

**TOKOH BEGAWAN MINTARAGA CERITA ARJUNA WIWAHA  
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh  
**Yulian Purwyantoro**  
NIM 10206244027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2016**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Tokoh Begawan Mintaraga  
Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan* ini telah  
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 Juni 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Djoko Maruto', written in a cursive style.

Drs. Djoko Maruto, M.Sn.  
NIP. 195206071984031001

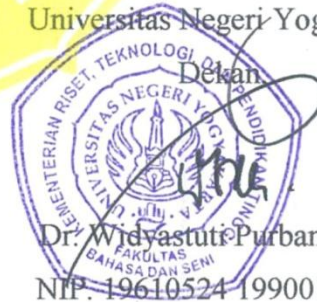
## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan* di depan Dewan Penguji pada 28 Juni 2016 dan dinyatakan LULUS.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	: Ketua		15 Juli 2016
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	: Sekretaris		15 Juli 2016
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	: Penguji Utama		15 Juli 2016

Yogyakarta, 15 Juli 2016  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

  
Dekan  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Yulian Purwyantoro**  
NIM : 10206244027  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Penulis



Yulian Purwyantoro

## MOTTO

*“Berbuat baik itu menyenangkan, jadi untuk apa melakukan sesuatu yang  
tidak menyenangkan”*

*(Yulian Purwyantoro)*

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah terimakasih untuk Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang, karya ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya Bapak Bambang Siswantoro dan Ibu Sri Wiwi Hartiwi yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan, semangat dan motivasi. Adik-adiku Arum Sari dan Nugi, yang selalu menemaniku Wiji Budi Lestari, serta teman-teman yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang penulis kerjakan dengan sungguh-sungguh telah terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) dengan judul “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” penulis selesaikan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini dapat terselesaikan atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) :

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A. Dekan Fakulats Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang penulis selesaikan.
2. Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk membuat Tugas Akhir Karya Seni (TAKS).
3. Drs. Djoko Maruto, M.Sn. yang dengan penuh rasa sabar dan kebijaksanaanya telah membimbing, mendukung, dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) dengan lancar.
4. Arsianti Latifah S.Pd, M.Sn. Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan nasihat serta motivasi dan dukungan selama masa kuliah.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas segala ilmu yang telah diberikan.

6. Bapak Bambang Siswantoro dan Ibu Sri Wiwi Hartiwi, kedua orangtua yang tanpa henti mendoakan, mendukung, dan memberikan seluruh kasih sayangnya.
7. Arum dan Nugi adik saya yang telah memberikan kasih sayangnya dan semangat.
8. Seseorang yang spesial untuk saya Wiji Budi Lestari yang tanpa henti mendoakan, mendukung, menyemangati dan membantu.
9. Teman-teman Jurusan Pendidikan Seni Rupa angkatan 2010 yang telah mendukung, menyemangati, dan membantu.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis memahami jika laporan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Penulis



Yulian Purwyantoro



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan penciptaan.....	8
F. Manfaat penciptaan.....	8
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	9
A. Kajian Sumber.....	9
1. Wayang Purwa.....	9
2. Tokoh Begawan Mintaraga.....	9
3. Cerita Arjuna Wiwaha.....	11
B. Kajian Seni Rupa.....	12
1. Seni Rupa.....	12

2. Seni Lukis.....	13
3. Struktur Seni Lukis.....	14
1. Ideoplastis.....	15
a) Konsep Penciptaan.....	15
b) Tema ( <i>Subject Matter</i> ).....	16
2. Fisikoplastis.....	17
a) Elemen-elemen Seni.....	17
b) Prinsip-prinsip Penyusunan Elemen Rupa.....	24
c) Bentuk lukisan / Visualisasi.....	27
3. Media dan Teknik dalam lukisan.....	28
a) Media.....	28
b) Teknik.....	29
4. Ragam Hias Pengisi Lukisan.....	31
a) Ornamen.....	31
C. Metode Penciptaan dan Pendekatan.....	32
1. Metode Penciptaan.....	32
a. Observasi.....	32
b. Ekperimentasi.....	32
c. Visualisasi.....	33
2. Pendekatan Dekoratif.....	33
a) Herjaka HS.....	35
b) Soedibio.....	37
<b>BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Konsep dan Tema Penciptaan.....	39
1. Konsep Penciptaan.....	39
2. Tema Penciptaan.....	41
B. Proses Visualisasi.....	42
1. Bahan, Alat dan Teknik.....	42
a. Bahan.....	43
b. Alat.....	47

c. Teknik.....	52
C. Tahap Visualisasi.....	53
1. Sketsa.....	53
2. Pemasangan Serat Fiber.....	55
3. Pewarnaan.....	56
4. Finishing.....	57
D. Bentuk Lukisan.....	58
1. Manunggal.....	58
2. Gandewa.....	62
3. Pashupatastra.....	65
4. Prabu Niwatakawaca Gugur.....	68
5. Mamangmurka Gugur.....	71
6. Gelar Prabu Kiritin.....	74
7. Uwos.....	77
8. Tanding.....	80
9. 7 Widodari.....	83
 BAB IV PENUTUP.....	 86
A. Kesimpulan.....	86
 DAFTAR PUSTAKA.....	 88

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Wayang Purwa Begawan Mintaraga.....	10
Gambar 2	Karya Herjaka HS “ <i>Pasare Terus Ngumandang</i> ”.....	35
Gambar 3	Karya Soedibio “ <i>Punakawan dan Lima Pandawa</i> ” ....	37
Gambar 4	Kanvas.....	43
Gambar 5	Cat Akrelik.....	44
Gambar 6	Serat Fiber.....	45
Gambar 7	Lem Kayu.....	46
Gambar 8	Kuas.....	48
Gambar 9	Palet.....	48
Gambar 10	Staples Tembak.....	49
Gambar 11	Kain Lap.....	50
Gambar 12	Kapur.....	51
Gambar 13	Sarung Tangan Silicon.....	51
Gambar 14	Air Bersih.....	52
Gambar 15	Proses Sketsa.....	54
Gambar 16	Pemasangan Serat Fiber.....	55
Gambar 17	Pewarnaan.....	56
Gambar 18	“ <i>Manunggal</i> ”.....	58
Gambar 19	“ <i>Gandewa</i> ”.....	62
Gambar 20	“ <i>Pashupatastra</i> ”.....	65
Gambar 21	“ <i>Prabu Niwatakawaca Gugur</i> ”.....	68
Gambar 22	“ <i>Mamangmurka Gugur</i> ”.....	71
Gambar 23	“ <i>Gelar Prabu Kiritin</i> ”.....	74
Gambar 24	“ <i>Uwos</i> ”.....	77
Gambar 25	“ <i>Tanding</i> ”.....	80
Gambar 26	“ <i>7 Widodari</i> ”.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Struktur Seni Lukis .....	15
-------------------------------------	----

## **RONGSOKAN SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN**

Oleh:  
Gagat Aditya Kurniaji  
10206244031

### **ABSTRAK**

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, tema, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Rongsokan Sebagai Objek Penciptaan Lukisan*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode *observasi*, *eksplorasi*, dan *visualisasi*. Observasi yaitu pengamatan kondisi benda-benda rongsokan untuk dijadikan objek lukisan. Selanjutnya eksplorasi dilakukan untuk menemukan komposisi saat visualisasi sehingga mencapai hasil visual yang baik. Setelah pembahasan dan proses visualisasi maka dapat disimpulkan bahwa: 1) konsep penciptaan lukisan adalah melukiskan keunikan benda-benda rongsokan yang mengandung nilai estetik jika divisualisasikan secara realistis, dengan penyusunan objek sesuai komposisi *still life*, serta dihidupkan dengan permainan kontras dan keseimbangan *asimetris*. 2) Tema lukisan adalah penggambaran objek rongsokan dengan berbagai *variasi* bentuk, warna, dan karakter yang memiliki keunikan, permasalahan, dan kesan artistik yang digambarkan secara realistis. 3) Teknik penggambaran objek dikerjakan secara realistis merespon objek sesungguhnya yang tetap melakukan interpretasi. menggunakan teknik *blissing*, *asimetris balance*, dan permainan kontras untuk membuat lukisan tampak lebih *dinamis*. 4) Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan realistis dengan *interpretasi*, pewarnaan dominasi coklat dengan memperkuat karakter rongsok pada objek, menciptakan kontras-kontras pada bagian tertentu, serta dikerjakan secara mendetail menggunakan cat minyak di atas kanvas dengan gaya realisme. Kesembilan lukisan tersebut yaitu: "*Tumpukan Kardus*" (50cm x 60cm) 2016, "*Seonggok Mobil Berkarat*" (80cm x 60cm) 2016, "*Pernah Berjasa Dalam Karya*" (75cm x 50cm) 2016, "*Koper Besi yang Usang*" (100cm x 60cm) 2016, "*Elektronik yang Rusak*" (75cm x 50cm) 2016, "*Tungku Pecah*" (50cm x 40cm) 2016, "*Kunci-Kunci Berkarat*" (40cm x 50cm) 2016, "*Alat Musik dan Elektronik Rusak*" (75cm x 50cm) 2016, "*Botol Pecah*" (50cm x 60cm) 2016.

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Melukis merupakan proses berkesenian dimana pelukis mengungkapkan pengalaman estesisnya ke dalam sebuah lukisan yang hasilnya dapat dinikmati secara visual. Bagi pelukis, proses melukis merupakan media untuk menuangkan gagasan dan pikiran melalui karya seni lukis yang diciptakan. Dalam penciptaan lukisan, banyak faktor yang mempengaruhi terciptanya sebuah lukisan, diantaranya faktor dalam diri pelukis maupun faktor dari luar pelukis. Semuanya itu berkaitan erat dengan munculnya gagasan-gagasan yang perupa dapatkan dalam proses melukis. Pengalaman estesis seniman didapatkan ketika seorang seniman itu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dari proses berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya seniman memiliki banyak kesempatan untuk lebih mengeksplorasi kreativitas dalam berkarya, baik itu teknik visualisasi maupun konsep yang memiliki landasan yang kuat.

Seorang perupa dapat menciptakan berbagai karya yang menakjubkan dari berbagai hal yang dilihatnya atau apa yang ada dalam imajinasinya. Karya-karya yang diciptakannya dapat terinspirasi mulai dari hal-hal kecil dalam keseharian seperti kegiatan keseharian hingga berbagai kejadian lainnya. Karya-karya yang diciptakan seorang perupa dapat berupa lukisan objek pemandangan alam, kehidupan sehari-hari, hingga berupa karya seni purwa

yang sangat menarik untuk divisualisasikan pada kanvas. Perupa tentunya memiliki banyak alasan ketika akan membuat sebuah lukisan. Lukisan yang diciptakannya dapat berupa pengungkapan isi hatinya, pikirannya, atau bahkan sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan.

Lukisan sebagai media penyampaian pesan memang menjadi hal yang begitu menarik terutama jika pesan yang disampaikan berupa ajaran moral yang berasal dari budaya asli Indonesia khususnya Jawa. Budaya Jawa merupakan budaya yang luhur dengan berbagai macam ajaran tentang kehidupan yang disampaikan dengan berbagai media. Media yang digunakan orang Jawa dalam menyampaikan pelajaran hidup dapat dilihat dari berbagai hasil budayanya seperti tembang macapat, wayang, serat-serat, dan lain sebagainya. Lukisan dengan mengambil tema dari budaya sendiri untuk memberikan pesan yang baik terhadap generasi muda tentunya sangat menarik untuk dikaji.

Wayang purwa bukan hanya pertunjukan yang bersifat menghibur, tetapi juga sarat akan nilai-nilai filsafat kehidupan. Wayang purwa adalah refleksi dari budaya Jawa, dalam arti pencerminan dan kenyataan kehidupan, nilai dan tujuan kehidupan, moralitas, harapan dan cita-cita kehidupan orang Jawa. Tokoh-tokoh wayang purwa dengan perwatakannya menggambarkan nilai-nilai moral yang patut diketahui dan dikaji lebih lanjut sebagai masukan berharga bagi upaya pembentukan karakter akhlak atau budi luhur. Wayang purwa memang sebuah karya yang unik dan menarik dilihat dari berbagai sisi. Wayang purwa menggabungkan berbagai kesenian menjadi satu pertunjukan



yang sangat menarik untuk dinikmati. Wayang purwa selain memiliki fungsi sebagai hiburan juga sebagai media untuk menyampaikan berbagai pesan atau ajaran terhadap para penikmatnya.

Karakter bentuk, figur, warna, ornamen, garis-garis dan pola hias dari wayang purwa yang unik dan menarik. Ciri khas dari wayang purwa adalah bentuk atau figur natural manusia yang digayakan atau distilisasi menjadi pipih sehingga kehilangan bentuk tiga dimensinya. Warna-warna yang kaya menggunakan teknik sungging. Pada ornamen atau *isen-isen* wayang purwa seperti sulur-suluran, floral maupun geometrik yang kaya dan dalam. Garis-garis yang saling bertemu dan berjejer, mengalun, meliuk, mengalir memenuhi bidang hiasan.

Di dalam cerita wayang purwa banyak sekali cerita-cerita kecil dari setiap tokoh wayang purwa yang mempunyai nilai-nilai dan filsafat kehidupan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah kisah perjalanan Arjuna mendapatkan senjata-senjata dewa dan juga menyempurnakan ilmu kebatinannya. Kisah perjalanan Arjuna tersebut terangkum dalam cerita wayang purwa dengan judul Arjuna Wiwaha. Tokoh wayang purwa Arjuna memiliki daya tarik tersendiri bagi para pecinta wayang. Arjuna memiliki fisik yang digambarkan sebagai sosok laki-laki dengan wajah tampan dan memiliki tubuh yang bagus sehingga banyak membuat wanita jatuh hati. Arjuna tidak hanya memiliki badan fisik mempesona yang menjadi magnet tapi juga memiliki perjalanan hidup yang menarik untuk dikaji dan dipelajari.

Arjuna dalam cerita Arjuna Wiwaha berganti nama menjadi Begawan Mintaraga. Menurut sebagian dalang, Mintaraga sebenarnya berasal dari kata *witaraga*, yang artinya menyucikan diri. Penulis tertarik pada peranan Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sehingga penulis ingin mengangkat peranan Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai sumber inspirasi berkekrativitas, dengan tujuan menyampaikan nilai-nilai dan pesan kehidupan yang bisa diambil dari cerita tersebut. Misalnya saja pada awal cerita Arjuna Wiwaha digambarkan Arjuna melakukan tapabrata di dalam hutan untuk mendapatkan ilmu yang baik untuk kehidupan. Hingga namanya berganti menjadi Begawan Mintaraga. Di dalam tapanya tersebut tentunya Begawan Mintaraga mendapat berbagai ujian dan cobaan untuk menguji dirinya layak atau tidak mendapatkan hal yang menjadi keinginannya. Hal ini seperti halnya kehidupan manusia yang harus tetap mau berusaha sebaik mungkin dan tidak berputus asa dengan berbagai kondisi.

Penulis memilih tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha karena di dalam cerita tersebut Begawan Mintaraga memberi contoh perbuatan luhur yang didalamnya terdapat pesan-pesan yang menarik untuk diterapkan di kehidupan nyata yang orang sekarang semakin meninggalkannya. Pesan yang dapat diambil yaitu untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Menyucikan diri, membersihkan hati dan pikiran dari nafsu dan masalah duniawi. Manusia harus dapat melewati berbagai ujian dan cobaan kehidupan untuk menjadikan dirinya semakin kuat secara mental ataupun fisik. Introspeksi diri agar menjadi manusia yang lebih baik dari sebelumnya.

Dengan memahami pesan-pesan yang terkandung dalam cerita tersebut, orang akan bisa menjalani kehidupan dengan lebih baik

. Masuknya budaya barat yang ke Indonesia yang dianggap lebih keren oleh kebanyakan orang menjadikan budaya asli khususnya budaya Jawa semakin memudar. Dampaknya hasil kebudayaan nenek moyang seperti halnya wayang purwa dianggap kuno dan kampungan. Modernisasi dan westernisasi yang sekarang ini seperti merasuki generasi muda sehingga muncul anggapan “kuno” akan budayanya sendiri. Fakta tersebutlah yang menjadikan penulis ingin mengangkat tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai inspirasi penciptaan lukisan untuk membangkitkan kembali generasi muda mencintai budaya sendiri. Generasi muda yang telah dapat mencintai budayanya tentunya akan mau belajar dari hal-hal yang terkandung didalamnya. Banyak hal yang dapat diambil dari peranan Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha tentang pelajaran hidup sebagai manusia.

Berdasarkan fenomena yang terjadi seperti halnya lunturnya nilai-nilai kebudayaan lokal seperti yang telah dijelaskan di atas mengilhami penulis untuk membuat lukisan bertemakan budaya sendiri. Visualisasi bentuk tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha dengan gaya dekoratif dengan menambahkan serat fiber sebagai tekstur. Teknik yang digunakan penulis menggunakan perpaduan teknik basah.

Banyak seniman mengangkat tokoh wayang purwa Arjuna ataupun visualisasi bentuk wayang purwa dalam lukisannya misalnya karya-karya dari

Herjaka HS dan Soedibio mereka memvisualisasikan wayang purwa dengan gaya dekoratif masing-masing. Herjaka HS menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Tekstur dalam lukisan Herjaka timbul dari tebalnya pemakaian cat yang berbeda-beda. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah. Berbeda dengan bentuk atau figur gaya wayang purwa pada umumnya, Herjaka menggunakan anatomi manusia sewajarnya dan juga lebih bervolume atau tiga dimensi kecuali kepala. Kepala wayang gaya Herjaka sama dengan gaya wayang purwa pada umumnya. Gerakan tubuh wayang purwa gaya Herjaka cenderung lebih bebas. Sama dengan Herjaka, Soedibio menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Lukisan-lukisan Soedibio menggunakan warna-warna berat, seperti coklat dan kuning ochre. Teknik pewarnaan juga masih ada yang menggunakan teknik sungging. Berbeda dengan Herjaka, dalam membuat bentuk atau figur wayang purwa Soedibio masih menggunakan kaidah umum rupa wayang purwa.

Sejalan dengan uraian tersebut, penulis untuk memvisualisasikan wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha dengan media cat akrelik di atas kanvas. Penulis menambahkan serat fiber sebagai tekstur. Warna-warna yang penulis gunakan mengambil warna-warna milik Soedibio. Bentuk atau figur Begawan Mintaraga menggunakan gaya penulis sendiri tetapi tidak meninggalkan kaidah umum rupa wayang purwa. Dalam melukiskan gerakan-gerakan tubuh penulis menggunakan gaya Herjaka yang cenderung lebih bebas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas,dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah,diantaranya :

1. Tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga memiliki daya tarik tersendiri yang menarik untuk dikaji lebih lanjut.
2. Peran tokoh Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha yang mengandung pesan-pesan yang baik untuk diterapkan di kehidupan sekarang.
3. Budaya Jawa yang semakin luntur akibat modernisasi dan westernisasi menjadikan budaya sendiri dianggap kuno.
4. Tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha menjadi inspirasi yang akan diwujudkan ke dalam lukisan.
5. Seniman Herjaka HS dan Soedibio memiliki gaya dekoratif masing-masing yang dapat menjadi acuan dalam melukis.

## **C. Batasan Masalah**

Penciptaan karya seni lukis ini dibatasi pada peran tokoh Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha. Momen-momen tertentu yang didalamnya terdapat pesan-pesan yang bagus. Pesan-pesan yang disampaikan dalam setiap momennya tentu akan membuat penikmatnya belajar tentang berbagai hal melalui apa yang dicontohkan oleh tokoh Begawan Mintaraga. Gaya yang digunakan adalah gaya dekoratif.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penciptaan seni lukis sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan yang terinspirasi dari tokoh Begawan Mintaraga?
2. Bagaimana proses dan teknik visualisasi lukisan yang terinspirasi dari tokoh Begawan Mintaraga?
3. Bagaimanakah bentuk lukisan yang terinspirasi tokoh Begawan Mintaraga?

#### **E. Tujuan**

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut diatas,maka tujuan penciptaan ini antara lain :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema lukisan yang terinspirasi dari tokoh Begawan Mintaraga.
2. Menjelaskan mengenai proses dan teknik visualisasi lukisan yang terinspirasi dari tokoh Begawan Mintaraga.
3. Mendiskripsikan bentuk lukisan yang terinspirasi dari tokoh Begawan Mintaraga.

#### **F. Manfaat**

Hasil penciptaan seni lukis ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khasanah pengetahuan tentang karya seni lukis. Selain itu hasil penciptaan seni lukis ini diharapkan dapat digunakan sebagai refrensi bagi penciptaan karya lukis.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Kajian Sumber**

##### **1. Wayang Purwa**

Menurut Ki Ageng Kapalaye (2010: 341) wayang berakar kata dari bahasa Jawa *ayang* atau *ayang-ayang*. Ayang berarti baying atau bayangan. Dengan demikian wayang merupakan bayang-bayang. Wayang merupakan perwujudan dua atau tiga dimensi dari angan-angan dan sifat-sifat yang dimiliki manusia.

Adapun jenis-jenis wayang yang umum dikenal Jawa salah satunya wayang purwa. Wayang purwa dikenal juga dengan sebutan wayang kulit. Pokok cerita bersumber dari agama Hindu, yaitu *Ramayana* dan *Mahabarata*. Fungsi wayang purwa erat kaitanya dalam upacara adat dan upacara keagamaan (Ki Ageng Kapalaye, 2010: 342)

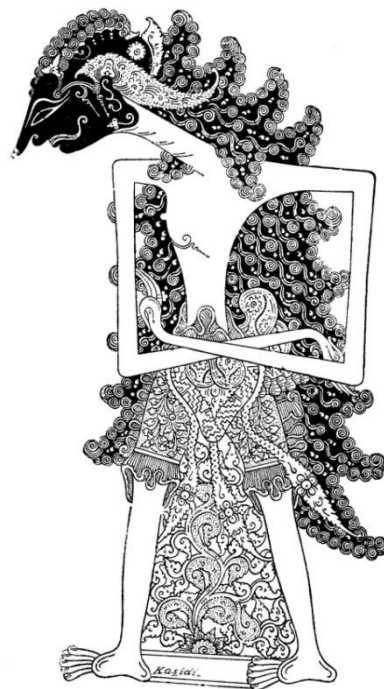
##### **2. Tokoh Begawan Mintaraga**

Dalam wayang purwa terdapat tokoh Begawan Mintaraga. Begawan Mintaraga muncul pertama kali dalam cerita Arjuna Wiwaha sebagai pergantian nama dari Arjuna. Heru S Sudjarwo dkk. (2010: 874), menjelaskan bahwa menurut sebagian dalang, Mintaraga sebenarnya berasal dari kata *witaraga*, yang artinya menyucikan diri.

Menurut Wawan Susetya (2010: 199) , ketika sedang bertapa itulah Arjuna bergelar dengan nama Begawan Mintaraga, Begawan Ciptaning atau

Arjuna Wiwaha. Tak ayal, orang-orang pun mengenal bahwa sejak bertapa itu, Raden Arjuna dikenal sebagai seorang Begawan, resi, atau pandhita.

Sebagai Begawan Mintaraga, Arjuna juga harus mengikuti aturan seorang Begawan atau Resi. Semua atribut berbau kemewahan duniawi harus ditanggalkan. Berpuasa melawan hawa nafsu dan juga godaan-godaan duniawi.



**Gambar 1:** Wayang Purwa Begawan Mintaraga  
(Sumber, <http://www.tokohwayang.wordpress.com>)

Bagian-bagian yang ada dalam Begawan Mintaraga antara lain mata liyepan (mata gabahan), wujudnya menyerupai bentuk sebuah biji padi yang belum dikupas kulitnya. Jenis mata liyepan ini digunakan tokoh wayang yang bertubuh kecil, langsing, yang memancarkan sifat atau watak luhur, bijaksana (Sunarto 1989: 37).

Hidung wali miring merupakan hidung yang diperuntukan bagi tokoh wayang kulit purwa yang bertubuh kecil. Pada umumnya disertai dengan jenis



mata liyepan ujudnya menyerupai pisau raut kecil yang biasa digunakan untuk mengukir kayu atau topeng (Sunarto 1989: 39).

Mulut gethetan bentuknya menyerupai bentuk mulut jenis mingkem, tetapi menggunakan salitan atau bagian ikal pada bagian belakang mulut wayang, dengan gigi sedikit terlihat. Jenis wayang yang bermulut genthetan adalah wayang ksatria “bagusan” (Sunarto 1989: 42).

Jari tangan Begawan Mintaraga menggunakan driji janma. Biasanya Arjuna menggunakan jenis rambut gelung supit urang, tetapi dalam wujud Begawan Mintaraga menggunakan jenis rambut ikal panjang. Sumping yang digunakan dalam wujud Begawan Mintaraga sama dengan wujud Arjuna yaitu sumping kudupturi.

### **3. Cerita Arjuna Wiwaha**

Wawan Susetya (2010: 117), Salah satu kitab sastra Jawa Kuno yang banyak mengandung penyatuan filsafat dan mistik, yakni Kitab Arjuna Wiwaha karya pujangga besar Mpu Kanwa (1019-1042). Dalam kitab tersebut dikisahkan tentang Raden Arjuna yang sedang melakukan tapa brata atau semadi, sehingga hikmah kisah tersebut sangat bermanfaat bagi para pemuda khususnya.

Dalam cerita tersebut Arjuna melakukan tapabrata untuk mendapatkan senjata dewa sehingga namanya berganti menjadi Begawan Mintaraga.. Karena keseriusannya dalam bertapa dia ditunjuk dewa untuk membunuh Prabu Niwatakawaca yang telah membuat resah para dewa di kahyangan. Tentunya

untuk bisa mendapatkan apa yang diinginkan dan bisa mengalahkan Prabu Niwatakawaca, Begawan Mintaraga selalu diberi ujian.

Dengan melewati ujian-ujian yang ada ilmu kebatinan tentang kehidupan Begawan Mintaraga semakin tinggi. Setelah melewati ujian-ujian yang diberikan oleh para dewa, Begawan Mintaraga mendapatkan senjata-senjata dewa diantaranya Gendewa dari Batara Indra dan Pasopati dari Batara Guru. Setelah mendapatkan senjata dewa Begawan Mintaraga diutus para dewa untuk mengalahkan Prabu Niwatakawaca. Pertarungan antara Begawan Mintaraga dan Prabu Niwatakawaca dimenangkan oleh Begawan Mintaraga dengan memanah pangkal lidah raja raksasa itu dengan Pasopati.

Sebagai ungkapan terima kasih para dewa, Begawan Mintaraga dinobatkan sebagai raja di kahyangan selama empat puluh hari bergelar Prabu Kariti, Kiritin, Kaliti. Pada kesempatan itu, Begawan Mintaraga juga diperbolehkan mempersunting seorang bidadari, Dewi Supraba. Belum genap empat puluh hari di kahyangan Arjuna tidak menemukan ketenangan, hatinya resah memikirkan saudara dan ibunya sampai akhirnya Arjuna memutuskan untuk kembali lagi ke dunia dengan izin Batara Indra.

## **B. Kajian Seni Rupa**

### **1. Seni Rupa**

Suwarna (2003: 2) mendefinisikan seni rupa sebagai hasil ekspresi manusia dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dengan menggunakan unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, bidang, tekstur, volume, dan ruang. Seni rupa merupakan cabang kesenian yang memiliki fungsi untuk

membentuk pribadi manusia sehingga menjadikan manusia yang beradab, tidak lepas dari nilai-nilai pedagogis (ilmu pendidikan), sosial, etis, estetis dan artistik. Jadi seni rupa merupakan hasil ekspresi manusia dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dengan memperhatikan unsur-unsur seni rupa dan memiliki fungsi untuk membentuk kepribadian manusia.

## **2. Seni Lukis**

Soedarso (2006: 2) mendefinisikan seni sebagai kebutuhan manusia yang terakhir, setelah kebutuhan lain terpenuhi seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan akan perumahan dan sejenisnya terpenuhi. Karena orang tidak akan mati jika tidak menghasilkan seni. The Liang Gie (2004: 18) mendefinisikan seni sebagai kegiatan budi pikiran seorang (seniman) yang secara mahir menciptakan suatu karya sebagai pengungkapan perasaan manusia. Jadi seni merupakan kebutuhan manusia yang terakhir setelah kebutuhan lain terpenuhi dan juga seni merupakan pengungkapan perasaan manusia yang diungkapkan lewat karya.

Menurut Mikke Susanto (2011: 241), seni lukis merupakan bahasa ungkapan yang bersumber dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna dalam mengekspresikan emosi dan gerak seseorang. Menurut Humar Sahman (1993: 55), seni lukis adalah proses membubuhkan cat baik itu kental maupun cair di atas permukaan datar yang ketebalannya tidak diperhitungkan, sehingga lukisan tersebut sering dilihat sebagai karya dua dimensi. Jadi seni lukis merupakan bahasa ungkapan untuk

mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan membubuhkan cat di atas media datar dengan ketebalan yang tidak diperhitungkan.

Menurut Dharsono (2004: 36), seni lukis dapat dikatakan sebagai “suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya”. Sedangkan Gie (2004: 97) mendefinisikan “seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema, dan lambang”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah hasil karya dua dimensional yang di dalamnya terkandung pengalaman estetik guna mengekspresikan emosi, gerak dan nilai-nilai yang bersifat subjektif dengan menggunakan alat, bahan disertai teknik dan dikombinasikan dengan unsur-unsur visual berupa garis, warna, bentuk, tekstur, dan nilai-nilai lain sebagai pertimbangan estetik.

### **3. Struktur Seni Lukis**

Suwaryono (1957: 14) Seni lukis mempunyai struktur yang terdiri dari dua faktor besar yang mempengaruhi yaitu :

- a. Faktor ideoplastis, terdiri dari pengalaman, emosi, fantasi dan sebagainya, dimana faktor ini bersifat rohani yang mendasari penciptaan seni lukis.
- b. Faktor fisikoplastis, berupa hal-hal yang menyangkut persoalan teknis, termasuk pengorganisasian elemen-elemen fisik seperti garis, tekstur, ruang, bentuk beserta prinsip-prinsipnya.

Tabel 1: Struktur Seni Lukis

Ideoplastis	Fisikoplastis
Konsep, tema, ide, imajinasi, pengalaman, ilusi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur-unsur visual seperti: garis, titik, bidang, warna, dan tekstur.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip-prinsip penyusunan seperti: irama, kesatuan, keseimbangan, harmoni, repetisi dan proporsi.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representasional.</li> <li>2. Non Representasional / Abstrak</li> <li>3. Alat dan Bahan</li> <li>4. Teknik Seni Lukis                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Basah</li> <li>• Teknik Kering</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>

Sumber: <http://edhysekenbta.blogspot.co.id>

### 1) Ideoplastis

Selanjutnya untuk menjelaskan struktur seni lukis secara rinci mengenai faktor Ideoplastis yang berupa: konsep, tema, ide, pengalaman dan sebagainya, yang seluruhnya bersifat rohani tidak tampak mata, namun setelah kolaborasikan dengan yang bersifat fisik seperti unsur-unsur visual dan prinsip seni akan dapat dirasakan kehadirannya pada lukisan.

#### a) Konsep Penciptaan

Dalam penciptaan Lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada

umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008: 748), Konsep adalah idea tau pengertian yang diabstrakkan secara konkret.

Mikke Susanto (2011: 227), mengatakan bahwa:

Konsep merupakan pokok pertama / utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis dengan singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, yaitu suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara kreator dan penikmat.

#### **b) Tema (*Subject Matter*)**

Tema adalah unsur yang sangat penting yang juga menjadi dasar dari setiap penciptaan lukisan. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya tema, yaitu inti persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya persoalan objek. Menurut Dharsono (2007: 31), *subject matter* atau tema pokok ialah

“rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan”. Bentuk Menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Kemudian, menurut Mikke Susanto (2011: 385), *subject matter* atau tema pokok adalah “objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni”.

Jadi, dalam penciptaan lukisan ini tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau dasar gagasan yang dimiliki seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan melalui karya lukis.

## **2. Fisikoplastis**

Selanjutnya untuk menjelaskan struktur seni lukis secara rinci faktor fisikoplastis, dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **a) Elemen-elemen Seni**

#### **1) Garis**

Garis merupakan unsur rupa yang paling elementer di bidang seni rupa dan sangat penting dalam tersusunnya sebuah bentuk lukisan. Garis dapat berupa goresan yang memiliki arah serta mewakili emosi tertentu. Menurut Mikke Susanto (2011: 148) “garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa

pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain”.

Menurut Dharsono (2004: 40), pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Menurut Sidik, F & Aming, P (1979: 3), Garis adalah “goresan, coretan, guratan yang menghasilkan bekas”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan garis adalah goresan, guratan atau coretan yang mengandung simbol emosi atau arti untuk membentuk objek.

Dalam lukisan, garis yang ditimbulkan merupakan sebuah goresan cat kuas di atas kanvas. Dari semua garis-garis yang ada, garis yang muncul dari warna-warna yang memang digoreskan, menjadikan bentuk sebuah objek.

## **2) Titik**

Unsur titik terkadang sulit untuk dinyatakan atau dilihat dalam sebuah lukisan. Namun, pada dasarnya titik hampir selalu ada dalam setiap lukisan. Titik atau *point*, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. (Mikke Susanto, 2011: 402).



Pada karya penulis titik yang tampak juga berupa titik yang dihasilkan oleh cat sebagai upaya untuk mencapai detail dari karakter objek-objek tertentu yang digambarkan agar kesan cahaya lebih terlihat atau tampak.

### 3) Bidang

Adanya bidang bisa dipastikan tidak akan terlepas dari setiap unsur yang terdapat dalam lukisan.

Dalam arti lain *Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif dan sugestif” (Mikke Susanto, 2011: 55).

Sedangkan menurut Margono (2010: 142), Bidang merupakan “permukaan yang datar. Suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk bidang, baik bidang geometrik (segitiga, persegi, dan persegi panjang) maupun bidang organik (lengkung bebas)”.

Dalam lukisan menampilkan unsur-unsur bidang dari yang geometrik seperti persegi panjang, persegi, lingkaran dan lain-lain hingga bidang organik seperti pada objek-objek alam misalnya daun, pohon batu, rumput, awan dan lain sebagainya.

### 4) Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam proses penciptaan lukisan,

Hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (tension) deskripsi alam, ruangan, bentuk dan masih banyak lagi. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia” (Dharsono, 2007: 76).

Menurut Mikke Susanto (2011: 433), warna subtraktif adalah “warna yang berasal dari pigmen”. Pendapat lain dikemukakan Sidik, F & Aming, P (1979: 7) warna adalah “kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata”. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, warna merupakan pigmen primer berwarna biru, merah, kuning yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat mewakili objek-objek dalam lukisan.

## **5) Tekstur**

Sifat permukaan suatu benda mampu menonjolkan karakter dari benda tersebut. Misalnya, karakter kasar, halus, licin, atau bergelombang. Hal ini dapat dirasakan melalui indra peraba, yakni tangan manusia. Menurut Margono (2010: 142), “tekstur adalah permukaan suatu benda, ada yang halus

ada yang kasar. Tekstur disebut juga sebagai nilai raba dari suatu benda”.

Dalam penciptaan lukisan ini, tekstur pada lukisan adalah tekstur nyata atau tekstur yang memiliki nilai raba secara nyata (dapat dirasakan dengan indera peraba). Yang dihasilkan melalui penambahan serat fiber di atas kanvas untuk memunculkan efek tertentu. Tekstur yang dihasilkan dari teknik ini adalah tekstur kasar.

Lukisan dekoratif karya Herjaka HS memiliki tekstur yang kasar. Teknik yang digunakan Herjaka untuk menimbulkan tekstur adalah tebal dan tipisnya cat minyak yang digoreskan di atas kanvas.

Jadi, yang dimaksud dengan tekstur dalam lukisan penulis adalah tekstur nyata atau yang memiliki nilai raba yang dibentuk melalui pemasangan serat fiber pada permukaan kanvas.

## **6) Bentuk**

*Shape* atau bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Dharsono, 2007: 37). Di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai symbol perasaan seniman didalam menggambarkan objek

hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Karena kadangkadangkang *Shape* (bentuk) tersebut mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya (transformasi) yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman.

Bentuk juga seringkali didefinisikan dengan arti yang sederhana. Dalam hal ini Mike Susanto (2011: 54), mendefinisikan “bentuk sebagai rupa atau wujud yang berkaitan dengan matra yang ada”. Dalam hal ini bentuk menurut Mikke Susanto dipersepsikan dengan unsur-unsur rupa yang tampak secara visual.

Jadi, Bentuk dalam lukisan penulis merupakan sebuah bentuk objek yang terbentuk oleh garis dan batas perbedaan warna. Misal, bentuk-bentuk objek tokoh wayang purwa, pohon, api, rumput, batu, awan dan senjata-senjata.

## **7) Ruang**

Dalam bidang seni rupa, unsur ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat. Sedangkan dalam lukisan, ruang dapat dihadirkan melalui bentuk-bentuk yang menciptakan ilusi optis misal paduan garis dan warna yang membentuk bidang dengan

sudut pandang tertentu akan memunculkan asumsi akan adanya ruang dalam lukisan tersebut. Menurut A.A.M. Jelantik (1999: 21) ruang adalah kumpulan beberapa bidang; “kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengolahan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap”. Sedangkan Menurut Mikke Susanto (2011: 338), ruang merupakan:

Istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik, yaitu rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi, ruang dalam lukisan penulis adalah ilusi optis atau ruang semu yang tampak pada kanvas. Ruang semu tersebut tampak melalui kesan yang ditimbulkan dari penggambaran objek-objek yang terdapat dalam lukisan. Semua objek yang ada dalam lukisan penulis mengesankan ruang yang timbul karena kombinasi dari bentuk-bentuk visual yang terletak berdasarkan sudut pandang tertentu.

## b) Prinsip-prinsip Penyusunan Elemen Rupa

Dalam menciptakan lukisan seniman akan berusaha sebaik mungkin dalam mengolah karyanya. Untuk mencapai itu, diperlukan pengetahuan dan penguasaan mengolah prinsip-prinsip dalam seni lukis. Prinsip-prinsip seni lukis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1) Harmoni (keselarasan)

Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Harmoni atau keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Menurut Dharsono (2007: 43), “harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat”. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keselarasan (*harmony*).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011: 175), “harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan. Juga merujuk pada pembedanya gunaide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, harmoni adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh perbedaan yang

dekat oleh setiap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu.

## 2) Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Jika salah satu atau unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Menurut Dharsono (2007: 83), “Kesatuan adalah koehsi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi”.

Mikke Susanto (2011: 416) menyatakan bahwa:

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni.*

Jadi, kesatuan merupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan. Kemudian kesatuan merupakan salah satu pedoman pokok dalam berkarya seni. Kesatuan dapat terbentuk jika salah satu unsur rupa mempunyai hubungan. Dalam lukisan penulis kesatuan dibentuk dari hubungan warna, bentuk dekoratif objek dan tekstur.

### 3) Keseimbangan (Balance)

Menurut Mikke Susanto (2011: 46) “keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni”.

Keseimbangan adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lain- lain). (Margono & Abdul Aziz, 2010: 143)

### 4) *Point of Interest*

Menurut Mikke Susanto (2011: 312), *Point of Interest* atau *Point of View* adalah “titik perhatian atau titik di mana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni”. Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan warna, bentuk, objek atau gelap terang maupun ide cerita / tema sebagai pusat perhatian.

### 5) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif. Menurut Mikke Susanto (2011: 320), “proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan



bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (*balance*), irama (*repetisi*), harmoni, dan kesatuan (*unity*)”.

Sedangkan Dharsono (2007: 87), menjelaskan bahwa “proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan”.

#### **6) Kontras**

Dalam lukisan, keberadaan prinsip kontras sangatlah menunjang komposisi secara keseluruhan. Menurut Mikke Susanto (2011: 227), “kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain”.

Jadi, Kontras yang digunakan dalam lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok misalnya, penggunaan warna gelap yang berdampingan secara langsung dengan warna yang sangat terang atau perbedaan ukuran bentuk-bentuk dalam lukisan.

#### **c) Bentuk Lukisan /Visualisasi**

Setelah konsep dan tema lukisan terusun dengan baik, maka selanjutnya adalah tahap visualisasi. Visualisasi merupakan tahap perwujudan konsep menjadi bentuk yang nyata. Hal ini berkaitan erat dengan pengertian bentuk secara fisik.

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada suatu karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. (Dharsono, 2007: 33).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada dua macam bentuk yaitu *visual form* atau bentuk fisik dari sebuah karya seni yang merupakan satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni hasil dari kongkritasi *subject matter* dan *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena hubungan antara nilai-nilai bentuk fisik terhadap tanggapan kesadaran emosional.

### **3. Media dan Teknik Dalam Lukisan**

#### **a) Media**

Sebagai seorang seniman, harus mampu memahami dan mengenal penggunaan media yang digunakan dalam proses kerja kreatif. Menurut Mikke Susanto (2011: 25), Menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

## **b) Teknik**

Teknik melukis merupakan suatu kebutuhan yang harus dimiliki seorang seniman atau pencipta karya seni ketika melakukan penerapan warna harus sesuai dengan tema. Teknik melukis dapat dibedakan menjadi dua yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah adalah sebuah teknik menggambar atau melukis dengan menggunakan medium yang bersifat basah atau memakai medium air dan minyak cair. Seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta. (Susanto, 2011: 395). Teknik basah dibagi lagi lima yaitu *Opaque*, *Glazing*, *Aquarel*, *Translucent* dan *Brush Stroke*.

### **1) Teknik Basah**

Setiap perupa mempunyai teknik yang berbeda-beda dalam melukis, terdapat dua teknik pokok yang sangat mendasar yang erat hubungannya dengan medium yang digunakan. Kedua teknik tersebut adalah teknik kering dan basah. Menurut Mikke Susanto (2011: 395), teknik basah adalah “sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memakai medium dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, dan tinta”.

Menurut Mikke Susanto (2011: 282) Teknik *Opaque* adalah suatu teknik dalam melukis yang dilakukan dengan cara

mencampurkan cat pada permukaan kanvas dengan menggunakan sedikit pengencer hingga warna yang sebelumnya tertutup. Teknik *Glazing* atau glasir merupakan teknik melukis pada kanvas dengan menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak (Susanto, 2011: 157). Teknik *Aquarel* adalah teknik melukis pada kanvas dengan menggunakan cat air (teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada dibawahnya (disapu sebelumnya) tidak tertutup atau masih nampak. (Susanto, 2011: 14). Teknik *Translucent* merupakan teknik melukis dimana kepekatan cat yang digunakan berada diantara transparan (*aquarel*) dan plakat (*opaque*). (Susanto, 2011: 407). Kemudian yang terakhir teknik *Brush Stroke* merupakan teknik melukis dimana goresan yang dibuat memiliki ukuran dan kualitas tertentu yang memiliki suatu sifat atau karakter. Hal ini erat hubungannya dengan kekuatan emosi, ketajaman warna, bahkan goresannya kadang-kadang sangat emosional. *Brush Stroke* juga bisa diartikan sebagai hasil goresan kuas yang meninggalkan cat pada permukaan benda dimana goresan tersebut merupakan karakter goresan atau tulisan tangan seseorang. (Susanto, 2011: 64).

#### **4. Ragam Hias Pengisi Lukisan**

##### **a) Ornamen**

Menurut I Wayan Sudana dan I Wayan Seriyoga Parta Ornamen berasal dari kata “ORNARE” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias. (<http://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/> 26 April 2016, 20.00 wib.).

Dalam ornamen terdapat motif yang merupakan elemen pokok dalam ornamen. Motif merupakan bentuk dasar dari penciptaan ornamen. Salah satu motif dalam ornamen yaitu motif geometris

##### **1) Motif Geometris**

Menurut I Wayan Sudana dan I Wayan Seriyoga Parta Motif tertua dari ornamen adalah bentuk geometris, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir “L/T” dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias, dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik.

(<http://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/> 26 April 2016, 20.15 wib.)

## **C. Metode Penciptaan dan Pendekatan**

### **1. Metode Penciptaan**

#### **a) Observasi**

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui apa saja elemen-elemen dan karakteristik bentuk visual wayang purwa Begawan Mintaraga untuk diangkat sebagai objek lukisan. Ketika melakukan observasi, penulis mencari sumber gambar bentuk wayang purwa Begawan Mintaraga dari berbagai gaya. Untuk selanjutnya diamati dan dicari ciri khas dari tokoh Begawan Mintaraga. Ciri khas tersebut yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga gaya dari penulis, yang membedakan dari wayang purwa Begawan Mintaraga yang lain.

#### **b) Eksperimentasi**

Eksperimentasi atau percobaan merupakan suatu proses yang memberikan pertimbangan-pertimbangan awal dari persiapan melukis. Eksperimentasi bertujuan untuk mencapai hasil visual yang optimal melalui teknik-teknik cat akrilik sehingga dapat mencapai visual yang diinginkan pelukis. Penambahan tekstur menjadi bahan percobaan sang pelukis, untuk mencari tekstur yang sesuai. Pencarian tekstur mulai dari pasir, serbuk kramik, sampai akhirnya serat fiber.

Penggunaan warna background kanvas mulai dari putih, ungu, sampai coklat. Cara menggoreskan cat akrilik dengan kuas di atas kanvas yang sudah diberi tekstur untuk memunculkan efek teksturnya. Semuanya itu adalah proses dari eksperimentasi.

### c) **Visualisasi (Eksekusi)**

Tahapan ini dimulai pembuatan sketsa terlebih dahulu media kertas yang selanjutnya diterapkan ke kanvas. Kemudian dilanjutkan dengan proses pemberian tekstur serat fiber. Proses selanjutnya pewarnaan dengan teknik basah yang didasari cat akrilik menggunakan kuas secara menyeluruh. Setelah pemberian warna dasar, penambahan warna lanjutan sangat diperlukan untuk memunculkan efek dari tekstur. Pendetailan dengan menggunakan kuas kecil dan kuas runcing untuk menjangkau garis-garis dan objek-objek kecil. Terakhir adalah finishing dengan pemberian clear.

## **2. Pendekatan Dekoratif**

Dunia seni lukis terdapat berbagai macam gaya atau aliran yang menjadi ciri khas dari seorang pelukis itu sendiri. Menurut Mikke Susanto (2011: 100), dekoratif karya seni yang memiliki unsur menghias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampilkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketigadimensiannya.

Gaya dekoratif merupakan sebuah gaya yang mampu memberi keleluasaan pada pelukisnya. Gaya ini hamper tidak mempunyai aturan.

Bisa saja melukis figure manusia tanpa memedulikan proporsi atau anatomi. Bisa pula membuat bentuk non-figuratif yang tak berpangkal, tak berujung. Bisa pula tanpa memedulikan perspetif dan volume ruang. Pelukis hanya dituntut untuk mampu melakukan eksplorasi dan improvisasi garis serta pembentukan bidang warna yang kuat.

Pada prinsipnya gaya seni dekoratif lebih pada upaya untuk mengajukan pola-pola garis, warna, tekstur yang mampu menyajikan atau merepresentasikan ide dengan unsur hias yang tinggi. Prinsip kerjanya adalah dengan melakukan perulangan garis, titik, warna atau bentuk-bentuk dasar sehingga membentuk pola yang (kadang) ritmis dan dibuat secara konsisten. Gaya dekoratif menjadi salah satu cara yang sering dipakai untuk mengisi ruang kosong. Gaya dekoratif juga kerap dianggap sebagai gaya visual yang mencitrakan bidang datar sebagai hal yang penting.

Dalam proses berkarya seni seorang seniman tentunya tidak akan pernah terlepas dari inspirasi atau pengaruh dari luar dirinya. Pengamatandari karya-karya seniman lain sangat mempengaruhi proses berkarya seni seorang seniman, baik hanya sebagai referensi maupun sebagai karya inspirasi. Karya-karya seniman lain yang memberi inspirasi tentunya akan berpengaruh terhadap karya-karyanya baik secara ide ataupun secara teknis pengerjaan karya. Seniman-seniman yang memberikan inspirasi bagi penulis dalam berkarya seni adalah Herjaka HS dan Soedibio. Mereka merupakan pelukis yang selama ini memberi



inspirasi bagi penulis dalam menuangkan ide dan gagasan maupun dalam berkarya seni. Berikut adalah karya-karya Herjaka HS dan Soedibio yang telah memberi pengaruh penulis dalam berkarya.

a) **Herjaka HS**



**Gambar 2:** Herjaka HS, “Pasare Terus Ngumandang”  
100x150cm.

Cat Minyak di atas kanvas, 2016  
(Sumber, Dokumentasi penulis)

Herjaka HS adalah seniman dekoratif asal Yogyakarta. Karyanya cukup dikenal luas oleh masyarakat Yogyakarta. Herjaka HS memiliki nama asli Petrus Agus Herjaka. Lahir di Yogyakarta pada 4 Agustus 1957.

Herjaka dikenal sebagai pelukis bertema wayang. Lulusan Sekolah Seni Rupa Indonesia dan Jurusan Seni Rupa IKIP Yogyakarta ini rutin berpameran sejak 1985. Pameran bersamanya antara lain diselenggarakan di Galeri Tembi Yogyakarta, Museum

Affandi, Taman Budaya Yogyakarta, Bentara Budaya Yogyakarta, serta di Jakarta, Solo dan Bali. Sedangkan pameran tunggalnya antara lain diadakan di Galeri Tembi Yogyakarta dan Jakarta, Taman Budaya Surakarta, Benteng Vredeburg Yogyakarta, Lembaga Indonesia Prancis Yogyakarta, dan terakhir di Phnom Penh Kamboja. Ia juga membuat ilustrasi wayang dalam sejumlah kalender majalah berbahasa Jawa Djaka Lodang dan Jaya Baya.

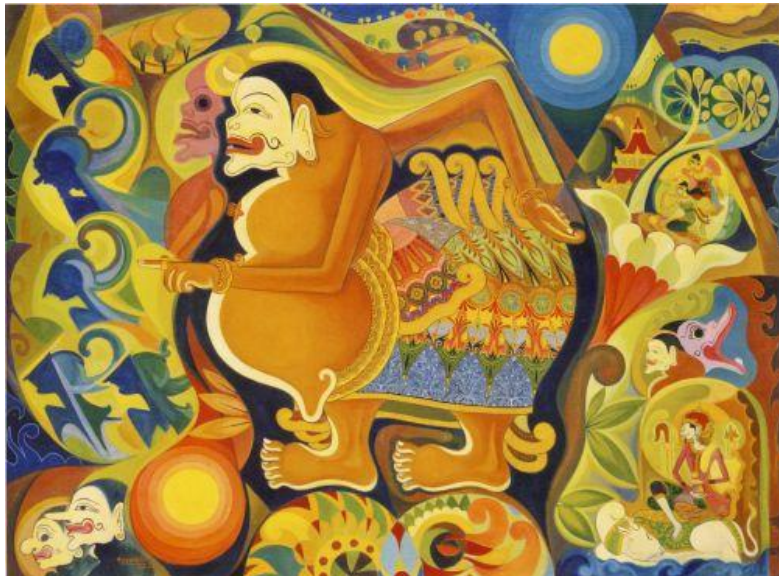
Dalam dunia seni ia sempat meraih sejumlah penghargaan, yakni Juara Harapan Lomba Lukis Wayang Tingkat Nasional di Jakarta (1988), Penata Iringan Terbaik Lomba Pertunjukan Rakyat se-Daerah Istimewa Yogyakarta (1990), Nominasi Lomba Logo Bank Tabungan Negara di Jakarta (1991), Nominasi Lomba Cipta Lagu Anak-Anak Bank Central Asia di Jakarta (1994), Juara III Lomba Komik Perdamaian Nasional di Semarang (1999), dan Juara I Lomba Komik Sepak Bola di Goethe Institut Jakarta (2006).

Kini ayah empat orang anak ini bekerja di Tembi Rumah Budaya (sejak 1995), selain mengajar seni lukis di SMA Stella Duce II dan seni rupa di SMA Kolese de Britto.

(Sumber <http://arsip.tembi.net/id/eventjogyakarta/pameran-tunggal-lukisan-herjaka-hs-kemboel-dewi-sri-985.html>)

## b) Soedibio

Soedibio sebenarnya seorang seniman surealis tetapi juga melukis dekoratif. Salah satu karya dekoratif Soedibio adalah lukisan yang berjudul *Punakawan dan Lima Pandawa*.



**Gambar 3:** Soedibio, *Punakawan dan Lima Pandawa*  
110x150 cm

Cat Minyak di Atas Kanvas, 1873

(Sumber, <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/soedibio>)

Lahir di Madiun Jawa Timur 1912, pernah menjadi anggota dari organisasi pelukis Indonesia pertama Persagi sebuah forum dari sebelum perang gerakan muda seniman nasionalistik melawan kolonialisme Belanda. Sejak remaja awal Soedibio telah kenal dekat dengan banyak seniman terkemuka seperti S. Sudjojono, Affandi, Basuki Resobowo, Trisno Soemardjo, Agus Djaya, Otto Djaya.

Selama waktu revolusi, bersama dengan S.Sudjojono dan Trisno Soemardjo ia mendirikan Organisasi Muda Indonesia Artist (Seniman

Indonesia Muda) di Madiun, di rumahnya Jalan Sulawesi 37. Sebelum organisasi ini pindah ke Solo rumah ini adalah tempat pertemuan berdiskusi karya dari banyak artis yang dikenal secara nasional seperti Tino Sidin, Zaini, Nasar, Daud Joesoef dan banyak lainnya.

Tidak lama setelah pembebasannya dari tahanan militer Ducth pada tahun 1950 Soedibio jatuh sakit, dan sejak itu sampai 1966, selama hampir 16 tahun Soedibio mengasingkan diri, tidak mau bergaul dengan orang lain dan absen dari semua kegiatan kehidupan sosial. Ia hidup sebagai seorang pertapa dan tidak pernah keluar, tetapi tetap melukis dan membuat buku. Namun semua kerja kerasnya hancur oleh banjir bandang besar yang melanda kota Madiun pada tahun 1966.

Dia kemudian memutuskan untuk muncul kembali di masyarakat. Dia pergi ke Surabaya dan berkumpul lagi dengan teman-teman lamanya di lingkaran seni rupa.

Sebagai seniman senior dan berpengalaman ia juga kadang-kadang diundang sebagai dosen tamu dalam lukisan Seni Rupa di Fakultas Sastra, bagian Seni Murni, Universitas Sebelas Maret Solo.

(Sumber:[http://sweetaminahgallery.tripod.com/soedibio\\_biograsy.htm](http://sweetaminahgallery.tripod.com/soedibio_biograsy.htm))

## **BAB III**

### **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Konsep dan Tema Penciptaan**

##### **1. Konsep Penciptaan**

Konsep penciptaan lukisan dengan judul “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” adalah visualisasi tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha ke dalam lukisan dekoratif dengan penyederhanaan dari bentuk aslinya dan penambahan tekstur serat fiber, agar lebih bisa diterima masyarakat sekarang sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi lokal. Penggambaran tokoh Begawan Mintaraga dalam cerita Arjuna Wiwaha yang mempunyai sifat-sifat luhur digayakan penulis dengan tidak meninggalkan kaidah-kaidah umum rupa wayang purwa Begawan Mintaraga. Dari banyaknya gaya wayang purwa Begawan Mintaraga dapat diambil ciri-ciri fisik yang khas dari Begawan Mintaraga antara lain rambut ikal panjang berwarna hitam, kepala berwarna hitam, tubuh berwarna *yellow ochre*, mata *liyepan* (mata *gabahan*), hidung *wali miring*, mulut *gethetan*, jari tangan *driji janma*, sedangkan *sandangan* (pakaian dan aksesoris) hanya berupa *sumping kudupturi* di bagian telinga, *rembing* atau anting-anting di bagian telinga, *ali-ali* di jari tangan, *slepe* aksesoris ikat pinggang dan *jarik* sebagai pakaiannya. Alasan mengapa penulis membuat tokoh Begawan Mintaraga dengan gaya sendiri agar membedakan dari wayang

purwa Begawan Mintaraga yang lain dan meningkatkan keoriginalitasan lukisan penulis.

Penciptaan lukisan dengan judul “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” tidak semata-mata langsung terjadi begitu saja. Ada proses yang cukup panjang. Penulis harus melakukan beberapa pengkajian yaitu melalui observasi tokoh Begawan Mintaraga, sehingga dapat mengetahui ciri khas tokoh Begawan Mintaraga dari segi visual seperti bentuk muka, rambut, sandangan, bentuk tubuh dan jari, maupun sifat yang melekat seperti sopan, baik, pantang menyerah dalam menghadapi ujian dan dapat mengendalikan hawa nafsu. Tahapan selanjutnya penulis melakukan eksperimentasi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat bentuk lukisan yang diinginkan. Eksperimentasi yang dilakukan antara lain mencari tekstur yang sesuai. Pencarian tekstur mulai dari pasir, serbuk kramik, sampai akhirnya serat fiber. Efek yang dihasilkan dari serat fiber adalah goresan-goresan seperti serabut yang tidak beraturan. Penggunaan warna *background* kanvas mulai dari putih, ungu, sampai coklat. Cara menggoreskan cat akrilik dengan kuas di atas kanvas yang sudah diberi tekstur untuk memunculkan efek teksturnya. Tahapan selanjutnya adalah proses visualisasi atau eksekusi lukisan seperti pembuatan sketsa, pemasangan serat fiber, pewarnaan dan *finishing*.

Warna yang penulis gunakan terinspirasi dari lukisan-lukisan Soedibio karena warna-warnanya yang cerah tetapi tidak terlalu cerah dan cenderung banyak warna *yellow ochre*. Untuk bentuk dan gerak tubuh wayang purwa

yang ada dalam lukisan, penulis terinspirasi dari karya Herjaka HS karena terlihat lebih bebas. Penambahan serat fiber bertujuan untuk memunculkan efek-efek tekstur yang diinginkan penulis yaitu goresan-goresan seperti serabut yang tidak beraturan.

## 2. Tema Penciptaan

Tema penciptaan lukisan adalah penggalan-penggalan cerita Arjuna Wiwaha yang ditampilkan dalam lukisan dekoratif gaya penulis sendiri. Gaya dekoratif yang dipakai untuk menggambarkan bentuk atau figur Begawan Mintaraga tidak meninggalkan kaidah umum rupa wayang purwa yang *flat* dengan bentuk muka, rambut, sandangan, bentuk badan dan jari yang sudah ada. Dalam melukiskan gerakan-gerakan tubuhnya cenderung lebih bebas. Ornamen-ornamen dibuat lebih sederhana, untuk lebih memunculkan efek tekstur serat fiber. Penambahan *background* yang disesuaikan dengan suasana adegan dalam lukisan.

Penggalan-penggalan cerita Arjuna Wiwaha yang dipilih untuk dilukis antara lain cerita tentang Begawan Mintaraga yang sedang *tapabrata*, Begawan Mintaraga yang digoda oleh tujuh bidadari, perbincangan Begawan Mintaraga dan Resi Padya tentang simbol *uwos*, pemberian *Gandewa* oleh Batara Indra kepada Begawan Mintaraga, terbunuhnya Mamangmurka oleh Begawan Mintaraga dan Kiratarupa, pertempuran panah Begawan Mintaraga dengan Kiratarupa, pemberian *pashupatastra* oleh Batara Guru kepada Begawan Mintaraga, terbunuhnya Prabu Niwatakawaca oleh panah *pashupatastra*

Begawan Mintaraga, dan pemberian tahta kahyangan kepada Begawan Mintaraga.

Salah satu contoh visualisasi adegan dalam cerita Arjuna Wiwaha antara lain tokoh Begawan Mintaraga yang sedang bertapa, menyatu dengan alam. Menanggalkan semua atribut duniawi yang berbau kemewahan. Meletakan senjata busur panah yang selalu dibawanya. Visualisasi cerita tersebut dalam lukisan digambarkan dengan Begawan Mintaraga yang sedang bersila di atas batu, memejamkan mata dan menghadap ke kiri dengan dikelilingi berbagai macam hewan hutan. Pohon besar digambarkan di belakang Begawan Mintaraga sebagai tempat berteduh. Senjata-senjata yang sering dipakai sebagai ksatria seperti busur panah, anak panah dan keris diletakan di samping Begawan Mintaraga. Pemilihan *background* disesuaikan dengan suasana alam yaitu menggunakan ornamen geometris pilin atau sulur-sulur.

Dalam cerita Arjuna Wiwaha, Begawan Mintaraga digambarkan sosok yang sopan, baik, pantang menyerah dalam menghadapi ujian dan dapat mengendalikan hawa nafsu. Terdapat sembilan adegan yang dapat mewakili penggambaran sifat tokoh Begawan Mintaraga. Setiap adegan divisualisasikan ke dalam lukisan dekoratif. Dengan demikian dalam satu cerita Arjuna Wiwaha akan terdapat sembilan lukisan dekoratif.

## **B. Proses Visualisasi**

### **1. Bahan, Alat dan Teknik**

Di dalam proses penciptaan lukisan, pemilihan alat dan bahan serta teknik yang baik adalah kunci bagi banyak pelukis untuk mencapai hasil yang



memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

#### **a. Bahan**

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” menentukan hasil lukisan. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing bahan yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan :

##### **1) Kanvas**

Dalam penciptaan lukisan dengan judul “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan“ penulis memilih bahan kanvas karena bahan kanvas sendiri mudah didapatkan di toko alat lukis. Kanvas yang digunakan kanvas marsoto yang memiliki tingkat kerenggangan pori-pori yang kecil, tetapi memiliki tekstur kanvas yang besar dan kasar menambah efek tekstur dari lukisan penulis.



**Gambar 4:** Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 2) Cat

Cat merupakan bahan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah lukisan. Ada beberapa jenis cat yang dapat digunakan untuk mewarnai sebuah objek lukisan diatas kanvas misalnya cat minyak, cat air dan cat akrilik. Penulis dalam penciptaan lukisan Begawan Mintaraga menggunakan cat akrilik karena sifatnya yang yang cepat kering dengan warna yang menyerupai cat minyak. Cat yang digunakan penulis adalah cat Akrilik *Kappie* dan *Talent China*. Cat *Kappie* yang digunakan warna putih, karena fungsinya untuk campuran berbagai warna lain dan sebagai penambah terang cat dalam lukisan. Cat Akrilik *Talent China* ada berbagai macam warna, antara lain *viridian*, *carmine*, *vandyke brown*, *yellow ochre*, *phithalo blue*, *burn umber* dan *lemon yellow*.



**Gambar 5:** Cat  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3) Serat Fiber

Serat fiber atau dikenal juga dengan nama “matt” adalah sebutan untuk serat (fiber) yang berwarna putih dengan susunan tidak beraturan. Fungsi umum serat fiber yaitu sebagai penguat resin terutama pada pembuatan lembaran agar tidak mudah retak/pecah. Serat fiber ini juga digunakan sebagai pelapis agar lapisan fiberglass menjadi tebal. Bahan ini berupa anyaman mirip kain dan terdiri dari beberapa model, dari model anyaman halus sampai dengan anyaman yang kasar atau besar dan jarang-jarang.

Serat Fiber digunakan penulis untuk menambahkan efek tekstur dalam lukisan. Serat fiber mudah didapatkan di toko alat grafis. Tidak ada spesifikasi khusus dalam pemilihan serat fiber. Satu bungkus serat fiber dapat digunakan untuk membuat dua sampai tiga lukisan, tergantung besar ukuran lukisan yang mau dibuat.



**Gambar 6:** Serat Fiber  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

#### 4) Lem Kayu

Bahan terakhir yang digunakan dalam penciptaan lukisan “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” adalah lem. Lem yang digunakan adalah lem kayu. Lem kayu digunakan untuk merekatkan serat fiber diatas kanvas. Penulis memilih lem kayu dikarenakan sifat lem kayu ketika sudah kering berwarna bening transparan. Lem yang berwarna bening transparan ketika kering inilah yang dicari oleh penulis. Hasil dari pengeleman yang transparan ini akan membuat sketsa gambar lukisan akan tetap tampak atau terlihat walaupun telah tertutup oleh serat fiber. Tentunya hal tersebut memudahkan penulis untuk melanjutkan tahap melukis lainnya yaitu pemberian warna pada sket gambar yang telah dibuat.



**Gambar 7:** Lem Kayu  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## **b. Alat**

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan “Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan” diantaranya kuas, palet, steples tembak, kain lap, kapur, sarung tangan silikon dan air bersih. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing alat yang digunakan dalam proses penciptakan lukisan :

### **1) Kuas**

Kuas merupakan alat yang sangat penting dalam sebuah penciptaan lukisan. Kuas sendiri memiliki fungsi sebagai media untuk menggoreskan warna-warna cat yang diinginkan oleh penulis diatas kanvas. Kuas memiliki banyak ukuran, bentuk dan fungsi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pewarnaan lukisan dibutuhkan berbagai macam kuas dengan berbagai bentuk dan ukuran. Beberapa merek, bentuk dan ukuran kuas yang digunakan antara lain *V-tech*, *Kang rui China*, *Shining*. Ukuran masing-masing kuas yang digunakan oleh penulis antara lain 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11 dan 12. Bentuk kuas yang digunakan penulis antara lain *bright*, *flat*, *filbert*, *round*, *wash* dan *one stroke*. Bentuk dan ukuran kuas akan sangat mempengaruhi hasil goresan warna pada objek. Penulis menggunakan ukuran kuas serta bentuk kuas yang berbeda pada masing-masing objek lukisanya untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang diinginkan oleh penulis.



**Gambar 8:** Kuas  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 2) Palet

Palet merupakan alat yang penting dalam proses visualisasi lukisan. Ada dua jenis palet yakni, palet warna dan pisau palet. Palet warna digunakan sebagai tempat mencampur cat. Palet warna yang baik adalah yang memiliki daya serap cairan yang rendah. Penulis menggunakan palet warna berupa mika tebal dengan ukuran 50x60 cm sebanyak 3 buah. Sedangkan pisau palet digunakan untuk mencampur warna cat pada palet warna dan mengambil cat dari dalam wadah cat.



**Gambar 9:** Palet  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3) Staples Tembak

Staples merupakan alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan. Staples yang digunakan adalah staples tembak. Staples tembak ini memiliki ukuran yang cukup besar karena disesuaikan dengan fungsinya dalam proses penciptaan lukisan. Staples tembak memiliki fungsi atau kegunaan untuk memasang kanvas pada span ram. Staples tembak sangat dibutuhkan karena kanvas yang digunakan adalah kanvas yang belum dalam keadaan terpasang pada span ram. Staples tembak ini akan membuat kanvas terpasang pada span ram dengan kencang dan rapi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.



**Gambar 10:** Staples Tembak  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 4) Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis. Kain lap adalah alat yang cukup penting dalam proses selama melukis. Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-

sisanya cat yang masing-masing menempel pada kuas. Sisa-sisa cat yang menempel pada kuas apabila dibiarkan atau tidak dilap akan beresiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru dalam proses pewarnaan lukisan. Warna cat baru yang ada pada kuas bisa tercampur dengan warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tersebut. Hasil dari percampuran warna cat yang baru dengan warna-warna cat yang menempel sebelumnya pada kuas tentunya akan memberikan hasil warna yang berbeda dari yang diinginkan oleh penulis. Hal tersebut tentunya menjadikan lap menjadi alat yang sangat penting dalam proses pembuatan atau penciptaan sebuah lukisan.



**Gambar 11:** Kain Lap  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 5) Kapur

Kapur digunakan untuk membuat sketsa di atas kanvas. Membuat sketsa menggunakan kapur lebih menghemat waktu dibandingkan jika menggunakan cat secara langsung pada permukaan kanvas. Jika terjadi kesalahan dalam pembuatan sketsa, kapur akan sangat mudah dihapus dengan menggunakan kuas atau air. Warna kapur juga bervariasi,



memudahkan untuk membagi setiap objek dalam lukisan dengan warna yang berbeda-beda menggunakan kapur.



**Gambar 12:** Kapur  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

#### 6) Sarung Tangan Silicon

Sarung tangan silicon dibutuhkan untuk melindungi tangan kita dari serat fiber kecil-kecil yang membuat gatal. Sarung tangan silicon sangat mudah ditemukan di apotek. Sifatnya yang elastis dan tidak tembus air sangat membantu dalam menempelkan serat fiber. Dengan sarung tangan silicon ini serat fiber yang sangat kecil-kecil tidak dapat menembus kulit yang biasanya membuat kulit menjadi terasa seperti tertusuk duri.



**Gambar 13:** Sarung Tangan Silicon  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

## 7) Air Bersih

Air bersih digunakan untuk melarutkan cat akrilik, karena sifat cat akrilik yang *water base*. Air juga digunakan untuk merendam kuas, agar kuas tetap bisa digunakan, karena sifat cat akrilik yang cepat kering. Penggantian air secara berkala sangat baik jika air rendaman kuas sudah berwarna gelap agar warna cat tidak tercampur dengan warna rendaman kuas.



**Gambar 14:** Air Bersih  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### c. Teknik

Penguasaan bahan dan alat memang sangat dibutuhkan bagi seorang seniman. Tetapi tidak hanya penguasaan bahan dan alat saja kemampuan seorang seniman menguasai teknik juga diperlukan. Dalam dunia seni rupa penguasaan teknik dari masing-masing seniman berbeda-beda karena apa yang mereka tangkap berbeda-beda pula, dengan keberbedaan itu menjadikan setiap seniman memiliki karakternya sendiri sesuai dengan teknik yang mereka kuasai atau pun mereka pelajari.

Adapun dalam teknik penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis antara lain teknik yang digunakan dalam melukis adalah teknik *opaque* atau plakat. Teknik *opaque* merupakan teknik plakat yang langsung menutup sangat bagus untuk pembuatan *background*. Proses awal yaitu pelapisan *background* dengan warna coklat kemudian penggambaran sketsa objek ke kanvas menggunakan kapur. Setelah dirasa komposisi objek sudah tepat, penebalan sketsa menggunakan cat putih sangat diperlukan agar dalam tahap pemasangan tekstur serat fiber sketsa tidak terhapus. Penambahan serat fiber sebagai tekstur untuk memunculkan efek tekstur yang diinginkan penulis. Setelah pemasangan serat fiber dilakukan pemberian warna dasar setiap bagian objek menggunakan kuas. Proses selanjutnya adalah penambahan warna lanjutan pada setiap objek dan pendetailan objek-objek kecil menggunakan kuas sedang dan kecil. Terakhir adalah finishing menggunakan clear.

### **C. Tahap Visualisasi**

Dalam proses melukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya:

#### **1. Sketsa**

Proses melukis diawali dengan sketsa, karena sketsa memiliki fungsi sebagai panduan seniman mengatur tata letak objek atau sering disebut dengan komposisi yang seimbang. Sketsa memberikan gambaran awal kepada seniman mengenai apa yang akan digambar pada kanvas.

Pembuatan sketsa diawali dengan observasi mengenai objek apa yang akan diangkat ke dalam lukisan. Observasi dilakukan untuk mengetahui seluk beluk dari objek yang akan diangkat dalam lukisan, mulai dari bentuk, warna, dan juga perilaku objek itu sendiri. Observasi sangat penting dilakukan seorang seniman agar dapat memberikan informasi kepada *audience* lewat lukisan seniman tersebut.



**Gambar 15:** Proses sketsa  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Proses sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil di atas kertas dengan melihat atau mencontoh gambar bentuk wayang purwa Begawan Mintaraga yang kemudian diimprovisasikan sesuai dengan konsep yang ada. Kemudian memindahkan sketsa yang sudah dibuat di kertas ke atas kanvas dengan mengatur atau membandingkan antara gambar pada kertas dengan gambar pada kanvas dengan memperhatikan komposisi dan proporsi agar mendapatkan komposisi dan proporsi yang diinginkan menggunakan kapur berwarna. Kapur

berwarna bertujuan agar lebih mudah untuk membagi setiap objek. Untuk proses selanjutnya dibutuhkan cat warna putih untuk melapisi kapur agar dalam pemasangan serat fiber sketsa tidak terhapus.

## 2. Pemasangan Serat Fiber

Pemasangan serat fiber dilakukan setelah proses sketsa selesai. Alat dan bahan yang harus disiapkan untuk menempelkan serat fiber pada kanvas yaitu kuas, lem kayu, dan sarung tangan silikon. Cara menempelkan serat fiber pada kanvas diawali dengan melarutkan lem kayu menggunakan air bersih, hal ini dilakukan untuk membuat lem kayu menjadi lebih cair sehingga lebih mudah untuk digoreskan menggunakan kuas. Aduk lem hingga larut dengan merata, tidak ada lem yang masih menggumpal. Setelah lem sudah tercampur merata, lem siap untuk digunakan, kuas berfungsi untuk menggoreskan lem kayu pada serat fiber.



**Gambar 16:** Pemasangan serat fiber  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Pemasangan serat fiber terbilang proses yang cukup ribet karena harus memakai sarung tangan silicon. Karena kalau tidak memakai sarung tangan silicon, tangan akan terasa gatal seperti tertusuk duri kecil. Pemasangan serat

fiber juga tidak sembarangan. Lebat dan tidaknya serat fiber berpengaruh juga pada hasil efek tekstur yang didapat di lukisan

### 3. Pewarnaan

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan dengan cat akrilik. Teknik yang digunakan untuk *background* dan objek menggunakan teknik *opaque*, cat yang digunakan *akrilik* dari *kappie* dan *talent cina*. Penggunaan kuas menggunakan kuas ukuran kecil sampai ukuran besar. Kuas ukuran besar untuk pembuatan *background*, kuas sedang digunakan untuk menggoreskan warna dasar sedangkan kuas ukuran kecil untuk pendetailan dan pembuatan garis-garis objek.

Pewarnaan dilakukan dengan cara tumpuk menumpuk warna, yang akan menghasilkan warna yang bervariasi dalam satu objek. Warna dasar akan ditumpuk dengan warna-warna variasi atau tambahan, kemudian ditumpuk lagi dengan warna yang diinginkan. Dalam menggores warna dengan kuas dilakukan secara mengambang, sehingga efek-efek tekstur dari serat fiber akan timbul.



**Gambar 17:** Pewarnaan  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Warna-warna yang dibutuhkan dalam proses ini antara lain *viridian*, *carmine*, *vandyke brown*, *yellow ochre*, *phithalo blue*, *burn umber* dan *lemon yellow*. Semakin banyak variasi kombinasi warna akan semakin memperkaya warna. Untuk menambahkan kesan cahaya pada sebuah objek, menggunakan cat warna putih seperti cahaya di mata atau benda-benda kecil yang terkena cahaya. Penambahan warna *burn umber* dengan teknik *glazing* pada setiap objek untuk memunculkan keseimbangan, kesatuan dan keselarasan.

Serat fiber dalam proses ini akan membantu dalam proses penciptaan gradasi-gradasi yang tidak disengaja sehingga memunculkan warna-warna yang tidak terduga. Efek garis seperti serabut yang tidak teratur juga muncul pada tahapan ini.

Pemilihan warna setiap objek sangat diperhatikan pada tahap ini. Karena pada tahap ini kontras dimunculkan. Dengan perbandingan warna satu dengan yang lain, kontras dari lukisan akan ada.

#### **4. Finishing**

Tahap *finishing* merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya lukisan. Pada tahap ini meliputi beberapa proses mendetail dan merapikan bagian-bagian dalam lukisan. Pengkilatan tipis-tipis lukisan dengan menggunakan *clear* agar lebih awet.



## D. Bentuk Lukisan

### 1. Lukisan Berjudul “*Manunggal*”



**Gambar 18:** *Manunggal*

Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 145cm.

Lukisan berjudul “*Manunggal*” menggambarkan adegan Begawan Mintaraga sedang *tapa brata*. *Tapa brata* dilakukan untuk menyatukan jiwa dan raga dengan alam. Penggambaran hewan-hewan seperti kancil, kelinci, gajah, burung, siput, capung, kupu-kupu, cicak dan ular yang mengelilingi atau mendekati Begawan Mintaraga. Pohon di belakang Begawan Mintaraga sebagai tempat berteduh. Batu-batu berwarna warni penggambaran kawasan



Gunung Indrakila yang indah. Rumput-rumput liar yang berada di sekitar batu menambah suasana alam. Senjata yang diletakan tetapi masih *disanding* sebagai penggambaran diletakannya kasta ksatria menjadi brahmana tetapi masih tetap menjunjung tinggi kewajiban kasta ksatria.

Proses pembuatan lukisan ini dikerjakan menggunakan media akrilik di atas kanvas dengan tambahan serat fiber sebagai tekstur. Teknik pembuatan lukisan menggunakan teknik teknik basah (*painting opaque*). Pada lukisan yang berjudul "*Manunggal*" terdapat objek utama yaitu Begawan Mintaraga yang sedang bertapa kemudian ada objek lain seperti hewan-hewan yang mengelilinginya, pohon dibelakangnya, rumput-rumput liar dan batu-batu yang disekitarnya. Komposisi yang digunakan dalam lukisan adalah komposisi asimetris, supaya lebih terlihat bebas dan tidak kaku. *Background* pada lukisan ini menggunakan ornamen geometris pilin yang memusat ke arah Begawan Mintaraga, untuk menguatkan Begawan Mintaraga sebagai *point of interest*. Pada lukisan ini *background* sama terangnya dengan objek-objek utama, sedangkan yang membedakannya adalah tingkat kecerahannya. Tingkat kecerahan objek-objek utama lebih cerah daripada *background*, penambahan warna putih lebih banyak untuk menurunkan tingkat kecerahan *background*.

Tekstur nyata sangat terlihat pada lukisan ini. Penggunaan serat fiber disesuaikan tebal tipisnya dengan masing-masing objek. Daun pada pohon, tokoh Begawan Mintaraga dan gajah yang ada dibelakangnya menggunakan serat fiber lebih tebal daripada yang lain. Proporsi besar kecil setiap objek terlihat wajar, walaupun tidak sama persis dengan kehidupan nyata, tetapi

masih memperhitungkan kewajaran. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya, seperti pada Begawan Mintaraga dengan batu yang didudukinya.

Setiap objek pada lukisan ini terbentuk dari garis nyata, yang selanjutnya membentuk bidang. Penggunaan warna biru pada batu, terdapat juga pada objek lainya seperti ornamen *background*, daun pohon, kupu-kupu bahkan pada objek Begawan Mintaraga ada walaupun tipis menghasilkan kesatuan pada lukisan ini. Penggunaan tekstur serat fiber secara merata sehingga menghasilkan efek yang sama juga menghasilkan kesatuan. Penggunaan warna *burn umber* dengan teknik *glazing* secara merata juga menciptakan kesatuan. Penempatan setiap objek secara merata seperti penambahan objek kupu-kupu dan capung di sebelah kiri untuk menyeimbangkan banyaknya objek pada sebelah kanan. Harmoni pada lukisan terdapat pada perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk.

Penciptaan lukisan ini menggunakan banyak warna. Untuk objek utama menggunakan warna dasar *yellow ochre* pada bagian badan Begawan Mintaraga dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Untuk bagian kepala dan rambut menggunakan campuran warna *vandyke brown*, dan *phithalo blue*. Untuk jarik menggunakan warna *raw umber* dengan efek tekstur warna *yellow ochre*. Sedangkan *sumping* menggunakan warna dasar *lemon yellow* penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Objek kancil menggunakan warna *yellow ochre* dengan sedikit campuran warna *carmine* dan putih pada bagian mata. Objek

kelinci menggunakan warna putih dengan *vandyke brown* pada bagian mata dan telinga. Objek burung dan cicak menggunakan warna yang sama yaitu kombinasi warna *viridian*, *carmine*, *vandyke brown*, *yellow ochre*, *phithalo blue*. Objek siput menggunakan warna *yellow ochre* dengan cangkang warna *vandyke brown*, *yellow ochre* dan putih. Untuk objek batu menggunakan warna tupang tindih campuran warna *viridian*, *carmine*, *yellow ochre*, *phithalo blue*, *lemon yellow* dan putih. Penggunaan warna untuk objek rumput dan ular sama, yaitu menggunakan perpaduan warna *viridian* dan *yellow ochre*. Untuk objek capung dan kupu-kupu menggunakan warna campuran *viridian*, *carmine*, *phithalo blue* dan putih pada bagian sayap sedangkan untuk tubuhnya menggunakan warna *carmine*, *yellow ochre*, dan putih. Untuk objek gajah warna yang digunakan sama dengan warna pada tubuh Begawan Mintaraga dengan sedikit diredupkan. Pohon untuk batang menggunakan campuran warna *vandyke brown*, *phithalo blue*, *raw umber* dan *yellow ochre*, sedangkan untuk daun menggunakan warna dasar hijau dengan tambahan variasi warna biru dan pink. Objek senjata menggunakan warna *vandyke brown*, *yellow ochre*, *raw umber* dan *lemon yellow*. Sedangkan *background* dengan aksan sulur menggunakan kombinasi warna *viridian*, *carmine*, *phithalo blue* dan putih. Outline menggunakan warna *vandyke brown*. Untuk terakhir penambahan warna *burn umber* dengan teknik *glazing*.

## 2. Lukisan berjudul “*Gandewa*”



**Gambar 19:** *Gandewa*

Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 125cm.

Lukisan berjudul “*Gandewa*” menggambarkan Begawan Mitaraga yang sedang diberi sebuah senjata dewa berupa busur panah yang bernama *Gandewa* oleh ayahnya yaitu Batara Indra. Proses pembuatan lukisan ini dikerjakan menggunakan media akrilik di atas kanvas dengan tambahan serat fiber sebagai tekstur. Teknik pembuatan lukisan menggunakan teknik teknik basah (*painting opaque*). Pada lukisan ini ada beberapa objek di antaranya objek Begawan Mintaraga, objek Batara Indra, gandewa dan efek-efek pendukung lainnya. Penempatan objek Begawan Mintaraga dan Batara Indra secara diagonal

membentuk komposisi asimetris, komposisi ini digunakan karena mengesankan kebebasan tetapi tetap tertata secara estetis dan juga dilihat lebih bagus.

Unsur objek asap seperti gelombang terdapat juga pada objek pelangi dan background sehingga memunculkan kesatuan antara objek dan background. Tingkat kecerahan background lebih rendah daripada objek-objek utama, penambahan warna putih lebih banyak untuk menurunkan tingkat kecerahan background.

Penggunaan serat fiber pada lukisan ini bertujuan untuk membuat tekstur nyata. Sama dengan lukisan yang lain penggunaan serat fiber disesuaikan tebal tipisnya dengan masing-masing objek. Objek utama seperti Begawan Mintaraga, gandewa dan Batara Indra teksturnya lebih tebal dari objek lain dan background.

Berat warna dari objek pelangi dengan awan, Begawan Mintaraga dengan Barata Indra, yang sama antara atas dan bawah, kanan dan kiri, membuat keseimbangan pada lukisan ini. Pembentukan objek-objek dalam lukisan ini menggunakan garis nyata. Pengelolaan garis yang sesuai dapat membentuk bidang dengan sendirinya. Penggunaan tekstur serat fiber menghasilkan efek tekstur nyata secara merata membuat kesatuan dari segi tekstur. Unsur warna burnt umber pada background terdapat juga pada objek awan, pelangi, Begawan Mintaraga dan Batara Indra sehingga membentuk kesatuan. Perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk menciptakan harmoni.

Penggunaan warna pada lukisan ini sama dengan lukisan *Manunggal*. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama. Untuk objek lainya seperti Batara Indra, menggunakan warna yang sama dengan Begawan Mintaraga untuk bagian kulit yaitu menggunakan warna dasar *yellow ochre* dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Berbeda dengan Begawan Mintaraga, Batara Indra memakai baju berwarna hijau cam puran warna *viridian* dan *lemon yellow* dengan *sampir* warna merah. Untuk aksesoris seperti *sumping*, *keris*, *mahkota*, *praba*, *kelatbahu*, *gelang* dan *ali-ali* menggunakan warna dasar *lemon yellow* dengan penambahan warna lain seperti merah, hijau dan *yellow ochre*. penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Untuk objek *gendewa* warna yang digunakan yaitu *orange* dengan pegangan warna *raw umber* dan *carmine*, sedangkan hiasannya menggunakan warna *lemon yellow*. Untuk objek pelangi kumpulan cahaya dan asap sebenarnya pemakaian warnanya sama hanya saja pada objek pelangi warna lebih dibagi-bagi menjadi 6 warna yaitu merah, *orange*, biru, kuning, ungu dan hijau, sedangkan pada kumpulan cahaya dan asap ditumpuk-tumpuk menjadi satu secara acak. Untuk *background* menggunakan campuran warna *viridian*, *phithalo blue*, *burn umber* dan putih. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya.

### 3. Lukisan Berjudul “*Pashupatastra*”



**Gambar 20:** *Pashupatastra*  
Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 125cm.

Lukisan berjudul “*Pashupatastra*” menggambarkan tokoh Begawan Mintaraga yang sedang menerima senjata atau mantra dari Batara Guru berupa anak panah bernama *Pashupatastra* atau *Pasopati*. Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat Akrilik di atas kanvas dengan tambahan tekstur serat fiber. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek yang pertama tokoh Begawan Mintaraga yang sedang menerima *pashupatastra* sebagai objek utama, kemudian objek Batara Guru dan objek senjata berupa busur panah *pashupatastra*.

Komposisi yang digunakan pada lukisan ini adalah keseimbangan asimetris yang bertujuan memberi kesan bebas tetapi tetap tertata dan tidak kaku. Penggunaan komposisi asimetris sangat bagus untuk dilihat. Pemilihan ornamen geometris pilin pada background dengan arah menuju bawah. Background menggunakan warna viridian dengan campuran yellow ochre. Unsur ornamen geometris pilin tidak hanya ada pada background tetapi juga terdapat pada objek lain seperti pelangi, Batara Guru dan Begawan Mintaraga, sehingga membuat kesatuan lukisan antara objek dan background. Penggunaan unsur garis sangat terasa sekali pada objek dan background yang ada di lukisan karena dalam lukisan ini garis bertugas untuk membuat bentuk. Penggunaan bidang yaitu pada objek-objek yang ada di lukisan. Objek Begawan Mintaraga dibuat dengan warna yang lebih terang untuk menonjolkannya sebagai *point of interest*.

Pada lukisan ini proporsi anak panah Pashupatastra tidak wajar. Pashupatastra dibuat lebih besar dari ukuran normalnya anak panah dan melengkung membentuk lingkaran. Tujuannya supaya lebih terlihat jelas dan membuat komposisi yang lebih estetis. Keseimbangan pada lukisan ini hampir sama dengan lukisan sebelumnya yang berjudul "Gandewa". Perbedaannya hanya pada letak Begawan Mintaraga yang berlawanan arah dengan lukisan "Gandewa". Harmoni pada lukisan ini terletak pada hubungan antara garis, warna, bidang dan bentuk.

Penggunaan warna pada lukisan ini agak berbeda dengan 2 lukisan awal *Manunggal* dan *Gandewa*. Warna yang digunakan untuk membuat *background*



cenderung lebih gelap. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama. Untuk objek lainnya seperti Batara Guru, menggunakan warna yang sama dengan Begawan Mintaraga untuk bagian muka yaitu menggunakan warna dasar *yellow ochre* dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Berbeda dengan Begawan Mintaraga, Batara Guru bagian tubuh dibuat menyatu dengan sulur-sulur dengan warna campuran *viridian*, *carmine*, *phithalo blue* dan putih. Untuk pengisi sulur-sulur Batara Guru digunakan ornamen-ornamen berbentuk bunga dengan warna perpaduan merah, *orange* dan *lemon yellow*. Untuk aksesoris seperti *sumping*, *mahkota* dan *praba* menggunakan warna dasar *lemon yellow* dengan penambahan warna lain seperti merah, hijau dan *yellow ochre*. Penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Untuk objek *Pashupatastra* warna yang digunakan yaitu *lemon yellow* dan *yellow ochre* untuk ujungnya yang berbentuk bulan sabit. Untuk bagian tengah menggunakan warna *vandyke brown*, dan *phithalo blue*. Untuk bulu pada bagian belakang anak panah menggunakan warna putih dengan campuran warna *yellow ochre* dengan sedikit *glazing burnt umber*. Untuk objek pelangi dibagi-bagi menjadi 5 warna yaitu merah, hijau, *orange*, biru dan merah dengan tambahan ornamen sulur-sulur ditengahnya. Warna yang dipakai untuk sulur-sulur tersebut sama dengan objek pelangi hanya kecerahan warnanya yang ditambah. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya.

#### 4. Lukisan berjudul “*Prabu Niwatakawaca Gugur*”



**Gambar 21:** *Prabu Niwatakawaca Gugur*  
Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 150cm.

Lukisan berjudul “*Prabu Niwatakawaca gugur*” menggambarkan kematian Prabu Niwatakawaca yang gugur akibat panah *Pashupatastra* Begawan Mataraga yang menembus pangkal lidahnya. Komposisi yang digunakan adalah komposisi keseimbangan asimetris karena komposisi asimetris sangat bagus untuk dilihat dan dinikmati.

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat Akrilik di atas kanvas dengan tambahan tekstur serat fiber. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek antara lain Begawan Mataraga, Prabu Niwatakawaca, Pashupatastra, Gandewa dan efek serangan Begawan Mataraga. Background lukisan ini dibuat horisontal dengan ornamen berbentuk api yang cocok untuk kesan pertempuran. Background dibuat lebih gelap dari objek-objek utama. Warna

yang digunakan antara lain carmine dan orange dengan sedikit goresan warna phitalo blue untuk menambah kekayaan warna.

Elemen garis pada lukisan ini sangat terlihat hampir di semua objek. Pada lukisan ini garis berfungsi untuk membentuk objek. Garis-garis yang digunakan antara lain garis lurus horizontal, diagonal, maupun vertikal dan garis lengkung. Pengelolaan garis yang sesuai dapat membentuk bidang dengan sendirinya.

Penggunaan serat fiber dalam lukisan ini diratakan, untuk membuat tekstur nyata. Proporsi dibuat sama seperti aslinya dan sewajarnya. Keseimbangan pada lukisan ini terletak pada berat warna dan objek yang sama antara kanan dan kiri, walaupun secara diagonal. Penggunaan tekstur serat fiber dan warna burn umber dengan teknik glazing sehingga menghasilkan efek tekstur dan warna yang sama secara merata. Dari semua perpaduan antara elemen rupa dalam lukisan ini menghasilkan harmoni.

Penggunaan warna pada lukisan ini agak berbeda dengan lukisan-lukisan sebelumnya. Warna yang digunakan untuk membuat background cenderung lebih bersifat panas. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama. Untuk objek lainnya seperti Prabu Niwatakawaca, menggunakan warna lebih gelap untuk bagian tubuh antara lain badan menggunakan warna dasar burnt umber dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar, untuk mukanya menggunakan warna putih, sedangkan untuk mata dan bibirnya menggunakan campuran warna carmine dan lemon yellow. Karena Prabu Niwatakawaca termasuk golongan buta (raksasa), proporsi

tubuhnya jauh lebih besar dari Begawan Mintaraga. Untuk aksesoris seperti kawong (tali praba), kalung, ulur-ulur, kelatbahu, gelang, mahkota menggunakan warna yang berbeda-beda. Penggunaan warna carmine dan orange untuk aksesoris kawong (tali praba). Untuk ulur-ulur penggunaan warnanya hampir sama dengan kawong, hanya ditambahkan warna lemon yellow untuk tekstur. Kelatbahu dan gelang menggunakan warna yang sama yaitu carmine dan lemon yellow. Untuk kalung dan mahkota menggunakan warna dasar lemon yellow dengan penambahan warna lain seperti carmine, viridian, phitalo blue dan yellow ochre, hanya untuk bagian karawista pada bagian atas mahkota penggunaan warna carmine lebih diperbanyak. Penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Untuk objek Pashupatastra dan Gandewa warna yang digunakan sama dengan lukisan-lukisan sebelumnya. Untuk bagian tengah Pashupatastra menggunakan warna vandyke brown dan phithalo blue. Untuk bulu pada bagian belakang anak panah menggunakan warna putih dengan campuran warna yellow ochre dengan sedikit glazing burnt umber. Untuk objek Gandewa warna yang digunakan yaitu orange dengan pegangan warna raw umber dan carmine, sedangkan hiasannya menggunakan warna lemon yellow. Untuk efek dari serangan panah Begawan Mintaraga menggunakan campuran warna phitalo blue, ungu dan putih. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya.

### 5. Lukisan berjudul “*Mamangmurka gugur*”



**Gambar 22:** *Mamangmurka gugur*  
Cat akrilik di atas kanvas, 90cm x 140cm.

Lukisan berjudul “*Mamangmurka gugur*” menggambarkan babi hutan atau celeng penjelmaan dari Mamangmurka yang terbunuh oleh panah Begawan Mintaraga dan Kiritarupa. Terlihat dua panah yang menancap di celeng Mamangmurka dengan darah yang mengalir ke bawah. Dua sisi *figure* Begawan Mintaraga di sebelah kanan dan Kiritarupa di sebelah kiri dengan masing-masing aura warna biru dan hijau. Daun-daun yang berserakan di sekitar celeng memberi kesan berantakan.

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing. Sama dengan lukisan lainnya penambahan serat fiber juga ada pada lukisan ini. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga, Kirata,

Komposisi yang dipakai adalah komposisi keseimbangan simetris, bertujuan untuk memberi kesan statis, seimbang antara pihak kanan dan kiri. Komposisi ini memiliki kekurangan yaitu menjadi membosankan dan kurang menarik, untuk itu background dibuat lebih bebas dengan penggunaan ornamen geometris pilin api yang bertujuan untuk mengimbangi komposisi simetris

Background lukisan menggunakan ornamen berbentuk api yang cocok untuk kesan emosi kemarahan. Bentuk api yang digunakan dalam lukisan ini cenderung membentuk bola api, berbeda dengan api pada lukisan “Prabu Niwatakawaca Gugur” yang bentuk apinya cenderung rata. Background dibuat lebih gelap dari objek-objek utama. Warna yang digunakan antara lain carmine dan orange dengan sedikit goresan warna phitalo blue untuk menambah kekayaan warna.

Penggunaan serat fiber memunculkan tekstur nyata. Proporsi pada lukisan ini tidak wajar karena Begawan Mintaraga dan Kirata di sini hanya penggambaran dari dua anak panah kepunyaan masing-masing, seperti bayangan dari dua anak panah tersebut.

Unsur warna hijau yang ada pada bagian tanah dimasukan pada setiap objek seperti aura di belakang Begawan Mintaraga dan Kiratarupa serta objek-objek lain walaupun tipis-tipis sehingga memunculkan kesatuan. Perpaduan dari semua elemen rupa pada lukisan ini membentuk harmoni.

Penggunaan warna pada lukisan ini sama dengan lukisan “Pashupatastra” dan ”Prabu Niwatakawaca Gugur”. Background masih menggunakan ornamen api dengan warna yang cenderung lebih bersifat panas. Objek Celeng

Mamangmurka menggunakan warna campuran vandyke brown dan phithalo blue, dengan sapuan warna putih tekstur serat fiber. Untuk kaki dan taring celeng menggunakan warna putih dengan glazing yellow ochre. Darah menggunakan warna carmine dengan tambahan sedikit yellow ochre. Objek dua anak panah menggunakan warna yellow ochre dan sedikit putih. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama dengan lukisan sebelumnya. Objek Kirata, menggunakan warna lebih gelap untuk bagian badan, warna yang dipakai adalah campuran burnt umber dan yellow ochre dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Untuk sumping menggunakan warna dasar lemon yellow dengan penambahan warna lain seperti merah, hijau dan yellow ochre. Penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Aura di belakang Begawan Mintaraga dan Kirata menggunakan warna dasar biru untuk Begawan Mintaraga dan hijau untuk Kirata, masing-masing dengan penambahan warna yellow ochre, orange dan ungu secara samar-samar. Objek daun dan rumput sebenarnya penggunaan warnanya sama yaitu viridian, lemon yellow dan yellow ochre, hanya intensitas penggunaan warna yellow ochre pada daun lebih banyak. Untuk objek gundukan tanah warna dasar yang dipakai adalah burnt umber, dengan penambahan warna bermacam-macam seperti viridian, yellow ochre dan phithalo blue. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya.



## 6. Lukisan berjudul “*Gelar Prabu Kiritin*”



**Gambar 23:** *Gelar Prabu Kiritin*  
Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 100cm.

Lukisan berjudul “*Gelar Prabu Kiritin*” menggambarkan Begawan Mintaraga yang mendapatkan gelar Prabu Kiritin, Kariti atau Kaliti sedang menghadap ke sisi kanan dengan pakaian raja. Begawan Mintaraga juga diperbolehkan mempersunting seorang bidadari, Dewi Supraba yang terlihat sedang duduk bersimpuh di depan Begawan Mintaraga. Suasana kahyangan yang indah di atas awan, bunga-bunga tersebar dan hewan-hewan yang mendukung keindahan seperti kupu-kupu, capung dan kepik.



Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing. Sama dengan lukisan lainnya penambahan serat fiber juga ada pada lukisan ini. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga dan Dewi Supraba.

Komposisi yang digunakan pada lukisan ini adalah keseimbangan asimetris karena sifat dari komposisi ini yang cenderung lebih bebas dan sangat bagus untuk dilihat atau tidak membosankan. Ornamen geometris pilin dan awan mega mendung pada background digunakan juga pada objek sulur tumbuhan dan pakaian dari Begawan Mintaraga dan Dewi Supraba sehingga menciptakan kesatuan antara objek dengan background. Background menggunakan warna ungu yang dihasilkan dengan menyampurkan warna phithalo blue, carmine dan putih. Tekstur nyata serat fiber sangat terlihat pada lukisan ini. Proporsi terlihat dari perbandingan besar kecil setiap objek yang wajar, walaupun tidak sama persis dengan kehidupan nyata, seperti hewan-hewan dan bunga agak lebih besar.

Penambahan objek pendukung objek utama seperti hewan dan tumbuhan di sebelah kanan bertujuan untuk membuat lukisan ini seimbang. Unsur warna biru pada awan digunakan juga pada objek hewan, rumput dan bunga walaupun tipis, tetapi mampu menciptakan kesatuan. Penggunaan tekstur serat fiber juga membantu menambah adanya kesatuan, karena efek dari serat fiber terdapat pada semua permukaan lukisan. Harmoni pada lukisan terdapat pada perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk.

Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama dengan lukisan-lukisan lainnya, tetapi karena di sini Begawan Mintaraga bergelar Prabu Kiritin dan menjadi raja kahyangan atribut raja seperti mahkota dan praba dipakai, aksesoris seperti kelatbahu dan gelang juga dipakai. Untuk bagian bawah menggunakan jangkahan ratu. Untuk aksesoris seperti sumping, mahkota, praba, kelatbahu, gelang dan ali-ali menggunakan warna dasar lemon yellow dengan penambahan warna lain seperti merah, hijau dan yellow ochre. penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Untuk bagian jangkahan ratu warna yang dipakai untuk celananya adalah raw umber dengan efek tekstur warna yellow ochre. Untuk objek Dewi Supraba penggunaan warnanya sama dengan Prabu Kiritin, hanya saja karena posisi Dewi Supraba duduk bersimpuh membuat penggunaan warna menjadi lebih sedikit karena objek lebih kecil. Objek tumbuhan rumput dan sulur-sulut menggunakan warna viridian, lemon yellow, biru dan putih. Untuk objek bunga warna yang digunakan adalah merah muda yang didapat dari campuran carmine, yellow ochre dan putih. Kepik menggunakan warna yang sama dengan bunga dengan tambahan bintik-bintik. Untuk objek seperti kupu-kupu, siput dan capung pada dasarnya penggunaan warnanya sama yaitu kombinasi warna merah muda bunga dengan biru muda, lemon yellow, yellow ochre dan ungu. Untuk objek awan menggunakan warna biru muda yang dihasilkan dari perpaduan warna phithalo blue dan putih dengan variasi warna yellow ochre, lemon yellow dan ungu. Tambahan warna burnt umber di semua objek dengan teknik glazing. Kontras muncul akibat dari perbedaan warna yang digunakan.

## 7. Lukisan berjudul “*Uwos*”



**Gambar 24:** *Uwos*  
Cat akrilik di atas kanvas, 100cm x 150cm.

Lukisan berjudul “*Uwos*” menggambarkan pembicaraan Begawan Mintaraga dan Resi Padya mengenai arti dari *uwos* atau beras berjumlah tujuh biji yang ada di genggam tangan Resi Padya. Terlihat dua objek Begawan Mintaraga dan Resi Padya yang sedang duduk di atas batu saling berhadapan. Biji beras atau *uwos* yang berjumlah tujuh berada di belakang objek Begawan Mintaraga dan Resi Padya. Objek pendukung seperti rumput liar untuk memberi kesan alam.

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik *opaque* dan *glazing* dengan penambahan serat fiber sebagai tekstur. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga, Resi Padya dan *uwos*. Penggunaan warna *yellow ochre* diperbanyak pada objek Begawan Mintaraga, sehingga membuat objek Begawan Mintaraga lebih mencolok dari objek lainnya dan menjadikan objek Begawan Mintaraga sebagai *point of interest*.

Ornamen yang dipakai untuk membuat background adalah geometris pilin yang memusat ke arah tengah, agar perhatian terpusat ke tengah lukisan. Ornamen yang sama juga digunakan dalam pembuatan rumput, sehingga menciptakan keseimbangan dan kesatuan dari segi bentuk. Warna hijau viridian digunakan tidak hanya pada objek rumput tetapi juga digunakan pada objek lainnya seperti Begawan Mintaraga, Resi Padya dan background, sehingga menciptakan keseimbangan dan kesatuan juga dari segi warna.

Tekstur nyata dari serat fiber sangat terlihat pada lukisan ini, sama dengan lukisan-lukisan yang lain. Penggunaan serat fiber merata pada seluruh permukaan kanvas. Proporsi pada lukisan ini tidak wajar karena *uwos* atau biji beras yang seharusnya kecil digambarkan dengan proporsi yang besar dibelakang objek Begawan Mintaraga dan Resi Padya. Tujuan dari pembesaran proporsi *uwos* adalah agar bisa lebih terlihat jelas.

Bidang pada lukisan ini terbentuk dari pengelolaan garis. Beberapa bidang yang membentuk figure seperti tokoh Begawan Mintaraga dan Resi Padya. Komposisi yang dipakai adalah komposisi keseimbangan asimetris,

karena posisi Resi Padya yang lebih tinggi dari Begawan Mintaraga. Perpaduan setiap elemen rupa pada lukisan ini akan membentuk harmoni.

Penggunaan warna pada lukisan ini hampir sama dengan lukisan “Manunggal”. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama dengan lukisan lainnya. Objek Resi Padya, menggunakan warna sama dengan Begawan Mintaraga untuk tubuhnya, berbeda dengan pakaian yang dipakai, Resi Padya menggunakan warna campuran Viridian dan yellow ochre dengan penambahan warna yellow ochre yang disapukan di atas tekstur dengan pelan, sehingga efek dari tekstur muncul. Untuk sumping menggunakan warna dasar viridian dengan penambahan warna lain seperti lemon yellow dan yellow ochre. Penggunaan warna putih untuk aksesoris untuk memberi kesan cahaya. Objek uwos menggunakan warna putih dan yellow ochre dengan teknik glazing. Objek rumput penggunaan warnanya sama yaitu viridian, lemon yellow dan yellow ochre. Untuk objek batu menggunakan warna yang sama dengan lukisan “Manunggal” yaitu tupang tindih campuran warna viridian, carmine, yellow ochre, phthalo blue, lemon yellow dan putih. Background menggunakan campuran warna viridian, phthalo blue, yellow ochre dan putih. Kontras akan muncul sendiri dari perbedaan warna masing-masing objek yang ada pada lukisan.

## 8. Lukisan berjudul “*Tanding*”



**Gambar 25 :** *Tanding*

Cat akrilik di atas kanvas, 90cm x 150cm.

Lukisan berjudul “*Tanding*” menggambarkan pertempuran Begawan Mintaraga dan Kiratarupa, karena salah paham. Terlihat Kiratarupa di sebelah kiri telah melepaskan anak panah, begitu juga Begawan Mintaraga di sebelah juga telah melepaskan anak panah. Anak panah berterbangan dan panah-panah yang tertancap patah menambah suasana sengitnya pertempuran.

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing dengan penambahan serat fiber sebagai tekstur. Pada lukisan ini terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga dan Kiratarupa.

Penempatan objek Kiratarupa dan Begawan Mintaraga dibuat diagonal untuk menghasilkan komposisi keseimbangan asimetris yang bersifat lebih bebas dan sangat bagus untuk dilihat. Background menggunakan ornamen

berbentuk api untuk menambah kesan pertempuran. Background api dibuat bergelombang agar menambah kesan gerak dan lebih bebas, untuk menunjang komposisi asimtris yang dipakai.

Penggunaan serat fiber merata pada seluruh permukaan kanvas, untuk memunculkan tekstur nyata. Proporsi setiap objek pada lukisan ini wajar, seperti besar objek Begawan Mintaraga sama dengan Kiritarupa, busur panah dan anak panah juga dibuat sewajarnya, tidak ada yang dibesarkan maupun dikecilkan.

Unsur warna viridian dan phthalo blue yang ada pada bebatuan bawah terdapat juga pada objek awan di atas, sehingga membuat keseimbangan dan kesatuan. Unsur bentuk ornamen geometris pilin pada rumput, terdapat juga pada objek awan, walaupun sedikit tetapi tetap menambah kesatuan dari lukisan ini. Penempatan objek Kiratarupa dan Begawan Mintaraga di kanan dan kiri bertujuan agar lukisan tidak berat sebelah atau seimbang. Semua objek yang ada pada lukisan ini terbentuk dari adanya garis nyata. Bidang seperti objek batu, awan, maupun figure pada lukisan ini terbentuk dari pengelolaan garis. Harmoni pada lukisan terdapat pada perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk.

Penggunaan warna pada lukisan ini hampir sama dengan lukisan lainnya. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama dengan lukisan lainnya. Objek Kiratarupa, menggunakan warna agak berbeda dengan Begawan Mintaraga, warna kulit Kiratarupa lebih gelap dari Begawan Mintaraga dengan penambahan warna *burn umber*. Kain penutup bagian

bawah yang dipakai Kiratarupa menggunakan kulit harimau dengan warna *orange* hasil dari campuran warna *yellow ochre* dan *carmin*, dengan loreng berwarna *vandyke brown*. Objek anak panah semuanya menggunakan warna *yellow ochre* dan putih. Objek rumput liar menggunakan kombinasi warna *viridian*, *lemon yellow*, *yellow ochre*, *phthalo blue* dan putih. Objek *kol buntet* menggunakan warna yang sama untuk pembuatan *background* yaitu campuran *carmine* dan *yellow ochre* dengan sedikit tambahan variasi warna *phthalo blue* dan *viridian*. Untuk penggunaan warna objek awan hampir sama dengan batu menggunakan warna tupang tindih campuran warna *viridian*, *carmine*, *yellow ochre*, *phithalo blue*, *lemon yellow* dan putih, hanya saja untuk objek awan intensitas warna *yellow ochre*, *carmine*, *lemon yellow* dan putih dikurangi. Objek tanah menggunakan warna dasar *burnt umber* dengan tambahan variasi warna *yellow ochre*, *viridian*, *phthlo blue*, *carmine* dan putih. Perbedaan warna masing-masing objek yang ada pada lukisan akan memunculkan kontras.



### 9. Lukisan berjudul “7 Widodari”



**Gambar 26:** 7 Widodari  
Cat akrilik di atas kanvas, 110cm x 160cm.

Lukisan berjudul “7 Widodari” menggambarkan Begawan Mintaraga yang sedang digoda oleh para bidadari berjumlah tujuh. Terlihat para bidadari dengan gerakan-gerakan anggota badan genit mencoba merayu Begawan Mintaraga yang terletak di pojok kanan atas sedang duduk bersila memejamkan mata. Dimensi keindahan dengan awan berwarna-warni ditambah taburan bunga-bunga menambah suasana rayuan dari para bidadari.

Lukisan ini dikerjakan dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, menggunakan teknik opaque dan glazing. Sama dengan lukisan lainnya penambahan serat fiber juga ada pada lukisan ini. Terdapat beberapa objek utama antara lain Begawan Mintaraga dan para bidadari. Objek Begawan Mintaraga dibuat lebih menonjol dengan pemberian aura warna biru dibelakangnya dan peletakannya yang berada di atas dari para bidadari. Semua itu bertujuan agar Begawan Mintaraga menjadi *point of interest* dari lukisan ini

Peletakan objek-objek utama secara diagonal membentuk komposisi keseimbangan asimetris. Komposisi asimetris ini digunakan agar lukisan tidak kaku dan sangat bagus untuk dilihat. Ornamen geometris pilin tidak hanya ada pada objek awan tetapi juga terdapat pada objek Begawan Mintaraga dan para bidadari sehingga menciptakan kesatuan antara objek dengan objek yang lain. Penggunaan warna pada background menggunakan kombinasi warna yang banyak, antara lain yellow ochre, lemon yellow, viridian, phthalo blue, carmine, orange, burnt umber, raw umber dan putih. Semua warna yang ada pada background juga diterapkan pada objek awan, sehingga background dan objek yang ada di depannya memiliki kesatuan dan keseimbangan.

Penggunaan serat fiber memunculkan tekstur nyata sangat terlihat pada lukisan ini. Dalam lukisan ini proporsi bunga dibuat besar kecil agar tidak terlihat monoton. Untuk objek lainnya seperti figure Begawan Mintaraga proporsi tubuhnya lebih banyak dari para bidadari, supaya Objek Begawan Mintaraga tidak kalah dengan objek lainnya. Penambahan objek pendukung objek utama seperti bunga di sebelah kiri bertujuan untuk membuat lukisan ini

seimbang. Harmoni pada lukisan terdapat pada perpaduan unsur seperti garis, warna, bidang dan bentuk.

Penggunaan warna pada lukisan ini hampir sama dengan lukisan-lukisan sebelumnya, yang membedakan hanyalah warna background yang cenderung lebih bermacam-macam warna atau warna warni. Objek Begawan Mintaraga masih menggunakan warna yang sama dengan lukisan-lukisan lainnya, menggunakan warna dasar yellow ochre pada bagian badan Begawan Mintaraga dengan penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Bagian kepala dan rambut menggunakan campuran warna vandyke brown, dan phthalo blue. Jarik menggunakan warna raw umber dengan efek tekstur warna yellow ochre. Sumping menggunakan warna dasar lemon yellow penambahan variasi warna merah, biru dan hijau samar-samar. Untuk Objek tujuh bidadari warna yang digunakan sama dengan Begawan Mintaraga. Objek bunga menggunakan warna campuran carmine, yellow ochre dan putih. Background dan awan menggunakan kombinasi warna yang sama yaitu viridian, phthalo blue, carmine, orange, yellow ochre, lemon yellow, burnt umber, raw umber dan putih. Tambahan warna burnt umber di semua objek dengan teknik glazing. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek memunculkan kontras dengan sendirinya.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Konsep penciptaan lukisan adalah visualisasi tokoh wayang purwa Begawan Mintaraga cerita Arjuna Wiwaha ke dalam lukisan dekoratif dengan penyederhanaan dari bentuk aslinya dan penambahan tekstur serat fiber, agar lebih bisa diterima masyarakat sekarang sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi lokal. Dari keseluruhan lukisan didominasi warna yang cerah tetapi tidak terlalu cerah dan cenderung banyak warna *yellow ochre* dengan bentuk dan gerak tubuh wayang purwa yang ada dalam lukisan yang terlihat lebih bebas.
2. Tema lukisan adalah penggalan-penggalan cerita Arjuna Wiwaha yang ditampilkan dalam lukisan dekoratif gaya penulis sendiri. Gerakan-gerakan tubuhnya cenderung lebih bebas, ornamen-ornamen dibuat lebih sederhana, dan penambahan *background* yang disesuaikan dengan suasana adegan dalam lukisan.
3. Teknik penggambaran objek dikerjakan secara dekoratif menggunakan teknik *opaque* dan *glazing*. Pemasangan serat fiber secara menyeluruh di atas permukaan kanvas menghasilkan tekstur nyata yang memunculkan efek goresan-goresan seperti serabut yang tidak teratur. Bahan dan alat yang digunakan pada proses visualisasi meliputi: kanvas, cat, serat fiber, lem kayu, kuas, palet, staples tembak, kain lap, kapur, sarung tangan silicon dan air bersih.

4. Bentuk lukisan penulis adalah dekoratif. Pada proses *visualisasi*, dikerjakan secara mendetail dengan tahapan-tahapan yang ada. Penggunaan elemen-elemen seni dan prinsip penyusunan elemen rupa sangat dibutuhkan dalam lukisan penulis. Pemasangan serat fiber pada seluruh permukaan kanvas membentuk tekstur nyata. Pemilihan *background* disesuaikan dengan suasana adegan dalam lukisan, menggunakan ornamen geometris. Pewarnaan pada lukisan menggunakan warna seperti *viridian*, *phthalo blue*, *carmine*, *yellow ochre*, *lemon yellow*, *vandyke brown*, *burnt umber*, *raw umber* dan putih. Perbedaan penggunaan warna yang dipakai pada setiap objek dalam lukisan memunculkan kontras dengan sendirinya. Proses penciptaan karya seni lukis tersebut menghasilkan sembilan buah bentuk lukisan dekoratif, yaitu: “*Manunggal*” (100cm x 145cm), “*Gandewa*” (100cm x 125cm), “*Pashupatastra*” (100cm x 125cm), “*Prabu Niwatakawaca Gugur*” (100cm x 150cm), “*Mamangmurka Gugur*” (90cm x 140cm), “*Gelar Prabu Kiritin*” (100cm x 100cm), “*Uwos*” (100cm x 100cm), “*Tanding*” (90cm x 150cm), “*7 Widodari*” (110cm x 160cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Depertemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Pusat Bahasa*.
- Dharsono S, K. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- (2007). *Kritik seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Gie, T. L. (2004). *Filsafat keindahan 2<sup>nd</sup>*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- I Wayan Sudana dan I Wayan Seriyoga Parta. (2005). *Bahan Ajar MK. Ornamen, Jurusan Teknik Kriya*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.
- Kapalaye, Ki Ageng. (2010). *Kamus Pintar Wayang*. Yogyakarta: Laksana.
- Margono, T. E. (2010). *Mari belajar seni rupa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sahman, Humar. (1993). *Mengenal dunia seni rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sidik, Fajar & Aming Prayitno. (1979). *Desain elementer*. Yogyakarta: STRSI “ASRI”.
- Soedarso Sp. (2006). *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : BP ISI.
- Sudjarwo, Heru S dkk. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana.
- Sunarto. (1989). *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa* (Edisirevisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Susetya, Wawan. (2010). *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Suwarna. (2003). *Seni Rupa Prasejarah*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
- Suwaryono.(1957). *Kritik Seni*.Yogyakarta: ASRI
- The Liang Gie. (2004). *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PUBIB.

### INTERNET

- <https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/>
- <http://arsip.tembi.net/id/eventjogyakarta/pameran-tunggal-lukisan-herjaka-hs-kemboel-dewi-sri-985.html>
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/soedibio>
- <http://sweetaminahgallery.tripod.com/soedibiobiography.htm>
- <http://edhysekenbta.blogspot.co.id>