



FIGUR-FIGUR WAYANG SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS

Asyhari Rafsanjani ✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords: Damarwulan;
Wayang Purwa; Wayang
Beber; Mix Media

Abstrak

Tujuan utama dari proyek studi ini yakni untuk menampilkan kembali Figur-figur Wayang yaitu wayang beber dan cerita rakyat Damarwulan serta melestarikannya melalui karya seni lukis. Secara tidak langsung penulis menceritakan kembali cerita rakyat Damarwulan beserta Figur-figurnya lewat karya seni lukis. Karya seni lukis yang dihasilkan berjumlah sepuluh buah dengan ukuran 85 x 60 cm sampai dengan 120 x 85 cm merupakan penggambaran dari cerita rakyat Damarwulan dengan Figur-figur dan mengembangkan Wayang Beber sebagai inspirasi dalam karya seni lukis. Lukisan mengungkapkan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita rakyat Damarwulan. Teknik yang bervariasi dengan pewarnaan datar dan dekoratif yang dikombinasikan spidol permanen diharapkan dapat memberikan penonjolan pada subjek utama lukisan. Simpulan dari proyek studi ini ialah Figur-figur Wayang beber menarik untuk dikembangkan dalam karya seni lukis, seperti yang dibuat penulis dengan keunggulan irama yang terdapat pada setiap lukisan, kemudian bentuk figur-figur yang unik dan rumit serta ornamen dengan menggunakan teknik dan pewarnaan yang bervariasi. Hal ini merupakan keunggulan dari kesenian Jawa seperti Wayang Purwa dan Wayang Beber yang jarang di temukan pada karya lukis atau karya seni rupa lain.

Abstract

The main purpose of this study project that is to bring back the figures of the wayang wayang beber and folklore Damarwulan and preserve through paintings . Indirectly authors recount folklore along with figure - figure Damarwulan through paintings . The resulting paintings numbered ten pieces with a size of 85 x 60 cm up to 120 cm x 85 is a depiction of folklore Damarwulan with figures and develop Wayang Beber as inspiration in paintings . The painting reveals about the events that occurred in folklore Damarwulan . The technique varies with the flat and decorative staining combined permanent marker is expected to give prominence to the main subject of the painting . The conclusions of this study project is Wayang beber figures attractive for development in the works of art , such as those made by the author of rhythm advantages contained in each painting , then the figures form a unique and complicated, and ornaments using varying techniques and staining . It is an advantage of Javanese arts such as Wayang Wayang Beber purwa and are rarely found in paintings or other works of art .

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: senirupa@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

PENDAHULUAN

Indonesia yang merupakan negara kepulauan, terdiri dari beribu-ribu pulau yang didiami oleh beberapa suku bangsa yang masing-masing suku bangsa memiliki adat-istiadat dan kebudayaan yang berbeda-beda. Masing-masing daerah memiliki kesenian daerah yang beraneka ragam bentuk dan jenisnya. Selain itu Indonesia memiliki kebudayaan dan kesenian, seperti seni Wayang dari Jawa, Lombok, Kalimantan, Sumatera dan lain-lain. Seni wayang, baik yang masih populer maupun yang hampir punah atau dikenal dalam kepustakaan-kepustakaan dan yang terdapat di museum-museum. Kemudian timbulnya beberapa wayang-wayang baru akhir-akhir ini seperti wayang sadat dan wayang warta dari daerah Klaten dan wayang sandosa dari Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.

Wayang sendiri memiliki beragam bentuk dan nama, di antaranya wayang kulit, wayang wong, wayang golek, wayang klitik, wayang suluh, wayang purwo, wayang krucil, wayang beber dan masih banyak lagi yang belum disebut. Jika dilihat dari bahannya, wayang dapat dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain : Wayang Batu (relief-relief candi), Wayang Rumput dari dedaunan, Wayang Kulit (wayang *purwo*, wayang *gedog*, wayang madya), Wayang Kain (wayang *beber*), Wayang Kayu (wayang golek dan wayang Klithik). Ada beberapa jenis wayang untuk mainan anak-anak yang sekarang sudah cukup sulit didapatkan, yaitu Wayang *Dluwang* (wayang *purwo* yang terbuat dari kertas), dan Wayang *Telo* (jenis wayang yang terbuat dari ubi kayu atau singkong dengan diberi warna).

Di antara wayang-wayang tersebut yang paling populer, tersebar luas dan paling banyak disoroti di dalam maupun di luar negeri adalah wayang purwa, yang sejarah dan perkembangannya telah diketahui ± sejak abad 11. Pada zaman kerajaan Majapahit lahirlah wayang *beber*, yang saat itu masih mengambil cerita wayang purwa. Ketika pertunjukan, kertas berlukiskan wayang tersebut digelar (dalam bahasa Jawa: *dibeber*), dan bila sudah selesai digulung kembali untuk disimpan. Maka penulis akan memaparkan sedikit tentang wayang beber

karena berkaitan dengan proyek studi yang penulis buat.

Wayang merupakan media pendidikan, karena ditinjau dari segi isinya banyak memberikan ajaran-ajaran kepada manusia, baik manusia sebagai individu maupun manusia sebagai masyarakat. Selain itu wayang bisa menjadi media pendidikan terutama pendidikan budi pekerti, contohnya nilai-nilai baik yang terdapat pada cerita Mahabarata diperankan oleh Pandawa Lima sebagai tokoh pahlawan kebenaran maupun tokoh-tokoh lainnya. Sangat besar sekali kegunaan wayang, oleh karena itu, wayang perlu dilestarikan dan dikembangkan, terutama wayang beber yang saat ini sudah sangat sulit dijumpai. Untuk membangun manusia seutuhnya, pembangunan mental adalah penting sekali, oleh karena itu pengenalan wayang beber yang merupakan kesenian klasik perlu digalakan dan dilestarikan. Unsur-unsur pendidikan dalam wayang beber mengenai hal-hal seperti masalah keadilan, kebenaran, kesehatan, kejujuran, kepahlawanan, kesusilaan, psikologi, filsafat dan berbagai problema watak manusia yang sukar diungkapkan atau dipecahkan.

Sedangkan dalam dunia pewayangan terdapat baerbagai cerita seperti cerita Mahabarata dan Ramayana, atau cerita lainnya. Namun di sini penulis menggunakan cerita Damarwulan, yang di dalamnya terdapat figur-figur atau tokoh-tokoh yang diwakili oleh Patih Kudalopian atau Ajar Tunggulmanik, beserta empat anak kandungnya, yang sulung bernama Damarwulan, adiknya bernama Kudarangin, yang ketiga bernama Kudataliharsa, dan yang bungsu bernama Raden Antakawulan. Sedangkan tokoh lain diantaranya, Patih Logender, beserta tiga orang anaknya yaitu Layangseta, Layangkumitir, dan Dewi Anjasmara. Selain itu masih ada beberapa tokoh lagi di antaranya, Dewi Kencanawungu, Ranggalawe, Menakkoncar, Menakjingga, Dayun, Maha Resi Ajar Pamenggar dan beberapa tokoh lainnya. Cerita rakyat Damarwulan menceritakan sisi kepahlawanan Damarwulan dan beberapa sifat baik dari Damarwulan dan tokoh lain yang dapat

dijadikan suri tauladan, karena figur-figur wayang merupakan gambaran manusia dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan terutama pendidikan budi pekerti.

Selain itu wayang merupakan jati diri Bangsa yang di dalamnya terdapat berbagai jenis seni, seperti seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Kesenian wayang harus dilestarikan agar tidak punah. Maka penulis tertantang melestariakannya lewat karya seni rupa yaitu dengan lukisan. Proses penciptaan karya seni yang berwujud *visual* baik berupa lukisan, patung atau karya seni rupa lain. Seorang seniman jika akan membuat karya seni selalu menuangkan ide atau gagasan melalui media yang ada di sekitarnya atau yang dikenali. Untuk menghasilkan karya seni lukis, seorang pelukis akan menyapukan kuasnya ke atas permukaan kain kanvas dapat menggunakan media yang pernah dikenal sebagai inspirasi dalam berkarya. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis terinspirasi untuk menjadikan wayang beber sebagai objek yang akan dituangkan dalam karya seni lukis pada proyek studi dengan judul: "Figur-figur Wayang sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis".

Bagi seorang seniman berkesenian merupakan suatu kegiatan pokok, sama halnya dengan yang dialami penulis. Dalam kegiatan akademik, penulis sudah mendapatkan mata kuliah seni rupa yang cukup untuk bekal ke depan. Mata kuliah yang sudah dipelajari antara lain: seni lukis, gambar, seni patung, seni grafis, dan lain-lain. Akan tetapi penulis lebih meminati seni lukis karena seni lukis lebih memicu kreativitas penulis dalam mengeksplorasi bentuk dan teknik. Adapun media dalam berkarya seni lukis yang penulis gunakan dalam melukis ini adalah menggunakan cat akrilik di atas kain kanvas dan spidol permanen. Selain itu penulis beranggapan bahwa karya seni lukis lebih memudahkan penulis dalam menuangkan objek figur-figur wayang.

Dalam proyek studi ini penulis menghadirkan karya seni lukis dengan media cat akrilik dan spidol permanen di atas kanvas. Penulis menampilkan karya-karya seni lukis

dengan mengambil objek Figur-figur Wayang, khususnya figur-figur wayang beber yang dituangkan dalam karya seni lukis. Selain itu penulis juga menempatkan cerita Damarwulan pada lukisan yang dibuatnya. Dengan demikian diharapkan karya seni lukis ini dapat diapresiasi serta bermanfaat bagi para apresiator.

METODE

Teknik yang yang digunakan dalam berkarya seni lukis pada proyek studi kali ini adalah teknik blok pada pewarnaan lukisan dan teknik arsir pada desain lukisan yang belum jadi menggunakan pensil warna. Dalam penciptaan karya seni lukis ini, dilakukan melalui tahapan sebagai berikut yang akan dijelaskan. Pertama pencarian ide dan pencarian referensi gambar, dalam tahapan ini penulis mencari gambar sebagai acuan dalam berkarya, gambar diperoleh dari foto internet maupun buku yang berkaitan. Untuk pencarian ide bentuk figur-figur wayang beber maupun subjek lukisan penulis menggunakan dua referensi yaitu satu gambar dari internet dengan bantuan *google* berupa gambar-gambar wayang beber sehingga dapat mengungkapkan bentuk *visual* sesuai keinginan penulis. Karena sulitnya gambar-gambar wayang beber pada buku akhirnya penulis menemukan di internet. Kemudian referensi yang ke dua dari buku *PRINTJENING GAMBAR RINGGIT PURWA* yang berisi tentang wayang purwa. Namun disini penulis hanya mengambil beberapa gambar dari internet maupun buku, penulis tertarik dengan bentuk bagian muka wayang purwa yang ada dalam buku *PRINTJENING RINGGIT GAMBAR PURWA* sedangkan pada wayang *beber* penulis tertarik dengan bentuk figur-figur, ornamen dan warnanya yang diperoleh dari internet. Dari gambar-gambar wayang *beber* yang diperoleh dengan internet maupun wayang purwa dari buku, kemudian penulis mendapatkan ide atau gagasan yg masih abstrak berupa subjek yang akan diungkapkan secara *visual*. Maka penulis mencoba untuk mentransformasi atau menggabungkan bentuk muka wayang purwa yang digabungkan dengan bentuk badan figur-

figur wayang beber dan akhirnya mendapatkan bentuk figur-figur yang kemudian disesuaikan dengan figur-figur dari cerita Damarwulan. Selain itu penulis juga mendistorsi dan menstilisasi bentuk-bentuk tersebut sehingga tercipta figur-figur baru yang penulis sesuaikan dengan cerita Damarwulan. Dalam pencarian gambar wayang beber penulis mengalami kesulitan yaitu berupa gambar-gambar wayang *beber* yang sedikit bahkan jarang ada pada buku karena itulah penulis tertarik ingin menampilkan kembali wayang *beber* lewat lukisan yang penulis buat.

Sebelum dikerjakan di atas kanvas terlebih dahulu membuat desain dengan tahap awal membuat sket kasar pada kertas kemudian setelah pembuatan sket pada kertas selanjutnya menebali garis pensil yang diinginkan menggunakan spidol kecil *snowman* yang *permanent marker* agar sket yang sudah ditebali menggunakan spidol tidak luntur ketika terkena air ataupun minyak. Kemudian sket yang sudah ditebali menggunakan spidol kecil dihapus menggunakan karet penghapus hal ini bertujuan agar sket jadi lebih bersih tidak ada bekas pensil akibat proses sket kasar menggunakan pensil hanya ada sket dari spidol kecil saja. Sket siap untuk diskan menggunakan alat scan, pada proses-proses di atas penulis tidak mengalami kesulitan karena penulis sudah biasa dan terlatih.

Menduplikat atau membuat kembaran hasil sket yang sudah jadi dilakukan penulis dengan menduplikat sket pada alat scan sehingga menjadi sket yang bisa terlihat pada komputer maupun laptop. Penulis mempunyai dua sket yang sama, pertama sket berupa gambar pada kertas dan satu lagi sket pada komputer yang sama persis dengan sket kertas. Penduplikatan dilakukan sebelum sket pada kertas diwarnai menggunakan pensil warna sebagai desain jadi karena sket pada komputer diperlukan untuk membuat sket pada kanvas dengan menggunakan proyektor.

Pewarnaan sket dengan pensil warna dilakukan setelah sket jadi trus membuat duplikat dengan cara di scan, setelah itu mulai mewarnai sket dengan teknik arsir campuran dengan kombinasi berbagai macam jenis arsir, kemudian

pilih warna yang diinginkan menggunakan pensil warna. Hal ini merupakan tahap akhir proses pembuatan desain dengan tujuan sebagai acuan penulis ketika proses pewarnaan pada kanvas menggunakan cat akrilik sehingga penulis tidak harus bersusah payah memilih warna lagi ketika mengecat.

Sket yang sudah dibuat pada kertas di tampilkan lagi pada kanvas dengan menggunakan proyektor dan ukuran sket bisa diatur sesuai yang diinginkan penulis. Setelah diatur ukuran sesuai yang diinginkan kemudian mulai membuat sket pada kanvas dengan mengikuti sket yang sudah terlihat pada kanvas menggunakan pensil warna hitam. Hal ini sama saja seperti menjiplak sket dengan bantuan proyektor. Ketika melakukan proses ini penulis tidak mengalami kesulitan namun memudahkan penulis ketika melakukan sket pada kanvas dan tidak membutuhkan waktu yang lama dibandingkan dengan sket kanvas langsung. Di sini penulis menggunakan kamar kos yang cukup luas sehingga dapat meletakkan kanvas pada dinding tembok, kemudian disorotkan gambar sket lewat proyektor sehingga sket kanvas mengikuti alur dari sorotan gambar proyektor.

Kanvas yang sudah diwarnai dengan cat akrilik kemudian diberi garis luar menggunakan spidol besar *snowman* yang berjenis *permanent marker*, setelah itu mulai pada pembuatan ornamen atau garis lain agar memberikan kesan gelap terang dengan warna yang berbeda.

Karya seni lukis yang sudah selesai dikerjakan kemudian dicat acrylic warna hitam pada sisi-sisinya agar lukisan terlihat lebih rapih. Setelah mengecat sisinya dengan warna hitam kemudian pemberian *vernish* pada lukisan yang sudah jadi. Proses pemberian *vernish* dilakukan penulis dengan menggunakan *mowilex precoat* jenis *clear coating* yang penggunaannya dikuaskan dengan kuas besar secara merata pada lapisan luar lukisan yang sudah jadi. Hal ini bertujuan menjaga agar warna lukisan tidak mudah kusam dan tidak mudah rusak jika tergores.

ANALISIS KARYA

Kejadian yang digambarkan pada lukisan di atas adalah saat Patih Kudalopian sedang sedih karena ditinggal mati istrinya dan harus mengurus empat orang anak yang masih kecil-kecil. Di sini diceritakan patih Kudalopian seorang yang setia dan tidak ingkar janji, beliau sudah bersumpah pada istrinya tidak akan menikah lagi. Dengan keadaan sedih Patih trus berpikir dan merenung, akhirnya beliau bertekad pergi ke istana untuk menghadap Sang Prabu Brawijaya, Patih minta izin ingin melepaskan jabatannya sebagai Patih. Selain itu dia mohon izin ingin bertapa di atas gunung-gunung. Kudalopian digambarkan duduk di dalam istana dan akan mengutarakan keinginannya kepada Prabu Brawijaya.

Pesan yang dapat dipetik dari lukisan ini bahwa Patih Kudalopian adalah seorang Ayah serta suami yang baik. Patih tidak ingkar janji atas janji kepada istrinya, dengan tidak akan menikah lagi.

PENUTUP

Simpulan

Karya lukis yang dihasilkan penulis mengambil inspirasi dan mengembangkan tema dari wayang beber dan cerita Damarwulan, dengan menginterpretasi kembali penggambaran peristiwa adegan peradegan yang ada pada cerita rakyat Damarwulan. Kemudian cerita Damarwulan dibagi menjadi sepuluh bagian cerita sehingga menghasilkan sejumlah sepuluh lukisan dengan ukuran 85 x 60 cm sampai ukuran 120 x 85 cm. Di sini lukisan tidak sesuai pakem pada wayang, melainkan digubah dengan menggunakan teknik dan pewarnaan yang bervariasi serta pendekatan dekoratif.

Media yang digunakan dalam pembuatan karya seni lukis ini ialah percampuran antara cat akrilik dan spidol permanen pada kanvas. Teknik yang digunakan juga merupakan perpaduan antara teknik blok dengan kuas dan teknik garis kontur dari spidol permanen sehingga menghasilkan bidang-bidang warna yang menarik. Dengan menggunakan perpaduan media dan teknik tersebut dimaksudkan agar

tercipta karya seni lukis yang estetik dan eksploratif.

Kesepuluh karya lukis yang dihasilkan pada dasarnya merupakan ungkapan kembali tentang cerita rakyat Damarwulan yang di dalamnya terdapat nilai-nilai positif yang bermanfaat. Untuk menggambarkan kembali cerita rakyat Damarwulan adegan peradegan dihadirkan subjek beberapa figur-figur dengan *background* setting tempat kejadian dan suasana itu berlangsung sesuai dengan cerita yang sudah ada. Dalam lukisan ini subjek figur utama digambarkan dengan warna dan teknik yang berbeda dengan subjek figur yang lain dengan tujuan untuk menonjolkan subjek figur utama lukisan dan untuk membedakan antara figur satu dengan figur yang lain baik figur utama maupun figur-figur lainnya. Simpulan dari proyek studi ini ialah Figur-figur Wayang ternyata sangat menarik untuk dikembangkan dalam karya seni lukis.

Saran

Dalam menciptakan karya seni lukis hendaknya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik dalam berkarya. Tema dalam karya lukis tidak harus yang berat-berat. Figur-figur Wayang ternyata sangat menarik untuk dikembangkan dalam karya seni lukis seperti yang dibuat penulis dengan keunggulan irama yang terdapat pada setiap lukisan serta bentuk figur-figur yang unik dan rumit dengan menggunakan teknik dan pewarnaan yang bervariasi. Hal ini merupakan keunggulan dari kesenian Jawa seperti wayang kulit dan wayang beber yang jarang di temukan pada karya lukis atau karya seni rupa lain. Ketika menciptakan karya seni lukis hendaknya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik berkarya. Selain itu segala sesuatu yang ada di sekitar atau yang sering kita lihat dapat pula dijadikan tema dalam berkarya seni lukis. Media dan teknik apapun dapat digunakan dalam berkarya, tidak ada salahnya jika kita bereksplorasi untuk menghasilkan karya yang estetik dan eksploratif.

Dengan adanya proyek studi ini diharapkan bermanfaat bagi apresiator, baik muda maupun tua, mahasiswa maupun seniman,

dengan harapan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada mahasiswa maupun seniman yang lain untuk menciptakan karya seni lukis yang bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ke lima, Departemen pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta.
- Alwy, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ke tiga, Departemen pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta.
- Marsudi. 1999. Kemunduran Wayang Beber Pacitan. Surakarta: STSI Press.
- Moehanto, MB. 2000. Apresiasi Wayang. Surakarta: CV Cendrawasih.
- Sahman, Human. 1992. Mengenal Dunia Seni Rupa. Semarang: IKIP press.
- Sastradireja, Mas. 1979. Wawacan DAMARWULAN. Jakarta: Depdikbud Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah
- Shadily, Hassan. 1980. Ensiklopedi Indonesia, jilid 2, Ihtiar Baru, Jakarta., 1984, Ensiklopedi Indonesia, jilid 5, Ihtiar Baru, Jakarta.
- Sidik, Fajar dan Prayitno, A.1981. Desain Elementer. Yogyakarta: STSRI-ASRI.
- Soetrisno, R. 1974. Sekedar Pengetahuan Tentang Wayang Beber. Surakarta: Naskah Bahan Pengajaran Pada Jurusan Pedalangan. Akademi Seni Kerawitan Indonesia. (ASKI) press.
- Sularto, B dkk. 1984. Album Wayang Beber Pacitan dan Yogyakarta. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Media Budaya. 1983/1984.
- Sumanto. 2009. "Visualisasi Tokoh Ceritera Ramayana Pada Relief Candi Induk Penataran". Imajinasi. Vol. V No. 2 Juli 2009. Hlm. 285-296. Semarang: FBS Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2002. Nirmana 1, Paparan Perkuliahan Mahasiswa. Semarang: Unnes Press.
- Supriyono, dkk. 2008. Pedalangan Jilid 1 Untuk SMK. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Mikke. 2002. Diksi Seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius.
- Anonim. 2012. Inspirasi. <http://kamus.sabda.org/kamus/inspirasidiunduh> pada tanggal 28/02/2012