

Motif Ornamen Bali Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Wayang Kamasan

Made Hendra Adiguna, I Dewa Putu Gede Budiarta, A.A Gede Yugus

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

Email: adigunahendra01@gmail.com

Lukisan Wayang Kamasan menjadi topik pemikiran dalam penciptaan karya seni Lukis, yang terinspirasi dari motif ornamen Bali. Adapun permasalahan penelitian yaitu : Apa saja motif ornamen Bali yang diterapkan pada bentuk wayang Kamasan?, Bagaimana cara menerapkan ornamen Bali pada bentuk wayang Kamasan?, Teknik apa saja yang digunakan dalam menciptakan karya seni Lukis yang terinspirasi dari motif ornamen Bali?. Penulis melakukan penelitian tentang motif ornamen Bali sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan seni Lukis wayang Kamasan melalui metode penelitian lapangan, dengan sumber data narasumber yang bernama Ni Wayan Sri Wedari, S.Sn yang merupakan pemilik sekaligus pemimpin sanggar Wasundari, dengan teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara dan kajian Pustaka. Penciptaan seni dilakukan dengan tahapan (eksplorasi, eksperimen, dan eksekusi). Menghasilkan karya seni dengan kecenderungan bergaya kontemporer. Enam karya yang dihasilkan diantaranya berjudul : Arjuna Tapa, Sutasoma, Hanoman, Gugurnya Bisma, Lata Mahosadhi, dan Kumbakarna.

Kata Kunci: *Motif, Ornamen Bali, Wayang Kamasan*

Bali Ornament Motif As A Source Of Inspiration Kamasan Painting Art Creation

Wayang Kamasan painting is the main topic of thought in the creation of painting works of art, which were inspired by Balinese ornamental motifs. As for the research problems, namely: What are the Balinese ornamental motifs that are applied to the Wayang Kamasan form?, How to apply Balinese ornaments to the Wayang Kamasan form?, What techniques are used in creating paintings inspired by Balinese ornamental motifs?. The author conducted research on Balinese ornamental motifs as a source of inspiration in the creation of Wayang Kamasan painting through field research methods, with a source data source named Ni Wayan Sri Wedari, S.Sn who is the owner and leader of the Wasundari studio, with data collection techniques by observation, interviews and literature review. Art creation is carried out in stages (exploration, experimentation, and execution). Produce works of art with a tendency to contemporary style. The six works produced include: Arjuna Tapa, Sutasoma, Hanoman, Gugurnya Bisma, Lata Mahosadhi, and Kumbakarna.

Keywords: *Motif, Balinese Ornament, Wayang Kamasan*

Proses Review: 1-20 September 2022, dinyatakan lolos: 23 September 2022

PENDAHULUAN

Motif ornamen Bali adalah tema penciptaan karya seni yang tidak asing lagi. Ornamen Bali merupakan sebuah karya seni yang hadir melalui kemampuan imajinasi, kreatifitas dan pemahaman estetika terhadap karakteristik alam oleh masing-masing seniman. Ornamen Bali banyak ditemukan pada arsitektur tradisional Bali, Selain ornamennya, Bali juga terkenal dengan seni lukis yang bergaya klasik salah satunya adalah lukisan Wayang Kamasan yang berada di Sanggar Wasundari desa Kamasan. Ekplorasi penulis adalah tentang motif ornamen Bali sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan seni lukis wayang Kamasan. Mengambil obyek ornamen Bali yang diterapkan pada lukisan wayang Kamasan.

Pada setiap lukisan Wayang Kamasan di sanggar wasundari dilengkapi dengan hiasan berupa ornamen Bali yang berupa papatran dan kekarangan yang menghiasi bagian-bagian aksesoris atau atribut pada setiap tokoh yang digambarkan, dan ornamen keketusan juga menghiasi pada bagian yang lebar dan memanjang pada lukisan wayang kamasan yang biasanya digambarkan pada bagian pinggir lukisan.

TINJAUAN SUMBER

Untuk memperkuat pemaparan tentang “Motif Ornamen Bali Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Wayang Kamasan” maka di perlukan paparan tentang kajian pustaka sebagai berikut:

Sanggar Lukis Klasik Wasundari merupakan sanggar yang dibangun dalam usaha pelestarian budaya Bali khususnya seni Lukis kamasan yang dirintis oleh bapak I Nyoman mandra. Lahir 20 November 1962, I Nyoman Mandra merupakan seorang seniman seni Lukis klasik kamasan yang mendedikasikan hidup dan nafasnya untuk melestarikan seni Lukis wayang kamasan. Beliau yang seorang yatim piatu berusaha menghidupi dirinya dengan melukis wayang kamasan. Dari lingkungan dan keluarga seorang seniman Lukis yang bernama I Nyoman Dogol, bapak Nyoman Mandra mengenal lukisan klasik yang merupakan warisan secara turun-temurun. Pada awal didirikannya sanggar sekitar tahun 1970an bermula dari beberapa anak yang ingin belajar melukis pada beliau. Anak-anak tersebut kebanyakan dari tingkat

SD, SMP dan SMA. Tidak hanya belajar tetapi juga bisa menghasilkan uang untuk menambah uang jajan dan beberapa dari anak tersebut merupakan anak yatim piatu dan putus sekolah. Dengan motifasi dari beliau mereka dapat melanjutkan sekolah kembali dengan belajar melukis dan bekerja dengan melukis wayang kamasan. Dari hal tersebut mendorong anak-anak lain yang berada di lingkungan Sanggar untuk belajar melukis wayang pada beliau bahkan sangat didukung oleh orang tua mereka. Karena selain mendapatkan ilmu mereka juga dapat menambah teman, kreatifitas dan menghasilkan uang pula.

Aktifitas sanggar dan perannya dalam masyarakat mendapat perhatian dari pemerintah setempat. Berdirinya sanggar tidak lepas dari dukungan pemerintah khususnya Dinas Pendidikan dan Dinas Kebudayaan pada saat itu. Untuk mempermudah koordinasi sehingga pada tahun 1976 resmi menjadi sebuah sanggar yang bernama “Sanggar Lukis Tradisional Wayang Kamasan”. Berbagai kunjungan dari dinas terkait memberi motivasi anak-anak dan dalam belajar dan berkarya. Dalam perkembangannya setiap tahun semakin banyak yang berminat belajar melukis, tidak hanya dilingkungan kamasan bahkan banyak juga dari luar daerah. Karena berhubungan dengan hoby beliau dibidang tabuh, sanggar ini tidak hanya membina melukis namun juga membina anak-anak untuk belajar tabuh mulai dari tahun 2000. Anak-anak diajak belajar menabuh di sela-sela belajar melukis sehingga merasa terhibur dan menjadi sarana untuk menghilangkan kejenuhan. Beberapa kali anak-anak yang sudah mampu berkarya mengikuti pameran Bersama sanggar di Art Centre, Museum Bali, dan Bentara Budaya Jakarta bahkan karya mereka juga dipamerkan diluar negeri seperti di Jerman dan Canada. Karya anak-anak juga diikuti dalam lomba Lukis tingkat provinsi, nasional bahkan internasional. Anak didik di sanggar ini sudah beberapa kali meraih prestasi meraih emas, perak, dan perunggu di tingkat nasional dan internasional yang diselenggarakan oleh UNESCO dan Tokyo Jepang.

Pada tahun 2006 “Sanggar Lukis Tradisional Wayang Kamasan” berubah nama menjadi “Sanggar Lukis Klasik Wasundari” karena keikutsertaan sanggar dalam lomba Gong Kebyar anak-anak sebagai duta dari Kabupaten Klungkung dalam rangka Pesta Kesenian Bali dan sekaligus terbentuknya seka gong wasundari. Sepeninggal

bapak I Nyoman Mandra pada tahun 2018 sanggar dilanjutkan oleh putri beliau yang bernama Ni Wayan Sri Wedari, S.Sn. Sanggar Lukis Klasik Wasundari masih tetap beraktifitas membina anak-anak yang ingin belajar melukis dan memproduksi lukisan wayang kamasan Bersama anggota sanggar. Karena peran sanggar dan dedikasi sanggar eksistensi membina dan melestarikan seni Lukis kamasan. Pada tahun 2019 sanggar mendapatkan penghargaan Kerti Bhuana Sandhi Nugraha Dari Bapak Gubernur Bali I Wayan Koster. Peranan Sanggar Lukis Klasik Wasundari dianggap mampu melahirkan seniman-seniman muda sebagai pewaris seni Lukis kamasan yang dikenal memiliki nilai budaya yang tinggi yang harus dilestarikan.

Motif adalah bentuk dasar hiasan yang umumnya diulang-ulang sehingga menjadi pola dalam suatu karya kerajinan atau kesenian.

Ornamen merupakan hasil karya seni yang terinspirasi dari suatu obyek tertentu kemudian digubah bentuknya sedemikian rupa dengan cara tertentu, seperti dengan cara stilasi, deformasi, distorsi, abstraksipun natural.

Seni memiliki arti kata karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa (salim, piter, kamus Bahasa Indonesia, 1991.). Seni dalam pengertiannya yang paling universal selalu diidentifikasi sebagai sebuah keindahan, karena keindahan disini merupakan unsur yang sangat urgen dalam seni. (the Meaning of Art, hlm,1, 1959) Herber Read menyebutkan bahwa seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan disini diartikan sebagai bentuk yang dapat membingkai perasaankeindahan. Lebih lanjut lagi untuk memahami sebuah karya seni Suzanne K. Langer, seorang filsuf Amerika, mengatakan seni merupakan bentuk simbolis dari perasaan manusia, bentuk-bentuk simbolis yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari sebuah pengalaman atau bukan sekedar terjemahan dari sebuah pengalaman tertentu.

Seni Lukis merupakan ungkapan pengalaman estetis seseorang (seniman) yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bangun (shape) dan sebagainya. Medium rupa sendiri dapat

dijangkau melalui berbagai macam jenis material, seperti tinta, cat/pigmen, dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa. (Dharsono Sony Kartika, Seni Rupa Modern, hlm.36, 2004.)

Melalui tinjauan pustaka “Motif Ornamen Bali Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Wayang Kamasan” berawal dari hasil pengamatan ornamen bali yang diterapkan pada seni lukis wayang Kamasan sehingga menciptakan ide-ide atau gagasan untuk mewujudkan visualkan dan dituangkan dalam wujud karya dua dimensi yang tentunya memiliki nilai estetis.

METODE

Pada proses penciptaan karya seni melalui beberapa metode sebagai berikut:

A. Eksplorasi

Pada tahap awal penciptaan seni Lukis ini penulis melakukan wawancara dengan ibuk Sri Wedari untuk dapat mengetahui cirikhas, pakem, tahapan dalam pembuatan wayang kamasan dan juga ornamen apa saja yang diterapkan pada lukisan wayang kamasan. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengamatan dan eksplorasi terhadap motif ornamen. Pengamatan terhadap objek akan penulis lakukan dengan cara mengamati karya-karya yang ada di sanggar wasundari, dan juga mengamati ornamen pada bangunan suci yang berada di areal Sanggar.

B. Eksperimen

Pada proses eksperimen ini penulis menggabungkan semua motif ornamen bali mulai dari kekarangan, keketusan, dan papatran sehingga menjadi suatu kesatuan bentuk yang akan penulis terapkan pada setiap tokoh dari wayang kamasan, kemudian penulis tuangkan pada bidang kertas untuk dapat mengimajinasikan wujud karya yang akan penulis hadirkan.

C. Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini penulis memilih sketsa-sketsa yang sudah dikerjakan pada tahap improvisasi untuk kemudian ditransformasikan dan direkonstruksikan kembali pada bidang kayu. Dalam hal ini kadang kala terjadi perubahan pemikiran yang signifikan terhadap rancangan sketsa sebelumnya, karena dalam proses kreatif pasti akan melibatkan intuisi untuk melakukan

terobosan baru terhadap berbagai aspek. Pertama, penulis menyiapkan alat dan bahan sebagai medium untuk melukis yakni: kuas dengan berbagai ukuran, dari ukuran paling besar 16-11 untuk proses blocking pada background dan ukuran yang kecil 7-00 untuk proses pendetailan pada objek utama. Cat yang digunakan adalah cat acrylic dengan merk maries dan kappie dengan berbagai macam warna dan dicampur dengan air bersih, supaya mudah dilapiskan ke dalam permukaan kayu. Palet untuk tempat mencampurkan warna penulis menggunakan palet khusus yang digunakan melukis dan bahannya terbuat dari plastik yang tebal. Untuk kain lap, penulis menggunakan kain bekas yang tebal supaya mudah menyerap air. Tahap kedua, membuat sketsa objek yang akan dilukis di media kayu, dari banyaknya sketsa yang dibuat penulis memilih salah satu yang terbaik untuk dijadikan lukisan. Untuk pembuatan sketsa pada media kayu ini penulis menggunakan kapur berwarna agar memudahkan menghapus jika terjadi kesalahan dalam pembuatan sketsa. Tahap ketiga, proses blocking pada background dengan menggunakan kuas berukuran besar guna mempercepat proses proses pengeblokan dan mempertimbangkan warna yang akan dituangkan ke dalam media kayu dan memberi aksen gelap dan terang pada background. Tahap keempat, proses blocking pada obyek utama dengan menggunakan kuas dengan ukuran medium dan kecil, pada tahap ini pelukis dominan menggunakan warna-warna yang cerah untuk mendukung objek utama. Tahap kelima, proses pendetailan pada objek utama menggunakan kuas berukuran kecil untuk melakukan teknik sigar warna. Selanjutnya proses pendetailan dengan menggunakan sepidol untuk proses pengonturan pada objek utama. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi untuk mempertimbangkan konsep dan visual lukisan. Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan pada karya yang dilihat secara berulang-ulang dari jarak dekat maupun jauh demi terciptanya suatu karya yang unik dan estetik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud karya yang penulis tampilkan merupakan motif-motif dari ornamen Bali berupa keketusan, papatran dan kekarangan yang divisualkan ke dalam bentuk wayang Kamasan yang divisualkan dengan gaya impresionisme menggunakan teknik plakat. Untuk mendapat mewujudkan karya, ada dua aspek yang perlu di perhatikan yaitu aspek

idioplastis dan aspek fisioplastis.

Aspek idioplastis merupakan ide atau gagasan tentang konsep perwujudan karya dan pengalaman estetis. Pengalaman estetis yang pernah penulis alami mengenai “Motif Ornamen Bali Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Wayang Kamasan” dijadikan acuan penciptaan karya seni Lukis, ide penciptaan ini didapat dari hasil pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Setelah didapatkan ide lukisan dilanjutkan dengan penggalian wujud karya dengan membuat sketsa-sketsa alternatif, kemudian dipilih sketsa yang terbaik untuk dijadikan karya lukisan.

Aspek fikikolastis dalam seni Lukis adalah meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknik, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti: garis, warna, bentuk, ruang, dan teksturdengan prinsip-prinsipnya. Dengan demikian faktor ini bersifat fisik. Bentuk-bentuk yang dihadirkan pada karya penulis merupakan bentuk hasil dari penggabungan antara ornamen bali dengan wayang kamasan yang di ekspresikan dalam media papan kayu. Pada karya tugas akhir ini penulis juga menuangkan bentuk-bentuk yang sesuai dengan pemahaman penulis terhadap motif ornamen bali dan wayang kamasan. Pada karya tugas akhir ini penulis menggunakan teknik plakat dan untuk membuat lukisan tampak menarik dan memiliki nilai estetik, dalam penciptaan karya juga mempertimbangkan kesatuan antara bentuk dengan yang lainnya seperti komposisi, ruang, warna, garis, tekstur, dan pusat perhatian.



Gambar 1. Arjuna Tapa
(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)

Dalam lukisan ini menceritakan kisah Arjuna yang melakukan tapa pada masa pengasingannya. Dalam Kitab Bharata Yudha disebutkan saat sang Arjuna Pada masa pengasingannya, Arjuna melakukan tapa di sebuah gunung bernama Gunung Indrakila. Disana ia bertapa untuk memohon senjata untuk berjaga-jaga jika kelak terjadi pertumpahan darah antara Pandawa dan Kurawa.

Karya yang berjudul Arjuna Tapa ini menggunakan teknik plakat. Unsur rupa yang terdapat pada karya ini yaitu garis, tekstur dan warna. Dalam lukisan ini garis dominan digunakan adalah garis lengkung yang dapat dilihat pada bagian tubuh objek yang membentuk ornamen-ornamen seperti motif keketusan, motif pepatraan, dan motif kekarangan yang tampil pada lukisan. Struktur lukisan ini dibentuk menggunakan unsur garis dan warna. Adapun garis pada lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lainnya. Garis ini bersifat tidak nyata. Bentuk figur wayang dan objek yang diciptakan oleh penulis dari sumber yang bersifat imajinasi. Pada figur Arjuna penulis dominan menggunakan warna-warna yang lebih mencolok seperti merah, oranye dan biru, yang semuanya ini diterapkan dengan menggunakan teknik sigar warna. Teknik sigar juga penulis gunakan pada objek pendukung seperti pada ornamen patra sari, patra samblung, patra panggel dan juga patra wanda yang menghiasi sekeliling lukisan. Selain ornamen pepatraan penulis juga menghadirkan motif kekarangan yang berbetuk imajinatif dari penulis, seperti karang goak, karang kala, karang gajah dan karang bona.

Pada karya ini memperhatikan teknik tradisional dan modern yang saling berdampingan, seperti objek bebatuan yang terinspirasi dari wayang Kamasan kemudian dipadupadankan dengan objek tebing gunung dengan menggunakan teknik impresionif. Pembuatan tekstur pada lukisan diawal dengan menggunakan cat *acrylic* yang dicampur dengan lem kayu yang kemudian dibubuhkan di atas permukaan kayu dengan menggunakan pisau palet.pada bagian background penulis memberikan sentuhan abstrak dengan menuangkan berbagai macam warna. Penulis menggunakan komposisi simetris dibuat dari objek sebelah kanan dan sebelah kiri memiliki ukuran yang hampir sama serta mempertimbangkan

keselarasan unsur-unsur sei rupa supaya terciptanya satu kesatuan.



Gambar 2. Sutasoma
(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)

Dalam lukisan ini menceritakan tentang kisah pewayangan pada kitab Sutasoma. Sutasoma merupakan peninggalan sejarah dalam bentuk karya sastra dikarang oleh Mpu Tantular pada abad ke-14. Kakawin ini ditulis pada masa keemasan Kerajaan Majapahit, di bawah kekuasaan Prabu Hayam Wuruk. Diperkirakan Kitab Sutasoma digubah antara tahun 1365 dan 1389, karena usianya lebih muda dari Kitab Negarakertagama yang selesai ditulis pada 1365. Kitab Sutasoma bercerita mengenai Pangeran Sutasoma. Di dalamnya juga mengajarkan toleransi beragama, khususnya antara Hindu dan Buddha. Kakawin inilah yang menjadi sumber inspirasi dirumuskannya semboyan negara, Bhinneka Tunggal Ika. Kakawin Sutasoma ditulis menggunakan aksara Bali dalam bahasa Jawa Kuno, dengan bahan naskah terbuat dari daun lontar. Sutasoma sebagai titisan Sang Hyang Buddha untuk menegakkan dharma. Sutasoma adalah putra Prabu Mahaketu dari Kerajaan Astina yang lebih menyukai memperdalam ajaran Buddha Mahayana daripada harus menggantikan ayahnya menjadi raja. Maka pada suatu malam, Sutasoma pergi ke hutan untuk melakukan semedi di sebuah candi dan mendapat anugerah. Sutasoma kemudian

pergi ke pegunungan Himalaya bersama beberapa pendeta. Sesampainya di sebuah pertapaan, sang pangeran mendengarkan riwayat cerita tentang raja, reinkarnasi seorang raksasa, bernama Prabu Purusada yang senang memakan daging manusia. Para pendeta dan Batari Pretiwi membujuk Sutasoma agar membunuh Prabu Purusada. Namun, Sutasoma menolak karena ingin melanjutkan perjalanan. Di perjalanan, sang pangeran bertemu dengan raksasa berkepala gajah memakan manusia dan ular naga. Si raksasa dan ular naga yang tadinya ingin memangsa Sutasoma berhasil ditaklukkan. Setelah mendengar khotbah dari Sutasoma tentang agama Buddha, keduanya bersedia menjadi muridnya.

Karya ini menampilkan dua objek utama yaitu Sutasoma dan naga. Figur Sutasoma pada karya ini penulis visualkan menyerupai wayang Kamasan dengan penambahan pencahayaan pada karya. Pada bagian bawah dari figure Sutasoma terdapat seekor naga. Bentuk naga yang divisualkan disini adalah hasil dari imajinasi penulis yang berwarna coklat tua. Disini penulis lebih melakukan penekanan pada bagian kepala dari naga dengan menambahkan aksesoris kerutan dengan menggunakan warna yang lebih cerah.

Unsur rupa yang terdapat pada karya seni Lukis ini yaitu garis dan warna. Dalam lukisan ini garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung yang dapat dilihat pada bagian aksesoris dan busana yang dikenakan objek. Pendetailan juga dilakukan pada masing-masing objek dengan menambahkan ornamen-ornamen Bali berupa patra punggol yang diterapkan pada bagian aksesoris dan motif-motif lainnya seperti, kalengan tebu, pidpid dan mas-masan yang penulis terapkan pada busana. Pada bagian *background*, penulis memberikan sentuhan abstrak dengan teknik basah agar menimbulkan efek percampuran warna yang tercipta secara alami.



Gambar 3. Lata Mahosadhi
(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)

Karya seni yang berjudul Lata Mahosadhi, kata Lata Mahosadhi terdiri dari dua kata yaitu Lata yang berarti tumbuh-tumbuhan dan Mahosadhi berarti obat mukjizat. Apabila digabungkan Lata Mahosadhi memiliki arti tumbuh-tumbuhan sebagai obat penawar yang mukjizat. Nama tersebut diangkat dari epos Ramayana yang menggambarkan kasiat Lata Mahosadhi yang mampu menyembuhkan Laksamana dari ancaman kematian setelah tertusuk senjata Rahwana. Hanoman yang diperintahkan Rama untuk mencari tumbuhan obat tersebut merasa kebingungan untuk memilih diantara tumbuh-tumbuhan lainnya. Maka untuk dapat menyelamatkan jiwa Laksamana, Hanoman membawa sebuah gunung ke hadapan Rama. Kemudian Rama memisahkan Mahosadhi dari tumbuh-tumbuhan lainnya untuk dipakai menyembuhkan Laksamana. Lukisan ini menggunakan teknik plakat dengan unsur rupa berupa garis, raut dan warna. Sifat garis pada lukisan ini untuk memberi kesan pembatas pada bidang warna satu dengan bidang warna yang lainnya. Karya ini memperlihatkan satu objek yaitu figur Hanoman yang sedang mengangkang ujung dari sebuah gunung. Karya ini terinspirasi dari lukisan wayang Kamasan yang ada di sangga Wasundari.

Figur Hanoman yang penulis visualkan pada karya ini masih menyerupai bentuk wayang Kamasan yang terkesan kaku. Pada karya ini penulis lebih

menonjolkan bentuk dari wayang Kamasan yang terkesan kaku yang kemudian dikombinasikan dengan keluwesan garis agar terciptanya suatu karya yang estetik. Arna yang penulis terapkan pada figure Hanoman meliputi warna coklat tua dengan arsiran warna kuning *Ocree* dengan menggunakan teknik *dusel*. Warna coklat ini penulis maksud sebagai warna kulit dari Hanoman. Selain itu warna abu-abu dan putih memberi kesan bulu yang menutup badan dari objek Hanoman tersebut.

Disini penulis lebih melakukan penekanan pada bagian kepala dengan arsiran berupa guratan-guratan yang dihasilkan dari kuas yang berukuran kecil yang mampu memberi efek kerutan dan lekukan wajah dari figur. Selain pada kepala, pendetailan juga dilakukan pada aksesoris yang dikenakan seperti ukiran-ukiran kecil berupa papatran dan keketusan. Papatran yang penulis terapkan pada aksesoris aatau pepayasan yang dikenakan adalah patra punggung yang sudah disesuaikan bentuknya agar terlihat ekestetik. Sedangkan pada busana penulis menerapkan motif mas-mas untuk mengisi bentuk yang lebar. Sedangkan motif kelengan tebu dan pidpid sebagai kesan tepi dari sebuah busana. Adapun objek pendukung dari karya ini seperti gunung, pepohonan yang terletak pada bagian bawah dari lukisan. Sedangkan pada bagian background penulis memberikan kesan abstrak.



Gambar 4. Gugurnya Bisma
(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)

Dalam lukisan ini menceritakan tentang kisah kematian sosok Bhisma. Bhisma adalah salah satu tokoh utama dalam wiracarita Mahabharata, putra dari Prabu Santanu dan Dewi Gangga. Ia juga merupakan kakek dari Pandawa maupun Korawa. Semasa muda ia bernama , tetapi berganti nama menjadi Bisma semenjak bersumpah bahwa ia tidak akan menikah seumur hidup. Bisma ahli dalam segala modus peperangan dan sangat disegani oleh Pandawa dan Korawa. Menurut Mahabharata, ia gugur dalam sebuah pertempuran besar di Kurukshetra oleh panah dahsyat yang dilepaskan oleh Srikandi dengan bantuan Arjuna. Dalam kitab Bhismaparwa dikisahkan bahwa ia tidak meninggal seketika. Ia sempat hidup selama beberapa hari dan menyaksikan kehancuran para Korawa. Bisma menghembuskan napas terakhirnya saat garis balik matahari berada di utara (Uttarayana).

Pada karya Lukis ini penulis menghadikan satu objek yang divisualkan dengan menggunakan teknik tradisional dan modern. Sosok figure Bisma yang penulis fisualkan dengan menggunakan pakaian serba putih yang melambangkan kesucian dan kebenaran. Kulit yang berwarna coklat kemerahan yang sedang terbaring lemas akibat luka parah dan sekujur tubuhnya dipenuhi oleh anak panah. Adapun objek pendukung lainnya seperti motif ganggong dan motif pidpid yang dihadirkan dengan warna kuning orhree yang mengelilingi objek tersebut yang memberi kesan mengikat atau membatasi objek dengan background. Sedangkan pada bagian background penulis memberikan sentuhan abstrak dengan warna lembut atau soft. Warna soft memiliki sifat yang lembut sehingga menimbulkan suasana yang tenang seperti halnya figur Bisma yang tidak terbebani oleh tugasnya yang memkasanya harus memihak pada ketidakbenaran.



Gambar 5. Sugriwa

(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)



Gambar 6. Kumbakarna

(Sumber: Made Hendra Adiguna, 2022)

Dalam lukisan ini menceritakan kisah tentang raja kera yang bernama Sugriwa. Sugriwa adalah seorang tokoh protagonis dalam kisah Ramayana. Ia adalah seorang raja kera dan merupakan seekor wanara. Sugriwa tinggal di Kerajaan Kiskenda bersama kakaknya yang bernama Subali. Ia adalah teman Sri Rama dan membantunya memerangi Rahwana untuk menyelamatkan dewi Sita.

Dalam karya ini penulis memperlihatkan figure Sugriwa sebagai objek utama. Di sini penulis memvisualkan sosok Sugriwa sesuai dengan imajinasi penulis sendiri dengan karakter wajah yang seram dan warna kulit yang gelap. Dengan pendekatan pada bagian wajah dari figur seperti guratan kecil dengan warna yang lebih terang yang mempertajam bentuk wajah dari figur Sugriwa. Selain itu pendetailan juga dilakukan pada aksesoris yang dikenakan oleh figur dengan menerapkan ornamen-ornamen berupa patra punggul dan juga motif kekarangan yaitu karang goak yang sudah disusun sedemikian rupa agar terlihat estetik. Selain itu penulis juga menghadirkan ornamen keketusan yang menghiasi busana dari figur Sugriwa.

Karya ini menampilkan objek utama dan 3 objek pendukung. Objek utama yaitu figur Kumbakarna, dalam cerita Ramayana Kumbakarna merupakan seorang raksasa yang bertubuh tinggi, besar dan berwajah mengerikan, tetapi bersifat perwira. Kumbakarna merupakan putra kedua Bagawan Wisrawa dan Dewi Kaekasi dari Negara Alengka, dan cucu Prabu Sumali dari garis keturunan ibunya. Kumbakarna merupakan anak kedua dari empat bersaudara putra sulung Bagawan Wisrawa bernama Rahwana, Wibisana dan yang bungsu terlahir sebagai raseksi bernama Sarpakenaka. Dalam keluarganya Kumbakarna mempunyai peran yang sangat besar. Ia rela berkorban demi negara yang telah memberikan kenikmatan kepada leluhur, keluarga, orang tua, dan saudara-saudaranya. Sebagai ksatria tangguh, Demi membela tanah air, orang tua dan keluarganya, Kumbakarna rela mati tanpa memiliki rasa permusuhan melawan Prabu Rama. Kumbakarna adalah salah satu ksatria yang menjadi teladan sebagai pahlawan yang rela mati membela negara dan tumpah darahnya. Pada tokoh Kumbakarna, penulis memvisualkan figur Kumbakarna yang memiliki tubuh yang besar dan tinggi dengan warna kulit yang pekat dan rambut panjang teruai. Untuk menciptakan kesan seram pada objek utama, maka penulis lebih melakukan penekanan pada bagian wajah dengan menerapkan warna-warna yang sedikit lebih cerah dengan arsiran-arsiran

berupa guratan-guratan yang dihasilkan dari goresan kuas kecil yang mengikuti bentuk dari wajah kumbakarna. Bentuk wajah seram dengan sapuan kuas yang tegas serta tambahan berupa taring runcing dan tajam bentuk membuat figur Kumbakarna terlihat lebih seram. Serta bentuk badan besar dan kekar yang identik dengan seorang ksatria tangguh yang membela tanah airnya. Perpaduan wajah seram tegas serta badan tegap besar dan tambahan aksesoris yang identik dengan sosok ksatria yang menambah ciri khas seorang Kumbakarna yaitu raksasa tinggi besar dengan sifat ksatria bagai pahlawan. Sedangkan objek lainnya berupa figur-figur Kera yang merupakan pasukan dari gua Kiskenda yang berpihak kepada Rama. Para Kera-Kera ini menyerbu sosok Kumbakarna yang merupakan musuh dari Rama raja mereka, dengan cara menaiki tubuh Kumbakarna yang jauh lebih besar dibanding Kera-Kera tersebut. Ada yang melawan dengan cara mengigit, mencakar adapula yang memukul dengan senjata seadanya. Para Kera-Kera ini digambarkan dengan paduan warna gelap namun tidak semua kera memiliki warna yang sama karena adanya pencampuran warna yang menciptakan warna-warna baru pada setiap figurinya. Figure Kera disini, menampilkan sosok Kera yang sangat patuh pada rajanya yaitu Rama, untuk melawan Kumbakarna raksasa yang merupakan musuhnya.

Adapun subjek pendukung pada karya ini seperti bebatuan dan juga pepohonan yang tumbang akibat dari peperangan yang telah terjadi sebagai latar dari karya ini. Selain itu penulis juga menambahkan gambaran pepohonan yang melilit serta menjulur menambah kesan semak belukar yang menambah kesan gua yang berada ditengah hutan yang lebat. Struktur dalam lukisan ini dibentuk dengan unsur garis dan warna. Sifat garis dalam lukisan ini terbentuk akibat perubahan bidang warna satu dengan bidang warna yang lain. Selain itu garis nyata juga penulis terapkan pada bagian-bagian tertentu seperti pada busana atau aksesoris yang dikenakan pada figur seperti pendetailan sebuah ukiran. Selain itu teknik kontur juga penulis gunakan pada figure Kera untuk memberi kesan detail pada objek.

KESIMPULAN

Untuk mencari wujud visual karya dilaksanakan magang di sanggar Wasundari, menjadikan karya Lukis wayang Kamasan sebagai acuan. Melalui

pendekatan teori Estetika dan Semiotika dengan metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah ; teknik observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung setiap karya Lukis dan ornamen pada bangunan suci yang terdapat di sanggar Wasindari, teknik wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pemilik sekaligus pemimpin dari sanggar Wisundari tentang ornamen yang terkandung dalam seni Lukis Wayang Kamasan, studi kepustakaan dengan melakukan pengumpulan data melalui buku dan pencarian internet, serta dokumentasi dengan mengumpulkan, mengolah, memilih dan menyimpan informasi dari dokumen yang dikumpulkan yang berupa foto maupun video. Ide tersebut penulis realisasikan melewati tahap eksplorasi, eksperimen sampai karya selesai ditampilkan, dengan mempertimbangkan aspek ideoplastis dan fisikoplastis. Penulis menuangkan ide dan imajinasi ke dalam media kanvas sesuai keterampilan penulis, serta dukungan alat dan bahan yang telah ditentukan.

Dari banyaknya hiasan yang diterapkan pada wayang kamasan di sanggar Wasundari hanyalah berbentuk dasar atau bentuk global dari sebuah motif-motif ornamen Bali. Seperti penyederhanaan bentuk dapat dilihat pada ornamen motif keketusan, motif pepatraan pada wayang kamasan Sedangkan pada kekarangan bisa dilihat pada bentuk bebatuan yang biasanya kekarangan ini diterapkan pada bagian tengah-tengah dari bebatuan tersebut.

Untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini, pemilihan teknik disesuaikan dengan keterampilan tangan penulis serta alat dan bahan yang telah ditentukan. Penulis menggunakan teknik plakat, teknik sigar dan teknik kontur yang terinspirasi dari teknik tradisional Wayang Kamasan. Teknik ini menggunakan cat *acrylic*, cat poster, cat *kappie*, spidol *snowman* tipe M dan F dan juga *drawing pen*.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Buku:

- Bambang Oka Sudira Made. (2010), *ILMU SENI: Teori dan Praktek*, Inti Prima, Jakarta.
- Lingga agung, *ESTETIKA: Pengantar Sejarah dan Konsep*, PT.Kanisius, Jl. Cempaka9,

Deresan, Caturtunggal, Depok, Seleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281,
INDONESIA.

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

Sumardjo, jakab. (2000), *Filsafat seni*, ITB,
Bandung

Susanto, Mikke. (2011), *DIKSI RUPA: Kumpulan
Istilah & Gerakan Seni Rupa*, DictiArt
Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space,
Bali.

Winarta, I Nyoman. (1984), *Beberapa Contoh Pola
Seni Khas Bali*, Wina Latter, Bali

Winarta, I Nyoman. (1984), *Seni Rupa*, Wina
Latter, Bali

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5691874/sejarah-kitab-sutasoma-penulis-isi-dan-asal-mula-bhinneka-tinggal-ika>

<https://kumparan.com/berita-update/asal-usul-dan-isi-kitab-sutasoma-karangan-mpu-tantular-1wBO6uJ7gGY>

<https://id.wikipedia.or>

Sumber Informan:

Ni Wayan Sri Wedari, S.Sn (54 tahun) ketua
sanggar Wasudari, Br. Sangging, Ds.
Kamasan, Kec. Klungkung, Kab.
Klungkung.

I Kadek Sasangka Puja Laksana (56 tahun) wakil
ketua sanggar Wasudari, Br. Sangging,
Ds. Kamasan, Kec. Klungkung, Kab.
Klungkung.

I Ketut Mandra (57 tahun) tokoh seniman Br.
Sangging, Ds. Kamasan, Kec.
Klungkung, Kab. Klungkung.

I Komang Anugrah Diatmika, S.Sn (24 tahun)
masyarakat Br. Sangging, Ds. Kamasan,
Kec. Klungkung, Kab. Klungkung.

Sumber Website:

[https://jurnal.isi-
dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/31](https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/31)

<http://repo.isi-dps.ac.id/2318/>

<https://media.neliti.com/media/publications/19519-9-ID-komodifikasi-seni-lukis-wayang-kamasan-s.pdf>

<http://digilib.isi.ac.id/1869/7/jurnal.pdf>