

**KESENIAN REYOG PONOROGO SEBAGAI OBJEK 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



oleh

Bangga Dwi Putranto

NIM 11206241005

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Kesenian Reyog Ponorogo* Sebagai Objek Penciptaan Lukisan ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 27 Desember 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sigit Wahyu Nugroho'.

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si

NIP. 195810141987031002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Kesenian Reyog Ponorogo Sebagai Objek Penciptaan Lukisan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 9 Januari 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu N., M.Si.	Ketua Penguji		16 Januari 2017
Dwi Retno S. A., S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		16 Januari 2017
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji Utama		16 Januari 2017

Yogyakarta, 16 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Bangga Dwi Putranto**
NIM : 11206241005
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 Desember 2016

Penulis,



Bangga Dwi Putranto

NIM. 11206241005

MOTTO

“Man Jadda Wa Jada”

(Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)

Persembahan:

*Untuk kedua orang tua tercinta,
Bapak Sumarjanto dan Ibu Endah Sulistyorini,
Serta Kakakku Bella Ardikara Ramadhan,
Atas dorongan semangat yang luar biasa,
Dengan segala do'a yang tidak pernah kering,
Dan juga segenap upaya yang telah dicurahkan untukku,
Sehingga tercapai sedikit dari apa yang engkau harapkan.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT sehingga Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Dekan FBS UNY Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Ibu Dwi Retno Sri Amabarwati, S.Sn, M.Sn. dan dosen Pembimbing Akademik Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd, beserta keluarga besar Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing dosen Tugas Akhir Karya Seni Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat Jurusan Pendidikan Seni Rupa, handai tolan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, materi, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 26 Desember 2016

Penulis,



Bangga Dwi Putranto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penulisan	5
E. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	7
A. Tinjauan Seni Lukis.....	7
B. Realisme Sebagai Aliran dalam Seni Lukis.....	8
C. Struktur Seni Lukis	9
1. Ideoplastis	10
a. Konsep.....	10
b. Tema (Subject Matter)	11
2. Fisikoplastis	12
a. Elemen-elemen Seni Rupa	13

b. Prinsip Penyusunan Elemen Seni.....	19
D. Media, Alat dan Teknik dalam Lukisan	24
1. Media	24
2. Alat.....	25
3. Teknik	25
a. Teknik dalam Penggunaan Cat.....	26
b. Teknik dalam Penggunaan Kuas	26
E. Kajian Tentang Objek Lukisan	27
F. Tinjauan Kesenian Reyog Ponorogo.....	27
1. Pengertian Kesenian	27
2. Reyog Ponorogo	28
G. Metode Penciptaan dan Pendekatan	30
1. Metode Penciptaan.....	30
a. Observasi	31
b. Eksperimentasi	31
c. Visualisasi	32
2. Pendekatan Pada Karya Inspirasi.....	33
a. Dede Eri Supria	34
b. Maspoor Abdul Karim	35
c. Chairul S. Sabarudin.....	37
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Konsep dan Tema Penciptaan	39
1. Konsep Penciptaan.....	39
2. Tema Penciptaan.....	40
B. Proses Visualisasi	43
1. Bahan, Alat dan Teknik	43
a. Bahan.....	43
b. Alat.....	46
c. Teknik.....	52
C. Tahap Visualisasi.....	52
1. Sketsa.....	52

2. Pewarnaan.....	54
3. Pembuatan Background.....	56
4. Finishing.....	57
D. Bentuk Lukisan.....	58
1. Deskripsi Karya “Warok”.....	58
2. Deskripsi Karya “Diantara Reyog Iker”.....	62
3. Deskripsi Karya “Penari Jathil”.....	66
4. Deskripsi Karya “Potret Klono Sewandono”.....	70
5. Deskripsi karya “Potret Bujangganong”.....	74
6. Deskripsi Karya “Sembah Sungkem Patih”.....	78
7. Deskripsi Karya “Penaklukan Singa Barong I”.....	83
8. Deskripsi Karya “Penaklukan Singa Barong II”.....	87
BAB IV PENUTUP.....	93
Kesimpulan.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Lukisan karya Gustav Courbet.....	8
Gambar 2: Lukisan Karya Dede Eri Supria	34
Gambar 3: Lukisan Karya Maspoor	35
Gambar 4: Lukisan karya Chairul S. Sabarudin.....	37
Gambar 5: Kanvas.....	44
Gambar 6: Cat minyak	44
Gambar 7: Pelarut minyak	45
Gambar 8: Kuas.....	46
Gambar 9: Palet.....	47
Gambar 10: Pisau palet	48
Gambar 11: Pensil dan penghapus	48
Gambar 12: Staples tembak	49
Gambar 13: Wadah berisi White Spirit.....	50
Gambar 14: Kain lap	51
Gambar 15: Tang kanvas	51
Gambar 16: Tahapan penggabungan foto	53
Gambar 17: Sketsa pada kanvas.....	54
Gambar 18: Proses <i>underpainting</i>	55
Gambar 19: Proses pewarnaan objek	55
Gambar 20: Proses pewarnaan <i>background</i>	56
Gambar 21: Proses <i>finishing</i>	57
Gambar 22: Karya berjudul " <i>Warok</i> ".....	58
Gambar 23: Karya berjudul " <i>Diantara Reyog Iker</i> "	62
Gambar 24: Karya berjudul " <i>Penari Jathil</i> "	66
Gambar 25: Karya berjudul " <i>Potret Klono Sewandono</i> "	70
Gambar 26: Karya berjudul " <i>Potret Bujangganong</i> ".....	74
Gambar 27: Karya berjudul " <i>Sembah Sungkem Patih</i> "	78
Gambar 28: Karya berjudul " <i>Penaklukan Singa Barong I</i> "	83

Gambar 29: Karya berjudul "*Penaklukan Singa Barong II*" 87

KESENIAN REYOG PONOROGO SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN

Oleh :
Bangga Dwi Putranto
11206241005

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk lukisan dengan judul “*Kesenian Reyog Ponorogo Sebagai Objek Penciptaan Lukisan*”.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode observasi, eksperimentasi, visualisasi, dan pendekatan pada karya realisme.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut: 1) Konsep dalam penciptaan lukisan adalah melukiskan kesenian budaya tradisional Reyog Ponorogo yang divisualkan melalui penggambaran tokoh-tokoh yang ada di dalamnya secara realistik dengan pengolahan gelap terang melalui pencahayaan pada objek dan latar belakang yang dominan gelap untuk memberikan nuansa dramatik. 2) Tema lukisan adalah menampilkan tokoh-tokoh yang berperan dalam kesenian Reyog Ponorogo dengan berbagai karakter, ragam gerak dan kostum properti serta momen penting yang ada di dalamnya. Adapun tokoh-tokohnya yaitu, Warok, Jathil, Klono Sewandono, Bujangganong dan Dhadak Merak atau Barongan. 3) Proses visualisasi diawali dari membuat sketsa dengan memindahkan foto pada kanvas dengan bantuan *grid* atau garis bantu kotak-kotak, kemudian dilanjutkan proses *underpainting* atau lapisan dasar dengan melukis *monochrome* atau satu warna. Proses selanjutnya yakni *polychrome* atau multiwarna yang berupa penambahan warna sesuai dengan warna asli pada objeknya, kemudian pewarnaan *background* dan dilanjutkan dengan proses akhir *finishing*. Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan media cat minyak di atas kanvas secara *opaque* atau plakat, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto*. 4) Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah lukisan realistik dengan interpretasi yaitu menggabungkan, menambah dan mengurangi objek serta mengolah warna, gelap terang dan kontras warna, hal ini merupakan upaya untuk memberikan nuansa dramatik pada lukisan. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu; *Warok (110x160 cm)*, *Diantara Reyog Iker (110x140 cm)*, *Penari Jathil (110x140 cm)*, *Potret Klono Sewandono (90x110 cm)*, *Potret Bujangganong (90x110 cm)*, *Sembah Sungkem Patih (110x140 cm)*, *Penaklukan Singa Barong I (110 x 160 cm)*, *Penaklukan Singa Barong II (150 x 220 cm)*.

Kata Kunci: Kesenian Reyog Ponorogo, Lukisan Realistik

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional. Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan unsur dan prinsip seni rupa, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Melukis adalah membubuhkan cat (yang kental maupun cair) diatas permukaan yang datar, yang ketebalannya tidak diikuti oleh perhitungan (Humar Sahman, 1993: 55).

Dalam menciptakan karya seni, seniman tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungannya seperti misalnya; agama, budaya, adat-istiadat dan lain sebagainya, oleh sebab itu setiap karya seni akan mencerminkan latar belakang nilai-nilai budaya masyarakatnya, dan merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas kesenimannya (Sumardjo, 2000: 133).

Sebagaimana halnya yang terjadi pada penulis dalam melakukan aktivitas berkesenian, ternyata kesenian budaya tradisional telah menggetarkan hati dan memberi inspirasi yang memicu potensi kreatif untuk memvisualkan ke dalam bahasa rupa. Salah satu kesenian tradisional Indonesia yang membuat penulis kagum dan terdorong untuk memvisualkan ke dalam lukisan adalah kesenian Reyog Ponorogo.

Reyog merupakan salah satu kesenian tradisional dari sekian banyak kesenian tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Kesenian Reyog Ponorogo muncul,

hidup, dan berkembang dalam dinamika kehidupan masyarakat di Ponorogo. Ponorogo adalah salah satu kabupaten yang ada di Jawa Timur. Reyog merupakan sebuah kesenian tradisional yang merupakan perpaduan antara tari-tarian dan gerakan akrobatik yang diiringi dengan gamelan sebagai pengatur irama dalam pertunjukan tiap pementasannya.

Reog atau *Reyog* berasal dari kata “riyet” atau dapat diartikan sebagai keadaan bangunan yang hampir rubuh, karena di dalam pertunjukan *reyog* terdapat suara *gamelan* atau musik pengiring yang menyerupai “bata rubuh” yang artinya sangat semarak dan ramai (Poerwowijoyo, 1985: 9). Kesenian Reyog Ponorogo tidak hanya dipandang sebagai bentuk kesenian pertunjukan tradisional semata, tetapi juga mempunyai nilai-nilai historis yang berkaitan dengan sejarah kerajaan, lika-liku perjalanan pemerintahan, pertumbuhan dan penyebaran agama Islam, hingga cerminan dari kehidupan masyarakatnya sejak bertahun-tahun silam, menjadikan Reyog Ponorogo layak mendapatkan perhatian khusus sebagai acuan catatan kebudayaan di Kabupaten Ponorogo. Begitupun dengan komposisi kesenian Reyog Ponorogo yang meliputi seni tari, lukis, ukir, musik, drama, bahkan beladiri, menjadikan Reyog Ponorogo sebagai sebuah produk kesenian yang kompleks, solid dan menarik untuk digali nilai-nilai historis-filosofis-estetisnya.

Kesenian Reyog sampai sekarang masih dilestarikan oleh masyarakat di Kabupaten Ponorogo. Pada umumnya kesenian Reyog biasanya dipentaskan dalam beberapa peristiwa seperti pernikahan, khitanan, seremonial, acara resmi pemerintahan, karnaval, dan acara-acara lain yang bersifat lokal maupun nasional.

Dalam kesenian Reyog Ponorogo ada beberapa tokoh yang memiliki karakter dan fungsi masing-masing diantaranya yaitu, sosok penari yang memakai topeng raksasa (T =240 cm, L= 190 cm) berwujud kepala seekor macan dengan seekor merak yang bertengger di atasnya lengkap dengan bulu-bulu ekornya yang disusun menjulang ke atas (*Dhadak Merak*), ditambah para penari perempuan yang memerankan sosok prajurit berkuda (*Jathilan*), penari-penari laki-laki berbadan gempal berseragam hitam, berhias kumis dan cambang yang lebat dan membawa tali besar berwarna putih (*Warok*), seorang penari yang mengenakan topeng berwarna merah, berhidung mancung, kumis tipis, lengkap dengan mahkota seorang raja (*Prabu Klono Sewandono*) yang didampingi oleh patihnya yang diperankan oleh penari yang juga bertopeng merah dengan hidung besar, mata melotot, mulut lebar, dan rambut jabrig (*Patih Bujangganong*).

Berbagai karakter objek tokoh pada kesenian Reyog Ponorogo inilah yang menjadikan penulis merasa tertarik untuk memvisualisasikan ke dalam lukisan secara realistik. Keunikan dari setiap karakter tokoh, ragam gerak tari, serta kostum properti yang dipakai memberikan variasi warna, ekspresi dan gerak dari masing-masing tokoh yang akan divisualkan dalam lukisan. Selain itu keunikan yang dirasa menarik untuk divisualisasikan adalah detail-detail pada kostum tokoh dengan motif batik yang rinci serta bulu pada dhadak merak Reyog. Selain dari variasi bentuk objek, penciptaan lukisan ini juga berusaha untuk mengolah penyajian lukisan dengan nuansa dramatik. Karena pada dasarnya kesenian Reyog Ponorogo adalah kesenian yang erat dengan nuansa magisnya.

Ketertarikan pada kesenian tradisional menjadi latarbelakang pemilihan judul “Kesenian Reyog Ponorogo sebagai Objek Penciptaan Lukisan”. Perwujudan konsep penciptaan dalam lukisan secara keseluruhan menampilkan tokoh-tokoh yang berperan dalam kesenian Reyog Ponorogo, beserta kostum properti dan momen-momen penting yang ada di dalamnya. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan media cat minyak diatas kanvas dengan teknik pewarnaan menggunakan teknik basah secara *opaque*, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto* yang dikerjakan secara mendetail.

Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini yaitu lukisan dengan pendekatan realisme, tanpa mengubah bentuk atau mendekati bentuk aslinya. Dalam proses penciptaan lukisan, juga mendapat inspirasi dari pelukis bergaya realistik seperti Dede Eri Supria, Maspoor Abdul Karim, dan Chairul Sabarudin. Mereka adalah pelukis yang memiliki ciri khas masing-masing dalam melukis, dan mempunyai daya tarik tersendiri. Pengamatan dari karya-karya seniman tersebut sebagian besar mempengaruhi proses penciptaan lukisan baik secara ketertarikan tema ataupun secara teknik pengerjaan karya. Hal tersebut terlihat dari kedekatan tema seputar kesenian tari tradisional dan visualisasi objek lukisan yang dominan figur manusia dengan pendekatan secara realisme. Penciptaan lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka permasalahan dibatasi pada proses penciptaan lukisan *Kesenian Reyog Ponorogo sebagai Objek Penciptaan Lukisan* yang meliputi tentang konsep, tema, proses, maupun bentuk visualnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat di rumuskan berbagai masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan objek kesenian Reyog Ponorogo?
2. Bagaimana proses visualisasi dan bentuk penciptaan lukisan objek kesenian Reyog Ponorogo?

D. Tujuan Penulisan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan objek kesenian Reyog Ponorogo.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi dan bentuk penciptaan lukisan objek kesenian Reyog Ponorogo.

E. Manfaat Penulisan

Mengacu pada tujuan penulisan di atas, diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Mafaat Teoritis

Berkaitan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu tentang seni rupa khususnya seni lukis, baik dalam konsep, proses maupun bentuk atau visual dari hasil karya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait:

- a. Bagi mahasiswa, dapat memberikan sumbangan pemikiran berkaitan dengan proses berkesenian sehingga dapat memotivasi mahasiswa baik untuk menciptakan maupun mempelajari karya seni lukis.
- b. Bagi apresiator sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni lukis dan mengetahui perkembangan seni lukis sampai saat ini.
- c. Bagi Institusi, diharapkan konsep dan hasil karya seni lukis yang berupa lukisan kesenian Reyog Ponorogo tersebut dapat memberi warna baru dan sumbangsih dalam dinamika keilmuan seni rupa khususnya seni lukis, serta diharapkan dapat menjadi pemacu semangat civitas akademika agar dapat berkarya lebih kreatif.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengeksplorasi emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Mikke Susanto, 2011: 241). Kemudian menurut Margono (2010:132), seni lukis merupakan karya seni rupa berwujud dua dimensi yang dalam penciptaannya mengolah unsur titik, garis, bidang, tekstur, warna, gelap-terang, dan lain-lain melalui pertimbangan estetika.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni lukis merupakan bagian dari seni rupa murni yang merupakan perwujudan hasil ungkapan subjektif dari pengalaman artistik penciptanya yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa. Pada umumnya karya seni lukis dibuat di atas kanvas dengan media cat minyak, cat akrilik, atau media lain seiring dengan perkembangan seni lukis yang tidak terikat dengan batasan tertentu.

B. Realisme Sebagai Aliran dalam Seni Lukis

Dunia seni lukis memiliki berbagai macam aliran atau gaya yang menjadi ciri khas dari seorang pelukis. Realisme merupakan salah satu aliran dalam seni lukis yang cenderung apa adanya dan meniru objek secara nyata.

Seni lukis realisme adalah suatu aliran atau gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek, atau suatu faham yang menangkap realitas seperti apa adanya. Proklamasi realisme dilakukan oleh pelopor sekaligus tokohnya yaitu Gustave Courbet (1819-1877) pada tahun 1855, dengan slogannya yang terkenal “Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya!” yang mengandung arti bahwa bagian lukisan itu adalah seni yang kongkret, menggambarkan segala sesuatu yang nyata. Dengan kata lain, ia hanya mau menggambarkan pada penyerapan panca indra saja (khususnya mata) dan meninggalkan fantasi dan imajinasinya (Mikke Susanto, 2011: 327).



Gambar 1. Lukisan karya Gustav Courbet
“*The Stone Breaker*” (1849)
Sumber: <http://www.gustave-courbet.com>

Lukisan Courbet yang pertama, *The Stone Breaker* (1849), mengandung ciri-ciri pokok yang menentukan konsep Realisme Courbet. Tema yang menggambarkan lelaki tua dan lelaki muda sedang bekerja di jalan didasarkan

pada pengamatan nyata oleh Courbet. Ia mendatangkan mereka untuk berpose di studionya. Ia kemudian menciptakan adegan yang menggambarkan lelaki yang terlalu tua dan terlalu muda untuk jenis pekerjaan itu. Karya Courbet ini dikritik berbau “sosialistik” pada masa itu.

Sedangkan Soedarso SP (1990: 80) menyatakan bahwa realisme adalah suatu aliran yang ingin menangkap realitas ini apa adanya, tanpa ilusi dan tanpa bumbu apa-apa. Yang ingin dicari ialah kewajaran, tetapi menangkap kewajaran dan memindahkannya kedalam kanvas tidaklah mudah karena bagaimanapun sebuah lukisan adalah hasil interpretasi seorang seniman.

Jadi dapat disimpulkan seni lukis realisme adalah aliran atau gaya lukisan yang menggambarkan realitas kenyataan, dimana dalam lukisan realis memperlihatkan kemampuan dari segi teknik dan kecermatan. Lukisan realis merupakan suatu bukti kemampuan pelukis dalam menguasai materi yang ada.

C. Struktur Seni Lukis

Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tekstur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti irama, kesatuan, keseimbangan, kontras, proporsi, dan harmoni. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan dalam wujud seni lukis.

Menurut Dan 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.

Dapat disimpulkan bahwa seni lukis tersusun dari faktor fisikoplastis yang terbentuk dari berbagai susunan unsur berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa, dan faktor ideoplastis seperti konsep, tema, ide, dan sebagainya yang bersifat rohani.

Adapun penjabaran mengenai aspek Ideoplastis dan fisikoplastis adalah sebagai berikut:

1. Ideoplastis

Menurut Dan Suwaryono (1957), aspek ideoplastis merupakan gambaran mengenai ide atau gagasan dan dasar pemikiran sebelum diwujudkan menjadi karya seni lukis, yang diperoleh dari proses membaca, mengamati, dan perenungan terhadap berbagai aspek lingkungan.

Untuk menjelaskan struktur seni lukis Ideoplastis, dijabarkan sebagai berikut:

a. Konsep

Konsep dalam penciptaan lukisan merupakan proses awal dalam penciptaan lukisan. Proses ini berupa pembuatan rancangan terkait segala hal mengenai karya seni yang akan dibuat. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Menurut Mikke Susanto (2011 : 277), menjelaskan bahwa konsep merupakan pokok/ utama yang mendasari keseluruhan karya.

Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat.

Konsep merupakan konkretisasi dari panca indera dimana peran tersebut disebutkan dalam A.M Djelantik (2004 : 2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang kemudian dilanjutkan kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indra yang dimaksud adalah mata atau kesan visual. sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 588) konsep adalah rancangan atau buram surat dsb; idea atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa kongkret; gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada diluar bahasa, yang digunakan akal budi untuk memahami hal-hal lain.

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. Dalam hal ini konsep dalam penciptaan lukisan adalah mengangkat kesenian Reyog Ponorogo.

b. Tema (*Subject Matter*)

Penciptaan lukisan tidak bisa dilepaskan dari adanya tema, hal tersebut karena tema merupakan kumpulan pokok pikiran yang terkandung dalam penciptaan karya seni. Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah

sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22). Sony Kartika (2004:28), dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya *subject matter*, yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek yang terjadi dalam ide seseorang seniman dengan pengalaman pribadinya. Kemudian, menurut Mikke Susanto (2011:383), *subject matter* atau tema pokok adalah “objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, tema merupakan gagasan seniman atau ide seorang seniman tentang pengalaman pribadinya yang dikomunikasikan melalui karya lukisan. Tema juga merupakan hasil pengamatan dan perenungan dalam penciptaan lukisan, sehingga terjadi pengolahan dalam diri penulis ketika menciptakan sebuah karya, dengan mengangkat tema penggambaran objek tokoh-tokoh yang berperan dalam kesenian Reyog Ponorogo dengan berbagai karakter, ragam gerak dan kostum properti serta momen penting dalam kesenian Reyog Ponorogo.

2. Fisikoplastis

Menurut Dan Suwaryono (1957), aspek fisikoplastis merupakan aspek visual karya yang meliputi unsur- unsur seni lukis seperti garis, warna, bidang, bentuk, ruang, dan tekstur dalam wujud karya yang diolah dan diterapkan sedemikian rupa dengan kemampuan teknik dan kepekaan rasa sehingga tercipta karya seni yang harmonis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fisikoplastis bersifat fisik secara visual yang mana meliputi bentuk, garis, warna, ruang, dan volume.

a. Elemen-elemen Seni Rupa

Penciptaan karya seni lukis sangat erat kaitannya dengan elemen-elemen seni rupa. Elemen tersebut merupakan susunan pembentuk dalam karya seni yang meliputi garis, bidang (*shape*), warna, tekstur, ruang, gelap terang dengan karakteristik yang berbeda-beda.

1) Titik

Titik merupakan unsur paling sederhana dalam elemen seni rupa. Menurut Mikke Susanto (2011: 402) 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. Titik secara simbolis berarti awal dan juga akhir. Dalam beberapa perangkat lunak menggambar dalam komputer grafik, titik dianggap sebagai “data” dengan koordinat yang ditentukan.

Pada penciptaan lukisan 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.

2) Garis

Garis mempunyai peranan penting dalam penciptaan karya seni rupa. Dalam lukisan kehadiran garis bukan hanya bermakna secara lugas saja, akan tetapi juga sebagai simbol emosi yang diungkapkan melalui garis, atau lebih tepatnya disebut

goresan. Setiap goresan yang dihasilkan dari pelukis akan memberikan kesan psikologis berbeda-beda, sehingga garis mempunyai karakter yang berbeda-beda pula (Dharsono Sony Kartika, 2004: 40).

Menurut Mikke Susanto (2011: 148) garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus, vertical, horizontal, miring, patah-patah dan lain-lain. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. Oleh sebab itu, garis pada sebuah karya rupa bukan hanya saja sebagai garis namun dapat dijadikan sebagai kesan gerak, ide, simbol, emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan elemen seni rupa yang memiliki dimensi memanjang, memiliki arah dimana dapat diolah untuk membuat kesan gerak, mencipta simbol, dan merepresentasikan emosi perupanya. Dalam penciptaan lukisan, garis merupakan elemen yang sangat mendominasi pada penciptaan karya guna untuk membentuk objek. Garis yang ditimbulkan juga muncul dari warna-warna yang saling mengikat dalam mewujudkan kesan pada bentuk disetiap objek.

3) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam penciptaan karya seni rupa. Pengertian warna menurut beberapa ahli diantaranya menurut Mikke Susanto (2011: 433), adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Sedangkan menurut Dharsono, (2004: 107-108), warna sebagai salah satu elemen

atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi. Dengan adanya warna, suatu benda dapat mudah dikenali karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa elemen warna pada karya seni rupa menjadi penting, karena dianggap mampu mewakili intuisi perupa, yang mana mampu menghadirkan suasana yang berbeda pada *audience*. Penerapan warna dalam penciptaan lukisan lebih mengutamakan warna-warna cerah dan kontras untuk membentuk pencahayaan serta gelap terang pada objek, dengan *background* dominan gelap untuk menghasilkan suasana dramatik.

4) Bidang

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

Menurut Dharsono (2004:40), *shape* 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 adanya tekstur. Pengertian *bidang* dapat dibagi menjadi dua yaitu: bidang yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan bidang yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau non figur. Dalam lukisan bidang digunakan sebagai simbol perasaan dalam menggambarkan

objek hasil *subject matter*, maka bidang yang ditampilkan terkadang mengalami perubahan sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan pribadi pelukis, (Dharsono Sony Kartika, 2004: 41).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bidang merupakan elemen yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. Bidang dapat berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau non figur. Penerapan bidang dalam penciptaan lukisan terlihat pada setiap figur objek yang dibuat dengan warna yang berbeda sehingga menjadi pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya.

5) Bentuk (*form*)

Bentuk atau *form* menurut Mikke Susanto (2011: 54), bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra. Pada dasarnya yang dimaksud dengan bentuk atau form adalah totalitas dari karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil tanggapan yang terorganisir dari kekuatan proses imajinasi seorang penghayat itulah maka akan terjadilah sebuah bobot karya atau arti (isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna (Darsono Sony Kartika, 2004: 30)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan satu kesatuan dari banyak unsur pendukung suatu karya yang biasanya dalam dunia seni rupa sering kali dikaitkan dengan dwimatra dan trimatra untuk totalitas pada sebuah karya seni.

6) Ruang

Ruang merupakan hal yang tidak kalah penting dalam suatu karya lukis. Ruang sangat membantu seorang seniman dalam memunculkan sebuah bentuk lukisan di mana terdapat kesan jauh dan dekat. Selain itu, ruang juga membantu sebuah objek menjadi ber volume sehingga tidak di datar.

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 adalah rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi (Mikke Susanto, 2011: 338).

Dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan elemen seni rupa yang memiliki volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Ruang pada karya seni lukis mampu memberikan perasaan kedalaman. Hadirnya keruangan juga dapat dicapai melalui gradasi warna dari terang ke gelap.

Penerapan ruang dalam penciptaan lukisan yaitu berupa ilusi optis atau ruang semu yang tampak pada kanvas. Ruang semu tersebut tampak melalui kesan yang ditimbulkan dari penggambaran objek-objek realistik yang terdapat dalam lukisan.

Semua objek yang ada dalam penciptaan lukisan mengesankan ruang kedalaman karena kombinasi dari bentuk-bentuk visual yang terletak berdasarkan sudut pandang tertentu.

7) Gelap Terang (*Value*)

Value adalah unsur seni lukis yang memberikan kesan gelap terangnya warna dalam suatu lukisan. Menurut Mikke Susanto (2011: 418), menyatakan bahwa *value* adalah:

Kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya mulai dari *white – high light – light – low light – middle – high dark – low dark – dark – black*. *Value* yang berada di atas *middle* disebut *high value*, sedangkan yang berada di bawah *middle* disebut *low value*. Kemudian *value* yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan atau hampir bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*.

Sedangkan menurut Dharsono (2004: 58) *value* adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya.

Dapat disimpulkan bahwa gelap terang atau *value* dalam karya seni rupa adalah elemen yang memberikan kesan tingkat gelap terang warna yang dibuat oleh perupa pada suatu lukisan. Dalam proses melukis *value* dapat dilakukan dengan berbagai campuran warna mulai dari gelap ke terang atau terang ke gelap.

b. Prinsip Penyusunan Elemen Seni

Penyusunan elemen seni disebut juga sebagai prinsip-prinsip desain. Selanjutnya menurut Dharsono (2004: 36), dalam penyusunan elemen-elemen rupa menjadi bentuk karya seni dibutuhkan pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni rupa yang digunakan untuk menyusun komposisi, yaitu:

1) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang sangat penting. Menurut Dharsono (2004: 59), kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Mikke Susanto (2011:416) menyatakan bahwa *unity* adalah:

Unity merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam saatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa 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.

2) Keseimbangan

Untuk mendukung semua bagian dalam lukisan maka dibutuhkan keseimbangan antar bagian objek didalamnya. Keseimbangan atau *balance* merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2011: 46). Sedangkan menurut Dharsono (2004: 45-46), pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut,

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan dapat disusun secara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner, sedangkan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

3) Ritme

Ritme atau irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya. Menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Mikke Susanto (2011: 334), ritme atau *rhythm* adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Sedangkan menurut Sidik, dkk (1981:48) pemaknaan tentang irama adalah sebagai berikut,

Irama atau ritme merupakan suatu pengulangan yang secara terusmenerus dan teratur dari suatu unsur atau beberapa unsur. Ada 3 cara untuk memperoleh gerak ritmis , yaitu dengan cara pengulangan bentuk, dengan progresi ukuran-ukuran, dan dengan cara melalui gerak garis kontinu. Dalam batasan tertentu pengulangan dapat membantu untuk menarik perhatian. Akan tetapi jika pengulangan terlalu sering maka yang terjadi adalah timbulnya kejenuhan. Selain itu juga diperlukan sebuah variasi agar terlihat tidak monoton.

Dapat disimpulkan bahwa ritme merupakan prinsip penyusunan elemen karya seni rupa yang berupa pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur pada bentuk atau pola yang sama dalam karya seni.

4) Harmoni

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2011: 175). Harmoni memperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap, tetapi harmoni yang dilakukan terus menerus mampu memunculkan kejenuhan, membosankan, sehingga mengurangi daya tarik karya seni. Dalam suatu karya sering kali dengan sengaja menghilangkan harmoni sehingga timbul kesan ketegangan, kekacauan, riuh, dalam karya tersebut (Djelantik 2004: 46). Sedangkan menurut Darsono (2004: 48), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Dapat disimpulkan bahwa harmoni pada prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan 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. Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

5) Proporsi (Ukuran perbandingan)

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Mikke Susanto, 2011: 320).

Dapat disimpulkan bahwa proporsi pada prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan hubungan ukuran antar bagian yang dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni yang berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*.

6) Variasi

Sebuah karya jika tidak memiliki sesuatu yang berbeda dengan karya lainnya maka akan membosankan. Untuk menghindari hal tersebut diperlukan suatu variasi. Dengan adanya variasi maka penikmat seni tidak akan merasa bosan dengan karya-karya yang ditampilkan oleh seorang seniman. Variasi secara etimologis berarti penganekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan

(Mikke Susanto, 2011: 419). Sedangkan menurut JS. Badudu (2003 : 360), variasi adalah sesuatu yang lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dsb) yang disengaja atau hanya sebagai selingan; perbedaan; mempunyai bentuk yang berbeda-beda sebagai selingan supaya agak lain daripada yang ada atau yang biasa.

Berdasar uraian diatas apat disimpulkan bahwa variasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat diartikan sebagai penganekaragaman agar terkesan lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dan lain-lain) yang disengaja atau hanya sebagai selingan. Variasi dapat berupa kombinasi berbagai macam bentuk, warna, tekstur, serta gelap-terang. Variasi juga mampu menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk atau komposisi.

7) Aksentuasi (*emphasis*)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dicapai dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Akan tetapi ukuran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai antara perbandingan dimensi terhadap ruang tersebut (Dharsono 2004: 63).

Sedangkan menurut (Mikke Susanto, 2011: 13), aksentuasi merupakan pembeda bagian dari satu ungkapan bahasa rupa agar tidak berkesan monoton dan

membosankan. Aksentuasi dapat dibuat dengan warna kontras, bentuk berbeda atau irama yang berbeda dari keseluruhan ungkapan.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aksentuasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat berupa perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif pada suatu lukisan.

8) Dominasi

Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Menurut Mikke Susanto (2011: 109) dominasi merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dominasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan bagian komposisi yang ditekankan, paling utama, atau tangguh. Dominasi dalam sebuah lukisan dapat menyertakan warna, objek, garis, bentuk, atau tekstur.

D. Media, Alat dan Teknik dalam Lukisan

1. Media

Media dalam lukisan merupakan hal yang sangat penting dalam berkarya seni. Menurut Mikke Susanto (2011: 225), 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. Setiap cabang seni memiliki media yang beberapa dalam berkarya dan setiap seni memiliki kelebihan masing-masing yang tidak dapat dicapai oleh seni lain, dalam hal ini seni lukis menggunakan media yang cara menikmati dengan cara visual (Jakob Sumardjo. 2000: 141).

Selain itu menurut The Liang Gie, (2005: 89), medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainnya.

Dalam penciptaan karya seni lukis, media digunakan untuk mewujudkan gagasan untuk menjadi sebuah karya seni, disertai dengan pemanfaatan alat dan bahan serta penguasaan teknik dalam berkarya.

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni lukis, alat disebut juga media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain sebagainya.

3. Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat atau melakukan sesuatu, metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung

seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan, ini karena bentuk seni yang dihasilkan sangat menentukan kandungan isi gagasannya, (Jacob Sumardjo, 2000: 96).

Umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Pengertian teknik basah menurut Mikke Susanto (2011: 395), teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memiliki medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta. Sedangkan pengertian teknik kering menurut Mikke Susanto (2011: 395), teknik kering merupakan kebalikan dari teknik basah, yaitu menggambar dengan bahan kering seperti, *charcoal* (arang gambar), pensil.

Dalam penciptaan lukisan teknik dalam melukis yang digunakan antara lain:

a. Teknik dalam Penggunaan Cat

Dalam Penggunaan cat dengan teknik basah menggunakan cara *opaque* (opak). Pengertian *opaque* (opak) menurut Mikke Susanto, (2011: 282) merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki.

b. Teknik dalam Penggunaan Kuas

Penggunaan kuas dalam melukis dengan teknik *impasto* yaitu teknik melukis dimana cat minyak dilapiskan secara bertahap, berlapis-lapis secara halus untuk membuat tiap detail pada objek lukisan.

E. Kajian Tentang Objek Lukisan

Dalam proses berkarya seni atau melukis, ada banyak faktor yang dibutuhkan, salah satunya adalah objek lukisan. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008:1013), objek adalah hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan; benda, hal, dsb yang dijadikan sasaran untuk diteliti dan diperhatikan.

Menurut Mikke Susanto (2011: 280), menyatakan bahwa objek merupakan material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan, karena itu biasanya dipahami sebagai kebendaan, subhuman dan pasif, berbeda dengan subjek yang biasanya aktif. Objek lukisan dipahami sebagai yang diambil berupa sesuatu yang bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subjek lukisan.

Dapat disimpulkan bahwa objek lukisan merupakan material, hal, atau benda yang diteliti dan menjadi perhatian, kebenaran yang bersifat pasif yang diambil atau dipakai dalam penerapan pigmen di atas permukaan bidang datar dengan menggunakan alat dan bahan serta tehnik dalam melukis. Objek dalam penciptaan lukisan adalah tokoh-tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo.

F. Tinjauan Kesenian Reyog Ponorogo

1. Pengertian Kesenian

Kesenian adalah bagian dari kebudayaan yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Di dalam kehidupan manusia terdapat adat istiadat yang menciptakan berbagai jenis budaya dan merupakan ciri khas suatu bangsa. Kesenian tumbuh dan berkembang dalam masyarakat seiring dengan pertumbuhan serta

perkembangan sosial budaya masyarakat pendukungnya, sampai sekarang dikenal berbagai macam cabang kesenian diantaranya seni rupa, seni musik, seni tari, dan drama (Koentjaraningrat, 1993:115).

Kesenian adalah salah satu unsur yang menyangga kebudayaan. Sejauh mana seseorang mampu menghayati kesenian, maka hal tersebut akan nampak pada pengekspresianannya terhadap suatu kesenian. Melalui media kesenian manusia dapat berekspresi sesuai dengan apa yang dirasakan dan dengan suatu bentuk keindahan (Kayam, 1981:15). Adapun menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga mampu menggerakkan jiwa serta perasaan manusia tersebut (Soedarso, 1990:1-2). Jadi yang disebut dengan seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, dan pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin juga kepada manusia lain yang menghayatinya (Soedarso, 1990: 5).

Dapat disimpulkan bahwa kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat seiring dengan pertumbuhan serta perkembangan sosial budaya masyarakat pendukungnya, dengan berbagai macam cabang kesenian diantaranya seni rupa, seni musik, seni tari, dan drama.

2. Reyog Ponorogo

Reyog Ponorogo adalah salah satu bagian dari kesenian rakyat yang terdapat di Propinsi Jawa Timur, tepatnya di wilayah Propinsi Jawa Timur bagian Barat yaitu Kota Ponorogo. Pada umumnya kesenian Reyog biasanya dipentaskan

dalam beberapa peristiwa seperti pernikahan, khitanan, acara-acara resmi pemerintahan, karnaval, dan acara-acara lain yang bersifat lokal maupun nasional.

Reog atau *Reyog* berasal dari kata “riyet” atau dapat diartikan sebagai keadaan bangunan yang hampir rubuh, karena di dalam pertunjukan *reyog* terdapat suara *gamelan* atau musik pengiring yang menyerupai “bata rubuh” yang artinya sangat semarak dan ramai (Poerwowijoyo, 1985:9).

Kesenian *Reyog* Ponorogo terdiri dari beberapa penari yang mempunyai karakter dan fungsi masing-masing, yakni, penari *Jathil*, *Bujangganong*, *Warok*, *Klonosewandono* dan *Dhadhak Merak*. Masing-masing penari memperagakan gerak tari sesuai dengan karakter tari yang dibawakan.

Kesenian *Reyog* Ponorogo terdiri dari beberapa rangkaian 2 sampai 3 tarian pembukaan. Tarian pertama biasanya dibawakan oleh 6-8 pria gagah berani dengan pakaian serba hitam, kadangkala dihiasi kumis tebal melintang dan membawa tali besar berwarna putih. Para penari ini menggambarkan sosok warok yang pemberani. Disusul tarian yang dibawakan oleh 6-8 gadis yang menunggang kuda kepang atau jaran *eblek*. Pada *reyog* tradisional, penari ini biasanya diperankan oleh penari laki-laki yang berpakaian wanita. Tarian ini dinamakan tari jaran kepang atau *jathilan*. Selanjutnya keluar *Bujangganong* yang mengenakan pakaian kebesaran, menari dengan gerakan yang khas dan iringan *gamelan* yang terus berbunyi selama pertunjukan berlangsung. Setelah *Bujangganong* maka keluarlah *Klana Sewandana*, kemudian baru barongan atau *dhadak merak* di bagian akhir pertunjukan, dimana pelaku memakai topeng berbentuk kepala singa dengan mahkota yang terbuat dari bulu burung merak.

Berat topeng ini bisa mencapai 50-60 kg. Topeng yang berat ini dibawa oleh penarinya dengan gigi. Kemampuan untuk membawakan topeng ini selain diperoleh dengan latihan yang berat, juga dipercaya diperoleh dengan latihan spiritual seperti puasa dan tapa.

Kesenian Reyog memang merupakan kesenian yang dapat ditampilkan untuk aneka keperluan. Reyog yang dimainkan untuk keperluan pernikahan biasanya menampilkan adegan percintaan, sedangkan Reyog yang dimainkan dalam acara khitanan atau sunatan biasanya menampilkan cerita tentang pendekar muda yang gagah berani dan pantang menyerah.

Tata urutan Reyog Ponorogo tidaklah kaku, tetapi dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan mengingat pertunjukan Reyog selalu berinteraksi dengan penonton. Dalang atau pimpinan rombongan Reyog akan mengakomodasi keinginan penonton sehingga kadangkala urutan atau lamanya setiap adegan tidak sama.

G. Metode Penciptaan dan Pendekatan

1. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan lukisan Kesenian Reyog Ponorogo, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni, melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, hal ini dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif.

Metode penciptaan lukisan kesenian Reyog Ponorogo disini meliputi observasi (*observation*), eksperimen (*experiment*), dan visualisasi (*visualitation*).

a. Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui berbagai macam tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo untuk diangkat sebagai objek lukisan. Ketika melakukan observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung ke dalam berbagai acara pertunjukan kesenian Reyog Ponorogo, hal ini dilakukan dengan maksud agar dapat menangkap lebih dalam karakter tokoh yang diperankan. Ketika melakukan observasi, penulis menggunakan kamera untuk mengabadikan moment yang penting untuk dijadikan objek pada lukisan.

Dari observasi tersebut, maka hasil yang didapatkan adalah dokumentasi berupa foto, dengan berbagai ekspresi, kostum properti dan gerak pada tokoh-tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo.

b. Eksperimentasi

Eksperimentasi atau percobaan merupakan suatu proses yang memberikan pertimbangan-pertimbangan awal dari persiapan melukis. Eksperimentasi berkaitan erat dengan hasil dokumentasi berupa foto yang bertujuan untuk mencapai hasil visual yang optimal melalui teknik-teknik yang digunakan, sehingga dapat mencapai visual yang terlihat nyata dan menyerupai karakter bentuk pada objek tokoh kesenian Reyog Ponorogo.

Tahapan pertama eksperimen dalam penciptaan karya ini yaitu pemilihan foto. Proses ini merupakan tahap awal untuk memilih foto berdasarkan momen yang diinginkan dengan mempertimbangkan prinsip penyusunan elemen seni. Proses selanjutnya adalah penggabungan dua foto atau lebih menjadi sebuah foto

sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan tidak semua momen yang berhasil ditangkap mampu menyampaikan ide dan gagasan yang diharapkan. Dalam proses ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

c. Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya, proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke Susanto,2011:427).

Visualisasi disini merupakan tahap akhir dalam metode penciptaan lukisan yang dibuat, visualisasi menjadi tolak ukur tercapainya ungkapan perupa yang bisa dirasakan oleh inderawi penikmat seni sehingga muncul tanggapan-tanggapan estetis yang mendukung keberhasilan penciptaan lukisan.

Proses perwujudan karya, dimulai dengan memindahkan foto pada kanvas dengan perkiraan yang tepat melalui sketsa dengan bantuan *grid* atau garis bantu kotak-kotak. Langkah tersebut bertujuan untuk mendapatkan ketepatan bentuk objek visual sesuai dengan rancangan. Kemudian dilanjutkan dengan proses *underpainting* atau lapisan dasar dengan melukis *monochrome* atau satu warna, dengan warna *burn umber*. Kemudian apabila obyek yang dibuat pada langkah pertama sudah terlihat kemiripan dengan bentuk objek, lalu diteruskan dengan langkah kedua yakni *overpainting* atau *polychrome* atau multiwarna. Tahap ini yaitu menambahkan warna sesuai dengan realita atau sesuai dengan warna asli pada objeknya. Dalam melukis teknik ini juga dimungkinkan adanya timpa-timpa warna dan cat. Menumpuk dan menumpuk warna dilakukan untuk mengincar

ketepatan bentuk dan warna yang diinginkan. Kemudian pewarnaan bagian latar belakang sampai terwujud suasana yang diharapkan dan dilanjutkan dengan proses akhir *finishing*.

Jadi, dari metode penciptaan di atas maka hasil yang diperoleh adalah bentuk lukisan kesenian Reyog Ponorogo sebagai objek lukisan. Bentuk lukisan yang ingin dicapai yaitu realistik.

2. Pendekatan Pada Karya Inspirasi

Dalam proses berkarya seni seorang seniman tentunya tidak akan pernah terlepas dari inspirasi atau pengaruh dari luar dirinya. Pengamatan dari 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 dalam penciptaan lukisan adalah Dede Eri Supria, Maspoor Abdul Karim, dan Chairul Sabarudin. Mereka merupakan pelukis yang selama ini memberi inspirasi dalam penciptaan lukisan, baik dalam menuangkan ide dan gagasan maupun dalam berkarya seni. Berikut adalah karya-karya Dede Eri Supria, Maspoor Abdul Karim, dan Chairul Sabarudin yang telah memberi pengaruh dalam penciptaan karya.

a. Dede Eri Supria



Gambar 2. Lukisan karya Dede Eri Supria
"Penari Legong"
(Cat minyak pada kanvas, 120x110 cm, 2006)

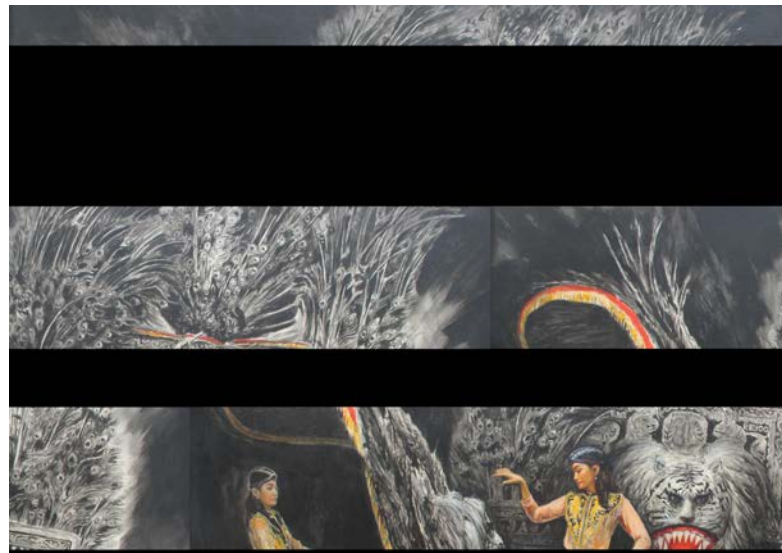
Dede Eri Supria adalah seorang maestro pelukis pelopor aliran realisme. Seniman kelahiran Jakarta, 29 Januari 1956 ini dikenal sebagai seorang pelukis yang mampu memindahkan objek ke bidang kanvas mirip hasil fotografi. Dede banyak mengungkapkan sisi kehidupan di ibukota metropolitan dan sering melukiskan tema tentang pertunjukan tari terutama lengang-lenggok gadis Bali.

Salah satu karya Dede yang berjudul "Penari Legong" melukiskan seorang penari Legong Bali yang sedang menari. Pada lukisan ini terlihat komposisi yang tenang dan seimbang. Penari Legong yang menjadi objek utama tersebut terlihat *balance* yaitu tidak terlihat berat ke kanan atau ke kiri, ke atas atau ke bawah. Lukisan ini dikerjakan dengan teliti dan detail, dengan perhitungan yang tepat dan

jiu terlihat pada anatomi, posisi, *drapery* dan komposisi warna bisa tervisualkan secara tepat sehingga sulit menemukan perbedaan hasil lukisan dengan fotografi. Hampir seluruh bidang lukisan termasuk latar belakang dieksekusi secara detail. Dengan visualisasi ornamen-ornamen Bali sebagai latar belakang mampu dieksplorasi dan dipadukan dengan objek lukisan sehingga memberikan satu kesatuan yang artistik. Hal tersebut menjadi ciri khas tersendiri dari lukisan-lukisan Dede.

Dalam hal ini, penulis berusaha memahami dan menerapkan teknik melukis yang digunakan Dede Eri Supria khususnya dalam mengerjakan lukisan dengan teknik pengerjaan objek yang detail dan presisi, karakter objek dan penempatan komposisi objek untuk diterapkan dalam proses berkarya.

b. Maspoor Abdul Karim



Gambar 3. Lukisan karya Maspoor
"Reog Obyokan I"
(Cat Akrilik dan Minyak pada kanvas, 155x215 cm, 2011)
Sumber: dokumen pribadi

Maspoor Abdul Karim adalah salah satu seniman senior yang lahir pada tahun 1955 dan tinggal di Ponorogo. Seniman pendiri Kelompok Seni “Shor Zambou” ini pernah meraih berbagai penghargaan bergengsi diantaranya penghargaan Biennale Jatim 2009 dan pemenang I Lomba Lukis Bung Karno dari yayasan Putra Putri Perintis Kemerdekaan RI Jakarta. Sampai saat ini Maspoor masih tetap aktif berkarya mengadakan pameran tunggal dan mengikuti berbagai pameran dalam skala regional maupun nasional. Karyanya cukup dikenal sebagai lukisan realistik figur manusia dan seringkali mengangkat berbagai tema dalam lukisannya seperti, pasar, kesenian Reyog Ponorogo dan figur perempuan. Pada penciptaan karya-karyanya Maspoor banyak menggunakan media kanvas dan cat akrilik maupun minyak.

Pada periode tahun 2008-2011, lukisan Maspoor banyak mengangkat tema tentang kesenian Reyog Ponorogo. Salah satunya berjudul "Reog Obyokan I". pada karya tersebut menunjukkan ketertarikan Maspoor pada kesenian Reyog dan objek figur manusia. Dengan visual objek yang realistik dan pemilihan warna latar belakang yang gelap serta *flat*. Hal ini menghadirkan nuansa dramatik dan magis. Karena pada dasarnya kesenian Reyog Ponorogo adalah kesenian yang erat dengan nuansa magisnya. Di sisi lain penggunaan warna latar belakang datar/*flat* dipilih untuk menjadikan objek yang digarapnya lebih menonjol. Beberapa hal tersebut memberikan inspirasi pada penciptaan karya. Inspirasi tersebut berupa adanya kesamaan tema yaitu kesenian Reyog Ponorogo, visualisasi objek tokoh yang dominan dalam lukisan, pewarnaan latar belakang lukisan yang cenderung

datar/*flat* dan nuansa dramatis dan magis yang berusaha dimunculkan dalam penciptaan lukisan menunjukkan bahwa penulis mendapat pengaruh dari Maspoor.

c. Chairul S. Sabarudin



Gambar 4. Lukisan karya Chairul S. Sabarudin
"I'll Conquer You!"

(Pensil warna pada kanvas, 250x190 cm, 2016)

Sumber: Facebook Chairul Sabarudin

Chairul S. Sabarudin atau yang di kenal dengan nama Iroel adalah seniman yang Lahir pada 17 Mei 1968 dan tinggal di Bantaran, Malang. Seniman lulusan IKIP Malang (sekarang Universitas Negeri Malang) namanya dikenal di santero Inggris dan Amerika Serikat setelah karya-karyanya terpampang di majalah ternama di dua negara tersebut.

Ciri khas dari lukisan Iroel adalah semua karyanya dikerjakan dengan menggunakan pensil warna dengan media kanvas berukuran jumbo yang rata-rata berukuran lebih dari dua meter. Lukisannya juga dikerjakan secara detail. Gaya lukisnya kebanyakan realis dengan tingkat detail yang tinggi. Karya-karyanya

mengangkat berbagai tema dalam lukisannya seperti, binatang, pasar, figur perempuan, dan kesenian Reyog Ponorogo.

Salah satu karya Iroel adalah tentang seri Reyog Ponorogo yang berjudul "*I'll Conquer You!*" Lukisan ini menggambarkan pertarungan tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo yaitu Klana Sewandono dalam menaklukkan Raja Singabarong. Hal ini menunjukkan ketertarikan Iroel pada kesenian Reyog dan objek figur manusia. Dengan visual objek yang realistik dan dikerjakan secara detail dengan pewarnaan objek yang berani memberikan karakter yang tegas dan dramatis. Penggunaan teknik kering dengan menggunakan pensil warna pada lukisan Iroel mampu memberikan detail objek secara realistik. Hampir seluruh bidang lukisan termasuk latar belakang dieksekusi secara detail. Dengan penggunaan tekstur kayu dan air sebagai pengisi latar belakang mampu dieksplorasi dan dipadukan dengan objek lukisan sehingga memberikan satu kesatuan yang artistik.

Beberapa hal tersebut memberikan inspirasi dalam penciptaan lukisan. Inspirasi tersebut berupa adanya kesamaan tema yaitu kesenian Reyog Ponorogo dan visualisasi objek tokoh yang dominan dalam lukisan. Meskipun dalam proses melukis banyak perbedaan teknik yang terdapat dari Iroel, dalam penciptaan ini mencoba untuk meniru teknik pencahayaan dari lukisan-lukisan Iroel yang menggunakan objek yang sama yaitu Reyog Ponorogo. Proses lain yang menjadi pendekatan antara penulis dan Iroel adalah pengamatan pada objek. Pengamatan objek yang teliti dengan pengerjaan secara teliti akan memberikan kemiripan bentuk secara realistik.

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan

1. Konsep Penciptaan

Konsep dalam penciptaan lukisan adalah melukiskan kesenian budaya tradisional Reyog Ponorogo. Kemudian divisualkan melalui penggambaran tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Pada dasarnya kesenian Reyog Ponorogo adalah sebuah kesenian yang erat dengan magisnya. Sehingga dalam penciptaan lukisan ini berusaha menampilkan nuansa dramatik dengan pengolahan gelap terang melalui pencahayaan pada objek yang dikerjakan secara mendetail dan latar belakang yang dominan gelap.

Pada proses visualisasi dilukiskan secara realistik, dengan interpretasi yaitu menggabungkan, menambah ataupun mengurangi objek yang dianggap mempengaruhi komposisi. Agar dapat menggambarkan karakteristik tokoh secara realistik, dalam penciptaan lukisan ini menggunakan alat bantu berupa kamera, sehingga penggambaran tersebut bisa sesuai dengan objeknya, baik warna, bentuk, proporsi dan karakter. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan media cat minyak di atas kanvas dengan teknik pewarnaan menggunakan teknik basah secara *opaque*, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto* yang dikerjakan secara mendetail.

1. Tema Penciptaan

Tema penciptaan lukisan adalah menampilkan tokoh-tokoh yang berperan dalam kesenian Reyog Ponorogo dengan berbagai karakter, ragam gerak dan kostum properti serta momen penting yang ada di dalamnya. Dalam kesenian Reyog Ponorogo ada 5 tokoh yang mempunyai peran dan karakter masing-masing yaitu, Warok, Jathil, Klono Sewandono, Bujangganong, dan Dhadak Merak atau Barongan. Berdasarkan hal tersebut, penciptaan lukisan ini mengambil tema berdasarkan tokoh-tokoh tersebut lengkap dengan kostum properti yang dipakai dan momen penting dalam kesenian Reyog Ponorogo. Untuk lebih jelasnya akan dideskripsikan masing-masing tokoh dan momen yang menjadi judul dalam penciptaan karya.

a. Warok

Warok merupakan pemain yang memakai pakaian penadon hitam khas Ponorogo, berbadan gempal, berhias kumis dan jambang, memakai udeng, memiliki tampang yang terkesan gagah dan garang. Mereka selalu membawa tali besar berwarna putih. Warok menggambarkan para pengawal Raja Klono Sewandono. Pada setiap pementasan Reyog, para pengawal ini merupakan sosok yang sedang berlatih *ilmu kanuragan*.

b. Jathilan

Jathil adalah prajurit berkuda dan merupakan salah satu tokoh dalam kesenian Reyog. Jathilan merupakan tarian yang dibawakan oleh perempuan yang memakai *eblek* (kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu) yang menggambarkan

ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tarian ini dibawakan oleh penari dimana antara penari yang satu dengan yang lainnya saling berpasangan.

c. Klono Sewandono

Klono Sewandono adalah seorang raja yang memiliki pusaka andalan berupa *Pecut Samandiman*. Pusaka tersebut digunakan untuk melindungi dirinya dan melawan Singa Barong. Kegagahan sang Raja digambarkan dalam busana yang dipakai berupa mahkota dan badong seperti sayap dengan berhiaskan ornamen-ornamen warna, gerak tari yang lincah serta berwibawa.

d. Bujangganong

Bujangganong adalah penari yang menggambarkan sosok patih Klono Sewandono yang cekatan, cerdas, jenaka, dan sakti. Sosok ini mengenakan topeng merah, hidung panjang, mata melotot, mulut terbuka dengan gigi yang besar tanpa taring dan rambut yang lebat menutup pelipis kiri dan kanan. Penarinya hanya memakai rompi berwarna merah dan celana seperempat warna hitam.

e. Diantara Reyog Iker

Reyog iker merupakan salah satu adegan dalam kesenian Reyog Ponorogo. Biasanya adegan ini diperankan oleh dua atau lebih Reyog dengan seorang penari Jathil yang berada di antara Reyog dan menggoda pembarong dengan gerakan menggoyangkan pinggulnya ke arah pembarong dengan genit.

f. Sembah Sungkem Patih

Merupakan adegan sebelum munculnya Barongan yang diperankan oleh patih Bujangganong dengan adegan sembah sungkem kepada rajanya yaitu Klono Sewandono. Adegan ini dilambangkan sebagai kesetiaan Bujangganong dalam menjalankan perintah Klono Sewandono untuk menaklukan Singa Barong.

g. Penaklukan Singa Barong I

Merupakan adegan yang terdiri dari Warok, Jathil, dan Barongan. Dalam adegan tersebut menggambarkan perlawanan Warok dan Jathil yang merupakan prajurit dari Klono Sewandono dalam menaklukan Singa Barong.

h. Penaklukan Singa Barong II

Merupakan adegan puncak dalam pertunjukan Reyog Ponorogo, dimana Raja Klono Sewandono sudah muncul dan bertarung melawan Singa Barong. Ia menari dengan luwes namun terlihat gagah berwibawa dengan membawa pusakanya yaitu *Pecut Samandiman* yang digunakan untuk menaklukan Singa Barong. Pada adegan ini biasanya tokoh yang lain berada di tepi dengan posisi siaga.

B. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

Alat, bahan serta teknik atau cara-cara pengerjaan dalam rangka menuangkan ide dan gagasan perupa ke dalam sebuah lukisan merupakan hal yang penting demi menunjang proses berkarya. Setiap perupa tentu mempunyai pilihannya sendiri terhadap bahan, alat, serta teknik yang digunakannya, sebab pemilihan tersebut akan menjadi penunjang utama yang menentukan hasil dari pada karya lukisannya.

Untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan pilihan, diperlukan ketelitian, pengalaman dan kemantapan. Ketelitian dalam hal memilih, disesuaikan antara karakter lukisan dengan karakter setiap bahan dan alat yang ada. Berikut akan dijelaskan alat, bahan serta teknik-teknik yang digunakan dalam mewujudkan ide dan gagasan perupa ke dalam bentuk lukisan.

a. Bahan

Dalam proses visualisasi ada beberapa bahan yang digunakan oleh penulis. Berikut adalah bahan yang digunakan.

1) Kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah kanvas *V-Tec* yang sudah dilapisi dasar (*gesso*). Kanvas yang digunakan berjenis serat halus dengan tingkat kerenggangan pori-pori yang sangat rapat sehingga pembentukan objek pada lukisan akan lebih mudah dan ideal untuk melukis detail. Kain kanvas dibentangkan pada spanram yang terbuat dari kayu damar.



Gambar 5. Kanvas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

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. Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan cat minyak karena sifatnya yang tidak cepat kering, sehingga memudahkan dalam membuat detail dan membuat gradasi pada karya lukis. Jenis cat minyak yang digunakan dalam melukis yaitu, cat produk dari *Rembrandt*, *Van Gogh*, *Winton* dan *Greco*. Cat produk ini mempunyai kualitas warna dan ketahanan yang cukup baik.



Gambar 6. Cat Minyak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3) Pelarut Minyak

Medium oil digunakan sebagai pelarut atau pencampur warna cat minyak. Pelarut cat yang digunakan yaitu menggunakan minyak cat *Refined Linseed Oil*, *Liquin Original* dan *Artist White Spirit*. Masing-masing medium memiliki karakter dan fungsi penggunaan yang berbeda.

Liquin Original menghasilkan efek *low gloss*, dan meningkatkan *flow* serta transparansi warna. Pemakaian *liquin* dalam penciptaan lukisan digunakan untuk detail akhir lukisan. *Refined Linseed Oil* merupakan minyak alkali halus berwarna pucat yang mengurangi kekentalan cat minyak, meningkatkan kilau dan transparansi dengan memperlambat tingkat pengeringan. Pemakaian medium ini digunakan untuk mengencerkan cat yang terlalu kental dan saat pengeblokan lukisan serta saat melakukan tumpukan-tumpukan warna untuk gradasi, karena sifatnya yang tidak cepat kering.

Artist White Spirit mempunyai karakter mudah menguap, mudah terbakar, digunakan untuk membersihkan peralatan cat minyak, dengan karakteristik berbau namun tidak beracun dibandingkan terpentin.



Gambar 7. Pelarut Cat
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

a. Alat

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan diantaranya kuas, palet, pisau palet, staples tembak, kain lap, wadah berisi white spirit, pensil dan tang kanvas. Berikut akan dijelaskan dari masing-masing alat yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan :

1) Kuas

Pada proses visualisasi, kuas yang digunakan yaitu kuas berbahan nilon dengan merek *V-Tec*, *Eterna*, *Phoenix* dan *Lyra*. Kuas yang digunakan adalah kuas dengan berbagai ukuran, mulai ukuran 0,1 sampai 18, kuas ukuran kecil untuk pendetailan, ukuran sedang untuk bagian pembentukan dasar objek, sedangkan kuas ukuran besar untuk penggarapan *background*. Bentuk dan ukuran kuas akan sangat mempengaruhi hasil goresan warna pada objek. Pada penciptaan lukisan ini menggunakan ukuran kuas serta bentuk kuas yang berbeda pada masing-masing objek lukisanya untuk menghasilkan teknik pewarnaan yang diinginkan.



Gambar 8. Kuas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2) Palet

Palet merupakan alat yang penting dalam proses visualisasi lukisan. Palet warna digunakan sebagai tempat mencampur cat. Palet warna yang baik adalah yang memiliki daya serap cairan yang rendah dan tidak mudah patah ataupun sobek sehingga memudahkan pelukis untuk mencampur berbagai macam unsur warna dengan menggunakan takaran air maupun minyak. Sesuai kebutuhannya penulis hanya menggunakan palet dari kaca karena lebih licin saat mencampur cat dan agar mudah dalam pembersihannya ketika cat sudah menumpuk kering.



Gambar 9. Palet
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3) Pisau Palet

Pisau palet digunakan untuk mengaduk cat pada saat mencampur warna. Selain itu pisau palet juga digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat yang telah kering pada palet.



Gambar 10.Pisau Palet
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4) Pensil

Pensil digunakan untuk memindahkan sketsa pada kanvas. Penulis menggunakan pensil jenis HB. Pensil jenis HB memiliki ketebalan warna yang rendah karena batang arang yang terdapat pada pensil tersebut bersifat keras, pensil dengan kode ini digunakan untuk memindahkan sketsa pada kanvas. Tingkat ketebalan yang rendah membuat pensil ini mudah di hapus dan tidak menimbulkan kesan kotor pada lukisan.



Gambar 11. Pensil dan penghapus
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5) 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 spanram. Staples tembak sangat dibutuhkan karena kanvas yang digunakan adalah kanvas yang belum dalam keadaan terpasang pada spanram. Penulis menggunakan staples tembak berjenis *Kangaro TS-13HC* yang memiliki ukuran Staples 12mm sehingga akan membuat kanvas terpasang pada spanram dengan kencang dan rapi sesuai dengan apa yang diinginkan.



Gambar 12. Staples Tembak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6) Wadah berisi White Spirit

Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan wadah yang berisi *White Spirit* yaitu untuk membersihkan kuas pada saat melukis atau setelah selesai melukis, supaya kuas tidak kaku dan tetap bersih sehingga bisa digunakan kembali untuk melukis. Bau dari *White Spirit* tidak terlalu menyengat daripada bensin, thinner

ataupun terpentin. Di dalam wadah, penulis memodifikasi dengan memberikan kawat kasa yang diletakkan $\frac{3}{4}$ dari tinggi wadah. Hal ini agar saat mencuci kuas, cat yang kotor dapat mengendap di bawah wadah dan tidak ikut tercampur serta kuas dapat tercuci secara bersih.



Gambar 13.Wadah berisi White Spirit
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

7) Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis. Kain lap digunakan untuk membersihkan sisa-sisa cat yang masih 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.

Selain itu kain lap juga digunakan untuk membersihkan cat atau minyak yang tercecer disekitar tempat melukis. Hal tersebut tentunya menjadikan lap menjadi alat yang sangat penting dalam proses pembuatan atau penciptaan sebuah lukisan.



Gambar 14. Kain Lap
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

8) Tang

Tang kanvas (*Cascade tant pliers*) dibutuhkan untuk memudahkan ketika memasang lembaran kanvas pada spanram agar dapat tertarik dengan kencang. Tang kanvas ini mempunyai mulut yang berbentuk pipih dan lebar serta bergerigi yang berfungsi untuk menekan kanvas dengan kuat. Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan tang kanvas merk *Maries* yang dapat di temukan di toko alat lukis.



Gambar 15.Tang kanvas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Teknik

Teknik merupakan cara seseorang untuk memvisualisasikan lukisan sehingga teknik mempunyai peranan penting dalam penciptaan lukisan dari awal sampai menjadi lukisan yang seutuhnya. Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan menggunakan cat minyak, karena warna yang dihasilkan akan lebih pekat, dan lebih mudah dalam proses pewarnaannya karena cat minyak tidak cepat kering. Dengan penggunaan warna secara *opaque* agar warna lebih tegas dan pekat serta mudah untuk ditutup, dan ada juga penggunaan kuas secara *impasto* dimana cat minyak dilapiskan secara bertahap, berlapis-lapis secara halus untuk membuat tiap detail pada objek lukisan.

C. Tahap Visualisasi

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

1. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan objek yang akan dibuat serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Dalam proses ini penulis menggabungkan foto, mengatur proporsi dan menambah, serta mengurangi objek-objek yang ada di foto sesuai yang diharapkan. Dalam hal ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 16. Tahapan penggabungan foto
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dianalisa bahwa hasil akhir gambar di atas merupakan gabungan dari dua foto dengan posisi depan-belakang, sehingga menimbulkan kesan ruang. Secara keseluruhan komposisi pada foto telah diubah dan dibuat secara seimbang dengan mengomposisikan objek utama berada di tengah. Dengan mengomposisi ulang objek-objek menjadi terlihat seimbang, hal ini juga dilakukan penulis terhadap foto lain sebelum melakukan pembuatan sketsa di kanvas.

Kemudian pembuatan sketsa di atas kanvas. Pada proses pembuatan sketsa ini menggunakan bantuan *grid* atau garis kotak-kotak. Langkah tersebut bertujuan untuk mendapatkan ketepatan bentuk objek visual sesuai dengan rancangan.

Dalam membuat sketsa pada kanvas, pensil yang digunakan adalah pensil dengan ukuran HB. Tingkat kepekatan pensil HB yang rendah menjadi pertimbangan dalam pemindahan sketsa pada kanvas, karena mudah dihapus dan tidak menimbulkan bekas maupun kesan kotor pada lukisan.



Gambar 17. Sketsa pada kanvas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Pewarnaan

Pada tahap pewarnaan, ada beberapa langkah yang dipakai dalam memberi warna pada lukisan. Langkah pertama adalah proses *underpainting* atau lapisan dasar yaitu dengan melukis *monochrome* atau satu warna. Penulis menggunakan warna *burn umber* untuk memberi lapisan dasar. Hal ini dikarenakan objek-objek yang divisualkan dalam lukisan dominan warna kecoklatan. Langkah ini dimaksudkan agar lapisan dasar kanvas dapat tertutup, sehingga mempercepat dalam pembentukan objek dan mempermudah dalam memberi lapisan warna saat proses berikutnya.



Gambar 18. Proses *underpainting*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kemudian apabila obyek yang dibuat pada langkah pertama sudah terlihat kemiripan dengan bentuk objek, dilanjutkan dengan proses *polychrome* atau multiwarna. Pewarnaan pada objek ini dilakukan dengan teknik *opaque*. Tahap ini berupa penambahan warna sesuai dengan realita atau sesuai dengan warna asli objeknya. Dalam melukis teknik ini juga dimungkinkan adanya timpa-timpa warna dan cat. Menumpuk dan menumpuk warna dilakukan untuk mengincar ketepatan bentuk dan warna yang diinginkan (*impasto*).



Gambar 19. Proses pewarnaan objek
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dalam proses pewarnaan kuas yang dipakai yaitu kuas berukuran kecil hingga sedang. Kuas kecil berfungsi untuk membuat detail, sedangkan kuas yang berukuran sedang digunakan untuk menggoreskan warna dasar. Proses pewarnaan dikerjakan dengan memperhatikan unsur gelap terang untuk mencapai dimensi pada objek dan menciptakan kontras antara objek dengan *background*.

3. Pembuatan Background

Background dalam lukisan dibuat *flat* dengan gradasi warna menggunakan teknik *opaque* yaitu mencampurkan cat menggunakan sedikit medium lalu menyapukan cat secara menyeluruh dan membuat gradasi warna menggunakan kuas yang berukuran lebar pada bidang kanvas. Permainan kontras pada objek dengan pewarnaan gradasi warna *background* yang datar dapat menonjolkan karakter-karakter objek pada lukisan. Pemilihan warna *background* pada lukisan dominan menggunakan warna gelap dan redup. Hal ini dimaksudkan untuk memunculkan kesan dramatik pada lukisan. Karena pada dasarnya kesenian Reyog Ponorogo adalah kesenian yang erat dengan nuansa magisnya.



Gambar 20. Proses pewarnaan *background*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4. Finishing

Finishing atau penyelesaian yaitu tahap pengerjaan secara akhir sebagai penyempurna pada keseluruhan lukisan dengan menambahkan atau menumpukkan warna-warna dengan lebih kompleks. Pada tahap ini proses penggarapaan lukisan berada pada titik paling sensitif. Disebut demikian karena setiap bagian terkecil diperhatikan dengan seksama seperti memperhatikan warna secara tepat pada bagian-bagian detail terkecil.



Gambar 21. Proses *finishing*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

D. Bentuk Lukisan

1. Deskripsi Karya “Warok”



Gambar.22

Karya berjudul: “*Warok*”

Cat Minyak pada Kanvas

110cmx 160cm, 2016

Secara keseluruhan Lukisan berjudul “*Warok*” menggambarkan dua sosok figur Warok yang saling berhadapan dengan pewarnaan *monochrome* yaitu warna coklat. Figur Warok tersebut berbadan gempal, berhias kumis dan cambang yang lebat dengan memakai baju penadon yang tidak dikancingkan. Selain itu juga memakai udeng atau penutup kepala. Pada figur Warok sisi kiri, tampak memegang keris dalam wadah dan tali besar yang dikalungkan pada lehernya. Figur Warok tidak digambarkan secara keseluruhan, pada bagian bidang kiri Warok hanya digambarkan dari atas kepala hingga lutut, sehingga terlihat celana kombor dan jarit bermotif batik. Sedangkan disisi kanan, Warok digambarkan

setengah badan yaitu dari kepala hingga perut. Di bagian belakang terdapat Dhadak Merak yang menutupi seluruh bidang lukisan yang digambarkan dengan warna hitam dan putih. Pada sisi bawah dadak merak, juga tampak bagian kepala barongan yang terpotong.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada objek figur Warok yang digambarkan menggunakan warna monochrome dengan *background* memakai warna gelap, sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna antara objek utama dengan *background* yang menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian. Dengan menerapkan keseimbangan atau *balance* asimetris agar lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek utama berada diposisi kanan dan kiri serta diimbangi dengan objek Dhadak Merak yang digambarkan memenuhi bidang *background*, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Warok menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan prespektif sehingga terdapat jarak antara objek figur Warok dengan Dhadak Merak. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat pada motif jarit yang

dikenakan Warok dan bulu-bulu pada Dhadak Merak serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur kedua tokoh Warok melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk dan ukuran pada bulu-bulu Dhadak Merak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna *yaitu burn umber, burn sienna, dan titanium white* untuk objek utama figur Warok. Sedangkan untuk bagian latar belakang lukisan berupa *background* Dhadak Merak yang menggunakan warna *ivory black* dan *titanium white* yang meskipun penggambaran bulu Dhadak Merak terkesan penuh namun dengan warna objek utama *monochrome* coklat mampu menciptakan kontras sehingga dapat menonjolkan detail objek utama. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna coklat dan hitam pada figur Warok, maka warna pada *background* pun dibuat memiliki kecenderungan warna hitam, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan. Pembentukan kesan dimensi dan volume objek dihasilkan berdasarkan penggunaan medium cat. Pada bagian objek yang gelap memakai sedikit medium cat sehingga cat tetap kental

dan menghasilkan warna pekat, begitupun sebaliknya. Bagian lukisan yang memiliki bidang luas menggunakan kuas dengan ukuran besar, sedangkan bagian lukisan yang diperlukan detail menggunakan kuas berukuran kecil agar lebih akurat dalam mencapai detail lukisan.

Lukisan ini menggambarkan tentang dua sosok Warok yaitu Warok muda dan Warok tua. Sosok Warok tua digambarkan sedang memegang keris, sedangkan Warok muda sedang bersimpuh menghadap ke Warok tua. Warok sendiri berasal dari kata wewarah, artinya seseorang menjadi Warok karena mampu memberi petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik. Dalam lukisan sosok Warok tua divisualkan sebagai pengayom, sedang mengayomi Warok muda yang masih dalam taraf menuntut ilmu.

2. Deskripsi Karya “Di Antara Reyog Iker”



Gambar.23

Karya berjudul: “*Di Antara Reyog Iker*”

Cat Minyak pada Kanvas

110cmx140cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Di Antara Reyog Iker*” ini menampilkan objek utama berupa figur seorang Jathil yang sedang menari dengan dikelilingi oleh dua figur Reyog yang saling berhadapan. Figur Jathil divisualkan secara keseluruhan dengan memakai kemeja biru mengkilat berlengan panjang, *sempyok* bagian dada berwarna hitam berhias sulaman emas, serta memakai jarit parang barong warna putih dan coklat, *sampur* warna merah dan kuning yang dimasukkan pada *epék timang* (sabuk) warna emas dengan rambut yang diurai dan memakai udeng warna hitam dengan aksen merah.

Pada sisi kiri bidang lukisan terdapat figur Reyog yang tampak dari depan dan digambarkan terpotong bagian atas Dhadak Meraknya. Figur pembarong Reyog hanya terlihat kedua tangan dan kakinya dengan posisi duduk. Dalam figur Dhadak Merak tersebut terlihat kepala barongan menyerupai harimau dengan mulut besar warna merah, nampak gigi bagian atas dan bertaring, berambut panjang, dan bulu-bulu merak sebagai dhadak Reyog, rumbai-rumbai serta kain penutup pembarong dengan warna merah, hitam dan kuning. Sedangkan di bidang kanan lukisan Reyog divisualkan tampak dari belakang dan tidak digambarkan secara keseluruhan, hanya digambarkan dari Dhadak Merak bagian tengah hingga pembarong dengan setengah badan memakai kaos merah tanpa lengan.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Jathil yang sedang dikelilingi oleh dua Reyog yang menggunakan warna cerah dominan putih dan emas. Sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut menarik perhatian. Selain itu posisi figur Jathil juga divisualkan berada di tengah dengan dikelilingi Reyog pada sisi kiri dan kanan serta saling berhadapan menghadap ke Jathil. Sehingga mengarahkan pandangan ke tengah dan menjadikan figur Jathil sebagai pusat perhatian. Pada lukisan tersebut menerapkan keseimbangan atau *balance* yang asimetris sehingga lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek figur Jathil berada diposisi tengah dan diimbangi dengan objek figur Reyog yang digambarkan pada bidang sebelah kanan dan kiri, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan

proposisi objek figur Jathil dan Pembarong menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tinggi tubuh menggunakan perbandingan delapan kali tinggi kepala, pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional dan memperhitungkan jarak pandang agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan perspektif sehingga terdapat jarak antara objek figur Jathil dengan kedua Dhadak Merak. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang lukisan seperti pada motif batik yang dikenakan Jathil, rumbai-rumbai dan bulu-bulu pada Dhadak Merak serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur ketiga tokoh tersebut melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada bulu-bulu, rumbai-rumbai dan rambut Dhadak Merak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna yaitu *yellow ochre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white* untuk pewarnaan kulit figur Jathil dan pembarong. Warna tersebut juga dipakai pada kepala barongan dan rangka belakang dhadak reyog. Pada bagian Dhadak Merak menggunakan warna *phthalo green*, *cadmium yellow*, dan *cobalt*

blue. Untuk baju penari Jathil menggunakan warna *cobalt blue*, *titanium white* dan *yellow ochre*. Sedangkan bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian kaos dan kain penutup pembarong serta rumbai-rumbai menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson*, dan *cadmium orange*. Untuk menciptakan kontras dan menonjolkan detail-detail objek utama, pewarnaan background menggunakan warna dominan coklat tua yaitu *burn umber*, *burn sienna*, dan *yellow ochre* pada bagian langit. Pada pewarnaan rumput dan tanah mengkombinasikan warna *burn umber*, *phthalo green* dan *yellow ochre*. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna hijau pada bulu Dhadak Merak dan coklat pada kulit figur Jathil, Pembarong dan kepala barongan, maka tanah di sekitarnya pun dibuat memiliki kecenderungan warna hijau dan coklat, serta pada *background* langit dibuat memiliki kecenderungan warna coklat, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Proses penciptaan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun backgroundnya dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang.

Lukisan ini menggambarkan situasi dalam pertunjukan Reyog Obyok dimana seorang penari Jathil menari tanpa menunggang kuda kepang (*jaran eblek*) dan dua figur Reyog yang sedang *iker* atau mengitari Jathil. Jathil tersebut tampak sedang menari dan menggoda pembarong dengan gerakan menggoyangkan pinggulnya kearah pembarong.

3. Deskripsi Karya “*Penari Jathil*”



Gambar.24

Karya berjudul: “*Penari Jathil*”

Cat Minyak pada Kanvas

110cmx 140cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Penari Jathil*” ini menampilkan objek utama berupa figur dua penari Jathil perempuan yang divisualisasikan sedang menari menunggang kuda kepang (*jathan eblek*) berwarna putih dengan hiasan ornamen warna hitam. Mereka memakai kemeja putih mengkilat berlengan panjang, smpang hitam berhias sulaman emas dengan celana tanggung warna hitam

berhias sulaman dan manik-manik warna emas. Serta memakai jarit parang barong warna putih dan coklat, sampur warna merah yang dimasukkan pada *epek timang* (sabuk), memakai binggel warna emas dan tanpa alas kaki, dengan rambut yang diurai dan ikat kepala motif batik warna hitam.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Jathil yang digambarkan menggunakan warna cerah dominan putih dan merah. Sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian. Pada lukisan tersebut menggunakan keseimbangan atau *balance* asimetris sehingga lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek kedua figur Jathil berada dibagian tengah bidang lukisan, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Jathil menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tinggi tubuh menggunakan perbandingan delapan kali tinggi kepala, pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan prespektif sehingga terdapat jarak antar objek figur Jathil. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang lukisan seperti pada motif

jarit yang dikenakan Jathil serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur kedua Jathil melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi seperti pada pengolahan *background*, sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang.

Pada lukisan ini pewarnaan kemeja Jathil menggunakan warna *titanium white*, *yellow ochre*, dan *cobalt blue*. Warna tersebut juga dipakai pada *jaran eblek* dan jarit parang barong. Untuk warna kulit Jathil menggunakan warna *yellow ocre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white*. Warna emas pada slempang, sabuk, gelang, dan binggel menggunakan warna *yellow ochre*, *titanium white* dan *burn sienna*. Sedangkan pada sampur dan stagen menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson* dan *cadmium orange*. Pada bagian warna yang dominan hitam seperti udeng, rambut, sabuk, celana, dan motif *jaran eblek* menggunakan warna *prussian blue*, *cadmium red* dan *titanium white*. Pengolahan *background* menggunakan warna *titanium white* dan *yellow ochre* dengan memunculkan efek lelehan sebagai variasi dan pengisi bidang yang kosong sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna putih pada figur Jathil yaitu pada kemeja, jarit, dan jaran kepang atau *eblek*, maka warna pada *background* pun dibuat memiliki kecenderungan warna putih, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Dalam proses pewarnaan objek dan *background* lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang. Penggunaan kuas dalam penciptaan lukisan disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Bagian lukisan yang memiliki bidang luas menggunakan kuas dengan ukuran besar, sedangkan bagian lukisan yang diperlukan detail menggunakan kuas ukuran kecil agar lebih akurat dalam mencapai detail lukisan.

Lukisan ini menggambarkan tentang dua penari Jathil perempuan yang sedang menari sambil menunggang *jaran eblek* (kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu) yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Mereka mengenakan kemeja panjang mengkilap, celana tanggung berhias sulaman dan manik-manik warna emas serta memakai jarit parang barong. Dengan rambut terurai dan ikat kepala motif batik, serta tanpa memakai alas kaki. Pada setiap pertunjukannya, tarian Jathilan ini merupakan tarian yang diperankan secara pasangan dan muncul sebagai tarian pembuka dalam pertunjukan kesenian Reyog Ponorogo.

4. Deskripsi Karya “Potret Klono Sewandono”



Gambar.25

Karya berjudul: “*Potret Klono Sewandono*”

Cat Minyak pada Kanvas

90cm x 110cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Potret Klono Sewandono*” ini menggambarkan objek utama satu figur Klono Sewandono yang sedang menari dan tampak dari depan. Figur tersebut tidak digambarkan secara keseluruhan, namun hanya digambarkan setengah badan, yaitu dari kepala hingga bagian bawah lingkaran pinggang atau *medium shot*. Dalam figur Klono Sewandono tersebut memakai topeng warna

merah, berhidung mancung, kumis tipis, mata melotot, lengkap dengan badong dan mahkota yang penuh hiasan gambar ornament dengan berbagai warna.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Klono Sewandono yang mendominasi bidang lukisan dan digambarkan menggunakan warna cerah dominan merah dan kuning. Sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian. Figur Klono Sewandono digambarkan dengan posisi berada agak ke kanan karena menggunakan keseimbangan atau *balance* asimetris dengan warna gradasi dan efek lelehan pada *background* di bagian kiri lukisan, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Klono Sewandono menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang pada objek dan pengolahan pencahayaan *background* sehingga menghasilkan kesan ruang pada lukisan. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang lukisan seperti pada ornamen mahkota, ornamen badong, dan motif jarit yang dikenakan Klono Sewandono serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur tokoh tersebut

melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada badong Klono Sewandono dan *background* lukisan dengan efek lelehan. Sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna yaitu *yellow ochre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white* untuk pewarnaan kulit figur Klono Sewandono. Sedangkan bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian topeng, badong bagian bahu, sampur merah, dan stagen di pinggang menggunakan warna *cadmium red*, *alizerine crimson*, dan *cadmium orange*. Di bagian mahkota dan badong terdapat ornament dari beberapa warna seperti *cadmium red*, *cobalt blue*, *titanium white*, dan *cadmium yellow*. Warna badong didominasi warna *yellow ochre*, *burn sienna* dan *titanium white*. Warna tersebut juga dipakai pada klat bahu dan gelang tangan. warna *ivory black* dipakai pada bagian rambut, kumis, alis, kontur mata, dan batik parang barong dibagian bawah. Agar komposisi bidang kiri terlihat seimbang, dibagian latar belakang lukisan digradasi dan diberi efek lelehan dengan warna-warna gelap yang digradasi dengan warna terang. Bagian background atas dengan menggunakan campuran warna *prussian blue* dan *cadmium red* yang semakin turun ke bawah digradasikan dengan warna *burn sienna* dan *yellow ochre*, serta warna *titanium white* untuk pewarnaan efek lelehan. Hal ini selain untuk mengisi kekosongan di bidang bagian kiri juga agar objek terlihat kontras, sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak

menggunakan warna coklat pada figur Klono Sewandono, maka warna pada *background* pun dibuat memiliki kecenderungan warna coklat, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan utuh atau *unity*.

Proses pembuatan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang. Penggunaan kuas dalam penciptaan lukisan disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Bagian lukisan yang memiliki bidang luas seperti *background* menggunakan kuas dengan ukuran besar, sedangkan bagian lukisan yang diperlukan detail menggunakan kuas berukuran kecil agar lebih akurat dalam mencapai detail lukisan.

Lukisan tersebut menggambarkan tentang potret figur Klono Sewandono dalam kesenian Reyog ponorogo yang divisualkan dengan berpose gagah dan berwibawa. Dalam figur Klono Sewandono tersebut memakai topeng warna merah, berhidung mancung, kumis tipis, mata melotot, lengkap dengan badong dan mahkota yang penuh hiasan gambar ornament dengan berbagai warna. Busana yang dikenakan dan gerak tariannya melambangkan kewibawaan seorang Raja.

5. Deskripsi karya “*Potret Bujangganong*”



Gambar.26

Karya berjudul: “*Potret Bujangganong*”

Cat Minyak pada Kanvas

90cm x 110cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Potret Bujangganong*” ini menggambarkan objek utama satu figur Bujangganong yang sedang menari dan tampak dari depan. Figur tersebut tidak digambarkan secara keseluruhan, namun hanya digambarkan setengah badan, yaitu dari kepala hingga bagian lutut atau *medium long shot*. Dalam figur Bujangganong tersebut memakai topeng warna merah, berhidung

besar, mata melotot, mulut lebar dengan gigi bagian atas yang nampak, kumis yang lebat dan rambut jabrik yang panjang. Figur Bujangganong tersebut memakai busana rompi satu sisi berwarna merah, celana tanggung warna hitam dengan aksen garis putih, sampur merah dan kuning yang diikatkan pada pinggang dan embang gambyok warna hitam yang bermotif dengan rumbai-rumbai berwarna merah dan kuning.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Bujangganong yang digambarkan mendominasi bidang lukisan dan menggunakan warna cerah dominan merah dan kuning. Sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian. Figur Bujangganong digambarkan pada bidang tengah lukisan, hal ini menciptakan keseimbangan atau *balance* yang asimetris, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Bujangganong menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang pada objek dan pengolahan pencahayaan *background* sehingga menghasilkan kesan ruang pada lukisan. Unsur irama atau *rhythm* ditunjukkan dari berbagai macam

repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat pada ornament embang gambyok dan rumbai-rumbai serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur tokoh Bujangganong melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada rumbai-rumbai embang gambyok dan rambut topeng Bujangganong.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna yaitu *yellow ochre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white* untuk pewarnaan kulit figur Bujangganong. Sedangkan bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian topeng, rompi, sampur merah, dan rumbai-rumbai pada embang gambyok menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson*, dan *cadmium orange*. Pada rambut bagian atas memakai warna *naples yellow* dan *titanium white*, sedangkan rambut bagian bawah dan kumis memakai warna *prussian blue*, *cadmium red* dan *yellow ochre*. Warna tersebut juga digunakan untuk pewarnaan pada celana dan pada embang gambyok dengan hiasan gambar ornament warna *titanium white*, *cadmium yellow* dan *cadmium red*. Agar lukisan memiliki kesan ruang maka dibagian latar belakang lukisan digradasi dan diberi efek sinar dengan warna-warna gelap yang digradasi dengan warna terang. Bagian *background* atas menggunakan campuran warna *yellow ochre* dan *burn sienna* yang semakin turun ke bawah digradasikan dengan warna *prussian blue* dan *cadmium red*, sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna

coklat pada figur Bujangganong, maka warna pada *background* pun dibuat memiliki kecenderungan warna coklat, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan utuh atau *unity*.

Proses pembuatan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang. Penggunaan kuas dalam penciptaan lukisan disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Seperti pada tiap detail objek yaitu dengan menggunakan kuas ukuran kecil. Kemudian untuk bidang luas seperti pada *background*, menggunakan kuas ukuran lebar.

Lukisan ini menggambarkan tentang sosok patih Bujangganong sedang melakukan gerakan tarian dan juga menampilkan karakteristik tokoh tersebut yang divisualkan dengan memakai topeng warna merah, berhidung besar, mata melotot, mulut lebar dengan gigi bagian atas yang nampak, kumis yang lebat dan rambut jabrik yang panjang. Figur Bujangganong tersebut memakai busana rompi satu sisi berwarna merah, celana tanggung warna hitam, embang gambyok warna hitam yang bermotif dengan rumbai-rumbai berwarna merah dan kuning.

6. Deskripsi Karya “*Sembah Sungkem Patih*”



Gambar.27

Karya berjudul: “*Sembah Sungkem Patih*”

Cat Minyak pada Kanvas

110cm x140cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Sembah Sungkem Patih*” ini menampilkan visualisasi objek figur raja Klono Sewandono dan dua patihnya yaitu Bujangganong. Ketiga figur tersebut divisualkan secara keseluruhan, tanpa ada objek yang terpotong. Objek figur Klono Sewandono digambarkan pada sisi kiri bidang lukisan dengan posisi berdiri diantara Bujangganong dan mengangkat tangan kiri. Dalam figur

Klono Sewandono tersebut terlihat memakai topeng warna merah, berhidung mancung, kumis tipis, mata melotot, lengkap dengan badong dan mahkota yang penuh hiasan gambar ornament dengan berbagai warna serta terselip pecut *Samandiman* pada punggungnya dengan warna merah dan kuning. Di bagian tangan tampak memakai klat bahu dan gelang warna merah.

Pada sisi kiri terdapat patih Bujangganong yang terletak di bagian paling depan dengan posisi duduk dan tampak dari belakang menghadap Klono Sewandono. Dalam figur tersebut divisualkan hanya tampak rambut jabrik dengan kain penutup kepala, busana rompi berwarna merah, celana tanggung warna hitam dengan aksen garis putih, sampur merah dan kuning yang diikatkan pada pinggang dan embang gambyok warna hitam dengan rumbai-rumbai berwarna merah dan kuning.

Sedangkan di sisi kanan bidang lukisan juga terdapat objek figur patih Bujangganong yang divisualkan tampak dari samping dengan posisi jongkok menatap Klono Sewandono. Memakai topeng warna merah, berhidung besar, mata melotot, mulut lebar dengan gigi bagian atas yang nampak, kumis yang lebat dan rambut jabrik yang panjang. Figur Bujangganong tersebut memakai busana rompi berwarna merah, celana tanggung warna hitam dengan aksen garis kuning dan tampak sampur merah dan kuning. Kedua figur Bujangganong tersebut di gambarkan saling berhadapan menghadap ke Klono Sewandono.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Klono Sewandono yang sedang dikelilingi oleh dua patihnya dengan mahkota yang menggunakan warna cerah dominan putih, merah dan biru. Sehingga

menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut menarik perhatian. Figur Klono Sewandono divisualkan berada di posisi agak ke kiri dengan diapit Bujangganong di sisi kiri dan kanan yang keduanya menghadap ke Klono Sewandono. Sehingga mengarahkan pandangan ke tengah dan menjadikan figur Klono Sewandono sebagai pusat perhatian.

Dalam lukisan lebih banyak objek yang berada di posisi kiri bidang lukisan, hal ini menciptakan keseimbangan atau *balance* asimetris sehingga lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek figur Bujangganong dibagian depan sisi kiri, objek figur Klono Sewandono dibagian belakang agak ke kiri, dan figur Bujangganong pada bidang kanan lukisan, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Bujangganong dan Klono Sewandono menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tinggi tubuh menggunakan perbandingan delapan kali tinggi kepala, pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan prespektif sehingga terdapat jarak antara objek figur Bujangganong dengan Klono Sewandono. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari

berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang lukisan seperti pada ornamen mahkota dan motif batik yang dikenakan Klono Sewandono serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur ketiga tokoh tersebut melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada rumbai-rumbai embang gambyok dan rambut topeng Bujangganong.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna yaitu *yellow ochre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white* untuk pewarnaan kulit figur Klono Sewandono dan Bujangganong. Sedangkan bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian topeng, rompi, sampur merah, gelang, dan pecut menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson*, dan *cadmium orange*. Warna tersebut juga dipakai pada rumbai-rumbai embang gambyok di Bujangganong dengan warna tambahan *cadmium yellow*. Di bagian mahkota terdapat ornament dari beberapa warna seperti *cadmium red*, *cobalt blue*, *titanium white*, dan *cadmium yellow*. Warna badong dan klat bahu pada Klono Sewandono menggunakan campuran warna *yellow ochre*, *burn sienna* dan *titanium white*. Sedangkan pada bagian yang gelap seperti rambut, kain penutup kepala, celana dan embang gambyok Bujangganong menggunakan warna *prussian blue* dan *cadmium red*. Untuk menambah kesan ruang maka dibagian latar belakang lukisan terdapat garis horizontal sebagai pembatas antara *background* dan tanah. *Background* digradasi dan diberi efek sinar dengan warna-

warna gelap yang digradasi dengan warna terang. Bagian tepi background menggunakan campuran warna *prussian blue* dan *cadmium red* yang semakin ke tengah digradasikan dengan warna *burn sienna* dan *yellow ochre*, sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna coklat pada kulit figur Klono Sewandono dan Bujangganong, serta warna kuning, merah dan hitam pada kostum properti figur kedua tokoh tersebut, maka *background* dan tanah di sekitarnya pun dibuat memiliki kecenderungan warna coklat, kuning dan hitam, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Dalam proses pewarnaan objek dan *background* lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* yang dilakukan secara berulang-ulang. Penggunaan kuas dalam penciptaan lukisan ini disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Seperti bagian lukisan yang memiliki bidang luas menggunakan kuas dengan ukuran besar, sedangkan bagian lukisan yang diperlukan detail menggunakan kuas ukuran kecil agar lebih akurat dalam mencapai detail lukisan.

Lukisan ini menampilkan sosok dua patih Bujangganong dan raja Klono Sewandono. Merupakan adegan sebelum munculnya Singa Barong yang diperankan oleh patih Bujangganong dengan adegan sembah sungkem kepada rajanya yaitu Klono Sewandono. Adegan ini dilambangkan sebagai kesetiaan Bujangganong dalam menjalankan perintah Klono Sewandono untuk menaklukan Singa Barong.

7. Deskripsi Karya “*Penaklukan Singa Barong I*”



Gambar.28

Karya berjudul: “*Penaklukan Singa Barong I*”

Cat Minyak pada Kanvas

110cm x 160cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Penaklukan Singa Barong I*” ini menampilkan visualisasi objek figur Dhadak Merak, Jathil, dan Warok. Figur Jathil tidak digambarkan secara keseluruhan, namun hanya digambarkan setengah badan, yaitu dari kepala hingga bagian bawah lingkaran pinggang atau *medium shot*. Figur Jathil tersebut sedang menunggang kuda kepong (*jaran eblek*) berwarna putih yang terpotong hanya tampak bagian atas. Figur tersebut memakai kemeja putih mengkilat berlengan panjang, kace (kalung) dan srempong hitam berhias sulaman emas, serta memakai jarit parang barong warna putih dan coklat, sampur warna merah yang dimasukkan pada epek timang (sabuk) warna emas, memakai stagen

di pinggang dengan warna merah bermotif titik, dan pada tangan memakai caket gelang warna hitam dengan hiasan emas serta memakai udeng warna hitam.

Pada bidang tengah lukisan terdapat objek figur Dhadak Merak yang sedang dikibaskan. Tidak divisualkan secara keseluruhan, bagian yang terpotong hanya bagian kain penutup pembarong dan sebagian Dhadak Merak. Dalam figur Dhadak Merak tersebut terlihat kepala barongan menyerupai harimau dengan mulut besar warna merah, nampak gigi bagian atas dan bertaring, berambut panjang, burung merak, dan bulu-bulu merak sebagai dhadak Reyog, rumbai-rumbai serta kain penutup pembarong dengan warna merah, hitam dan kuning.

Di sisi kanan bidang lukisan terdapat objek figur Warok dengan posisi sedang duduk. Divisualkan secara keseluruhan, tanpa ada objek yang terpotong. Figur Warok tersebut berbadan gempal, berhias kumis dan cambang yang lebat dengan memakai baju penadon warna hitam yang tidak dikancingkan. Selain itu juga memakai udeng atau penutup kepala warna hitam. Memakai jarik parang barong warna coklat dan hitam. Tangan kiri tampak memegang tali kolor berwarna putih.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada figur Jathil yang menggunakan warna cerah dominan putih, merah dan emas. Sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui kontras warna yang menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian. Dalam lukisan menerapkan keseimbangan atau *balance* yang asimetris sehingga lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek figur Jathil dibagian sisi kiri, figur Dhadak Merak di belakang bagian tengah, dan figur Warok dibagian kanan bidang lukisan, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan

keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek figur Jathil dan Warok menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan prespektif sehingga terdapat jarak antara objek figur Jathil, Warok dan Dhadak Merak. Unsur irama atau *rhythme* ditunjukkan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang lukisan seperti pada bulu-bulu Dhadak Merak, kain penutup pembarong, dan motif jarit yang dikenakan Jathil serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur ketiga tokoh tersebut melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada bulu-bulu Dhadak Merak.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna yaitu *yellow ocre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white* untuk pewarnaan kulit figur Jathil dan Warok. Warna tersebut juga dipakai untuk pewarnaan kepala barongan. Pada bagian Dhadak Merak menggunakan warna *phthalo green*, *cadmium yellow*, dan *cobalt blue*. Untuk baju penari Jathil

menggunakan warna *titanium white*, *yellow ochre*, dan *cobalt blue*. Sedangkan bagian yang didominasi warna hitam seperti pada bagian udeng, baju penadon Warok, kain penutup pembarong menggunakan warna *ivory black*, *cadmium red*, dan *titanium white*. Bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian kain penutup pembarong, rumbai-rumbai, dan stagen pada pinggang Jathil menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson*, dan *cadmium orange*. Agar lukisan memiliki kesan ruang maka dibagian latar belakang lukisan digradasi dan diberi efek sinar dengan warna-warna gelap yang digradasi dengan warna terang. Bagian tepi *background* menggunakan campuran warna *prussian blue* dan *burn sienna* yang semakin ke tengah digradasikan dengan warna *yellow ochre* sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna coklat dan hitam pada objek figur Jathil, Barongan, dan Warok, maka warna pada *background* pun dibuat memiliki kecenderungan warna coklat dan hitam, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Proses pembuatan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang.

Lukisan ini menampilkan tiga tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo yaitu Warok, Jathil, dan Singa Barong. Dalam adegan tersebut menggambarkan perlawanan Warok dan Jathil yang merupakan prajurit dari Klono Sewandono dalam menaklukkan Singa Barong.

8. Deskripsi karya “*Penaklukan Singa Barong II*”



Gambar.29

Karya berjudul: “*Penaklukan Singa Barong II*”

Cat Minyak pada Kanvas

220cm x 150cm, 2016

Lukisan dengan judul “*Penaklukan Singa Barong II*” ini menampilkan visualisasi objek figur tokoh lengkap dalam kesenian Reyog Ponorogo yaitu, Warok, Jathil, Klono Sewandono, Bujangganong, dan Dhadak Merak atau Singa Barong. Kecuali Dhadak Merak, semua figur tersebut divisualkan secara keseluruhan, tanpa ada objek yang terpotong. Sedangkan Dhadak Merak terpotong dibagian atasnya. Objek paling kiri yaitu Warok, divisualkan berbadan gempal dan tanpa memakai baju dengan mengangkat tangan sambil membawa kolor atau tali besar berwarna putih, berkumis lebat, memiliki jamban dan memakai udeng hitam serta memakai celana kombokor hitam. Kemudian didepannya yaitu objek

figur Jathil. Divisualkan sedang duduk sambil mengangkat kuda kepang warna putih, memakai kemeja lengan panjang warna putih mengkilap, celana tanggung dengan jarik parang barong, sampur warna merah dan kuning yang disematkan pada sabuk, serta mengenakan udeng dengan rambut terurai.

Pada bidang tengah lukisan terdapat objek figur Dhadak Merak menghadap ke depan. Dalam figur Dhadak Merak tersebut terlihat kepala barongan bermotif macan dengan mulut besar warna merah, nampak gigi bagian atas dan bertaring, berambut panjang, dengan burung merak di atasnya, dan bulu-bulu merak sebagai dhadak Reyog, serta kain penutup pembarong dengan warna merah, hitam dan kuning. Objek figur Klono Sewandono digambarkan pada sisi kanan bidang lukisan dengan posisi berdiri paling depan mengangkat tangan kanan dan membawa pecut yang disebut pecut *Samandiman*. Dalam figur Klono Sewandono tersebut terlihat memakai topeng warna merah, berhidung mancung, kumis tipis, mata bulat melotot, lengkap dengan badong dan mahkota yang penuh hiasan gambar ornament dengan berbagai warna.

Pada sisi paling kanan terdapat patih Bujangganong dengan posisi jongkok menghadap ke depan. Memakai topeng warna merah, berhidung besar, mata melotot, mulut lebar dengan gigi bagian atas yang nampak, kumis yang lebat dan rambut jabrik yang panjang. Figur Bujangganong tersebut memakai busana rompi berwarna merah, celana tanggung warna hitam, dan embang gambyok warna hitam dengan rumbai-rumbai berwarna merah dan kuning.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada lukisan terletak pada objek figur Dhadak Merak yang berada diantara keempat tokoh lainnya. Meskipun objek ini

berada di posisi paling belakang, namun objek ini memiliki ukuran paling besar diantara yang lainnya, sehingga menghasilkan aksentuasi atau pembeda bagian melalui ukuran, yaitu suatu unsur bentuk yang lebih besar yang menjadikan objek Dhadak Merak menarik perhatian. Dalam lukisan tersebut menggunakan keseimbangan atau *balance* yang asimetris sehingga lukisan memiliki kesan dinamis yang dicapai melalui penempatan objek figur Warok yang berada di bagian sisi kiri, diikuti figur Jathil yang berada didepannya, dan pada bagian tengah terdapat figur Dhadak Merak yang diposisikan paling belakang, serta pada kanan bidang lukisan terdapat figur Klono Sewandono yang diposisikan paling depan dan diikuti oleh figur Bujangganong, semua itu bertujuan untuk mendapatkan suatu keseimbangan dan keserasian yang menarik pada lukisan sehingga terwujud kesan harmoni atau keselarasan. Perhitungan proposi objek kelima figur tokoh yaitu Klono Sewandono, Bujangganong, Warok, Jathil, dan Pembarong Dhadak Merak menggunakan perbandingan kepala, seperti pada tinggi tubuh menggunakan perbandingan delapan kali tinggi kepala, pada tangan dari pergelangan tangan hingga lengan tangan menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala, pada bahu dengan ukuran dua kali tinggi kepala, dan dari bahu hingga pinggang menggunakan perbandingan tiga kali tinggi kepala dengan perbandingan yang proporsional agar tampak wajar dan seimbang.

Unsur ruang dalam lukisan terlihat dengan penggunaan gelap terang dan ukuran objek berdasarkan prespektif sehingga terdapat jarak antara objek figur yang satu dengan figur yang lainnya. Unsur irama atau *rhytme* ditunjukkan dari berbagai macam repetisi atau pengulangan bentuk yang terlihat di beberapa bidang

lukisan seperti pada motif jarit yang dikenakan Jathil dan Klono Sewandono, pada penggambaran bulu-bulu Dhadak Merak serta pada kesan gerak yang ditampilkan dari figur kelima tokoh tersebut melalui komposisi objek. Pada lukisan, kombinasi berbagai macam bentuk, warna, dan gelap terang dapat menghasilkan variasi sehingga lukisan tampak dinamis dan tidak membosankan ketika lukisan dipandang. Seperti terlihat pada variasi atau perbedaan pengulangan bentuk, ukuran, dan keragaman warna pada bulu Dhadak Merak, rumbai-rumbai embang gambyok dan rambut topeng Barongan maupun Bujangganong.

Secara keseluruhan lukisan ini menggunakan beberapa warna seperti pada pewarnaan kulit semua tokoh menggunakan warna *yellow ocre*, *cadmium yellow*, *cadmium red*, *burn sienna*, *cobalt blue*, dan *titanium white*. Warna tersebut juga dipakai untuk pewarnaan kepala Barongan maupun rambut barongan dan Bujangganong. Pada bagian Dhadak Merak menggunakan warna *phthalo green*, *cadmium yellow*, dan *cobalt blue*. Untuk baju penari Jathil menggunakan warna *titanium white*, *yellow ochre*, dan *cobalt blue*. Pada bagian yang didominasi warna merah seperti pada bagian topeng, rompi, sampur merah, ornament jaran kepeng, kain penutup pembarong, dan pecut menggunakan warna *cadmium red*, *permanent alizarine crimson*, dan *cadmium orange*. Warna tersebut juga dipakai pada rumbai-rumbai Reyog dan embang gambyok di Bujangganong dengan warna tambahan *cadmium yellow*. Di bagian mahkota dan badong Klono Sewandono menggunakan campuran warna *yellow ochre*, *burn sienna* dan *titanium white*. Sedangkan pada bagian yang gelap seperti rambut Jathil, udeng, celana Warok dan Jathil serta kain penutup pembarong menggunakan campuran warna *prussian*

blue dan *cadmium red*. Untuk menambah kesan ruang maka dibagian latar belakang lukisan terdapat garis horizontal sebagai pembatas antara *background* dan tanah. *Background* digradasi dan diberi efek sinar dengan warna-warna gelap yang digradasi dengan warna terang. Bagian tepi *background* menggunakan campuran warna *prussian blue* dan *cadmium red* yang semakin ke tengah digradasikan dengan warna *burn sienna* dan *yellow ochre*, sehingga dapat menonjolkan detail objek. Warna-warna yang didominasi pada lukisan banyak menggunakan warna hijau pada bulu Dhadak Merak dan coklat pada kulit kelima figur tokoh tersebut, maka *background* dan tanah di sekitarnya pun dibuat memiliki kecenderungan warna hijau dan coklat, hal ini bertujuan untuk menyatukan objek utama dengan *background* agar menjadi sebuah kesatuan yang utuh atau *unity*.

Proses pembuatan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan pewarnaan secara *opaque* pada objek maupun *background* dan menggunakan sapuan kuas secara *impasto* pada objek yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menciptakan gradasi pada lukisan dan menjadi warna yang matang. Penggunaan kuas dalam penciptaan lukisan disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Seperti pada tiap detail objek yaitu dengan menggunakan kuas ukuran kecil. Kemudian untuk bidang luas seperti pada *background*, menggunakan kuas ukuran lebar.

Lukisan ini menampilkan semua tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo, yaitu Warok, Jathil, Klono Sewandono, Bujangganong dan Singa Barong. Merupakan adegan puncak dalam pertunjukan Reyog Ponorogo, dimana raja

Klono Sewandono sudah muncul didampingi dengan para prajuritnya yaitu Warok, Jathil, dan patih bujanganong untuk bertarung menaklukan Singa Barong. Ia menari dengan luwes namun terlihat gagah berwibawa dengan membawa pusakanya yaitu pecut samandiman yang digunakan untuk menaklukan Singa Barong. Pada akhirnya Singa Barong kalah dan tunduk karena kekuatan dari pusaka Klono Sewandono dan juga menandai berakhirnya pertunjukan Reog Ponorogo.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep dalam penciptaan lukisan adalah melukiskan kesenian budaya tradisional Reyog Ponorogo. Kemudian divisualkan melalui penggambaran tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Pada dasarnya kesenian Reyog Ponorogo adalah sebuah kesenian yang erat dengan magisnya. Sehingga dalam penciptaan lukisan ini berusaha menampilkan nuansa dramatik dengan pengolahan gelap terang melalui pencahayaan pada objek yang dikerjakan secara mendetail dan latar belakang yang dominan gelap. Pada proses visualisasi dilukiskan secara realistik, dengan interpretasi yaitu menggabungkan, menambah ataupun mengurangi objek yang dianggap mempengaruhi komposisi. Agar dapat menggambarkan karakteristik tokoh secara realistik, dalam penciptaan lukisan ini menggunakan alat bantu berupa kamera, sehingga penggambaran tersebut bisa sesuai dengan objeknya, baik warna, bentuk, proporsi dan karakter. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan media cat minyak diatas kanvas dengan teknik pewarnaan menggunakan teknik basah secara *opaque*, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto* yang dikerjakan secara mendetail.

2. Tema lukisan adalah menampilkan tokoh-tokoh yang berperan dalam kesenian Reyog Ponorogo dengan berbagai karakter, ragam gerak dan kostum properti serta momen penting dalam kesenian Reyog Ponorogo. Dalam kesenian Reyog Ponorogo ada 5 tokoh yang mempunyai peran dan karakter masing-masing yaitu, Warok, Jathil, Klono Sewandono, Bujangganong, dan Dhadak Merak atau Barongan.
3. Proses visualisasi diawali dengan memindahkan foto pada kanvas melalui sketsa dengan bantuan *grid* atau garis bantu kotak-kotak, kemudian dilanjutkan dengan proses *underpainting* atau lapisan dasar dengan melukis *monochrome* atau satu warna. Proses selanjutnya yakni *polychrome* atau multiwarna. Tahap ini berupa penambahan warna sesuai dengan realita atau sesuai dengan warna asli pada objeknya, kemudian pewarnaan *background* dan dilanjutkan dengan proses akhir *finishing*. Dalam penciptaan lukisan ini menggunakan teknik basah dengan media cat minyak di atas kanvas secara *opaque* atau plakat, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto*.
4. Bentuk lukisan dalam penciptaan ini yaitu lukisan dengan visualisasi yang sesuai dengan objeknya, seperti perhitungan anatomi, penggambaran draperi kain, dan pewarnaan objek yang dilukiskan secara realistik dengan interpretasi menggabungkan, menambah dan mengurangi objek, serta mengolah warna, gelap terang dan kontras warna, hal ini merupakan upaya untuk menampilkan nuansa dramatik pada lukisan. Proses penciptaan karya seni lukis tersebut menghasilkan delapan buah bentuk lukisan

realistik dengan judul sebagai berikut; Warok (110x160 cm), Diantara Reyog Iker (110x140 cm), Penari Jathil (110x140 cm), Potret Klono Sewandono (90x110 cm), Potret Bujangganong (90x110 cm), Sembah Sungkem Patih (110x 140 cm), Penaklukan Singa Barong I (110 x 160 cm), Penaklukan Singa Barong II (150 x 220 cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Badudu, J.S. 2003. *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta : Kompas.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional, Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1981. *Desain Elementer*. Yogyakarta: Jurusan Seni Lukis STSRI-ASRI.
- Fauzannati, Muhammad Zamzam. 2005. *Reog Ponorogo, Menari di antara Dominasi dan Keragaman*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gie, T. L. 2005. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PUBIB.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Koentjaraningrat. 1993. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Reog Ponorogo*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Margono, T. E. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Poerwowijoyo. 1985. *Babad Ponorogo Jilid 1*. Ponorogo: Kepala Kantor Pembinaan Kabupaten Ponorogo.
- Rahimsyah. 1990. *Asal-usul Reog Ponorogo*. Surabaya: Karya Anda Press.

Shaman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.

SP, Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Suwaryono, Dan. 1957. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Akademi Seni Rupa Indonesia.

INTERNET

<http://www.gustave-courbet.com/the-stonebreakers.jsp> (diakses pada tanggal 10 Desember 2016)

<https://www.facebook.com/iroel.d.art?fref=ts> (diakses pada tanggal 11 Desember 2016)