

JURI LOMBA GAMBAR OGOH-OGOHOH : KREATIVITAS DIKALA PANDEMI

I Gede Jaya Putra

Institut Desain & Bisnis Bali

email : igedejayaputra@gmail.com

ABSTRACT

This journal discusses the community service process, namely being a judge for the Ogoh-Ogoh Drawing Competition in Seminyak - Bali. Based on observations in the field, the pandemic situation seems to hinder the performance of creativity like the ogoh-ogoh festival, so that the annual art event in Bali becomes so sad, the community regrets this condition and hopes that new creativities will emerge to revive the optimistic spirit of Balinese people, especially the community Seminyak. Offers of various types of activities emerged, especially in the context of responding to the ogoh-ogoh festival, from the idea of presenting a mini ogoh-ogoh to only an ogoh-ogoh sketch, which initially was limited to an exhibition and transformed into a competition. So with the context of the competition, the ogoh-ogoh image is considered the most appropriate as a power of expression, especially in terms of shouting creativity. The competition method is divided into two types, namely the most likes competition and competitions that do involve professional arts judges. The competition system is an agreement from the organizer, namely LPM Seminyak and the jury. The Ogoh-Ogoh Drawing Competition takes the theme of Pandemic which is intended as awareness in seeing current phenomena and visualizing it in the context of the ogoh-ogoh image. The competition was held in March 2021 with the aim of replacing the Ogoh-ogoh art festival which is routinely held every year and increasing the creativity of the people of Seminyak village.

Keywords: Competition, Creativity, Drawing, Jury, Ogoh-Ogoh

ABSTRAK

Jurnal ini membahas tentang proses pengabdian masyarakat yakni menjadi juri lomba Gambar Ogoh-ogoh di Seminyak – Bali. Berdasarkan Pengamatan di lapangan, situasi pandemi seolah menghambat kinerja kreativitas layaknya festival ogoh-ogoh, sehingga peristiwa seni tahunan di Bali menjadi begitu miris, masyarakat menyangkan kondisi tersebut dan berharap adanya kreatifitas-kreatifitas baru yang muncul untuk kembali menyalakan spirit optimis masyarakat Bali, khususnya masyarakat Seminyak. Penawaran dari berbagai jenis kegiatan bermunculan, terutama dalam konteks merespon festival ogoh-ogoh, dari ide menghadirkan ogoh-ogoh mini sampai pada hanya sket ogoh-ogoh, yang awalnya hanya sebatas pameran serta menjelma sebagai perlombaan. Sehingga dengan konteks perlombaan, Gambar ogoh-ogoh dirasa paling tepat sebagai daya ekspresi terutama dalam hal meneriakkan kreativitas. Adapun metode perlombaan dibagi menjadi dua jenis, yakni lomba like terbanyak dan lomba yang memang melibatkan tenaga juri seni profesional. System perlombaan merukapan kesepakatan dari pihak penyelenggara yakni LPM Seminyak dan Dewan juri. Lomba Gambar Ogoh-Ogoh mengambil tema Pandemi yang dimaksudkan sebagai kesadaran di dalam melihat fenomena terkini dan divisualkan kedalam konteks gambar ogoh-ogoh. Lomba dilaksanakan dibulan Maret 2021 dengan tujuan mengganti festival seni Ogoh-ogoh yang rutin dilaksnakan setiap tahun serta meningkatkan kreatifitas masyarakat sekelurahan Seminyak.

Kata kunci : Juri, Kreatifitas, Lomba, Menggambar, Ogoh-Ogoh

PENDAHULUAN

Efek pandemi covid 19 secara tegas menjatuhkan sektor perekonomian masyarakat, namun jika ditelisik lebih lanjut, hadirnya pandemi ini menjadi hantaman mutlak bagi kebudayaan Bali, yang di dalamnya mewujudkan kesenian serta ritual upacara keagamaan. Kesenian Bali umumnya hadir melalui spirit komunal, karena jenis kesenian Bali masih sangat erat jalinannya dengan masyarakat dan ritual keagamaan. Pandemi yang memaksa untuk menjaga jarak serta mengharuskan diam dirumah menjadi kendala besar untuk kesenian di Bali. Salah satu kesenian Bali yang terkena dampak adalah perayaan Hari Raya Nyepi dan arakan Ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh merupakan bentuk seni yang meleburkan dua jenis kesenian, yakni seni rupa dan seni pertunjukan serta melibatkan masyarakat di dalamnya. Ogoh-ogoh juga dipahami sebagai ekspresi dari bentuk kegiatan masyarakat dan sebagai wujud persembahan kepada Bhuta Kala. Secara visual ogoh-ogoh dapat dikategorikan sebagai salah satu seni murni yaitu patung. Di sisi lain, dalam penyajiannya, ogoh-ogoh menjelma sebagai satu identitas tari, karena arakannya yang melibatkan beberapa pakem seperti berputar, bergelombang, seolah menyampaikan sebuah gestur yang ingin menghibur namun sarat akan makna terkait ritual hari raya Nyepi.



Gambar 1. Penulis dan Karya Ogoh-ogoh Mamurti Rupa
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kesenian ogoh-ogoh selalu menjadi hal yang ditunggu oleh seluruh lapisan masyarakat Bali serta tamu mancanegara. Dengan ketiadaan ogoh-ogoh, nafas kesenian Bali seolah hilang, tanpa perayaan, tanpa pemaknaan dan tanpa pengalaman baru terkait akan kreativitas. Kondisi ini menjadi satu ancaman serius terkait keberlanjutan seni di Bali, dengan memperhatikan medan seni Bali serta penghambatan ekspresi seni, diharapkan insan kreatif muncul dan memberi penyegaran ditengah hiruk-pikuknya pandemi dengan menekankan kreatifitas sebagai spirit perlawanan. Kreativitas adalah suatu kondisi, Suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya Dan Hampir tak mungkin dirumuskan. Kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu. manusia kreatif adalah manusia yang menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak. kreativitas menerjunkan seseorang ke dalam keadaan ambang, yaitu keadaan antara yang ada dan belum ada. dengan demikian, seseorang yang kreatif selalu dalam kondisi kacau, ricuh, kritis, gawat, mencari-cari, mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya. inilah sebabnya dalam kreativitas diperlukan keberanian kreatif. bukan hanya keberanian dalam menghadapi dirinya yang gawat, tetapi juga keberanian dalam menghadapi kebudayaannya, nya lingkungannya, masyarakat, dunia, sejarah (Sumardjo, 2000 : 80)

Kreativitas hadir karena keadaan, hal ini dibuktikan dengan berkembangnya sistem serta metode kesenian saat pandemi. Sistem kesenian yang lebih memanfaatkan media sosial menjadi satu ranah bertarung baru, bagi para penggiat seni hari ini. Dengan sistem daring tersebut, otomatis merangsang gairah baru dalam peristiwa olah kreatifitas, yakni dengan metode penciptaan yang lebih efisien dan tidak memerlukan banyak orang dalam penciptaannya. Dengan memahami hal tersebut, menggambar merupakan satu wilayah yang secara eksplorasi seni mampu menjangkau segala situasi dan kondisi

yang terjadi dikala pandemi. Menggambar atau sering disebut *drawing* pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai "*mother of art*". Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman disetiap wilayah kreatifitasnya. Menggambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan. Pada tingkat pertama, gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas yang dikerjakan dengan tempo cepat, acap kali dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kedua, gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya utuh dan berdiri sendiri. Pada fungsi ini gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman, relatif tak butuh tahapan berikutnya, perlakuan pada tahapan ini kadang kerap pula dipadu dengan inovasi teknik lainnya. Ketiga, gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan meliputi lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan atau lainnya (Susanto, 2011 : 109-110).

Hal ini dijadikan satu pertimbangan oleh Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM) Seminyak untuk kembali menghidupi api kreatifitas kesenian di kelurahan Seminyak, dengan memanfaatkan kesadaran akan metode daring dan luring sebagai satu ranah berkesenian. Pemanfaatan tersebut menjadikan spirit kreativitas mengkrucut pada perlombaan seni yakni Lomba gambar Ogoh-ogoh yang mengusung Tema Pandemi / Wabah Penyakit. Lomba gambar ogoh-ogoh melibatkan seluruh lapisan masyarakat kelurahan seminyak dengan diwakilkan oleh Karang Taruna kelurahan serta seluruh pemuda-pemudi Banjar yang ada dikelurahan Seminyak. Lomba ogoh-ogoh ini pula melibatkan dua juri professional yakni Dr. I Gede Rudia sebagai Juri 1 dengan latar belakang Ketua PHDI kabupaten Badung, Mantan Rektor IHDH dan I Gede Jaya Putra, M.Sn dengan latar belakang Seniman, Kurator Komunitas Seni Mangurupa Badung dan Dosen di IDB Bali. Pemilihan dewan juri dipertimbangkan untuk saling melengkapi, terutama saat sistem penjurian, karena melibatkan dua aspek yakni tematik (ide serta gagasan) dan teknik (elemen dan prinsip seni).

IDENTIFIKASI & PERUMUSAN MASALAH

Dengan adanya perlombaan yang melibatkan juri professional, diharapkan kreatifitas masyarakat sekelurahan Seminyak mampu bangkit bahkan bertumbuh pesat, karena dalam proses penjurianya lebih banyak memberikan hal-hal yang bersifat edukasi, terutama persoalan seni dan masyarakat. Berdasarkan penjabaran di atas, untuk memahami proses penjurian lebih mendetail akan diidentifikasi menggunakan dua pertanyaan :

1. Bagaimana memanfaatkan peran kreatifitas dalam sistem perlombaan Gambar ogoh-ogoh dengan tema Pandemi/ Wabah Penyakit?
2. Bagaimana menentukan Kriteria lomba Gambar Ogoh-ogoh dengan tema Pandemi/ Wabah Penyakit?

TUJUAN & PEMANFAATAN KREATIFITAS

Kehadiran Lomba Gambar ogoh-ogoh bertujuan untuk menghidupkan kembali api kreativitas masyarakat sekelurahan Seminyak yang kondisi keseniannya terhambat oleh pandemi covid 19. Pemanfaatan juri profesional dimaksudkan sebagai penunjang lahirnya kreatifitas baru khususnya dalam gambar ogoh-ogoh, yang terkait akan visual dan ide karya serta pemahaman akan proses kreasi yang menitik beratkan kreatifitas sebagai pondasi penciptaan.

Proses kreasi seni umumnya bekerja secara intuitif, tidak terstruktur atau bertahap secara sistematis, berbeda dengan proses kerja seorang ilmuwan, yang berproses terstruktur sistematis logis kuantitatif bekerja dengan kepastian kepastian, serta menghindari pelibatan perasaan atau emosi. metode kerja seni bergerak leluasa, mengalir, dan fleksibel dalam bingkai tematik, estetis, dan ideologi atau idealisme seniman. ia bertoleransi pada suasana hati, perasaan atau emosi, dan petualangan imajinasi. metode penciptaan dan penelitian seni bersifat kualitatif, bukan kuantitatif, dan tidak terikat pada kepastian kepastian tertentu.

Proses kreasi pada dasarnya adalah proses mengolah tematik berpadu dengan proses mengolah media, untuk menghasilkan konsep artistik sebuah karya. konsep tematik bertalian dengan referensi atau aspirasi akan nilai dan makna sosial budaya dalam sebuah karya, sedangkan hal media adalah olahan bahan dan teknik untuk menghasilkan dimensi estetik pada karya tersebut. gabungan kedua aspek tersebut dimaknai sebagai proses artistik. konsep tematik diwarnai oleh penghayatan seniman terhadap kehidupan sedangkan konsep media berkaitan dengan pemilihan perangkat teknologi (Sabana, 2014 : 109). Sehingga dengan melibatkan juri profesional masyarakat menjadi paham dengan struktur proses artistik yang melibatkan bukan hanya persoalan wujud karya semata, namun juga menekankan pada persoalan refrensi terkait kehadiran ide-ide yang menjadi senjata kekaryaan.



Gambar 2. Rapat bersama Panitia, Dewan Juri dan Peserta Lomba
Sumber : LPM Seminyak

Kriteria Perlombaan

Adapun kriteria perlombaan diuraikan sebagai berikut :

1. Kelayakan

- 1.1 Kompetisi Gambar Ogoh-ogoh ini diselenggarakan oleh LPM Kelurahan Seminyak
- 1.2 Peserta merupakan Karang Taruna dan STT sekelurahan seminyak
- 1.3 Peserta bisa perseorangan maupun kelompok yg mewakili Karang Taruna dan STT

2. Perlombaan

- 2.1 Setiap Peserta hanya membuat 1 Karya untuk dilombakan.
- 2.2 Tema perlombaan adalah Pandemi/ Wabah Penyakit.
(Dicari kisah-kisah yg berkaitan dengan Tema)
- 2.3. Melampirkan Deskripsi Karya
(dapat berupa pesan maupun interpretasi dan representasi terhadap fenomena kini)
- 2.4 Karya berbentuk Gambaran/Drawing dengan ukuran A3
(Kertas untuk Lomba akan diberikan oleh Panitia)
- 2.5 Karya berupa hasil gambar murni dari peserta (STT)
dilengkapi dengan video proses penciptaan gambar.
- 2.6 Karya Gambar harus berwarna dengan ketentuan Teknik dan Media warna dibebaskan.
- 2.7 Karya merupakan hasil final dan bukan berwujud sketsa.
- 2.8 Karya tidak mengandung unsur SARA.

3. Hadiah

3.1 Hadiah akan diberikan kepada 6 Pemenang Kompetisi dengan ketentuan :

Juara 1 = 2 Juta

Juara 2 = 1.5 Juta

Juara 3 = 1 Juta

Juara favorit 1, 2 dan 3 masing-masing akan mendapatkan 500 ribu

4. Sistem penilaian

4.1 Visualisasi karya meliputi Element dan Prinsip Seni (Bentuk, Warna, Komposisi, Proporsi, Kesatuan, Irama, Pusat perhatian, Keseimbangan)

4.2 Ide serta Gagasan

4.3 Refrensi dari Ide serta Gagasan

4.4 Kesesuaian Tema dan Visual

4.5 Teknik Pengerjaan

4.6 Kreatifitas

4.7 Untuk Juara Favorit akan diputuskan berdasarkan Like dan Komen terbanyak

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini diinisiasi oleh LPM kelurahan Seminyak, mengundang saya sebagai dewan juri dengan tujuan untuk menghidupi spirit kreatifitas masyarakat Seminyak dengan menempatkan metode edukasi terkait persoalan seni yang mendasar seperti elemen dan prinsip seni. Lebih lanjut pemahaman edukasi juga melibatkan peran seni di dalam masyarakat, di mana khususnya seni gambar menjadi satu ikatan penting antara konteks ekspresi dan ritualisasi. Gambar menjadi satu bagian sakral dari kesenian Bali, seperti pemanfaatan gambar sebagai rerajahan, dengan gambar pula ide mampu dihubungkan dari satu pemahaman, kepemahaman yang baru dan dalam kasus ini gambar menjadi media aksi dan reaksi dalam meneriakkan festival tahunan seni ogoh-ogoh dan ritual hari raya nyepi.

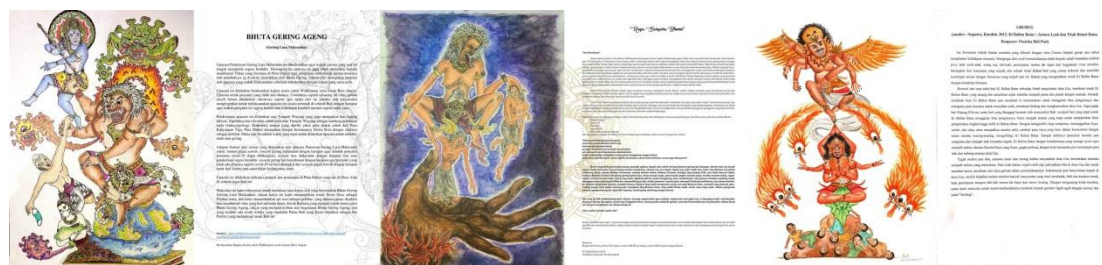
Pelaksanaan Penjurian Lomba Gambar ogoh-ogoh memiliki tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan prosedur penciptaan sebuah lomba yakni paling awal dimulai dari penentuan peserta lomba, mencari tema lomba yang relevan dengan situasi terkini, merangkai kriteria perlombaan agar sesuai dengan kemampuan peserta serta mampu menjadi satu bagian pembelajaran untuk kedepannya. Pemilihan jenis lomba juga menjadi konsentrasi dalam tahap persiapan, seumpama pertimbangan wujud karya, seperti ogoh-ogoh mini, lukisan, gambar, ilustrasi maupun sketsa. Pada akhirnya Gambar dipilih sebagai jenis karya yang dilombakan, mengingat persoalan gambar adalah hal yang paling dekat dengan masyarakat.

Tahap persiapan juga menjadi sebuah tahap untuk menstimulus hadirnya kreativitas baru dari peserta lomba.

Pada tahap kedua yakni pelaksanaan, pelaksanaan lomba di mulai dengan melakukan rapat interen antara panitia lomba dengan dewan juri setelah itu rapat kedua melibatkan panitia, dewan juri serta para peserta lomba. Dalam rapat pelaksanaan lomba, kriteria lomba menjadi hal yang paling penting untuk dibahas. Karena prosedur penilaian akan sangat terkait dengan kriteria lomba. Pelaksanaan lomba dimulai pada 8 – 11 Maret 2021 dengan pertimbangan pencarian ide dan teknik visualisasi. Di tgl 12 Maret 2021 seluruh hasil karya lomba diupload dalam sosial media LPM untuk mencari like dan komen terbanyak yang menentukan Juara favorit 1, 2 dan 3. Proses penjurian dilakukan mulai dari tgl 16 hingga 18 Maret 2021 dengan ketentuan sesuai pada kriteria perlombaan. Berbagai macam visual karya yang hadir, secara keseluruhan karya, memiliki potensi kelebihannya masing-masing, namun yang namanya perlombaan harus tetap ada predikat 1,2 dan 3. Sehingga proses penjurian yang begitu ketat dilakukan serta dengan pertimbangan melihat sisi plagiatisme juga dilakukan, banyak refrensi ogoh-ogoh yang terkumpul untuk melihat sejauh mana proses kreatif dari masing-masing peserta lomba. Berlandaskan hal tersebut proses penjurian dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Pengumuman juara dilaksanakan pada 20 Maret 2021, adapun juara dari perlombaan adalah

1. Juara 1 : ST. EBTB - Seminyak Kaja
2. Juara 2 : ST. Mekar Sari - Tatag Wirashanti
3. Juara 3 : ST. Dinasti – Basangkasa Tempekan Kaja Kauh
4. Juara Favorit 1 : ST. EBTB - Seminyak Kaja
5. Juara Favorit 2 : ST. EBTB - Seminyak Kangin
6. Juara Favorit 3 : ST. EBTB - Seminyak Kelod



Gambar 3. Pemenang Lomba Gambar Ogoh-ogoh Juara 1(kiri), juara 2(tengah) juara 3(kanan)
Sumber : LPM Seminyak

Tahap evaluasi dilaksanakan sebagai akhir dari program perlombaan, yakni saat penyerahan hadiah serta penjelasan terkait kekuatan dan kekurangan karya, bagian-bagian yang dapat dikembangkan lagi serta bekal materi terkait pemahaman gambar lebih lanjut, baik berupa teknik maupun teori yang memudahkan di dalam proses penciptaan kedepannya.

HASIL KEGIATAN

Penjurian lomba gambar ogoh-ogoh yang diinisiasi oleh LPM Kelurahan Seminyak melibatkan saya sebagai Dewan Juri dengan tema perlombaan Pandemi/ Wabah Penyakit. Lomba dimulai pada 8 Maret 2021 dan pemenang Lomba diumumkan pada 20 Maret 2021 di Kantor Kelurahan Seminyak. Perlombaan yang bertujuan untuk menghidupkan kembali api kreativitas yang terbelenggu oleh situasi pandemi, sehingga masyarakat kembali optimis di dalam proses berkesenian serta menjalankan adat budaya. Peserta lomba merupakan perwakilan masyarakat sekelurahan seminyak, yakni Karang Taruna dan STT sekelurahan Seminyak. Para peserta diberikan kesempatan dan pembekalan terkait materi perlombaan, baik berupa refrensi gagasan maupun penggalian teknik gambar. Peserta juga diajak lebih memahami proses artistik yang memanfaatkan olah kreatifitas sebagai pondasi berkarya. Visualisasi karya yang merupakan wujud gambar dijadikan satu sarana dalam menyuarakan ide yang lebih luas, sehingga para peserta lebih leluasa dalam melakukan eksplorasi. Kriteria perlombaan menjadi satu kata kunci di dalam memahami struktur penjurian, yang mana di dalamnya dijelaskan tentang aspek penilaian yang meliputi Elemen dan Prinsip Seni, Ide dan gagasan, Teknik pengerjaan dan yang terpenting adalah daya kreativitas.

Pada kegiatan ini ada beberapa poin penting yang menunjukkan keseriusan peserta di dalam Perlombaan Gambar Ogoh-ogoh dengan tema Pandemi/ Wabah Penyakit :

1. Antusias peserta dalam mengikuti jalannya perlombaan sejak awal hingga berakhirnya lomba.
2. Berlangsungnya perlombaan diimbangi dengan kehadiran materi yang direspon baik oleh peserta dan dibuktikan dengan adanya diskusi dua arah. keseluruhan peserta lomba menikmati proses menggambar dan membuah karya yang memiliki potensinya masing-masing.
3. LPM Kelurahan Seminyak memberikan support penuh terhadap berlangsungnya perlombaan dan membantu keseluruhan proses dari persiapan hingga evaluasi.



Gambar 4. Prosesi Penyerahan Hadiah Kepada Para Pemenang Lomba Gambar Ogoh-ogoh
Sumber : LPM Seminyak

Secara menyeluruh hasil perlombaan yang dilakukan, memang berjalan sesuai harapan. namun bukan berarti semuanya berjalan dengan tanpa kendala, kendala terdapat pada pemahaman peserta lomba karena cenderung baru memahami esensi dari sebuah gambar, sehingga satu sama lain memiliki pemahaman yang berbeda-beda. Ini menjadi satu pengalaman menarik untuk memahami karakteristik masyarakat dan bisa dibenahi untuk kegiatan berikutnya.

Daftar Pustaka

Sabana, Setiawan. 2014. *Perspektif Seni*. Bandung : Garasi 10

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : Institut Teknologi Bandung

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Jagat Art Space.