakan pengalaman sebagai kunci utama dalam penelitiannya. Pengalaman dalam melakukan praktek menjadi kunci yang berguna untuk memunculkan sesuatu yang belum ada sebelumnya. Sementara itu, dalam proses penciptaan, menggunakan metode penciptaan menurut Alma Hawkin (Hawkins, 2003: 207), yang meliputi eksplorasi, improvisasi, pembentukan.

1. Eksplorasi

Untuk mendapatkan tema remitologisasi pohon ini melalui tahap eksplorasi dalam pencarian informasi dari berbagai sumber, termasuk mengamati fenomena yang sedang terjadi dan memiliki korelasi dengan tema yang di angkat.

Eksplorasi merupakan aktivitas kreatif dari individu dalam upaya menyelidiki sesuatu yang ditampakan, segala sesuatu adalah persepsi dan kemampuan untuk melakukan Tindakan positif dipengaruhi langsung oleh bagaimana dan apa yang kita lihat (Marianto, 2002:33).

2. Improvisasi

Mengolah data yang kita peroleh melalui berbagai eksperimen langsung kedalam sketsa yang akan divisualkan.

3. Pembentukan

Eksekusi dari tahap-tahap sebelumnya hingga menjadi sebuah perwujudan karya yang di inginkan.

Alasan penggunaan metode ini adalah penelitian *artistic* memiliki metode, untuk mendapatkan hasil yang bisa dibandingkan atau dihubungkan dengan hasil sebelumnya, atau mungkin menginformasikan sang seniman dan memudahkan pembaca memahami arah dari sebuah penelitian. Keunggulan penelitian *artistic* ini dapat menggunakan atau melibatkan bidang ilmu lain sebagai metodologi, dan sumbernya dapat digunakan secara kreatif.

1. Landasan Teori

Fenomenologi: Pengalaman dan Pengamat

Teori fenomenologi di prakarsai oleh Edmund Husserl, ia memahami fenomenologi sebagai suatu analisa deskriptif serta introspektif mengenai kedalaman dari semua bentuk kesadaran dan pengalaman langsung: religius, moral, estetis, konseptual, serta inderawi. Fenomenologi merupakan metode dan filsafat. Sebagai metode, fenomenologi menunjukkan langkah-langkah yang

harus diambil sehingga kita sampai kepada fenomena yang murni. Fenomenologi mempelajari dan melukiskan ciri-ciri instrinsik dari gejala sebagaimana gejala itu menyingkapkan dirinya pada kesadaran. Bertolak dari subjek (manusia) sebagai individu serta kesadarannya dan berupaya kembali kepada "kesadaran murni". Sebagai filsafat, fenomenologi menyuguhkan pengetahuan yang di perlukan dan esensial mengenai apa yang ada. Dalam tahap-tahap penelitiannya, ia menemukan objek-objek yang membentuk dunia yang kita alami. Fenomenologi dapat dijelaskan sebagai metode kembali kepada benda itu sendiri. Dan ini justru karena benda itu sendiri merupakan objek kesadaran langsung dalam bentuknya yang murni (Bagus, 2005: 236 - 237).

Heidegger, menyatakan ketika pengamat mengamati dia luluh ke dalam amatannya (ia menolak konsep pemisahan subjek-objek), yang dinyatakannya melalui sebuah pertanyaan terhadap being. Heidegger menjawab pertanyaananya itu dengan konsep *dasein* (bahasa Jerman). *Dasein* sendiri memiliki arti 'mengalami waktu', waktu ketika belum ada, waktu ketika mulai ada, waktu saat ada, waktu saat terakhir ada, dan waktu ketika tidak ada. *Dasein* memiliki rentang kehadiran, dari lahir hingga mati, atau muncul dan lenyap. Ada faktor sejarah yang dialami being selama rentang waktu kehadirannya dan juga memiliki kemungkinan ada dan tidak ada, atau keberadaannya bersifat relatif (Yuana, 2010:290-291)

Dalam penciptaan karya, fenomenologi digunakan sebagai alat untuk mengamati setiap gejala yang terjadi pada public. Pencipta karya dalam hal ini juga sebagai pengamat, menempatkan diri dalam posisi sama dengan public dan menyatu didalamnya, keuntungan dari posisi ini adalah kesempatan bersentuhan langsung dengan segala fenomena dan aktifitas yang terjadi.

2. Konsep Perwujudan

Pembentukan karya sepenuhnya diputuskan oleh senimannya. Kemampuan cipta, rasa dan karsa seniman adalah Bahasa ungkap atau pernyataan diri dalam karya. Setiap karya tidak terjadi begitu saja, karya terwujud atas keinginan seniman menyampaikan sesuatu. Bagaimana menyampaikan sesuatu inilah di maksud dengan konsep perwujudan, dan merupakan konsep struktur awal hingga juga merupakan pembentukan dalam penciptaan karya. Perwujudan karya sangat ditopang oleh media dan Teknik yang digunakan, dalam perwujudan karya ini penulis memilih untuk menggunakan media dua dimensi.

Penggunaan media dua dimensional dirasa sangat tepat karena di Bali banyak karya yang memiliki mitos dalam masyarakat berbentuk lukisan tradisi dan masih di percaya hingga

sekarang. Maka dari itu pemilihan media tersebut dirasa tepat untuk mewujudkan re-mitologisasi dari superhero Groot. Dalam mewujudkannya kedalam karya, penulis memilih menggunakan gaya surealisme simbolik, karena melalui pendekatan surealis yang bisa menyandingkan gambar dan ide berbeda guna menghasilkan karya yang absurd, mengejutkan, dan terkadang mengganggu. Gambar dimunculkan seolah seperti mimpi, tidak logis dan tidak rasional serta banyak menempatkan elemen secara non-linear untuk memberi kesan tanpa batas (Marianto, 1995: 194). Menjadikan surealis bahasa terbaik untuk menggambarkan bahwa keberadaan mitos dalam pohon sangat penting untuk kelestarian pohon beserta lingkungan.

Dalam proses penciptaan karya seni, metafora memiliki peranan penting Charles Sanders Pierce mengatakan bahwa metafora pada dasarnya adalah meta tanda (meta sign), metafora adalah sebuah tanda yang tercipta di atas tanda-tanda lain, metafora adalah tanda diatas tanda. Charles Sanders Pierce menggunakan ikonik untuk kemiripan, indeksial untuk hubungan sebab akibat dan symbol untuk asosiasi konvensional (Marianto, 2002: 63).

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. I'm Groot Series; The True Heroes #1, 2019
Ukuran dan Media : 90cm x 120cm, Akrilik pada Kanvas

Karya pertama, Groot merupakan ikon populer dari barat, sedangkan Barong merupakan artefak dari seni tradisional Bali yang sudah menjadi ikon populer juga. Dalam karya ini merupakan representasi dari kedua ikon populer tersebut menjadi satu bentuk yang baru, namun tidak menghilangkan keunikan dari kedua karakter dari ikon populer tersebut. Karya ini menceritakan peran kayu dalam ekosistem, karena kayu dalam kehidupan manusia sangat berperan penting. Seperti dalam karya ini saya mencoba me presentasikan kayu dalam kegunaannya bagi air. Kayu tersendiri menjadi pelindung dari abrasi dan erosi akibat air dan kayu juga menjadi penjaga sumber air bagi umat manusia.



Gambar 2. I'm Groot Series; The True Heroes #2, 2019
Ukuran dan Media : 90cm x 120cm, Akrilik pada Kanvas

Karya kedua, ketika kayu sangat penting bagi manusia, tidak hanya berperan dalam pelindung air, tetapi juga berperan sebagai penjaga dari panas dan penghasil api bagi kehidupan manusia. Api tersendiri sangat berguna bagi manusia seperti digunakan untuk memasak, sumber cahaya ketika malam, penghangat ketika musim dingin, dan juga pelindung dari binatang buas.



Gambar 3. Pahlawan Terakhir, 2020
Ukuran dan Media : 80cm x 80cm, Akrilik Pada
Kanvas

Melihat semakin maraknya illegal Logging, pembukaan lahan untuk perkebunan dengan cara-cara yang sangat sadis dan masiv, itu sangat menghancurkan bukan hanya bagi hutan tapi juga habitat binatang dan manusia. bencana akan selalu meghantui bumi ini ketika hutan-hutan yang menjadi pusat ekosistem dibumi telah habis. Ketika habisnya hutan juga bisa menjadi penanda akhir dari zaman. Dalam Kitab Hindu Purana disebutkan ketika bumi dan manusia sekarat atau zaman Kaliyuga (kegelapan) dewa Wisnu akan reinkarnasi ke dunia untuk kesepuluh kalinya atau penjelmaan terakhir beliau sebagai Kalki Awatara. Kalki Awatara ini yang akan menyelamatkan bumi dan umat manusia pada akhir zaman. Dalam Kitab Purana ini Kalki Awatara akan berwujud sebagai kesatria dengan menunggang kuda putih.

Dalam penerapan konsep penciptaan kedalam bentuk masih menggunakan idiom parodi. Disini mencoba untuk memparodikan bentuk dari Kalki Awatara yang seharusnya ditampilkan dengan gagah perkasa dan penuh wibawa sekarang ditampilkan dengan bentuk yang lebih unik. Groot sebagai metavor dari pohon dan Kalki Awatara, groot disini di kombinasikan dengan topeng Sidakarya sebagi wajah groot, sidakarya sendiri merupakan salah satu topeng atau tarian sacral di bali yang pada pementasannya selalu dipentaskan ketika upacara Yadnya di Pura sebagai penyempurna sebuah Yadnya atau supaya sbuah upacara tersebut diberkati.

PENUTUP

Penciptaan karya seni tidak lepas dari berbagai factor yang melandasi munculnya sebuah ide. Factor-faktor yang dapat mempengaruhi sang seniman dalam penciptaan karya bisa berasal eksternal dan internal. Sebuah kenangan dan kesenangan masa kecil dapat merangsang sebuah ide dalam penciptaan karya seni. Dari hanya menggemari hingga bisa menjadikannya sebuah karya seni diperlukan eksplorasi dari sebuah kegemaran, ide, dan menjadi sebuah karya.

Dalam eksplorasi karya juga membutuhkan sebuah landasan ide, yang nantinya menjadi sebuah pondasi konsep dalam berkarya dan juga menjadi pondasi dalam menentukan media dan bentuk sesuai dengan apa yang ingin di sampaikan dalam karya. Penulis berkarya mengangkat sebuah angan-angan pada masa kecil dan ternyata relevan dengan fenomena yang ada dalam masyarakat sekarang ini. Fenomena hilangnya kesadaran masyarakat tentang peran mitos untuk melestarikan pohon dan alam untuk keberlangsungan hidup makhluk hidup. Penulis berkarya mengangkat permasalahan tentang hilangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya mitos yang melekat pada pohon menggunakan metode Penciptaan karya *Practice Based Research*. Penelitian berbasis praktik.

Hasil penciptaan ini menghadirkan 3 karya seni lukis yang mengilustrasikan pentingnya peran pohon pada kehidupan makhluk hidup khususnya bagi manusia. Melalui penciptaan karya ini, diharapkan untuk mampu mengingatkan Kembali tentang pentingnya keberadaan pohon dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Antarnegara. (2018). *Bulan Pejeng, Representasi Teknologi dan Karya Seni Prasejarah Bali*. <https://Kebudayaan.Kemdikbud.Go.Id/Bpcbali/Bulan-Pejeng-Representasi-Teknologi-Dan-Karya-Seni-Prasejarah-Bali/>. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbali/bulan-pejeng-representasi-teknologi-dan-karya-seni-prasejarah-bali/>
- Arifin, Drs. Djauhar. (1985), *Sejarah Seni Rupa*, CV Rosda. Bandung.
- Bagus, L. (2005). *Kamus Filsafat*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Barthes, Roland. (2006), *Mitologi*, Terjemahan Nurhadi dan A. Sihabul Millah, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Barthes, Roland. (1972), *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*. Terjemahan Ikramullah Mahyuddin, Jalsutra. Yogyakarta.

- Dharsono. (2007), *Kritik Seni*, Rekayasa Sains. Bandung.
- Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). *Artistic research-Theories, Methods and Practices*. Academy of Fine Art, Helsinki, Finland and University of Gothenburg / Art Monitor.
- Hawkins, A. M. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati Metoda Baru Dalam Menciptakan Tari* (Terjemahan). MSPI Press.
- Mariato, M. D. (2002). *Seni Kritik Seni*. Lembaga Penelitian, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Snellgrove, C. (2016). *Best Guardians Of The Galaxy Comics*.
<https://www.looper.com/35058/Best-Guardians-Galaxy-Comics/>.
<https://www.looper.com/35058/best-guardians-galaxy-comics/>
- Soedarso, R.M. (2001), *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukkan dan Seni Rupa*, MSPI. Bandung.
- Yuana, Kumara Ari. (2010), *The Greatest Philosophers: 100 Tokoh Filsuf Barat dari Abad 6 SM-Abad 21 SM yang Menginspirasi Dunia Bisnis*, CV Andi Offset, Yogyakarta.
- Bestasri, A. (2015). *Batik Bermotif Angklung Pada Tirai Pintu (Door Curtain Prtiere)*. (Skripsi). Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Mariato, M. D. (1995). *Surrealist Painting in Yogyakarta*. Doctoral Dissertation. University Of Wollongong, Australia.