

Ornamen-ornamen Bermotif Kedok Wajah dalam Seni Arsitektur Tradisional Bali

Oleh

I Gusti Agung Bagus Suryada

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana

E-mail: bagusur@gmail.com

ABSTRACT

Traditional Balinese architecture is highly identical with the existence of various ornaments and decorative elements in almost all of its parts. The ornaments and decorative elements in the Balinese traditional architecture are usually adopted from animals, plants and natural elements. Among numerous popular motives, the motive of “kedok wajah” (mask) is popular enough and has many variants. It can be found carved in various parts of the Balinese traditional building. This article discusses the variants of forms and meanings of the ornaments with “kedok wajah”, which is well-known in the Balinese traditional building, as the motive.

Key words: ornament, kedok wajah, motive, traditional Balinese architecture, variant.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Arsitektur tradisional Bali dikenal sebagai salah satu wujud arsitektur nusantara yang banyak memuat berbagai bentuk ragam hias berupa ornamen-ornamen dan elemen-elemen dekoratif pada perwujudan bangunannya. Bentuk-bentuk ornamen maupun elemen dekoratif berlanggam Bali ini lazimnya mengambil motif-motif yang diilhami dari bentuk hewan, tumbuh-tumbuhan, dan elemen-elemen yang terdapat di alam. Hewan-hewan yang umumnya dijadikan sebagai motif ragam hias antara lain: gajah, burung gagak, angsa, elang, naga, dan kijang. Adapun jenis-jenis tumbuhan yang banyak menjadi ilham motif ragam hias, antara lain adalah tanaman teratai, tumbuh-tumbuhan menjalar berbunga, dan sosok imajinatif pohon kehidupan. Bentuk lain yang banyak digunakan sebagai motif ragam hias adalah berupa elemen-elemen alam, semacam awan, air, matahari, bulan, api, dan bebatuan.

Di antara bentuk-bentuk ragam hias yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali, terdapat dua jenis ragam hias terpopuler yang memiliki berbagai bentuk varian. Kedua jenis ragam hias tersebut dikenal dalam istilah lokalnya sebagai *kekarangan* dan *pepatran*.

Kekarangan dapat didefinisikan sebagai bentuk ragam hias tradisional Bali yang mengambil satu bagian dari tubuh makhluk hidup dan dikembangkan menjadi sebetuk ragam hias. Contoh ragam hias *kekarangan* yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali, adalah *karang hasti* (ornamen bermotif kepala seekor gajah), *karang manuk* (ornamen bermotif kepala seekor burung), dan *karang simbar* (ornamen bermotif kelopak). Ragam hias *pepatran* pada umumnya mengambil bentuk tanaman menjalar yang lengkap dengan bentuk daun, tangkai, kuncup, dan bunganya yang sedang mekar sempurna. Perwujudan *pepatran* juga memiliki karakter khusus, yaitu bentuknya yang memanjang dan mengisi bidang-bidang persegi panjang pada bangunan-bangunan berlanggam Bali. Beberapa contoh ornamen *pepatran* populer dalam seni arsitektur tradisional Bali adalah *patra samblung*, *patra punggel*, *patra cina*, dan *patra olanda*.

Dalam seni arsitektur tradisional Bali dikenal pula adanya bentuk-bentuk ornamen *kekarangan* yang mengambil motif berupa kedok-kedok wajah dari berbagai makhluk. Ornamen-ornamen *kekarangan* yang dimaksud dalam istilah lokal Balinya disebut dengan *karang hasti* (ornamen kedok wajah

seekor gajah), *karang manuk* atau *karang goak* (ornamen kedok wajah seekor burung), *karang bhoma* (ornamen kedok wajah raksasa Bhoma), *karang tapel* dan *karang sae* (ornamen kedok wajah raksasa), dan *karang bentolu* (ornamen kedok wajah raksasa bermata satu). Ornamen-ornamen kedok wajah ini secara konsisten tetap dipahatkan pada posisi-posisi tertentu pada perwujudan bangunan-bangunan berlanggam Bali.

Tulisan ringkas ini berisikan kajian tentang berbagai bentuk varian dan latar belakang konsep dari keberadaan ragam hias *kekarangan* bermotif kedok-kedok wajah dalam seni arsitektur tradisional Bali.

Rumusan Masalah

Artikel ini membahas tentang dua hal pokok berkenaan dengan ornamen bermotif kedok wajah yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali, yaitu (a) wujud-wujud variannya, dan (b) posisi penempatannya pada bangunan tradisional Bali.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari kajian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua hal pokok, yaitu:

- (a) mengidentifikasi wujud-wujud varian dari ornamen bermotif kedok wajah yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali, dan
- (b) menemukan prinsip penggunaan dan penempatan ornamen-ornamen tersebut pada bangunan tradisional Bali.

Hasil dari kajian ini diharapkan mampu memberi dua macam manfaat utama sebagai berikut.

- (a) Manfaat akademis

Hasil kajian ini ditargetkan dapat memperkaya pengetahuan tentang wujud dan posisi penempatan elemen-elemen ragam hias arsitektur tradisional Bali.

- (b) Manfaat praktis

Hasil akhir kajian diharapkan pula dapat memberikan pengetahuan acuan bagi penggunaan ornamen semacam itu pada bangunan tradisional Bali.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan kajian ini, digunakan dua buah panduan konseptual sebagai acuan studi, yaitu: (a) konsepsi bangunan suci Hindu Bali sebagai representasi dari wujud gunung, dan (b) mitologi tentang tokoh Kirthimukha, Kala Rahu, dan Bhoma.

Bangunan Suci Hindu Bali sebagai Representasi Wujud Gunung

Gunung dalam mitologi dan ajaran agama Hindu sering kali diposisikan sebagai suatu tempat yang suci di dunia. Dalam kosmologi dan mitologi Hindu pun disebutkan adanya sebuah gunung mahasuci penyangga alam semesta yang bernama Meru. Gunung kosmik ini diyakini memiliki sebuah puncak suci bernama sorga, sebagai tempat bersemayamnya para dewata. Kesucian gunung kosmik Meru ini di beberapa wilayah belahan dunia selanjutnya diterjemahkan sebagai sosok gunung-gunung yang disakralkan oleh umat sekitarnya, seperti Mount Everest dan Kailasa (India), Semeru dan Penarungan (Jawa), dan Agung (Bali). Konsepsi-konsepsi tentang kesucian Gunung Meru dan gunung-gunung mitologis lainnya itu selanjutnya terejawantahkan juga dalam karya-karya seni arsitektur bangunan suci di negara-negara yang memperoleh pengaruh budaya India.

Fisik Gunung Meru seperti juga gunung-gunung lain pada umumnya secara umum dapat dibagi atas tiga bagian utama sesuai konsepsi *Tri Angga*¹. Dalam konsepsi ini dikenal adanya paham bahwa gunung dapat dinalogikan seperti tubuh manusia yang terdiri dari bagian kepala, badan, dan kaki. Ketiga bagian gunung pun selanjutnya dibagi menjadi bagian puncak gunung, badan gunung, dan kaki gunung. Konsepsi tiga bagian gunung ini selanjutnya diterapkan pula pada dalam perwujudan arsitektur bangunan suci Hindu Bali sebagai tiga buah bagian

¹ *Tri angga* merupakan sebuah konsep didalam budaya Bali, yaitu konsep yang menganalogikan setiap benda seperti badan manusia, yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: kepala, badan, dan kaki (Tonjaya, 1982:19).

bangunannya. Ketiga bagian bangunan suci Hindu Bali tersebut disebutkan sebagai bagian atap bangunan (*raab*), bagian ruang suci (*pengawak*), dan bagian kaki bangunan (*bebaturan*). Ruang suci atau *rong* pada bagian *pengawak* bangunan, memiliki nilai yang setara dengan ruang suci pada bangunan candi Jawa maupun pada kuil *mandir* India yang disebut *garbhagrha*. *Rong* maupun *garbhagrha* pada dasarnya memiliki makna yang setara dengan rongga gua pada daerah badan gunung (cf. Kramrisch, 1976: 162).

Kirthemukha, Kala Rahu, dan Bhoma

a. Mitologi *Kirthemukha*

Menurut Zimmer dan Campbell (1992), sosok raksasa mitologis India klasik *kirthemukha*, telah dijadikan sebagai motif bentuk ornamen kedok wajah pada kuil-kuil di India. Penempatannya adalah diatas lubang pintu kuil. Penamaan ornamen kedok wajah semacam ini sama dengan nama pada mitologinya yaitu *kirthemukha* (*face of glory*) yang kalau diterjemahkan menjadi ‘wajah kecemerlangan’(dalam bahasa Indonesia) . Mitologi tentang raksasa *Kirthemukha* diceritakan bahwa, pada suatu waktu, konon ada sesosok raja raksasa (*titan*) yang bernama Jalandara. Jalandara mengutus raksasa Rahu (Bali: Kala Rahu) untuk menghancurkan kekuasaan Dewa Siwa, sebagai dewa penguasa tertinggi di alam raya. Serangan yang dilakukan oleh raksasa Rahu (Kala Rahu) ini, menyebabkan Dewa Siwa menjadi sangat marah. Dalam kemurkaannya, keluarlah satu makhluk yang sangat dahsyat, dari kening Dewa Siwa (*ajñācakra*). Makhluk ini siap melawan dan mengalahkan raksasa Rahu.

Setelah terjadi pertempuran akhirnya raksasa Rahu berhasil dikalahkan. Raksasa Rahu takluk dan memohon ampun kepada Dewa Siwa. Sementara itu raksasa ciptaan Dewa Siwa yang dahsyat itu, selalu merasa lapar. Raksasa ini terus-menerus memakan segala yang ditemuinya di alam. Dewa Siwa menjadi gusar melihat tindakan raksasa ciptaannya ini, dan segera turun tangan menyelamatkan isi alam semesta ini. Untuk menghentikan keganasan ciptaannya ini, Dewa

Siwa memerintahkan raksasa ciptaannya untuk memakan dirinya sendiri. Raksasa ciptaan Dewa Siwa tersebut patuh, dan kemudian mulai memakan kakinya, paha, perut, kemudian lengannya, dan seluruh badannya sendiri, hingga hanya tersisa wajahnya (kepalanya) saja.



Gambar 1. *Kirthemukha*, India
sumber: <http://himalayanacademy.com>



Gambar 2. Banaspati, Jawa Timur
sumber: *survey*, 2005



Gambar 3. Kala, Jawa Tengah
sumber: *survey*, 2005

Setelah kejadian ini Dewa Siwa bersabda: “Sejak saat ini wahai anakku engkau bernama *Kirthemukha*, dan engkau Ku nobatkan sebagai penjaga istanaKu (kuilKu), engkau

Ku tempatkan di ambang pintuKu, engkau akan disegani. Barang siapa yang akan masuk ke dalam kuil, tanpa menyembah terhadapmu, mereka tidak akan mendapat berkat dan rahmatKu.”

Mengenai ornamen kedok wajah yang terletak diatas pintu kuil, Holt (1967) menyebutkan bahwa, ornamen *banaspati* pada candi-candi di Jawa Timur, ornamen *kala* pada candi-candi di Jawa Tengah, memiliki makna yang sama dengan *karang bhoma* di Bali. Baik *banaspati*, *kala*, maupun *bhoma*, mempunyai sumber konseptual yang sama, bersumber dari mitologi bangsa India kuno, yakni cerita *Kīrttimukha*.

b. Mitologi Bhoma

Pada mitologi Hindu di India dikenal cerita tentang sosok raksasa *Bhoma* yang merupakan putra dari Dewa Wisnu (dewa air) dan Dewi Pertiwi (dewi bumi). Dalam cerita ini dikisahkan bahwa, pada suatu waktu, Dewa Wisnu berubah wujud menjadi seekor babi hutan. Perwujudan Dewa Wisnu ini menggali tanah hingga mencapai dasar bumi. Hal ini dilakukan untuk mencari dasar *lingga* (tiang) besar milik Dewa Siwa². Pada saat babi hutan perwujudan Dewa Wisnu, menggali dasar bumi, bertemulah dia dengan sesosok Dewi yang cantik jelita yang bernama Dewi Pertiwi. Pertemuan Dewi Pertiwi (dewi bumi) dengan dewa air/hujan yang sedang berwujud babi hutan ini, membuahkan kisah percintaan. Kisah percintaan ini melahirkan seorang putra yang berwujud menakutkan, bernama *Bhoma*³. Dalam cerita ini, wujud Wisnu sebagai babi hutan yang menggali tanah mencapai dasar bumi, analog dengan karakter air atau hujan di alam yang selalu mengalir turun meresap

² Dalam mitologi *lingobhava*, Dewa Brahma berubah wujud, menjadi angsa dan terbang mencapai puncak *lingga* milik Dewa Siwa. Dewa Wisnu berubah wujud menjadi babi hutan yang menggali tanah mencari dasar *lingga* (cf. Zimmer and Campbell, 1992: 131).

³ Cerita tentang *Bhoma*, terdapat dalam lontar *Bhomakawya*.

ke dalam lapisan-lapisan bumi. *Bhoma* yang merupakan sosok putra Dewa Wisnu dan Dewi Pertiwi, di alam dianalogikan sebagai pepohonan, tumbuh-tumbuhan, ataupun hutan (*vanaspati*) yang tumbuh pada tanah (bumi) yang mendapatkan cukup air (hujan). Dalam budaya Jawa dan Bali *Vanaspatis* lebih dikenal dengan sebutan *Banaspati*, yang dapat dimaknai sebagai pohon-pohon besar ataupun raja hutan⁴.

c. Mitologi Kāla Rahu

Kāla Rahu adalah nama tokoh raksasa yang merupakan musuh para dewata (Sanskerta: *asura*) dalam cerita pencarian *amṛta* (air suci kehidupan abadi), oleh para dewata dan para raksasa. Pada bagian akhir cerita tersebut, *amṛta*⁵ yang muncul dari lautan *Ksirarnava* akhirnya berhasil dikuasai oleh para dewata. Pada saat para dewata bersama-sama akan meminum *amṛta*, satu raksasa/*asura* bernama *Kāla Rahu* berubah wujud menyerupai dewa dan secara diam-diam menyusup diantara para dewata, untuk dapat ikut meminum *amṛta*. Kehadiran *Kāla Rahu* di antara para dewata ini, diketahui dan dilaporkan oleh Dewa Surya (Dewa Matahari) dan Dewa Candra (Dewa Bulan) kepada Dewa Wisnu. Pada saat *amṛta* diminum oleh *Kāla Rahu* dan memasuki rongga mulutnya, Dewa Wisnu menebas leher sang *asura* dengan senjata cakranya, sehingga kepalanya terpisah dari badannya. Kepala *Kāla Rahu* yang sudah mendapat mujizat dari *amṛta* mampu hidup abadi, sedangkan badannya yang belum mendapat mujizat dari *amṛta* terkulai mati. Sejak saat itu kepala *Kāla Rahu* yang hidup abadi diceritakan selalu berusaha membalas dendam pada Dewa Surya (Dewa Matahari) dan dewa Candra (Dewa Bulan). Kepala *Kāla Rahu* selalu berupaya menelan kedua musuh utamanya itu. Akan tetapi Dewa Surya maupun Dewa Candra selalu keluar lagi melalui lubang leher sang *Kāla Rahu* yang terputus dari badannya. Di alam nyata

⁴ Hobart, 2003: 123.

⁵ *Amṛta* disebut juga *soma* (Feller, 2004: 185). Dalam bahasa Bali *amṛta*, dikenal dengan sebutan *tirta amertha*.

peristiwa ini dianalogikan dengan fenomena gerhana matahari dan gerhana bulan⁶.

METODE

Objek dan Lokasi Penelitian

Objek kajian dapat dikelompokkan atas dua jenis objek berdasarkan fungsinya, yaitu (a) objek berupa wujud-wujud ornamen bermotif kedok wajah yang terdapat pada bangunan-bangunan suci tradisional Bali, serta (b) literatur/pustaka yang memuat tentang konsep tentang ornamen tersebut. Lokasi kegiatan penelitian ini adalah berada dalam wilayah Pulau Bali.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah hermeneutik yang pada intinya berupaya menafsirkan muatan makna yang termuat dalam suatu karya seni. Dalam menjalankan metode ini dibutuhkan pula beberapa macam pendekatan dari berbagai aspek dari objek kajian itu sendiri (*cf.* Jones, 2000: 4, 24).

Dalam proses melakukan penelitian ini terdapat dua macam tahap penelitian yang dijalankan secara berurutan dan saling berkaitan. Kedua tahapan tersebut dapat disebutkan sebagai tahapan pengumpulan data sebagai tahap pertamanya, dan tahapan kajian data sebagai tahapan keduanya.

Dalam tahap pertama, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu; (a) observasi ke lapangan terhadap bangunan-bangunan suci Hindu Bali yang memuat bentuk-bentuk ornamen bermotif kedok wajah, (b) studi kepustakaan, dan (c) *interview* tidak terstruktur dengan para informan yang memiliki pemahaman yang kuat terhadap eksistensi dan makna ornamen-ornamen tersebut.

Dalam tahap kedua, teknik kajian atau pembahasannya menggunakan metode hermeneutik yang juga menerapkan beberapa macam pendekatan. Beberapa macam pendekatan tersebut adalah (a) pendekatan berdasarkan aspek morfologi ornamen, (b) pendekatan atas posisi ornamen pada bangunan, (c) pendekatan berdasarkan

mitologi dalam ajaran agama Hindu, (d) pendekatan tentang karakter makhluk yang dijadikan motif tersebut di alam nyata, dan (e) pendekatan atas hasil studi tentang karakter wilayah kaki, badan, dan puncak gunung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi tentang Ornamen-ornamen Bermotif Kedok Wajah dalam Seni Arsitektur Tradisional Bali.

Pada bagian ini dipaparkan deskripsi singkat mengenai bentuk ornamen-ornamen bermotif kedok wajah yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali. Ornamen-ornamen ini lazimnya dipahatkan pada material batu alam, bata merah, atau kayu serta ditempatkan pada posisi-posisi tertentu pada perwujudan bangunan berlanggam Bali.

a. Karang *bhoma*

Ornamen *karang bhoma* merupakan ornamen populer dan termasuk sebagai ornamen yang paling disakralkan dalam seni arsitektur tradisional Bali. Ornamen ini diwujudkan sebagai sebetuk wajah raksasa dengan mulut yang sedang menganga menyeringai, memperlihatkan lidah, gigi, dan taring tajamnya. Relief kedok wajah sang raksasa ini lazimnya dipahatkan dengan sepasang mata melotot, rambut yang ikal tebal, dan beberapa hiasan kepala dan kalung. Ornamen ini memiliki beberapa varian bentuk, antara lain (1) dalam wujud kedok wajah raksasa saja, (2) dalam wujud sebetuk wajah raksasa sebatas leher yang diapit sepasang tangan mengembangnya berkuku tajam, serta (3) dalam wujud sebetuk wajah dengan atau tanpa sepasang tangan yang disatukan dengan pahatan tanaman menjalar berbunga.

Ornamen *karang bhoma* ini mengambil ilham dari mitologi Hindu tentang putera Dewa Wisnu dengan Dewi Pertiwi yang lahir dalam wujud seorang raksasa menakutkan, bernama Bhoma Narakāsura. *Karang bhoma* dipahatkan di atas lubang pintu masuk arsitektur gerbang utama (*kori agung*) kompleks bangunan pura, *kori agung* bangunan kediaman pendeta Hindu (*geria*), dan *kori agung* kediaman raja (*puri*) (*cf.*

⁶ *cf.* Kramrisch, 1976: 325-328.

Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta, 2001: 66). Ada kalanya pula *karang bhoma* dipahatkan di atas lubang pintu masuk ruang suci (*rong*) sebuah bangunan suci (*pelinggih*) Hindu Bali.



Gambar 4. Kori Agung
sumber: survey, 2010



Gambar 5. Varian Karang Bhoma
sumber: survey, 2010



Gambar 6. Varian Karang Bhoma
sumber: survey, 2010

Karang bhoma diyakini sebagai relief sakral yang menggambarkan *spirit* penjaga kesucian area-area pura dan bangunan-bangunan suci dari vibrasi energi-energi negatif dari luar.

b. Karang sae

Karang sae merupakan ornamen dalam seni arsitektur tradisional Bali yang juga bermotif kedok wajah seorang raksasa dengan bentuk dasar dan varian-varian yang menyerupai *karang bhoma*. Meskipun wujud dasar kedua ornamen serupa, akan tetapi apabila diamati secara lebih seksama, akan terlihat adanya perbedaan wujud kedok wajah raksasa yang terdapat pada *karang sae* dengan yang terdapat pada *karang bhoma*. Kedok wajah raksasa *karang sae* mengambil bentuk berupa raksasa bergigi taring yang runcing-runcing, memiliki sepasang tanduk, dan bentuk wajah yang lebih “kurus” dari pada kedok wajah *karang bhoma*.

Pahatan *karang sae* ditempatkan di atas lubang pintu masuk arsitektur gerbang bangunan-bangunan rumah masyarakat umum, bangunan-bangunan sekolah, perkantoran, maupun bangunan-bangunan sekular berlanggam Bali lainnya. Ornamen *karang sae* yang bersifat sekular dianggap sebagai tiruan dari ornamen *karang bhoma* yang disakralkan. Kata ‘*sae*’ dalam *karang sae* diperkirakan berasal dari kata ‘*saih*’ dalam bahasa Bali yang berarti padanan atau tiruan⁷.



Gambar 7. Karang Sae
sumber: survey, 2010

⁷ Kutipan hasil wawancara dengan seorang nara sumber dalam Titib (1983).



Gambar 8. *Karang Bentolu*
sumber: survey, 2011



Gambar 9. *Karang Tapel*
sumber: survey, 2010

c. *Karang bentolu*

Perwujudan *karang bentolu* relatif mudah diidentifikasi karena memiliki motif berupa kedok wajah raksasa bermata satu yang melotot, dengan rahang terbuka dan bergigi taring yang tajam. Kedok wajah *karang bentolu* umumnya dipahatkan hanya dengan rahang atas saja, berambut ikal lebat, dan sedikit hiasan kepala (cf. Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta, 2001: 67). *Karang bentolu* pada bangunan-bangunan berlanggam Bali dapat dijumpai pada berbagai bagian bangunan, seperti pada dasar bangunan (*bebaturan*), pada umpak (*sendi*), pada badan bangunan, atau pada hiasan di puncak atap bangunan.

d. *Karang tapel*

Karang tapel dapat diartikan sebagai ornamen topeng. Kata '*tapel*' dalam bahasa Bali dapat diterjemahkan sebagai topeng dalam bahasa Indonesia. Ornamen ini juga bermotif kedok wajah raksasa dengan hiasan sederhana pada kepala dan lehernya. Wajah raksasa pada *karang tapel* dipahatkan hanya dalam wujud wajah dengan mata melotot, rambut ikal lebat, serta mulut menganga

memperlihatkan gigi, lidah, dan taring tajamnya (cf. Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta, 2001: 67). Ornamen yang bersifat sekular ini pada umumnya ditempatkan di bagian kaki bangunan (*bebaturan*), pada bidang-bidang datar maupun pada bidang-bidang menyudut bangunan.

e. *Karang manuk*

Karang manuk mengambil motif tampak samping wajah seekor burung. Ornamen ini lazimnya dipahatkan pada keempat sudut bangunan. Ornamen *karang manuk* dipahatkan pada bagian-bagian atas bangunan, seperti di pojok-pojok atas dari bagian kaki bangunan (*bebaturan*), badan bangunan, atau kepala bangunan. Kata '*manuk*' berarti burung, hal ini juga menjadi sangat mudah dipahami dengan melihat bentuk ornamen *karang manuk* yang mengambil motif wajah seekor burung. *Karang manuk* disebut juga dengan *karang goak* atau ukiran wajah burung gagak (cf. Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta, 2001: 67).

Perwujudan ornamen *karang manuk* pada bangunan-bangunan berlanggam Bali lazimnya dipahatkan sebagai wajah seekor burung bermata melotot, hanya berparuh atas, bergigi taring tajam, berambut ikal, dan dilengkapi hiasan kepala sederhana. Pahatan *karang manuk* ada kalanya dipahatkan menyatu dengan ukiran tanaman menjalar (*pepatran*) dan ukiran kelopak bunga (*karang simbar*).



Gambar 10. *Karang Manuk*
sumber: survey, 2010



Gambar 11. *Karang Manuk*
sumber: survey, 2010

f. *Karang hasti*

Karang hasti atau *karang gajah* merupakan ornamen bermotif wajah seekor gajah. Ornamen ini dapat dijumpai terpatat di sudut-sudut bagian bawah dari bagian kaki bangunan (*bebaturan*). Perwujudan ornamen kedok wajah gajah ini juga cukup mudah dikenali karena motifnya yang khas berupa wajah gajah yang bermata besar, bertelinga lebar, berbelalai, bergading, dan berambut ikal lebat (*cf.* Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta, 2001: 67). *Karang hasti* juga digambarkan sebagai kepala gajah dengan mulut menganga, dilengkapi hiasan kepala sederhana, serta ada kalanya dipahatkan menyatu dengan ukiran-ukiran lain semacam *pepatran*.



Gambar 12. *Karang Hasti*
sumber: survey, 2010

Dialog antarkonsep

Bagian ini membahas tentang dua hal yang berkenaan tentang konsep ornamen bermotif kedok wajah, yaitu (1) keterkaitan

konsep antara ornamen-ornamen bermotif kedok wajah tradisional Bali dengan konsep ornamen *kīrthimukha* dan (2) keterkaitan konsep antara motif ornamen kedok wajah tradisional Bali dengan posisi penempatannya pada bangunan berlanggam Bali.

a. Kaitan antara ornamen-ornamen bermotif kedok wajah tradisional Bali dengan konsep ornamen *kīrthimukha*.

Kīrthimukha adalah nama sejenis ornamen kedok wajah raksasa yang terdapat di atas lubang pintu gerbang bangunan-bangunan kuil di India dan Nepal. Konsep raksasa dengan wajah yang menakutkan ini bersumber dari sebuah mitologi Hindu yang terkenal dalam budaya klasik India.

Mitologi ini selanjutnya menjadi ilham dipahatkannya relief kedok-kedok wajah raksasa *Kīrthimukha* yang menakutkan di atas lubang-lubang pintu gerbang kuil India dan Nepal. Relief semacam ini juga dapat ditemukan di berbagai kuil negara lain yang mendapat pengaruh budaya Hindu dan Buddha dari India. Pada gerbang kuil-kuil di Indonesia, relief semacam ini dinamai relief *kala-makara* (Jawa Tengah), *banaspati* (Jawa Timur), dan *karang bhoma* (Bali). Ornamen-ornamen *kīrthimukha* versi Indonesia ini sesungguhnya memiliki motif yang sama, meskipun ketiganya memiliki sebutan yang berbeda-beda. Penamaannya yang berbeda-beda tersebut sangat terkait dengan adanya perbedaan mitologi yang melatarbelakangi keberadaannya. Para sarjana menafsirkan bahwa mitologi wajah raksasa *Kīrthimukha* tidak begitu dikenal di Indonesia. Cerita tentang kepala raksasa *Kīrthimukha* pada masa dahulu diperkirakan tidak sepopuler cerita-cerita lainnya, seperti (1) mitologi kepala raksasa Kala Rahu, sebagai pemakan bulan dan matahari di Jawa Tengah, (2) mitologi kepala raksasa Banaspati, sebagai penjaga hutan di Jawa Timur, serta (3) mitologi kepala raksasa Bhoma, sebagai putera Dewa Wisnu dan Dewi Pertiwi di Bali.

Selain berupa *karang bhoma*, di Bali masih terdapat beberapa bentuk ornamen bermotif kedok wajah raksasa lainnya seperti *karang sae*, *karang bentolu*, dan *karang tapel*.

Karang bhoma merupakan ornamen sakral yang dipahatkan di atas lubang pintu gerbang utama (*kori agung*) bangunan pura dan beberapa bangunan lainnya di Bali. *Karang sae*, *karang bentolu*, dan *karang tapel* juga bermotif kedok wajah, akan tetapi ketiganya tidak disakralkan dan tidak ditempatkan di atas lubang pintu masuk gerbang utama (*kori agung*) bangunan pura. Berdasarkan bentuk dasar keempat ornamen tradisional Bali ini dapat disebutkan sebagai ornamen pengembangan dari bentuk ornamen kedok wajah *kīrthimukha* India. Akan tetapi hanya *karang bhoma* yang memiliki kesetaraan tingkat kesakralan dengan ornamen *kīrthimukha* versi India.

b. Kaitan antara bentuk ornamen kedok muka tradisional Bali dengan posisi penempatannya pada bangunan berlanggam Bali.

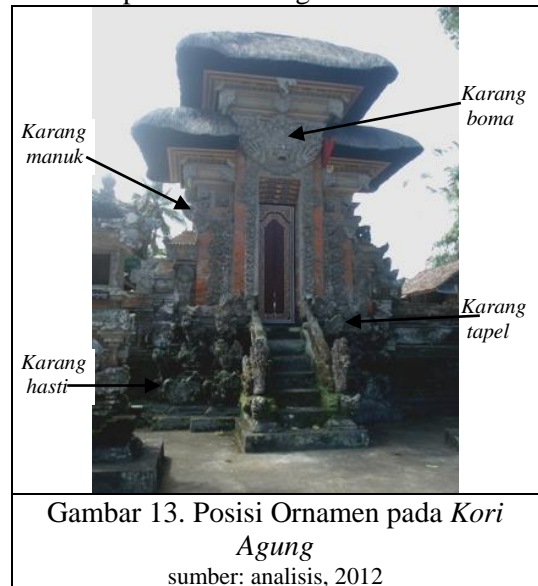
Dalam seni arsitektur tradisional Bali juga dikenal adanya bentuk ornamen kedok wajah lainnya yang berbentuk dasar wajah hewan, seperti *karang hasti* (ukiran motif wajah gajah) dan *karang manuk* (ukiran motif wajah burung). Kedua ornamen ini selayaknya *karang bhoma* dan ornamen-ornamen kedok wajah lainnya ditempatkan secara konsisten pada posisi-posisi tertentu pada bangunan tradisional Bali.

(1) *Karang hasti* atau *karang gajah* sebagai simbolisasi keberadaan hewan gajah di alam, ditempatkan di bagian terbawah dasar bangunan. Gajah merupakan mamalia berkaki empat, hewan berbadan besar, kokoh, dan kuat. Habitat alami gajah adalah daerah hamparan hutan di kaki gunung. Karakter-karakter yang seperti ini sangat sejalan dengan penempatan *karang hasti* di bagian bawah dari kaki bangunan (*bebaturan*), sebagai figur-figur hewan kuat yang kokoh menyangga bangunan (cf. Gelebet, dkk., 2002: 360).

(2) *Karang manuk* atau *karang goak* merupakan simbolisasi satwa burung yang hidup di alam. Karakter burung yang mampu terbang, menyebabkan banyak jenis burung yang memiliki habitat hidup di wilayah alam atas atau daerah badan

gunung. Dalam seni bangunan tradisional Bali, pahatan ornamen *karang manuk* lazimnya ditempatkan di bagian-bagian bangunan yang menggambarkan alam atas, seperti di atas *karang hasti* pada bagian kaki bangunan (*bebaturan*). Bangsa burung yang bersayap memiliki wilayah jelajah hingga ke badan gunung dan langit, sedangkan gajah sebagai hewan darat hanya mampu menjelajahi hamparan daratan alam bawah (cf. Gelebet, dkk., 2002: 360).

Karang manuk dapat pula ditemukan terpahat di bagian-bagian atas bangunan, seperti pada puncak atap (*raab*). Gambaran ini sangat sejalan dengan konsep penggambaran sorga sebagai alam penuh kedamaian yang dibayangkan berada di puncak gunung. Dalam konsep-konsep seni rupa dan budaya Indonesia pra-Islam, burung merupakan salah satu komponen yang banyak digunakan untuk menggambarkan alam sorga. Beberapa contoh yang dapat diketengahkan tentang konsep-konsep burung di alam sorga adalah konsep burung cendrawasih sebagai burung penuntun jalan ke sorga (Bali: *manuk dewata*) serta konsep *kinara* dan *kinari* sebagai burung-burung berkepala manusia yang menjaga pohon suci Kalpavriksha di sorga.



Gambar 13. Posisi Ornamen pada *Kori Agung*
sumber: analisis, 2012



Gambar 14. Pasangan *Kinara-Kinari*
sumber: <http://baltyra.com>

- (3) *Karang bhoma* selain merupakan simbolisasi wajah raksasa Bhoma, juga dapat dimaknai sebagai gambaran hutan di badan gunung yang merupakan salah satu sumber kehidupan bagi berbagai makhluk hidup. Hutan yang terletak di daerah badan gunung juga berfungsi menjaga stabilitas ekosistem alam dan menyimpan cadangan air bersih di bumi. Hutan juga mencegah longsornya tanah gunung yang dapat membahayakan kehidupan manusia dan makhluk lainnya. Gambaran seperti ini juga sejalan dengan konsep wajah raksasa *Kīrthimukha* yang ditugaskan untuk menjaga pintu kuil Dewa Siwa. Para dewata dan jiwa-jiwa suci leluhur dalam konsep vernakular klasik Indonesia digambarkan bersemayam di puncak gunung-gunung suci di alam. Gunung-gunung semacam ini senantiasa terjaga kesakralannya oleh adanya hutan lebat sebagai wilayah proteksi dan “tembok pembatas” yang memisahkannya dengan alam hidup manusia yang sekular dan profan. Uraian analogis ini mempermudah pemahaman tentang penempatan *karang bhoma* yang berada di badan bangunan, di atas lubang pintu masuk gerbang menuju area suci

atau ruang suci sebuah arsitektur rumah Tuhan di Bali.

- (4) Ornamen-ornamen kedok wajah lainnya, seperti *karang sae*, *karang bentolu*, dan *karang tapel* merupakan pengembangan lain dari *kīrthimukha*. Ornamen-ornamen semacam ini di samping sebagai hiasan bangunan suci, juga dapat dimaknai sebagai elemen-elemen dekoratif pada berbagai bagian bangunan berlanggam Bali pada masa sekarang.

Konsep penempatan ornamen-ornamen kedok wajah pada bangunan tradisional Bali sangat berkaitan dengan konsep seni arsitektur tradisional Bali yang menggambarkan bangunan sebagai sebuah simbolisasi keberadaan gunung di alam nyata. Gunung merupakan elemen alamiah di bumi yang disucikan dan diyakini sebagai tempat bersemayamnya berbagai energi positif, kekuatan alam, dan roh-roh suci. Berbagai konsep tentang alam gunung dengan tingkatan-tingkatan dan ekosistemnya juga dijadikan ilham bagi berbagai perwujudan arsitektur tradisional Bali. Selain dari pada itu, gunung juga memiliki beberapa tingkatan alam dengan masing-masing karakteristik ekosistemnya sebagai habitat hidup bagi berbagai jenis makhluk.

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil kajian ini dapat disebutkan sebagai berikut.

- Ornamen *karang bhoma*, *karang sae*, *karang bentolu*, dan *karang tapel* merupakan ornamen-ornamen kedok wajah yang dikenal dalam seni arsitektur tradisional Bali. Ornamen ini merupakan bentuk pengembangan dari ornamen *kīrthimukha* yang populer dalam seni arsitektur kuil India.
- Ornamen *karang bhoma* merupakan ornamen kedok wajah raksasa yang disakralkan dalam seni arsitektur tradisional Bali. Ornamen ini hanya dapat ditemukan terpahat pada gerbang suatu area atau bangunan yang disakralkan di Bali.
- Konsep penempatan ornamen-ornamen kedok wajah pada perwujudan bangunan-

bangunan tradisional di Bali adalah mengikuti konsep yang menganalogikan bangunan tradisional Bali sebagai simbolisasi eksistensi gunung di bumi dengan segala macam spesies yang menghuninya.

Indian Art and Civilization. Princetown University Press, Princetown, NJ.

DAFTAR PUSTAKA

- Feller, Daniell. 2004. *The Sanskrit Epic's Representation of Vedic Myths*. Motilal Banarsidass Publ., Delhi.
- Gelebet, I Nyoman, dkk. 2002. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Badan Pengembangan Kebudayaan dan pariwisata Deputi Bidang Pelestarian dan Pengembangan Budaya Bagian Proyek Pengkajian dan Pemanfaatan Sejarah dan Tradisi Bali, Denpasar.
- Hobart, Angela. 2003. *Healing Performances of Bali: Between Darkness and Light*. Berghahn Books, Oxford.
- Jones, Lindsay. 2000. *The Hermeneutics of Sacred Architecture: Hermeneutical calisthenics : a morphology of ritual-architectural priorities*. Singapore: Harvard University Press.
- Kramrisch, Stella. 1976. *The Hindu Temple, volume II*. Montilal Banarsidass, Delhi.
- Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta. 2001. *Peningkatan Apresiasi Masyarakat terhadap Nilai-nilai Sumber Daya Arkeologi, Bedugul, 14-17 Juli, 2000: Proceedings EHPA*. Jakarta: Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta.
- Titib, I Made. 1983. *Arti dan Fungsi Bhoma pada Kori Agung di Bali*. Institut Hindu Dharma, Denpasar.
- Tonjaya, I Nyoman Gede Bandesa K. 1982. *Lintasan Asta Kosali*. Nyoka Ria, Denpasar.
- Zimmer, Heinrich Robert dan Campbell, Joseph. 1992. *Myths and Symbols in*