

Rerajahan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis

I Made Arsad Tri Gunawan¹, I Nengah Wirakesuma², I Wayan Setem³

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email : arsadtrigunawan6@gmail.com

Berangkat dari sebuah ide mengenai ilustrasi *rerajahan* yang selalu memiliki makna tersendiri dalam setiap bentuknya yang aneh, menimbulkan suatu dorongan untuk menghadirkan visualisasi *rerajahan* dengan memadukan teknik dan referensi tertentu untuk mencapai tujuan dan pemaknaan yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Masalah yang dihadapi adalah bagaimana mengolah visual *rerajahan* untuk mewakili ide-ide agar dalam perwujudan karya terlihat menarik. Adapun tujuan dan manfaatnya untuk memberikan cerminan baru dan mengangkat eksistensi *rerajahan* yang sarat penggunaannya dalam berbagai upacara *yadnya* di Bali, dan agar dapat menambah pemahaman penulis mengenai wujud-wujud *rerajahan*. Untuk menjawab apa yang menjadi tujuan dalam karya ini maka Metode penciptaan dengan melakukan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Dengan Menyusun elemen seni rupa, dan melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan tahap pembentukan, serta dipadukan dengan ide dan gagasan sehingga tercipta 6 karya yang berjudul: 1) "Tertutupi", 2) "Pergulatan Diri", 3) "Dibentuk", 4) "Untuk Sementara", 5) "Hancur", 6) "Ready? Go!". Dalam perwujudan karya, penulis akan menggunakan beberapa referensi teknik dari seniman lain. Dengan memadukan teknik abur dan teknik hisap cat minyak pada visualisasi karya yang berwujud aneh, dan dipadukan dengan teks-teks seperti pada buku komik untuk merepresentasikan sebuah gerakan, diharapkan dapat menghasilkan karya yang berkualitas dan menjadi identitas penulis. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa kesenian tradisional khususnya *rerajahan*, banyak memberi inspirasi dalam berkarya dan sangat menarik untuk diangkat serta kembangkan dengan ide gagasan yang imajinatif akan menjadi karya-karya yang bernilai dan bermakna. Dengan terciptanya karya ini diharapkan mampu menyampaikan pesan atau makna atas fenomena pribadi yang telah penulis alami.

Kata Kunci : *Rerajahan, Inspirasi, Seni Lukis Kontemporer, Penciptaan.*

Rerajahan As A Source Of Inspiration For The Creation Of Painting Art

Departing from an idea about rerajahan illustration which always has its own meaning in each of its strange forms, it creates an impetus to present rerajahan visualization by combining certain techniques and references to achieve goals and meanings that are in accordance with what is desired. The problem faced is how to process the rerajahan visuals to represent ideas so that the embodiment of the work looks interesting. The purpose and benefits are to provide a new reflection and elevate the existence of rerajahan which is full of use in various yadnya ceremonies in Bali, and to increase the author's understanding of the forms of rerajahan. To answer what is the purpose of this work, the method of creation uses exploration, improvisation, and forming. By arranging elements of art, and going through the stages of exploration, improvisation, and the forming stage, and combined with ideas and ideas to create 6 works entitled: 1) "covered", 2) "Self Struggle", 3) "Formed", 4) "Temporarily", 5) "Destroyed", 6) "Ready? Go!". In the embodiment of the work, the author will use several technical references from other artists. By combining the blurry technique and the oil paint suction technique in the visualization of works that have a strange shape, and combined with texts such as in comic books to represent a movement, it is hoped that they will produce quality works and become the identity of the author. In the end, it can be concluded that traditional arts, especially rerajahan, provide a lot of inspiration in their work and are very interesting to be raised and developed with imaginative ideas that will become valuable and meaningful works. With the creation of this work, it is hoped that it can convey a message or meaning to a personal phenomenon that the author has experienced.

Keywords: *Rerajahan, Inspiration, Contemporary Painting, Creation ideas.*

Proses review: 1-20 Maret 2022, dinyatakan lolos: 23 Maret 2022

PENDAHULUAN

Bali sangat kaya akan hasil-hasil seni budayanya yang berkembang dan masih eksis sampai saat ini, salah satunya Seni Lukis Tradisional. Seni Lukis Tradisional yang ada di Bali diantara lain meliputi : seni lukis tradisi Batuan, seni lukis tradisi Keliki, Young Artist, dan seni lukis tradisi Ubud. Seni lukis tradisional cenderung mementingkan tindakan dan cara berpikir praktis dan pragmatis dalam proses penciptaan karya seni, yang dikerjakan dari waktu ke waktu secara turun-menurun. Seni lukis tradisional masih sangat terikat dengan aturan-aturan (pakem) yang biasanya masih menjadi acuan dalam penciptaan karya seni yang bersifat religius dan spiritual. Salah satunya adalah *rerajahan*.

Rerajahan merupakan suatu suratan atau tulisan dan tanda-tanda berupa gambar yang dipakai sebagai jimat penolak bala atau membuat penyakit (Negara, 1987:3). Secara visual, *rerajahan* adalah sebuah karya seni ilustrasi atau seni lukis yang bersifat simbolis. Wujud *rerajahan* merupakan gabungan dari mantra-mantra, huruf suci, dan gambar simbolis, yang dibuat oleh pendeta dan dukun, yang sekaligus memiliki kemampuan dalam olah seni. *Rerajahan* juga merupakan salah satu komponen vital yang diyakini mempunyai daya magis. Sebab *rerajahan* selalu saja menjadi bagian penting pada saat ritual *ngaben* (kremasi pengembalian badan kasar ke asalnya), *malaspas* (menyucikan bangunan), *macaru* (persembahan kurban), *usada* atau pengobatan (Rasna, 2009: 1 dan Rasna, 2012:1).

Penulis mengangkat judul “*Rerajahan* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis” karena ketertarikan penulis terhadap visualisasi *rerajahan* sejak penulis masih kanak-kanak, yang dimana pada saat setiap upacara *piodalan* yang dilakukan di Pura Dalem Batan Dulang, Desa Ubung Kaja, penulis selalu melihat dan merasa penasaran terhadap visualisasi aneh yang terdapat pada *Kereb* (kerudung topeng suci *Rangda* dan *Rarung*) sehingga membuat penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai *rerajahan*. Dari pengalaman tersebut, menurut penulis *rerajahan* sangat tepat untuk penulis dalami dan angkat sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya, karena rasa penasaran dan keingintahuan penulis terhadap visual-visual *rerajahan*. Dengan menampilkan bentuk-bentuk visual *rerajahan* kemudian

disesuaikan dengan fenomena pribadi yang penulis alami, sehingga penulis dapat menciptakan dan mentransformasikan makna-makna baru yang sudah dirangkai menjadi karya seni lukis dengan kecenderungan aliran kontemporer digital.

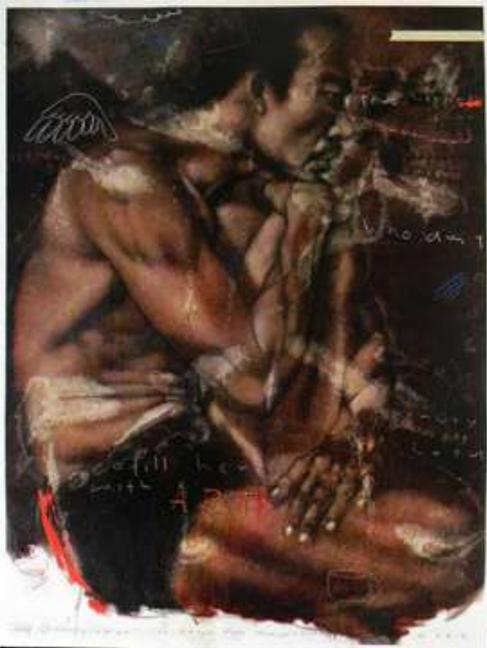
TINJAUAN PUSTAKA

Rerajahan

Rerajahan merupakan aksara atau gambar tertentu yang digunakan sebagai simbol yang mengandung kekuatan gaib. *Rerajahan* biasanya dihubungkan dengan hal-hal magis, baik dalam diri manusia atau suatu benda. Oleh karena itu, *rerajahan* di Bali sangat lekat dengan ritual. *Rerajahan* memiliki banyak fungsi, seperti pemberi kekuatan, penyucian, pembersihan, *panguripan* (memberi daya hidup), dan sebagainya. Contoh dari fungsi ‘*ulap-ulap*’ ini sebagai simbol *panguripan* (penghidupan) saat upacara *pamlaspasan* (upacara selamatan) bangunan tersebut. Di samping itu, ada kain kerudung Barong, Rangda, dan *Kajang*. *Rerajahan* juga terdapat pada jimat yang diikatkan pada pinggang (sabuk), bahkan kini sudah berkembang menjadi seni kaligrafi

Artikel yang ditulis oleh Drs. A.A. Gde Ngurah T.Y., M.Si., Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, DIPA 2008, dengan judul Transformasi *Rerajahan* Seni Lukis Bali Modern menyatakan bahwa transformasi *rerajahan* telah diawali pada zaman Pitha Maha, perubahan dan pembaharuan terjadi karena transformasi melalui akulturasi dan asimilasi yang berkaitan erat dengan penemuan baru. *Rerajahan* sebagai subyek mater diolah dan dilebur menjadi bentuk, fungsi dan makna baru, pada seni lukis Bali modern. Metode transformasi dapat memberikan penghayatan ide-ide terhadap pelukis, melalui; Adopsi, Deformasi, Abstraksi dan Setelirisasi *rerajahan*, sehingga terwujudlah suatu karya seni Bali modern yang berkepribadian, original dan segar.

Referensi



Gambar 1. Ida Bagus Putu Purwa, 2016, "Morning Contemplation", charcoal & oil on canvas, 150 cm x 200 cm.

(Sumber : <https://indoartnow.com/artists/ida-bagus-putu-purwa>)

Karya Ida Bagus Putu Purwa seringkali menggunakan kombinasi arang dan cat minyak di atas kanvas, memberikan nuansa artistik yang berbeda, gelap dan muram. Karakteristik yang selalu muncul dalam karya Gus Purwa adalah bentuk sapuan-sapuan dengan warna suram pada media kanvas berukuran besar. Teknik pewarnaan yang digunakan oleh Ida Bagus Putu Purwa sangat menarik dan menurut penulis unik. Dalam penciptaan ini, penulis terinspirasi untuk menggunakan teknik sapuan kuas milik Ida Bagus Putu Purwa agar dapat memberikan kesan muram pada karya penulis.



Gambar 2. I Nyoman Masriadi, 2020, "Mr. Metekol", acrylic on canvas, 200 x 150 cm.

(Sumber : <https://www.artjog.id/artist.php?id=14#2>)

Melalui keahliannya mengontrol cahaya, bayangan, dan volume, Masriadi menganugerahi karakter-karakter monumental dari karya-karyanya dengan kehadiran pahatan yang hampir menyerupai unsur tiga dimensi. Dari pengamatan karya-karya I Nyoman Masriadi tersebut, penulis tertarik dengan volume anatomi otot yang beliau hadirkan pada karya-karyanya. Disini, penulis terinspirasi untuk mengembangkan visual *rerajahan* yang flat, menjadi bervolume dengan anatomi tubuh, agar dapat menciptakan karya yang menjadi identitas penulis.



Gambar 3. Komik Doraemon

(Sumber : Komik Doraemon Volume 36, Hal 120)

Komik disebut sebagai sastra gambar. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Dalam proses penciptaan karya ini, penulis berencana menggabungkan teks-teks yang merepresentasikan gerakan tokoh komik pada karya ini dengan tujuan untuk memparodikan aksara yang terdapat pada *rerajahan* guna menghindari pelecehan simbol suci, dan menjadi sebuah kalimat yang merepresentasikan bahwa si objek yang penulis visualkan sedang melakukan gerakan.

METODE

Karya seni lukis yang berjudul “*Rerajahan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis*” menggunakan metode penciptaan Alma M. Hawkins dalam buku yang berjudul “*Creating Through Dance*” yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). Dalam

Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menerjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimentasi) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. *Forming* (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan.

Proses Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses pencarian sumber ide yang diperoleh dari suatu pengamatan dan pengalaman menarik sehingga dapat merangsang kreatifitas dalam menciptakan karya seni lukis. Dalam proses penjelajahan, segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan matang.

Pengamatan terhadap fenomena pribadi penulis, pada tahap ini penulis melakukan pengamatan terhadap pengalaman-pengalaman pribadi yang menurut penulis menarik untuk divisualisasikan menjadi karya seni lukis. Fenomena-fenomena yang akan penulis visualisasikan terjadi pada rentang pertengahan sampai akhir tahun 2021, yang dimana penulis akan mengambil beberapa fenomena yang menurut penulis sangat mengganggu dan membebani hati dan pikiran penulis untuk dijadikan sebagai inspirasi penciptaan.

Pengamatan melalui karya seni, pada proses ini penulis melakukan pengamatan terhadap karya-karya lukis lain yang dibuat oleh seniman lainnya, yang dijumpai secara langsung dengan mengunjungi studio seniman, buku, katalog pameran, dan juga internet guna memperkaya imajinasi, ide, serta teknik dalam berkarya, yang nantinya dihadirkan dalam karya seni.

A. Proses Improvisasi

Tahap percobaan merupakan pengembangan dari ide-ide yang diperoleh pada saat penjajagan, dan memberikan peluang yang lebih besar terhadap cara pencipta berimajinasi dalam berolah estetik. Pada proses percobaan, dilakukan dengan memilih ilustrasi *rerajahan* kemudian diolah sedemikian rupa hingga mendapat visualisasi yang tepat sesuai dengan makna yang ingin disampaikan pada media kertas. Untuk mewujudkan *Rerajahan* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis, penulis memodifikasi ilustrasi *rerajahan* yang dipilih dengan mengubah gerak tubuhnya, menggabungkan ilustrasi *rerajahan* yang satu dengan *rerajahan* yang lain, dan sebagainya. Ilustrasi yang sudah dimodifikasi kemudian diseleksi agar memperoleh gambaran yang tepat untuk mewujudkan sketsa.

B. Proses Pembentukan

Dalam memulai proses pembentukan, penulis mulai dengan menciprat-cipratkan tinta pada bidang kanvas, sehingga memunculkan sebuah kesan gelap terang yang random untuk selanjutnya penulis respon dengan sketsa yang dirasa tepat untuk merespon bentuk tinta yang tadi telah dimuncratkan, dan tentu telah diseleksi pada tahap percobaan. Selanjutnya penulis mulai memindahkan objek berupa sketsa ke dalam bidang kanvas. Pemindahan objek dilakukan dengan menentukan perbandingan ukuran kanvas dengan sketsa yang akan diaplikasikan, dan juga merespon bentuk cipratan tinta yang tadi sudah diciptakan, sehingga dalam pengaplikasiannya dapat memberikan komposisi dan proporsi yang tepat sesuai dengan sketsa dan cipratan tinta yang telah dibuat. Pensil digunakan dalam proses sketsa, karena jika dalam proses sketsa terjadi kesalahan, goresan pensil dapat dihapus menggunakan sapuan cat minyak. Disini pensil yang penulis gunakan adalah pensil dengan ketebalan yang berbeda, karena untuk membuat sketsa pada cipratan gelap tinta membutuhkan pensil dengan intensitas warna yang lebih gelap. Pada proses sketsa di kanvas, kadang kala mengalami beberapa perubahan-perubahan, penambahan, ataupun pengurangan objek menyesuaikan dengan bidang kanvas yang dibuat namun tetap mengacu pada gagasan sketsa awal. Sketsa dibuat sesuai dengan objek yang ditentukan yaitu *rerajahan*.

Setelah sketsa jadi dan sesuai dengan bentuk yang diharapkan, kemudian melangkah pada tahap abur menggunakan tinta cina (bak), dan penuli. Sebelum proses abur, penulis terlebih dahulu menggosokkan tinta cina pada batok kelapa yang telah diisi dengan sedikit air agar tinta bak dapat berubah menjadi cair. Pengaburan disesuaikan dengan wujud dari objek yang penulis visualkan, agar dapat memberikan kesan bervolume. Pada proses pengaburan penumpukan bisa berulang-ulang. Karena untuk mendapatkan kesan bervolume, diperlukan beberapa kali penumpukan agar warna hitam yang dihasilkan dapat lebih pekat. Pada proses pengaburan kepekaan mata dan control emosi dilatih, karena penulis harus dapat peka dalam melihat objek mana yang volumenya masih kelihatan datar, selain itu juga proses pengaburan merupakan proses yang panjang dan memakan waktu yang lama.

Berikutnya setelah karya selesai diabur menggunakan tinta, dilanjutkan dengan pengaburan warna menggunakan cat acrylic. Dalam karya ini, penulis hanya memberikan aburan warna pada beberapa objek saja untuk dapat membantu menentukan fokus utama pada karya yang akan diciptakan. Setelah karya selesai diabur dengan warna cat acrylic, dilanjutkan dengan bloking warna menggunakan cat minyak. Bloking warna berfungsi untuk menambahkan kesan gelap terang pada objek, dan juga untuk memberikan warna pada background, pada tahap bloking ini bekas-bekas dari sapuan kuas masih terlihat, jadi untuk menyamarkannya penulis menghisap cat minyak tadi menggunakan kain kebaya. Selain menyamarkan sapuan kuas, hisapan kain kebaya tadi juga memberikan kesan tekstur pada karya. Penentuan highlight dilakukan setelah penghisapan warna dengan kain kebaya telah selesai, di sini penulis menentukan highlight menggunakan tisu dengan menghisap bidang yang perlu diberikan cahaya. Highlight disini berfungsi untuk menguatkan kesan volume pada objek. Pada tahap selanjutnya penulis akan memberikan sebuah teks-teks seperti pada buku komik dalam karya untuk merepresentasikan gerakan-gerakan dari objek yang penulis ciptakan, tahap ini penulis menggunakan cetakan dan cat semprot untuk memberikan teks-teks yang ingin divisualkan.

Terakhir adalah tahap evaluasi, evaluasi dilakukan berdasarkan atas rasa estetik dan kemampuan untuk menjadikan ide-ide sebagai tujuan visualnya.

Segala unsur dari seni lukis yang telah menjadi satu kesatuan bentuk dalam wujud karya kemudian dicermati atau diteliti kembali, mengenai warna, bentuk, garis dan lain-lain yang perlu ditambahkan atau dikurangkan agar hasil karya bisa tercipta sesuai dengan harapan. Setelah respon yang dilakukan dapat memuaskan hati pencipta, kemudian memberikan nama atau tanda tangan sebagai bentuk pertanggung jawaban dari karya lukis yang diciptakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud karya yang penulis tampilkan merupakan visualisasi dari ilustrasi *rerajahan*, yang dikemas sedemikian rupa menjadi karya seni lukis kontemporer dan dipadukan dengan berbagai teknik untuk mewakili pesan yang ingin disampaikan. Untuk dapat mewujudkan karya, ada dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu aspek ideoplastis dan aspek fisioplastis.

Aspek Ideoplastis

Dalam buku *Apresiasi Seni*, Suwarjono menjelaskan bahwa aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Darmawan, 1985: 9).

Aspek ideoplastis dalam karya penulis mengacu pada karya seni lukis dengan kecenderungan pengembangan tradisi, ide yang mempengaruhi terciptanya karya berasal dari wujud-wujud dari ilustrasi *rerajahan* yang memiliki wujud aneh dan membingungkan, tetapi menyimpan banyak makna tersembunyi dibalik wujud-wujudnya itu. Penulis tertarik mengangkat *rerajahan*, dalam visualisasinya, ilustrasi *rerajahan* akan dikembangkan dengan memodifikasi wujudnya seperti merubah wujud-wujud dari *rerajahan* yang telah dipilih agar dapat menciptakan sebuah wujud baru, memberikan anatomi agar dapat menambahkan kesan bervolume, dsb. Sehingga mampu menyampaikan maksud yang diinginkan melalui karya yang diwujudkan.

Aspek Fisioplastis

Suwarjono dalam buku *Apresiasi Seni* menjelaskan bahwa aspek fisioplastis menghadirkan bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Darmawan, 1985: 9).

Aspek fisioplastis pada karya penulis dapat dilihat

dari penerapan unsur-unsur seni rupa atau seni lukis seperti misalnya garis, bidang, warna, bentuk, tekstur, komposisi, proporsi, keseimbangan dan juga hal lain yang mendukung perwujudan karya. Bentuk-bentuk yang ditampilkan adalah ilustrasi *rerajahan* dengan pengembangan modifikasi pada bentuk dan teknik yang mengacu pada pesan yang ingin disampaikan, sehingga tidak hanya sekedar menjiplak ilustrasi *rerajahan* yang sudah ada. Ruang dihadirkan untuk memberikan kesan luas, dan warna diaplikasikan sesuai dengan makna yang ingin penulis sampaikan. Garis hanya sebagai kontur guna memperjelas setiap objek yang ada. Tekstur pada karya penulis menggunakan tekstur yang dihasilkan melalui proses penghisapan kain kebaya, sehingga menambah kesan muram pada karya yang penulis ciptakan.



Gambar 4. Karya Pertama.

Judul : "Tertutupi"

Ukuran : 70 x 90 cm

Bahan : Mix media on canvas

Tahun : 2021

(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Pada karya yang berjudul "Tertutupi", penulis menghadirkan visual figur berwajah menyramkan dengan tubuhnya yang berwujud api diantara asap yang berkelebatan. Api disini merupakan sumber asap yang memenuhi dan menutupi segala yang ada, termasuk si api sendiri. Saat si api masih kecil, asap yang dikeluarkan akan semakin banyak, tetapi sebaliknya jika si api mulai membesar, asap yang dia keluarkan akan semakin sedikit, dan mulai tidak bisa menutupi si api yang berkobar dan melahap semua yang ada dihadapannya dengan dahsyat. Pada karya ini terdapat juga teks yang bertuliskan "SYUUUSH" dan "SWUUUUSH" merupakan sebuah representasi dari suara asap yang berkelabatan, yang dimana penulis

menambahkan teks ini untuk memberikan kesan gerakan pada objek melalui teks seperti yang terdapat pada buku komik.

Dari hal tersebut, penulis berusaha mengaitkannya pada fenomena pribadi penulis yang dimana penulis sangat jarang memperlihatkan amarah di depan orang-orang yang merundung, membully, dan memandang penulis sebagai orang yang rendah. Tetapi dibalik sikap diam dan tenang penulis, terdapat suatu gejolak emosi di dalam diri yang selalu ditahan agar tidak meledak keluar. Dalam hal ini, amarah yang disimpan semakin lama semakin membesar, sehingga tidak menutup kemungkinan amarah yang berusaha disimpan itu suatu saat akan mulai meledak dan membabi buta.

Makna yang ingin disampaikan dalam karya berjudul "Tertutupi" adalah dibalik diam dan tenangnya seseorang, sebenarnya dalam dirinya menyimpan amarah teramat besar yang tidak pernah diluapkan. Saling memahami dan menghargai adalah kunci utama untuk dapat menciptakan keharmonisan dalam pertemanan, keluarga, dll.



Gambar 5. Karya Kedua.

Judul : "Pergulatan Diri"

Ukuran : 70 x 90 cm

Bahan : Mix media on canvas

Tahun : 2021

(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Pada karya ini terdapat sebuah figur *Bedawang Nala* dan ular berkepala manusia. '*Bedawang*' memiliki arti air mendidih, dan '*nala*' artinya api. *Bedawang* juga merupakan hewan yang dapat hidup di air. Jadi pada visualisasi karya kedua ini, figur *bedawang* yang penulis hadirkan tidak memiliki janggur api seperti visualisasi *bedawang*

pada umumnya. Asap disini berasal dari padamnya api yang ada pada diri si *bedawang*, sehingga mengeluarkan asap yang begitu banyak hingga hampir menutupi seluruh tubuh si *bedawang* dan ular. Teks yang terdapat pada karya ini merupakan representasi dari gerakan objek, seperti "GYUT" untuk merepresentasikan gerakan ular yang keluar dari awan, "SYUUUSH" dan "WHUUUSH" untuk merepresentasikan gerakan asap yang berkelabat.

Figur *bedawang* yang penulis hadirkan merupakan representasi dari hati penulis sendiri, karena *bedawang* memiliki nama yang mengandung unsur api, dan tempat hidupnya berada di air, hal tersebut merupakan sebuah simbol dualitas antara unsur kekuatan panas dan dingin. Disini penulis berusaha mengaitkannya dengan keadaan hati penulis ketika menghadapi berbagai fenomena yang dimana pada beberapa situasi, penulis bingung untuk menyikapinya dengan perasaan bagaimana. Seperti misalnya, penulis berada pada situasi yang membuat diri tidak nyaman, tetapi karena merasa tidak enak hati kepada orang-orang yang membawa penulis pada situasi ini, akhirnya penulis hanya diam dan meredam ketidaknyaman tersebut. Tetapi lambat laun gejolak ketidaknyamanan dalam diri penulis terasa semakin kuat, sehingga kembali memunculkan kontra antara perasaan tidak enak terhadap orang lain dengan kenyamanan diri penulis. Ular disini sebagai representasi bagaimana penulis menahan ketidaknyamanan dalam diri, ibaratnya jika si *bedawang* mulai memancarkan apinya, si ular akan mengikat dan berusaha memadamkan kembali api yang keluar dari tubuh si *bedawang*. Dalam mulut si ular keluar sebuah senjata berwujud seperti tri sula, merupakan representasi penulis dalam berkata-kata agar tidak menyinggung hati dan perasaan mereka. Figur ular disini merepresentasikan akal sehat penulis, agar tidak gegabah dan selalu berhati-hati.



Gambar 6. Karya Ketiga.

Judul : "Dibentuk"

Ukuran : 70 x 90 cm

Bahan : Mix media on canvas

Tahun : 2021

(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Pada karya ini terdapat sebuah figur wajah dan ikan berkepala tokoh raksasa. Figur-figur ini merupakan pergabungan dari beberapa ilustrasi *rerajahan*, sehingga menjadi satu kesatuan baru yang utuh pada bidang kanvas. Ikan berkepala raksasa disini terlihat dicekik erat oleh kaki yang keluar dari mulut si wajah, ibaratnya seperti memaksa si ikan untuk berjalan menggunakan kaki sedangkan si ikan hanya mempunyai sirip, sebuah representasi mengenai ketakutan dan ketidakbebasan diri penulis yang diakibatkan oleh perkataan orang-orang sekitar penulis yang cenderung mengintimidasi daripada memberikan sebuah motivasi untuk membangun diri. Teks-teks "GYUT" dan "GRRRT" merupakan representasi dari gerakan objek kaki yang mulai melilit dan mencekik erat si ikan, dan teks yang bertuliskan "damn" merupakan representasi ungkapan hati si ikan, yang berarti "sialan". Font yang penulis gunakan dalam pengaplikasian teks ini sengaja dibuat berbeda agar dapat membedakan mana teks yang merepresentasikan gerakan, dan mana teks yang mengungkapkan ungkapan hati objek.

Karya ini merupakan representasi saran dan nasehat dari orang-orang sekitar penulis, yang menurut penulis terkesan mengintimidasi dan lumayan memberikan perasaan tertekan pada diri penulis. Seperti misalnya, pada saat latihan *menabuh*, penulis tidak paham beberapa nada *gamelan*, penulis diberikan sebuah kata-kata yang ketus dan sinis karena kesusahan dalam memukul nada *gamelan* di hadapan banyak orang, tentu hal

ini membuat diri penulis merasa sakit hati dan terintimidasi. Contoh lainnya seperti penulis tertarik terhadap visual aneh seperti *rerajahan*, tetapi oleh beberapa orang-orang terdekat, penulis disarankan untuk menciptakan visual yang lebih anggun dan normal karena menurut mereka apa yang penulis gemari merupakan hal yang memiliki sedikit peminat, kurang menarik, dsb yang menurut penulis bertolak belakang dengan hal yang penulis gemari. Karena itu, penulis tuangkan fenomena tersebut ke dalam karya ini.

Figur ikan merupakan representasi dari diri penulis, dengan kepalanya memiliki gigi yang besar. Gigi ini penulis kaitkan dengan sikap penulis yang selalu memberikan senyuman lebar sampai memperlihatkan gigi di setiap perkataan dan saran yang cenderung mengintimidasi kepada penulis. Wajah tersenyum dengan dari mulutnya keluar sebuah kaki yang melilit si ikan, merupakan representasi dari orang-orang yang memaksa penulis untuk melaksanakan sesuatu yang penulis kurang paham atau kurang sukai. Semua orang memiliki kecerdasan dan kegemarannya pada masing-masing hal, seperti misalnya dalam *menabuh* tidak semua orang pintar dalam *menabuh*, karena tidak semua orang suka dan antusias untuk mendalami *tabuh*, dan dalam pemilihan aliran seni yang digemari tidak semua orang membenci karakter karya yang aneh. Semua hal akan dapat berjalan lebih indah jika dapat saling memahami.



Gambar 7. Karya Keempat.

Judul : "Untuk sementara"

Ukuran : 70 x 90 cm

Bahan : Mix media on canvas

Tahun : 2021

(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Terdapat figur 3 wajah berukuran besar, dan 1 berukuran kecil dengan tangan-tangannya yang terlihat tidak beraturan, dan berusaha menggapai seluruh bidang kanvas. Pada si figur berwajah kecil, terlihat raut kebingungan dalam wajahnya, sementara 3 lainnya memancarkan raut wajah lesu dan menahan sakit. Pada karya ini terdapat 2 teks yang berbunyi "TAP" untuk merepresentasikan suara jari yang menunjuk ke berbagai arah, dan "WIGGLE" untuk merepresentasikan objek yang gemeteran, *wiggle* dalam bahasa Indonesia berarti bergoyang.

Ketiga wajah berukuran besar ini merupakan representasi dari keluarga penulis yaitu bapak, ibu, dan kakak yang dimana pada beberapa waktu yang lalu mereka semua jatuh sakit dalam waktu bersamaan, sehingga membuat penulis bingung dalam bertindak dan mengatur waktu untuk dapat merawat mereka di sela-sela penyelesaian karya dan laporan MBKM. Dalam hal ini, penulis merasa cukup kewalahan dalam membagi waktu untuk mengurus pekerjaan di rumah, seperti misalnya mengurus membersihkan rumah, membeli obat, membeli makanan untuk keluarga, mebanten pada pagi hari, dsb. Wajah kecil dengan raut wajah kebingungan merupakan representasi dari diri penulis sendiri karena bingung harus bagaimana mengatur waktu dan menjaga kebugaran tubuh agar tetap bugar di sela-sela banyak pekerjaan seperti ini. Tangan-tangan yang berusaha menjamah seluruh bidang kanvas adalah representasi dari bagaimana penulis mengatur waktu agar semua pekerjaan dapat berjalan, antara mengurus keperluan di rumah dan karya untuk TA MBKM, pada situasi ini penulis sempat membatalkan untuk ikut kegiatan pelantikan organisasi karena melihat situasi semua anggota keluarga yang jatuh sakit. Karya ini merupakan ungkapan hati penulis yang dituangkan lewat karya dengan visualisasi *rerajahan*.



Gambar 8. Karya Kelima.

Judul : "Hancur"

Ukuran : 70 x 90 cm

Bahan : Mix media on canvas

Tahun : 2022

(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Figur manusia dengan badan bagian bawah berkaki hewan, dan tidak memiliki mata memenuhi hampir setengah dari bidang kanvas. Di belakang figur si manusia terdapat figur seorang wanita dengan cahaya di tubuhnya dan memiliki banyak wajah, selain itu pada bagian bawah tubuhnya, si figur wanita tampak menusuk si manusia dengan sebuah senjata berkobarkan api. *Vocal point* pada karya ini terdapat pada figur wanita yang memiliki banyak wajah.

Karya ini merupakan representasi dari fenomena yang benar-benar membekas dan memberikan sebuah pelajaran mengenai bagaimana penulis melakukan introspeksi terhadap sikap buruk yang pernah diperbuat. Apa yang penulis visualkan merupakan kekecewaan dan perasaan putus asa, yang bagi penulis benar – benar menusuk dan menghancurkan hati penulis. Manusia dengan kaki hewan dan tanpa mata merupakan representasi dari diri penulis, disini si manusia divisualisasikan tidak memiliki mata untuk mengaitkannya dengan sikap buta akan cinta, yang dimana dalam mencintai seseorang, penulis sangat tulus dan tidak peduli dengan segala kekurangan yang dimiliki oleh si pujaan hati. Pada figur wanita terdapat banyak wajah merupakan representasi dari ketidakmampuan penulis dalam memahami bagaimana karakter seorang wanita, karena wanita memiliki banyak sifat yang sulit dipahami, sehingga dalam mempelajari dan memahami sifat seorang wanita, penulis tidak dapat membedakan

antara ketulusannya menyayangi seseorang atau tidak, dan akhirnya dalam perjalanan kisah cinta penulis, cenderung selalu berakhir dengan kekecewaan yang sangat membekas, teks “it can’t be...” yang dalam bahasa Indonesia berarti “itu tidak mungkin” dan “why?” yang berarti “kenapa?” merupakan representasi ungkapan hati si figure manusia karena tidak percaya dan tidak menyangka akan disakiti oleh si figur perempuan, sebagai simbol kekecewaan. Dalam situasi ini, penulis mulai menyadari bahwa pada masa lalu penulis juga pernah mengecewakan dan mempermainkan hati seorang wanita, dan pada akhirnya penulis mendapatkan timbal balik atas perbuatan yang penulis lakukan tersebut, divisualkan dengan wujud kaki hewan sebagai simbolisasi sifat hewani yang pernah penulis lakukan.

Makna yang ingin penulis sampaikan pada karya ini merupakan sebuah pesan untuk introspeksi diri, tidak saja bagi penulis tetapi bagi siapapun yang membaca deskripsi ini. Apapun yang kita lakukan, apapun yang kita lakukan, timbal balik dari perbuatan itu suatu saat akan datang kepada kita, entah dalam waktu dekat atau lama. Karya berjudul “Hancur” ini merupakan sebuah upaya kesadaran diri penulis untuk tidak bersikap egois memperlakukan orang lain secara semena-mena, dan juga untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik dan bijak dalam bersikap ke depannya.



Gambar 9. Karya Keenam.
Judul : "Ready? Go!"
Ukuran : 70 x 90 cm
Bahan : Mix media on canvas
Tahun : 2022
(Sumber : I Made Arsad Tri Gunawan)

Pada karya ini terdapat sebuah figur manusia yang

pada kepala dan kemaluannya berornamenkan ujung *senjata gada*, dan memiliki empat kaki. Di sini terlihat bahwa badan si figur sedang tiduran santai, berbeda dengan ketiga kakinya yang sudah mulai untuk melangkah. Satu kakinya masih diam, sedang bersiap untuk melakukan langkah pertamanya sehingga ketika keempat kakinya berjalan, sang badan juga akan terbangun dan memulai pergerakannya. Teks “TAP” merupakan representasi dari suara langkah kaki yang terdapat seperti pada buku-buku komik, dan teks “YAWN~” merupakan representasi kesantiaian sang figur yang masih bisa bermalas-malasan. “YAWN~” dalam bahasa Indonesia berarti “menguap”, jadi menurut penulis orang yang bermalas-malasan kerap menghabiskan waktunya diatas tempat tidur, dan sangat identik dengan rasa kantuk. Jadi rasa kantuk disini penulis ibaratkan sebagai sebuah rasa malas.

Karya ini merupakan sebuah representasi dari kegelisahan hati penulis mengenai masa depan, tentang apa yang harus penulis lakukan setelah tamat kuliah, kemana harus melangkah, kekhawatiran terhadap kegagalan, dsb. Figur manusia yang sedang tiduran santai merupakan sebuah representasi dari diri penulis yang dimana pada masa-masa sekolah sampai kuliah penulis tidak terlalu ambil pusing dengan pembayaran uang spp ataupun uang kuliah karena orang tua selalu menanggung dan melakukan pembayaran terhadap kebutuhan-kebutuhan penulis. Tiga kaki yang sudah bergerak menunjukkan simbol tiga jenjang pendidikan yang sudah penulis lewati dan alami yaitu SD, SMP, dan SMK, satu kaki yang masih diam dan menunggu giliran merupakan representasi dari jenjang pendidikan kuliah yang masih ditempuh saat ini untuk dapat mencapai gelar sarjana. Dalam hal ini penulis berusaha untuk melakukan segala hal yang berkaitan dengan pendidikan semaksimal mungkin, hal itu penulis representasikan dengan ornamen ujung senjata *gada* yang menggantikan kepala si figur. Karena *gada* merupakan senjata maka penulis memaknainya sebagai sebuah pola pikir yang dipakai sebagai senjata untuk menghadapi segala rintangan dalam proses pencapaian gelar sarjana penulis, sedangkan ornamen ujung senjata *gada* yang terdapat pada kelamin si figur merupakan representasi nafsu untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidup setelah mendapatkan gelar sarjana nanti.

Disini penulis ungkapkan isi hati penulis

mengenai kekhawatiran diri setelah berhasil mendapatkan gelar sarjana, selain bangga tentu ada sebuah tanggung jawab besar yang menunggu dibalik keberhasilan mencapai gelar sarjana, karena setelah itu kehidupan mandiri dimulai, tidak boleh bergantung lagi dengan orang tua.

KESIMPULAN

Lukisan yang mengambil tema *Rerajahan* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis. Ketertarikan penulis terhadap visualisasi *rerajahan* sejak penulis masih kanak-kanak, yang dimana pada saat setiap upacara piodalan yang dilakukan di *Pura Dalem* Batan Dulang, Desa Ubung Kaja, penulis selalu melihat dan merasa penasaran terhadap visualisasi aneh yang terdapat pada *Kereb* (kerudung topeng suci *Rangda* dan *Rarung*) sehingga membuat penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai *rerajahan*. Dari pengalaman tersebut, menurut penulis *rerajahan* sangat tepat untuk penulis dalam dan angkat sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya, karena rasa penasaran dan keingintahuan penulis terhadap visual-visual *rerajahan*. Dengan menampilkan bentuk-bentuk visual *rerajahan* disesuaikan dengan fenomena pribadi yang penulis alami, sehingga penulis dapat mentransformasikan makna-makna yang sudah penulis rangkai menjadi sebuah karya seni lukis dengan kecenderungan aliran kontemporer.

1. Dalam visualisasi karya, penulis mempelajari kemudian memodifikasi bentuk dan motif dari setiap *rerajahan* yang bersifat pengiwa atau penengen tanpa melibatkan aksaranya. Sehingga dalam proses penciptaan karya, penulis dapat memodifikasi bentuknya dan membuat makna baru tanpa melibatkan makna asli dari *rerajahan* yang dipakai sebagai referensi.
2. Penulis terinspirasi untuk memadukan teknik dari 2 seniman yaitu teknik abur tinta milik I Ketut Budiana dan teknik hisap milik Ida Bagus Putu Purwa. Penulis ingin melakukan eksperimen guna dapat mendapatkan kesan baru dalam penciptaan karya ini, sehingga dari inspirasi 2 teknik tersebut dapat menimbulkan kesan baru yang berbeda dari karya-karya I Ketut Budiana dan Ida Bagus Putu Purwa, yang kemudian dapat menjadi ciri khas penulis dalam menciptakan karya.

3. Makna-makna yang penulis hadirkan dalam proses visualisasi *rerajahan* menjadi karya seni lukis adalah berdasarkan fenomena-fenomena pribadi penulis yang terjadi pada rentang pertengahan sampai akhir tahun 2021, yang dimana beberapa fenomena yang terjadi sangat mengganggu dan membebani hati dan pikiran penulis, sehingga menurut penulis pemaknaan terhadap fenomena-fenomena pribadi tepat untuk dijadikan sebagai inspirasi penciptaan.

Beberapa saran yang perlu diuraikan lewat tulisan ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, khususnya Seni Murni hendaknya terus meningkatkan kreatifitas dan wawasan berkesenian, menjadikan bakat seni dalam diri sebagai anugrah dari Tuhan hingga mesti terus dipupuk dan dikembangkan.
2. Guna meningkatkan kreatifitas berkesenian banyak fenomena yang dapat diangkat sebagai sumber inspirasi dalam berkreasi seni lukis, salah satunya adalah fenomena pribadi.
3. Untuk lembaga Institut Seni Indonesia hendaknya terus menumbuh kembangkan kesenian dengan terus aktif mengadakan event berkesenian, lomba-lomba ataupun pameran. Guna merangsang bakat mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi Putra W, I Putu,. Yudarta, I Gede. (2020). Kajian Elemen-elemen Lukisan Cerita Ramayana Karya I Ketut Budiana. *Prabangkara Jurnal Seni Rupa dan Desain, Volume 24 Nomor 1*, halaman 2
- Artjog.id. (2021). *I Nyoman Masriadi*. Diakses pada 8 November 2021, dari <https://www.artjog.id/artist.php?id=14#2>
- Budiana, I Ketut. Wawancara pribadi. 10 Januari 2022.
- Gramedia.com. (2021). Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh. Diakses pada 11 Januari 2022, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/>

Indoartnow.com. (2017). Ida Bagus Putu Purwa. Diakses pada 8 November 2021, dari <https://indoartnow.com/artists/ida-bagus-putu-purwa>

Setem, Wayan. (2021). *Kosarupa Bali*. Denpasar: Prasasti.

Sudana, I Wayan. (2009). Eksistensi Rerajahan Sebagai Manifestasi Manunggalnya Seni Dengan Religi. *Imaji Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, Volume 7 Nomor 2, halaman 142

Yudha, Bendi. (2010). Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa,[online]. Tersedia : http://repo.isi-dps.ac.id/140/1/Metode_Proses_Penciptaan_Simbolisasi_Bentuk_Dalam_Ruang_Imaji_Rupa.pdf
Diakses pada 3 Januari 2022

Yudi Arta, I Made. 2014. *Topeng Pajegan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Karya Seni Lukis*. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Jurusan Seni Rupa Murni: Seni Lukis. Institut Seni Indonesia. Denpasar.