



## WAYANG SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA SENI LUKIS PADA MEDIA KAYU

Muhammad Muklisin, Purwanto, Kasmidjo Budi Utomo

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

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2018  
Disetujui Maret 2018  
Dipublikasikan Maret 2018

*Keywords:*  
Puppet,  
Painting,  
Wood Media.

### Abstrak

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan lukisan dengan media kayu yang terinspirasi dari bentuk wayang kulit purwa. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah *indirect method* yaitu metode pembuatan karya seni lukis yang dikerjakan melalui tahapan-tahapan tertentu. Hasil pembahasan dan penciptaan kreatif karya seni lukis ini dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Proyek studi yang berjudul "Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu" menggunakan inspirasi dari bentuk tokoh pewayangan seperti Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, dan Butho, yang diolah dengan imajinasi dan ekspresi penulis sehingga menghasilkan bentuk wayang sesuai versi penulis dan berbeda dari bentuk wayang yang baku. (2) Proses penciptaan karya seni lukis melalui tahapan pemilihan bahan, perapian bahan dasar kayu, pembuatan sket awal, pewarnaan sket pada media kayu, pembuatan latar belakang, dan finishing. (3) Karya seni lukis ini diciptakan dengan bahan limbah kayu dengan teknik plakat. (4) Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni lukis dengan bermacam warna. Karya dibuat dengan ukuran bervariasi dari ukuran terkecil 100 cm x 260 cm hingga ukuran terbesar 200 cm x 250 cm. Masing-masing karya berbeda cara pengaturan panelnya, tatanan panel vertikal sebanyak delapan buah karya dan panel yang ditata secara horizontal sebanyak dua buah karya. Karya seni lukis ini merupakan hasil imajinasi dan ekspresi penulis dalam menciptakan karakter tokoh pewayangan dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai media berkarya.

### Abstract

*The purpose of this study project is to produce paintings with wood media inspired by the form of pure shadow puppets. The method used in the creation of this painting is the indirect method, which is the method of making paintings that are done through certain stages. The results of the discussion and creative creation of paintings can be summarized as follows, (1) The study project entitled "Wayang as an Inspiration to Work Painting on Wooden Media" uses inspiration from the forms of puppet characters such as Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, and Butho, which are processed with the imagination and expression of the author so as to produce puppet forms according to the author's version and differ from the standard forms of puppets. (2) The process of creating painting works through the stages of selecting materials, fireplaces of wood base material, making initial sketches, coloring sketches on wood media, making background, and finishing. (3) This painting work was created with wood waste material with a placard technique. (4) Overall, the author produced ten paintings with various colors. The works are made with sizes varying from the smallest size 100 cm x 260 cm to the largest size 200 cm x 250 cm. Each work is different in the way the panel is arranged, with a vertical panel of eight pieces and a panel arranged horizontally as many as two works. This painting work is the result of the imagination and expression of the author in creating puppet characters by utilizing wood waste as a medium of work.*

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya karya seni merupakan refleksi batin seorang seniman. Maka, karya seni adalah produk atau hasil salah satu kreativitas kebudayaan disamping hasil-hasil kreativitas kebudayaan yang lainnya ( Iswidayati dan Triyanto, 2007: 20).

Dalam proyek studi ini penulis ingin mengungkapkan refleksi batin dengan membuat karya seni lukis dengan media kayu yang terinspirasi dari bentuk wayang yang artistik dan unik dengan tidak mempertimbangkan nilai filosofis dan simbolisnya.

Menurut Sunaryo dan Sumartono (2006: 3) seni lukis sering diartikan sebagai ungkapan perasaan dan pikiran pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau raut, dan warna atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis manusia. Dalam karya seni terdapat sejumlah komponen seni yang menyusun dan mewujudkan karya antara lain yaitu *Subject Matter, form* (bentuk), *content* (isi) (Purwanto: 2011: 49).

Dalam mengerjakan proyek studi ini, lukisan sebagai pilihan karya diarahkan pada pertimbangan yaitu: pertama, berdasarkan minat yang tinggi terhadap mata kuliah seni lukis dan pengalaman dalam mengikuti pelaksanaan mata kuliah seni lukis, penulis memiliki pengetahuan yang relatif banyak tentang keseni lukisan. Kedua, seni lukis dalam kenyataan masih cukup mendominasi gejala keseni rupa di masyarakat. Dapat dikatakan masyarakat cenderung memperdulikan seni lukis. (Mujiyono: 2010:81)

Dari gejala tersebut, penulis tertantang untuk mendalami seni lukis sebagai pertanggungjawaban terhadap masyarakat. Ketiga, tidak menutup kemungkinan berkarya seni lukis dapat menjadi komoditi yang bersifat provit. Dengan mengambil proyek studi melukis ini, penulis kedepannya berupaya untuk menjadikan pengalaman berkarya seni lukis menjadi sesuatu yang berguna dan bisa menjadi penghidupan. Penulis memilih wayang sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis karena dilihat dari segi bentuknya wayang memiliki bentuk yang artistik dan unik. Menurut Puriyono (2008: 1) bahwa wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional.

Penulis memilih wayang sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis karena dilihat dari segi bentuknya wayang memiliki bentuk yang artistik dan unik. Pada wayang juga terdapat unsur

simbolis dan filosofis. Tetapi di sini penulis hanya membahas pada segi bentuknya yang artistik dan unik. Dari bentuknya yang artistik dan unik, penulis bisa melakukan proses pengubahan sesuai dengan imajinasi sendiri. (Syarif, M.I : 2009)

Dengan menghilangkan bentuk yang fungsional guna pemenuhan kebutuhan estetis penulis. Di samping itu, penulis ingin mengeksplorasi bentuk-bentuk wayang untuk membangun keartistikan dalam lukisan. Dengan begitu dapat menghasilkan karya seni lukis yang memiliki taste/rasa berseni lukis yang bersifat tradisional. Wayang dalam lukisan ini disajikan sebagai inspirasi untuk merangsang munculnya perubahan-perubahan bentuk yang dibutuhkan dari ciri-ciri garis, struktur tubuh, dan atribut-atribut wayang, dengan tidak mempertimbangkan nilai simbolis dan filosofis wayang tersebut. (Pratiwinindya. R.A., dkk: 2017: 26).

Penulis memilih menggunakan media kayu untuk melukis karena kayu merupakan media yang tidak biasa digunakan oleh kebanyakan pelukis untuk berkarya seni lukis. Selain itu, kayu juga dapat di perlakukan selayaknya kayu yang dapat di tatah maupun di bor untuk memunculkan tekstur yang artistik guna mendukung terbentuknya raut wayang yang sudah di lukis. Dari banyaknya jenis kayu yang ada, penulis menggunakan jenis kayu jati dan kayu mahoni untuk berproses karya seni lukis. Kayu jati dan mahoni dirasa sangat cocok digunakan untuk melukis karena dapat menjadi sesuatu yang bernilai artistik. Dengan meninggalkan tekstur kasar aslinya akan menambah ke artistikan dari lukisan yang akan dibuat. Penulis memilih jenis kayu jati dan mahoni karena dari teksturnya yang halus juga ringan serta warna merah alami yang muncul dari kayu itu menambah estetis suatu karya seni yang akan dijadikan sebagai media melukis dengan bahan cat minyak.

## METODE BERKARYA

Menurut Susanto (2012: 255) media berarti perantara atau penengah biasanya dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Pada proyek studi ini menggunakan media lukis cat minyak di atas kayu dengan teknik plakat. Adapun bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan proyek studi ini antara lain: Kayu, cat minyak, linsed oil, bensin/

tinier. Sedangkan alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis pada proyek studi kali ini adalah sebagai berikut: kuas, palet, pisau palet dan tissue.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni lukis ini adalah menggunakan teknik *shicllderen met oilvert* yaitu teknik melukis dengan menggunakan cat minyak. Penulis kemudian menggunakan metode yang biasa dipakai yaitu *indirect method* (metode tak langsung).

Proses berkarya seni lukis ada dua langkah yaitu proses pelahiran gagasan dan proses visualisasi gagasan. Adapun spesifikasi dalam proses pembuatan karya meliputi beberapa tahapan antara lain yaitu:

- 1) Tahapan pemilihan bahan
- 2) Tahapan perapian bahan dasar kayu
- 3) Tahapan pembuatan sket awal
- 4) Tahapan pewarnaan sket pada media kayu
- 5) Tahapan pembuatan latar belakang
- 6) Tahapan akhir /*finishing* (Mujiyono: 2010)

## DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Hasil penciptaan dari proyek studi ini adalah sepuluh karya seni lukis dengan mediacat minyak di atas kayu, dengan teknik plakat.

### 4.1 KARYA 1



Gambar 4.1 Karya 1

#### 4.1.1. Spesifikasi Karya

Judul : Adu Strategi

Ukuran : 200 m x 250 cm

Media : Cat Minyak Di Atas Kayu

Tahun : 2017

#### 4.1.2. Deskripsi Karya

Karya penulis dengan judul “Adu Strategi” mempunyai panjang keseluruhan 250 cm dan tinggi 200 m terdiri dari 6 papan panel kayu ditata vertikal. Pada karya terdapat 8 figur menyerupai tokoh pewayangan versi penulis sebagai subyek utama yang terdiri dari Bratasena, Gatot Kaca,

Petruk, Wisanggeni, Dewi Kunti, Karna, Nakula dan Sadewa.

Pada karya dengan judul “Adu Strategi” ini terdapat penambahan beberapa objek seperti gunung wayang, cakram yang berbentuk lingkaran berwarna kuning keemasan dengan sedikit warna hijau keputihan yang seolah-olah terlilit objek menyerupai tali besar berwarna meah yang sangat panjang. Ada pula objek yang menyerupai bangunan seperti istana berwarna kuning keemasan dan sedikit sentuhan warna putih, objek menyerupai tumbuhan berwarna biru tua dan objek yang menyerupaikeris berwarna kuning keemasan

#### 4.1.3. Analisis Karya

Pada karya dengan judul “Adu Strategi” teknik yang digunakan dalam karya seni lukis ini adalah teknik plakat dan menggunakan unsur rupa berupa garis, raut, tekstur dan warna. Pada karya lukisan ini, garis yang digunakan adalah garis lurus dan garis lengkung yang dapat dilihat pada bagian kepala, tubuh, tangan hingga kaki figur yang menyerupai tokoh pewayangan. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna dimana sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan antara bidang warna satu dengan bidang warna lain (bukan garis nyata).

Penulis menggunakan tekstur yang lebih kasar dan nyata pada *background* untuk memperkuat dominasi pada karya tersebut. Permukaan karya dengan menggunakan tekstur kasar dan nyata sehingga diperoleh kesan sama antara hasil penglihatan dengan rabaan. Unsur rupa warna yang terdapat pada lukis ini yaitu menggunakan warna-warna primer, sekunder, tersier dan komplementer. Warna-warna ini dapat dilihat pada subjek figur yang menyerupai tokoh pewayangan yang terletak pada bagian panel pertama dengan menggunakan warna tersier yaitu warna pada subyek figur tokoh Nakula dan Sadewa berwarna coklat dan warna ungu pada objek menyerupai senjata pisau. Warna tersier yaitu hijau tua digunakan pada objek sinar imajinasi diantara dua panel bidang kayu pada bagian tengah karya. Warna komplementer yaitu bertemunya warna jingga pada *background* dan warna biru pada kain penutup berupa jarik yang dikenakan oleh empat tokoh pewayangan.

Penulis menggunakan irama progresif dan karya yang dihasilkan bersifat imajinatif sebagai

bentuk representasi dari imajinasi penulis. Pada karya ini juga menerapkan prinsip keseimbangan asimetris yang dapat dilihat pada bagian sisi kanan dan sisi kiri lukisan yang tidak sama. Ekspresi subyek utama yang menyerupai tokoh merupakan *point of interest* dalam karya ini dengan subyek pendukung seperti gunung wayang, senjata/cakram, senjata pisau, keris, tumbuhan dan bangunan istana.

## 4.2 Karya 2



Gambar 4.2 Karya 2

### 4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Titik Terendah Sengkuni

Ukuran : 150 cm x 200 cm

Media : cat minyak di atas kayu

Tahun : 2017

### 4.2.2 Deskripsi Karya

Karya dengan judul “Titik Terendah Sengkuni” ini mempunyai panjang keseluruhan 200 cm dan tinggi 150 cm yang terdiri dari 5 papan panel kayu yang ditata secara vertikal dan 1 panel kayu kecil berbentuk segita yang disatukan dibagian atas. Pada lukisan ini terdapat tiga figur wayang dengan tokoh Sengkuni, raksasa Sapulebu dan Bimaversi penulis sebagai subyek utama. Pada lukisan ini terdapat objek pendukung menyerupai bentuk palu dengan pegangan yang panjang berwarna hitam yang berasal dari arsiaran bolpoin yang digoreskan ke bidang kayu berwarna putih kekuningan. Objek pendukung juga ada pada bagian kiri atas karya yang menyerupai bentuk awan mega mendung dengan warna merah kehitaman dan sedikit sentuhan aksent berwarna putih. Pada sebelah kanan objek awan mega mendung terdapat objek lain yang menyerupai gunung wayang berwarna kuning kehitaman dan sedikit sentuhan warna putih yang berbentuk segitiga sama sisi.

### 4.2.3 Analisis Karya

Karya yang berjudul “Titik Terendah Sengkuni”, teknik yang digunakan dalam karya seni lukis ini adalah teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat pada karya seni lukis ini yaitu garis, raut, tekstur, dan warna. Dalam lukisan ini garis yang digunakan adalah dominan menggunakan garis lengkung. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna.

Pada karya “Titik Terendah Sengkuni” terlukis pada bidang kayu berorientasi horizontal dengan subyek utama terpusat didepan bidang lukisan dan untuk memperkuat dominasi pada karya penulis sengaja membubuhkan tekstur yang lebih kasar dari pada background menggunakan tekstur nyata. Warna yang terdapat pada lukisan menggunakan warna primer, tersier dan komplementer serta keseimbangan asimetri karena bagian sisi kanan dan kiri lukisan tidak sama. Ekspresi subyek figur yang menyerupai tokoh pewayangan merupakan *point of interest* dalam karya ini dengan subyek pendukung berupa awan megamendung, gunung wayang, daun, palu dan keris. Karya yang dihasilkan oleh penulis bersifat imajinatif sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis.

Pada karya ini dapat dilihat irama progresif yang menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat. Terlihat pada subjek figur tokoh pewayangan dalam posisi berlawanan arah menghadap ke kanan dan ke kiri yang dibentuk berulang namun tidak sama. Karya berjudul “Titik Terendah Sengkuni” ini penulis bermain proporsi yaitu bentuk figur yang menyerupai tokoh pewayangan secara keseluruhan tidak utuh dan terdapat pengurangan pada tangan dan kaki.

## 4.3 Karya 3



Gambar 4.3 Karya 3

### 4.3.1 Spesifikasi Karya

Judul : Pertemuan Pandawa dan Punokawan

Ukuran : 100 cm x 200 cm

Media : Cat Minyak di atas Kayu

Tahun : 2017

#### 4.3.2 Deskripsi Karya

Karya dengan judul “Pertemuan Pandawa dan Punokawan” ini mempunyai panjang keseluruhan 100 cm dan tinggi 200 cm yang terdiri dari 8 papan panel kayu yang ditata secara vertikal. Pada lukisan ini terdapat tujuh figur wayang imajinasi versi penulis dengan tokoh Pandawa dan Punokawan sebagai subyek utama sedangkan subyek pendukung yaitu pada karya ini terletak pada bagian atas bidang kayu yang menyerupai bentuk kain batik berwarna putih dengan sedikit akses warna biru tua dan memiliki posisi melengkung kebawah tepat diatas kepala figur yang menyerupai wayang putri.

Subyek utama figur yang menyerupai tokoh Punokawan, Petrok menghadap ke arah kiri dengan hidung panjang, mata bulat, bertelinga lebar, bermulut seperti sedang mengangga, berambut hitam yang diikat ke atas berbentuk lancip pada ujungnya. Pada bagian kanan bidang karya terdapat subyek figur yang menyerupai wayang Pandawa Arjuna dengan wajah menghadap ke arah kiri, memiliki hidung panjang, mata sayup (sipit), mulut tipis, bertelinga lancip, berleher panjang, dan berambut hitam melengkung ke atas. Subyek figur Arjuna digambarkan memiliki tubuh yang ideal, dengan posisi tangan kanan ke bawah dan tangan kekiri seperti posisi ‘walang kerik’ serta memakai atribut seperti gelang dilengan dan kalung. Subyek figur wayang menyerupai Dasamuka, Progo dan Srikandi terdapat pada bagian kiri bidang kayu dalam karya.

#### 4.3.3 Analisis Karya

Karya yang berjudul “Pertemuan Pandawa dan Punokawan” menggunakan teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat pada karya seni lukis ini yaitu garis, raut, tekstur, dan warna. Dalam lukisan ini garis yang digunakan adalah garis lurus dan garis lengkung yang dapat dilihat pada bagian kepala figur tokoh wayang, badan hingga tangan. Garis lengkung dan garis lurus ke bawah dapat dilihat pada bagian badan subyek utama. Garis lengkung patah-patah terdapat pada bagian latar dengan sentuhan warna coklat kekuningan yang terbentuk akibat dari tatahan yang dibuat oleh penulis yang membentuk subyek menyerupai gunung wayang yang merupakan garis nyata. Pada bagian rambut figur tokoh wayang secara keseluruhan disusun

menggunakan garis lengkung yang tercipta secara spontan dengan menggunakan goresan kuas secara berulang-ulang. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini didominasi terbentuk sebagai akibat perubahan antara bidang warna satu dengan bidang warna lain (bukan garis nyata).

Karya yang berjudul “Pertemuan Pandawa dan Punokawan”, terlukis pada bidang kayu berorientasi horizontal dengan subyek utama terpusat di tengah bidang lukisan. Warna-warna pada karya ini yaitu warna primer, sekunder, tersier dan komplementer. Warna primer terdapat pada bagian *background* lukisan yaitu warna merah, kuning dan hitam. Warna sekunder ada pada bagian kanan atas yaitu pada subjek pendukung berupa kain batik yang menggunakan warna biru tua dan biru muda, serta menggunakan sedikit sentuhan warna putih.

Warna tersier berupa kuning kecoklatan dan sedikit warna biru kehijauan ada pada bagian tengah bidang kayu yaitu pada subjek utama figur yang menyerupai bentuk tokoh-tokoh pewayangan. Warna komplementer terdapat pada subjek berwarna hijau dan biru dengan bertemunya *background* berwarna merah dan hitam sehingga terlihat kontras. Pada bagian latar lukisan secara keseluruhan dibuat dengan warna cerah yaitu warna merah tua, merah muda, kuning dan sedikit warna hitam dibandingkan dengan warna subjek utama yang lebih cerah.

Pada karya yang berjudul “Pertemuan Pandawa dan Punokawan” ini, penulis menggunakan irama progresif dan karya yang dihasilkan bersifat imajinatif sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis. Penulis juga menerapkan keseimbangan asimetri seperti yang dapat dilihat pada bagian sisi kanan dan sisi kiri lukisan yang tidak sama. Ekspresi subjek figur yang menyerupai tokoh-tokoh pewayangan merupakan *point of interest* dalam karya ini. Figur yang menjadi pusat perhatian pada karya ini yaitu figur yang menyerupai tokoh Srikandi yang berwarna kuning kecoklatan terletak disebelah kiri atas bidang dan figur Arjuna berwarna coklat kekuningan

Penulis dalam membuat karya ini bermain proporsi yaitu bentuk figur yang menyerupai tokoh-tokoh pewayangan secara keseluruhan tidak utuh serta mendapat penambahan dan pengurangan pada

bagian-bagian tertentu seperti tubuh dan tangan. Subjek utama pada lukisan tidak terisolasi seperti terlihat antara warna figur tokoh wayang yang cenderung lebih cerah berada di atas warna background yang lebih gelap.

#### 4.4 Karya 4



Gambar 4.4 Karya 4

##### 4.4.1 Spesifikasi Karya

Judul : Narsisme Buto

Ukuran : 250 cm x 100 cm

Media : Cat minyak di atas kayu

Tahun : 2017

##### 4.4.2 Deskripsi Karya

Karya penulis dengan judul “Narsisme Buto” ini mempunyai panjang keseluruhan 250 cm dan tinggi 100 m yang terdiri dari 4 panel kayu yang ditata horizontal. Subjek utama pada karya ini adalah dua figur menyerupai wayang versi penulis dengan tokoh Buto dan Progo yang merupakan hasil imajinasi penulis sehingga diperoleh figur dengan wujud yang berbeda dari wujud aslinya.

Subjek utama dengan figur menyerupai Buto digambarkan memiliki tubuh gemuk, besar, berkepala besar, bermata dua, berhidung lancip, bertelinga lebar dan beranting. Progo sebagai subjek utama kedua dalam karya ini mempunyai bentuk tubuh gemuk namun tidak mempunyai tangan dan kaki, mempunyai satu mata, berhidung besar dan panjang. Subjek pendukung pada karya ini yaitu menyerupai bentuk katak yang terletak pada bagian depan subjek utama menyerupai tokoh Progo. Katak ini digambarkan dengan kepala menhadap ke kiri, bermata dua berwarna biru, berwajah putih dan abu-abu, bermulut lebar seperti tersenyum.

##### 4.4.3 Analisis Karya

Pada karya penulis dengan judul “Narsisme Butho”, teknik yang digunakan dalam seni lukis ini adalah teknik plakat dengan unsur rupa berupa garis, raut, tekstur dan warna. Garis yang digunakan pada karya ini adalah garis lengkung yang dapat dilihat di bagian keseluruhan bagian figur wayang imajinasi seperti kepala, badan dan tangan. Pada

bagian kepala dan tubuh figur yang menyerupai Buto didominasi oleh garis semu yang terbentuk dari perbedaan warna latar yang cenderung hitam gelap dengan warna subjek utama berwarna cerah yaitu merah semu biru, kuning dan putih. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini didominasi terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna lain (bukan garis nyata).

Warna yang digunakan dalam karya dengan judul “Narsisme Buto” adalah warna primer dan sekunder. Warna primer berupa merah, biru, kuning, dan putih terlihat pada figur tokoh wayang Buto sedangkan warna tersier terlihat pada subjek figur yang menyerupai Progo yaitu kuning kehijauan, jingga kecoklatan dan warna hitam dengan sedikit sentuhan warna merah dan biru yang terdapat pada background. Warna-warna tersebut dipilih karena penulis menggunakan media cat minyak dengan teknik goresan kasar dipadu dengan teknik opaque.

Pada bagian background lukisan tersebut didominasi warna primer yaitu warna hitam dengan sedikit sentuhan warna merah dan biru. Warna secara keseluruhan pada latar lukisan dibuat gelap sedangkan warna subjek yang menyerupai tokoh pewayangan dibuat dengan warna cerah. Penggunaan warna-warna ini dengan tujuan untuk menjadikan subjek figur yang menyerupai tokoh pewayangan sebagai pusat perhatian karena bertemunya warna gelap pada background dan warna terang pada setiap subjek utama.

Karya lukis ini, menggunakan irama progresif dengan karya yang diciptakan bersifat imajinatif sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis. Penulis juga menggunakan prinsip keseimbangan asimetri dapat dilihat pada bagian sisi kiri dan sisi kanan lukisan tidak sama. Ekspresi subjek figur wayang imajinasi yang menyerupai bentuk Buto dan Progo merupakan point of interest dalam karya ini. Figur yang menyerupai Buto dan Progo tersebut terletak di kiri dan kanan bidang kayu menjadi pusat perhatian.

#### 4.5 Karya 5



Gambar 4.5 Karya5

#### 4.5.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Raksasa*

Media : Cat minyak di atas kayu

Ukuran : 250 cm x 100 cm

Tahun : 2017

#### 4.5.2 Deskripsi Karya

Pada karya yang berjudul "*Raksasa*" memiliki panjang 250 cm dan tinggi 100 cm dan terdiri dari 4 bilah panel kayu yang ditata secara horizontal. Pada lukisan ini terdapat sembilan figur wayang imajinatif ekspresif yang merupakan hasil imajinasi penulis. Empat figur imajinatif tersebut diantaranya menyerupai bentuk raksasa sebagai subjek utama dan lima figur imajinatif lainnya yang menyerupai bentuk manusia dan binatang sebagai subjek pendukung. Subjek utama figur raksasa masing-masing memiliki kepala yang besar, bergigi dan bertaring tajam, serta memiliki mata besar yang melotot. Pada figur raksasa berkepala besar digambarkan bermulut menganga serta moncong yang panjang, bertelinga lebar, dan memiliki rambut di kepala. Kepala raksasa yang kedua memiliki hidung yang mancung berwarna jingga, bermata besar, bergigi tajam. Raksasa yang ketiga berwarna kuning dengan mata terpejam, mulut yang menganga, bertelinga lebar dengan rambut yang acak-acakan, hanya punya satu tangan serta bertubuh gemuk.

#### 4.5.3 Analisis Karya

Karya yang berjudul "*Raksasa*", teknik yang digunakan dalam melukis adalah teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat pada karya seni lukis ini yang menonjol yaitu garis, raut, tekstur, dan warna. Dalam lukisan ini garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung yang dapat dilihat di bagian tubuh subjek yang tampil dalam lukisan. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain (bukan garis nyata).

Bentuk-bentuk figur wayang yang diciptakan oleh penulis dari sumber yang bersifat imajinatif dibentuk menggunakan unsur raut organik. Figur wayang yang mempresentasikan bentuk seperti raksasa, manusia, dan binatang dibentuk menggunakan raut organik yang terletak dibagian muka, tubuh, tangan, dan kaki. Subjek pendukung seperti dedaunan juga dikonstruksikan dengan raut

raut organik. *Background* yang digunakan dalam lukisan ini menggunakan warna merah tua, hitam, biru dan sedikit sentuhan aksentuasi warna kuning. Pembuatan *background* yang demikian bertujuan agar subjek figur wayang imajinasi sebagai pusat perhatian. Lukisan ini menggunakan warna primer, sekunder, terier dan komplementer. Warna pada *background* lukisan tersebut menggunakan warna primer merah. Warna daun yang terdapat di bagian kiri bawah bidang kayu menggunakan warna sekunder hijau muda. Warna komplementer dapat dilihat pada subjek utama berwarna putih keclokatan dengan latar *background* berwarna merah sehingga terlihat kontras serta terdapat sedikit sentuhan warna abu-abu.

Penulis menggunakan irama progresif dalam karya lukis ini. Keseimbangan asimetris di tampilkan pada karya berjudul "*Raksasa*". Hal tersebut dapat dilihat karena bagian kanan dan sisi kiri lukisan tidak sama namun tetap menunjukkan kesan seimbang. Ekspresi subjek figur wayang, manusia dan binatang merupakan *Point of Interest* dalam karya seni lukis ini. Adapun subejk pendukung dalam karya lukis ini berupa sehelai daun berwarna hijau muda dan awan-awan kecil berwarna biru.

#### 4.6 Karya 6



Gambar 4.6 Karya 6

#### 4.6.1 Spesifikasi Karya

Judul : Saling Menyerang

Media : cat minyak dan bolpoint di atas kayu

Ukuran : 200 cm x 150 cm

Tahun : 2017

#### 4.6.2 Deskripsi Karya

Karya yang berjudul "*Saling Menyerang*" ini mempunyai panjang keseluruhan 200 cm dan tinggi 150 cm yang terdiri dari 4 panel kayu yang ditata secara horizontal. Subjek utama dalam lukisan adalah figur wayang imajinasiversi penulis yang menyerupai karakter tokoh Bima dengan senjata Gada Rujapala, Duryudana, serta binatang imajinasi

lain seperti burung, ikan, babi, burung hantu, harimau, ular, api, angsa, cacing, gajah, dan nyamuk. Pada panel pertama subjek yang dihadirkan tampak dari samping dengan posisi badan hanya setengah, memiliki satu kaki, telinga lancip ke atas menghadap ke arah kanan, mulut sedikit menganga bergigi tajam dan berbulu putih

Pada bagian panel kayu yang kedua terdapat tiga binatang imajinasi menyerupai ular dalam posisi bergerombol, dengan satu ekor ular bersisik kuning sedang menjulurkan lidah panjang. Terdapat juga subjek binatang imajinasi menyerupai ikan sapu-sapu berwarna abu-abu dengan mulut menganga menghadap ke atas, memiliki jenggot, tubuh menyerupai per seperti robot yang melengkung ke bawah.

Pada panel kayu ketiga terdapat dua subjek utama figur wayang imajinasi yang menyerupai karakter wajah Bima berwarna merah dengan hidung mancung melengkung menghadap ke kiri, mata melotot berwarna merah, bertelinga lebar, berkepala dan berkonde besar dengan rambut acak-acakan dengan warna sedikit kuning kehitaman, serta memiliki leher panjang yang menyerupai bentuk per pada robot berwarna merah dan sedikit aksentuasi warna kuning.

Pada panel kayu keempat terdapat objek imajinasi yang menyerupai senjata dari Bima, yaitu Gada Rujapala yang akan digunakan untuk melawan Duryudana, berwarna merah dengan sedikit sentuhan warna putih yang menonjol keluar dari bidang kayu. Terdapat juga subjek binatang imajinasi menyerupai seekor burung besar berwarna hijau muda kemerahan dengan paruh lancip dan bersayap sedang menghadap ke kanan bidang kayu. Terdapat juga subjek binatang imajinasi menyerupai seekor nyamuk, dan juga terdapat binatang imajinasi menyerupai seekor babi hutan berwarna hitam dengan mulut yang lebar serta memiliki taring yang tajam menjulang ke atas. Terdapat juga subjek binatang imajinasi menyerupai kepala tikus warok menghadap kekanan, berwarna ungu kemerahan dengan sentuhan sedikit warna kuning, kedua mata sayu (mengantuk), bergigi tajam, bermoncong lancip, dan bertelinga cukup lebar yang digambarkan di bagian kanan bawah bidang kayu.

#### 4.6.3 Analisis Karya

Karya yang berjudul "Saling Menyerang", teknik yang digunakan saat berkarya seni lukis

adalah teknik plakat dan arsir. Unsur rupa yang terdapat dalam karya lukis ini adalah garis, raut, tekstur dan warna. Dalam lukisan banyak menggunakan jenis garis lengkung dan sedikit garis lurus. Terlihat dalam lukisan tersebut pada bagian seluruh tubuh figur wayang dan binatang imajinasi dari kepala hingga kaki banyak menggunakan garis lengkung, sedangkan garis lurus dapat dilihat pada bentuk *per-per* yang menyerupai robot yang terdapat pada subjek figur wayang dan binatang imajinasi sehingga terkesan tegas.

Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain (bukan garis nyata). Selain itu ada beberapa bagian dalam lukisan yang menggunakan garis nyata seperti terlihat pada subjek yang menyerupai seperti per robot yang berwarna kuning, putih, dan abu-abu terlihat garis luarnya saja serta dua subjek menyerupai binatang imajinasi nyamuk dan babi hutan yang terletak pada bagian kanan bidang kayu.

Bentuk-bentuk figure wayang wayang dan binatang imajinasi yang diciptakan penulis bersumber dari yang bersifat imajinatif dibentuk menggunakan unsure raut organik. Figure wayang yang mempresentasikan seperti bentuk manusia dibuat menggunakan raut organik. Yaitu terlihat pada bentuk muka, kepala, leher, hingga tangan. Subjek pendukung berupa per yang terdapat disetiap objek lukisan dikonstruksikan menggunakan unsure raut geometris.

Karya "Saling Menyerang" dikonstruksi dengan menggunakan warna-warna primer, sekunder, tersier, dan komplementer. Warna tersebut dipilih karena penulis menggunakan dua media dalam melukis, yaitu cat minyak dan bolpoint dengan teknik goresan kasar di padu dengan teknik arsiran kasar dan teknik opaque. Pada background penulis menggunakan warna primer seperti warna merah, kuning, dan hitam serta mendapat sentuhan warna hijau dan biru.

Pada karya seni lukis ini penulis menggunakan irama progresif. Karya yang dihasilkan penulis bersifat imajinatif sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis. Keseimbangan Asimetris diterapkan pada karya "Saling Menyerang". Hal tersebut dapat dilihat pada bagian sisi kanan dan kiri lukisan tidak sama namun tetap menunjukkan kesan seimbang. Ekspresi subjek

figure wayang yang menyerupai bentuk manusia dan subjek yang menyerupai binatang imajinasi merupakan point of interest dalam karya ini.

Pusat perhatian dalam lukisan ini adalah figure wayang imajinasi yang menyerupaia tokoh wayang berkarakter Bima dan Duryudana berwarna merah dan jingga pada bagian panel kedua dan ketiga, satu ekor binatang bersayap sayu pada bagian panel pertama dan kedua, senjata yang menyerupai Gada Rujapala berwarna merah, hitam dan putih pada bagian panel keempat dengan ujung pangkal menonjol keluar dari bidang kayu, dan binatang berwarna putih

Pada karya ini, penulis bermain proporsi melalui bentuk figure wayang dan binatang secara keseluruhan tidak utuh namun terdapat penambahan dan pengurangan bagian-bagian tertentu seperti pada bagian kepala hingga ekor. Terlihat dalam lukisan tersebut subjek lukisan yang berukuran besar adalah subjek utama dan subjek berukuran kecil sebagai subjek pendukung serta sebagai pengisi kekosongan pada bagian *background* sehingga menghasilkan lukisan yang artistik. Subjek utama dalam lukisan terisolasi karena terlihat antara warna figure wayang dan binatang yang dominan cerah berada diatas warna *background* yang gelap. Dalam karya ini penulis tidak bermain perspektif sehingga tidak menampilkan adanya kesan kedalaman. Subjek besar terlihat besar dan subjek kecil terlihat kecil, sehingga objek kecil tidak menunjukkan kedalaman namun lebih menunjukkan ukuran yang sebenarnya memang kecil. Perbandingan antara ukuran subjek besar dan kecil menunjukkan subjek berukuran besar sebagai pusat perhatian.

#### 4.7 Karya 7



Gambar 4.7 Karya 7

##### 4.7.1 Spesifikasi Karya

Judul : Petingkah anoman  
Media : cat minyak di atas kayu  
Ukuran : 200 cm x 150 cm

Tahun : 2017

##### 4.7.2 Deskripsi Karya

Karya yang berjudul “Petingkah Anoman” ini mempunyai panjang keseluruhan 200 cm dan tinggi 150 cm yang terdiri dari 8 papan panel kayu yang ditata secara vertikal. Pada lukisan terdapat subjek binatang kera menyerupai tokoh Anoman dan seorang wanita yang menyerupai Dewi Sintha. Warna yang digunakan adalah warna primer, sekunder, tersier dan komplementer. Subjek utama tersebut merupakan hasil fantasi penulis, sehingga diperoleh beberapa binatang kera dan seorang wanita dengan tubuh yang telah mengalami distorsi.

##### 4.7.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Petingkah Anoman” teknik yang digunakan saat berkarya seni lukis adalah teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat dalam karya lukis ini adalah garis, raut, tekstur dan warna. Dalam lukisan banyak menggunakan jenis garis lengkung dan sedikit garis lurus seta garis zigzag. Garis lengkung ditampilkan pada sebagian garis pembentuk objek lukisan pada bagian kepala, tubuh, tangan, kaki dan terutama pada bentuk ekor. Garis lurus dapat dilihat pada tangan Anoman yang digambarkan lurus mengarah ke pojok kanan atas, sedangkan garis zigzag terlihat pada struktur gigi dan mahkota yang dipakai Anoman. Sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang satu dengan bidang warna yang lain (garis tidak nyata) dan terbentuk dari goresan warna pada bidang kayu dengan sengaja membuat garis (garis nyata).

Bentuk tokoh wayang dan objek pada lukisan yang diciptakan oleh penulis bersumber pada imajinasi penulis, kemudian dibentuk menggunakan unsur raut organik. Tokoh wayang Anoman yang dipresentasikan berwujud kera dibentuk menggunakan raut organik yang terletak dibagian muka, tubuh, tangan, kaki, dan ekor. Untuk memperkuat dominasi penulis sengaja membubuhkan tekstur yang lebih kasar pada objek lukisan dari pada *background* yang halus. Pembuatan tekstur kasar pada lukisan diawali dengan menuangkan cat yang masih basah dari tube di campur dengan lem kayu (lem fox) yang kemudian dibubuhkan di atas permukaan kayu. Setelah memalui proses pengeringan akan menghasilkan tekstur yang kasar. Permukaan karya akan diperoleh kesan yang sama antara hasil

penglihatan dengan rabaan yaitu terasa kasar atau ada yang timbul (tekstur nyata).

Karya lukis “Petingkah Anoman” dikonstruksi menggunakan warna-warna primer, sekunder, tersier, dan komplementer. Warna tersebut dipilih karena penulis menggunakan media cat minyak dengan goresan sapuan kuas yang kasar dipadu teknik plakat (*opaque*). Hal ini dapat dilihat pada subjek berwarna hijau muda dengan *background* berwarna biru sehingga terlihat kontras, serta terdapat sentuhan warna putih pada subjek utama (Anoman) dan subjek figur Dewi Shinta berwarna hijau muda. Secara keseluruhan bagian latar lukisan dibuat gelap dengan warna biru, biru tua kehitaman dan terdapat aksent warna putih di beberapa sudut. Hal ini dilakukan sebagai upaya menjadikan figur Anoman dan Dewi Shinta sebagai pusat perhatian. Goresan warna pada *background* dilakukan dengan spontan sehingga menghasilkan goresan ekspresif yang terlihat artistik.

Pada karya lukis ini dapat dilihat irama progresif yang menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat. Terlihat pada subjek ekor kera yang berbentuk melengkung terdapat pada lukisan dibuat secara berulang namun tidak sama. Karya yang dihasilkan penulis bersifat fantasi sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis tentang karakter tokoh pewayangan Anoman dan Dewi Shinta pada perspektif berbeda.

Anoman dan Dewi Shinta menjadi pusat perhatian dalam karya ini, terletak ditengah bidang kayu. Dengan ukuran tubuh yang paling besar diantara subjek yang lain. Diantara subjek yang menjadi *point of interest* terdapat pula subjek pendukung berupa binatang fantasi yang menyerupai anak kera berwarna primer merah yang terletak di bagian kiri atas.

Pada karya lukis ini penulis bermain proporsi bahwa bentuk figur Anoman dan Dewi Shinta secara keseluruhan tidak sama namun karakter dari kedua tokoh tersebut masih bisa dikenali. Karakter tokoh Anoman digambarkan berwarna putih dan Dewi Shinta digambarkan berwarna hijau. Subjek utama dibuat dengan ukuran besar dan subjek pendukung dibuat dengan ukuran kecil. Perbandingan antara subjek yang besar dan kecil menjadikan subjek berukuran besar menjadi pusat perhatian. Subjek utama pada lukisan

terisolasi, karena subjek dalam lukisan berwarna cerah berada di atas warna *background* yang gelap.

Keseimbangan asimetri diterapkan pada karya “Petingkah Anoman”. Hal tersebut dapat dilihat karena bagian sisi kanan dan sisi kiri lukisan tidak sama namun dalam keadaan tidak berat sebelah. Ekspresi subjek Anoman dan Dewi Shinta merupakan *point of interest* dalam karya ini. Karya yang dihasilkan penulis bersifat fantasi sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis tentang cerita dalam kisah pewayangan. Sedangkan teori perspektif tidak terlihat dalam lukisan ini, sehingga gambar dalam lukisan tidak menunjukkan adanya suatu kedalaman.

#### 4.8 Karya 8



Gambar 4.8 Karya 8

##### 4.8.1 Spesifikasi Karya

Judul : Bima vs Naga  
Media : Cat minyak di atas kayu  
Ukuran : 200 cm x 150 cm  
Tahun : 2017

##### 4.8.2 Deskripsi Karya

Karya yang berjudul “ *Bima Vs Naga* ” memiliki panjang 200 cm dan tinggi 150 cm yang terdiri dari 6 papan panel kayu yang ditata secara vertikal. Pada lukisan ini terdapat dua objek utama versi penulis yaitu objek menyerupai karakter tokoh pewayangan Bima, dan objek menyerupai binatang fantasi Naga. Terdapat pula bentuk imajinatif lain seperti raksasa, kepala ular, burung dan kapak sebagai objek pendukung dalam lukisan. Subjek utama dan subjek pendukung tersebut merupakan hasil fantasi penulis, sehingga diperoleh bentuk imajinatif dengan tubuh objek yang telah mengalami distorsi.

##### 4.8.3 Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Bima Vs Naga” teknik yang digunakan dalam karya seni lukis ini menggunakan teknik plakat dan arsir. Unsur rupa yang terdapat pada karya seni lukis ini yang

menonjol yaitu garis, raut, tekstur, dan warna. Dalam lukisan ini garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung yang dapat dilihat di bagian tubuh subjek yang tampil dalam lukisan. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain (bukan garis nyata).

Bentuk tokoh wayang Bima dan Naga serta subjek pendukung lainnya yang diciptakan oleh penulis bersumber dari imajinasi yang dibentuk menggunakan unsur raut organik. Karakter Bima yang merepresentasikan seperti kepala ikan cupang, leher seperti robot, serta tangan yang menyerupai robot pula dibentuk menggunakan raut organik. Subjek gambar pendukung berupa beberapa bentuk imajinasi seperti ular, raksasa, burung dan kapak juga dibentuk menggunakan raut organik. Untuk memperkuat dominasi pada karya penulis sengaja membubuhkan tekstur yang lebih kasar dari pada *background* menggunakan tekstur nyata. Permukaan karya diperoleh kesan sama antara hasil penglihatan dengan rabaan.

Pada karya lukis ini penulis bermain proporsi bahwa bentuk karakter tokoh Bima yang berkepala menyerupai ikan cupang dan karakter binatang Naga secara keseluruhan tidak utuh, namun terdapat penambahan dan pengurangan bagian-bagian tertentu seperti badan, tangan, kaki, tanduk, kumis dan kepala. Subjek utama dalam lukisan terisolasi karena terlihat antara warna tokoh Bima dan Binatang Naga yang berwarna lebih cerah di atas warna *background* yang lebih gelap.

Keseimbangan asimetris diterapkan pada karya "Bima Vs Naga". Hal tersebut dapat dilihat karena bagian sisi kanan subjek utama dan sisi kiri lukisan tidak sama namun tetap menunjukkan kesan seimbang.

#### 4.9 Karya 9



Gambar 4.9 Karya 9

##### 4.9.1 Spesifikasi Karya

Judul : Terpenjaranya Arjuna  
Media : Cat minyak di atas kayu  
Ukuran : 200 cm x 150 cm  
Tahun : 2017

##### 4.9.2 Deskripsi Karya

Karya yang berjudul "Terpenjaranya Arjuna" ini memiliki panjang keseluruhan 200 cm dan tinggi 150 cm yang terdiri dari 6 papan panel kayu yang ditata secara vertikal dan 1 panel kayu berbentuk gunung. Pada lukisan ini terdapat objek versi penulis menyerupai tokoh Arjuna dan bentuk figur fantasi yang menyerupai karakter wayang lain, binatang imajinasi kuda, dan bentuk binatang ikan sebagai subjek utama. Subjek utama tersebut merupakan hasil imajinasi penulis, sehingga diperoleh figur wayang imajinatif berleher panjang, berkepala besar, tidak memiliki kaki, tangan pendek dan tubuh yang mengalami distorsi bentuk.

##### 4.9.3 Analisis Karya

Karya yang berjudul "Terpenjaranya Arjuna" menggunakan teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat pada karya seni lukis ini yang menonjol yaitu garis, raut, tekstur, dan warna. Dalam lukisan ini garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung yang dapat dilihat di bagian tubuh subjek yang tampil dalam lukisan. Struktur dalam lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain (bukan garis nyata).

Bentuk-bentuk figur wayang yang diciptakan oleh penulis dari sumber yang bersifat imajinatif dibentuk menggunakan unsur raut organik. Figur wayang Arjuna, Togog dan Semar yang mempresentasikan seperti manusia dibentuk menggunakan raut organik yang terlihat di bagian kepala, tubuh, kaki dan tangan. Terdapat subjek pendukung lukisan yaitu rumput dan bebatuan dan subjek pendukung yang menyerupai gunung wayang yang juga dikonstruksikan menggunakan unsur rupa raut organik.

Pembuatan tekstur kasar pada lukisan diawali dengan menuangkan cat yang masih basah dari tube di campur dengan lem kayu (lem fox) yang kemudian dibubuhkan di atas permukaan kayu. Setelah memalui proses pengeringan akan

menghasilkan tekstur yang kasar. Permukaan karya akan diperoleh kesan yang sama antara hasil penglihatan dengan rabaan yaitu terasa kasar atau ada yang timbul (tekstur nyata).

Keseimbangan asimetris diterapkan pada karya “Terpenjaranya Arjuna”. Hal tersebut dapat dilihat karena bagian sisi kanan subjek utama dan sisi kiri lukisan tidak sama namun tetap menunjukkan kesan seimbang. Ekspresi subjek figur imajinasi wayang Arjuna, Togog, Semar dan binatang imajinasi yang menyerupai kuda merupakan *point of interest* dalam karya seni lukis ini. Adapun subjek pendukung dalam karya seperti bebatuan, dan rerumputan serta pernak pernik atribut dalam pewayangan, dibuat penulis secara imajinatif. Sehingga karya yang dihasilkan penulis dalam lukisan ini bersifat imajinatif, sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis.

#### 4.10 Karya 10



Gambar 4.10 Karya10

##### 4.10.1 Spesifikasi Karya

Judul : Hilangnya Werkudara dalam Perang

Media : Cat Minyak di atas kayu

Ukuran : 150 cm x 250 cm

Tahun : 2017

##### 4.10.2 Deskripsi Karya

Lukisan dengan judul “Hilangnya Werkudara dalam Perang” ini, memiliki panjang keseluruhan panjang 250 cm dan lebar 150 cm yang terdiri dari 6 papan panel kayu yang ditata secara vertikal. Subjek utama adalah karakter versi penulis figur Werkudara yang menyerupai burung pelatuk, berada pada bagian tengah bidang kayu, sudut kiri bagian bawah pojok bidang kayu. Pada lukisan ini empat figur wayang yang menyerupai burung pelatuk dengan paruh panjang dan tajam yang berada di tengah bidang kayu, serta terdapat objek figur kepala wayang, figur wayang menyerupai butho, serta Gatot Kaca menyerupai burung elang sebagai subjek pendukung.

##### 4.10.3 Analisis Karya

Karya seni lukis berjudul “Hilangnya Werkudara dalam Perang” ini menggunakan teknik plakat dengan unsur rupa berupa garis, raut, tekstur dan warna. Sifat garis dalam lukisan terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain (bukan garis nyata). Bentuk-bentuk figur wayang yang diciptakan penulis dari sumber yang bersumber imajinatif dibentuk menggunakan unsur raut organik. Figur wayang yang mempresentasikan seperti burung pelatuk dibentuk menggunakan raut organik dibagian kepala, tubuh, tangan dan kaki. Subjek pendukung berupa daun imajinatif yang terdapat pada bagian bidang kayu sebelah pojok kiri berwarna biru tua dan biru muda dikonstruksikan menggunakan unsur raut organik.

Pada karya lukis ini, penulis menggunakan irama progresif yang dapat dilihat pada subjek lukisan yang menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat. Terlihat pula pada subjek figur wayang yang bergerombol dalam posisi satu arah menghadap kekanan yang dibentuk berulang, namun tidak sama. Karya yang dihasilkan oleh penulis bersifat fantasi sebagai bentuk representasi dari imajinasi penulis.

Pusat perhatian dalam karya ini adalah figur wayang menyerupai karakter tokoh Werkudara yang mirip burung pelatuk bertubuh panjang berwarna merah dengan aksent warna kuning, berkepala hijau tua yang terletak ditengah bidang kayu. Diantara subjek yang menjadi *point of interest* terdapat subjek pendukung berupa roda besar yang menyerupai cakram berwarna kuning dan merah, figur kepala yang menyerupai bentuk figur wayang berwarna putih yang terletak pada bagian kiri bawah bidang kayu dan figur wayang Gatot Kaca yang menyerupai bentuk burung elang dengan menggunakan warna merah dengan sedikit aksent warna emas yang terletak pada bagian kanan atas bidang kayu.

Karya “Hilangnya Werkudara dalam Perang” ini menerapkan prinsip keseimbangan asimetri karena bagian sisi kanan dan sisi kiri lukisan tidak sama namun dalam keadaan tidak berat sebelah. Ekspresi subjek wayang dengan karakter tokoh Werkudara merupakan *point of interest* dalam karya ini. Karya yang dihasilkan penulis bersifat fantasi sebagai bentuk representasi

dari imajinasi penulis tentang cerita dalam kisah pewayangan.

#### SIMPULAN

Proyek studi yang berjudul “Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu” menggunakan inspirasi berupa bentuk-bentuk dari karakter tokoh pewayangan seperti seperti Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, dan Buthoyang diolah dengan imajinasi dan ekspresi penulis sehingga menghasilkan bentuk wayang sesuai versi penulis dan berbeda dari bentuk wayang yang baku. Karakter objek imajinasi lain seperti bentuk manusia, dan binatang seperti naga, kuda, gajah, babi, harimau, burung, burung hantu, nyamuk, ikan, ular, angsa, dan cacing. Proses penciptaan karya seni lukis melalui tahapan pemilihan bahan, perapian bahan dasar kayu, pembuatan sket awal, pewarnaan sket pada media kayu, pembuatan latar belakang, dan finishing. Karya seni lukis ini diciptakan dengan bahan limbah kayu dengan teknik *shicllderen met oilvert* yaitu teknik melukis dengan menggunakan cat minyak dengan metode *indirect method* (metode tak langsung). Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni lukis dengan bermacam warna. Karya dibuat dengan ukuran bervariasi dari ukuran terkecil 100 cm x 260 cm hingga ukuran terbesar 200 cm x 250 cm. Masing-masing karya berbeda cara pengaturan panelnya, ada yang menggunakan tatanan panel vertikal sebanyak delapan buah karya dan ada pula panel yang ditata secara horizontal sebanyak dua buah karya. Berikut judul kesepuluh karya yang penulis buat di antaranya (1) Adu Strategi; (2) Titik Terendah Sengkuni; (3) Pertemuan Pandawa dan Punokawan; (4) Narsisme Buto; (5) Raksasa; (6) Saling Menyerang; (7) Petingkah Anoman; (8) Bima Vs Naga; (9) Terpenjaranya Arjuna; dan (10) Hilangnya Werkudara dalam Perang.

#### Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018

Disetujui Maret 2018

Dipublikasikan April 2018

#### DAFTAR PUSTAKA

- Iswidayati, Sri dan Triyanto. 2007. *Eстетika Timur: Bahan Ajar*. Semarang: Unnes Press
- Kartika, Sony Darsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mujiyono, 2010, “Kritik Seni Lukis” *Buku Ajar: Jurusan Seni Rupa*
- Mujiyono, 2010, “Seni Rupa dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi atas Intuitif dan Metodis” *Imajinasi*, Volume VI, No 1 Januari 2010 (75-83)
- Puriyono. 2008. *Wayang Kulit Purwo*. Semarang: Aneka Ilmu
- Sunaryo, Aryo dan Anton Sumartono. 2006. *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House
- Syarif, M. Iban, 2009. “Wayang sebagai Media Pengenalan Nilai pada Anak Usia Dini” dalam *Seni Kriya Dan Kearifan Lokal*, Yogyakarta: Penerbit: B.I.D. ISI.
- Purwanto, 2011, Pengembangan Kreativitas Seni Melalui Menggambar bagi Anak-anak pada Komunitas Masyarakat Tradisional Jawa, dalam *Imajinasi Jurnal Seni Fakultas Bahasa dan Seni Unnes*. Volume 7 Januari 2011, hal 45-52.
- Pratiwinindya, R. A., Iswidayati, S., & Triyanto, T. (2017). Simbol Gendhèng Wayangan pada Atap Rumah Tradisional Kudus dalam Perspektif Kosmologi Jawa-Kudus. *Catharsis*, 6(1), 19-27