

## Figur-Figur Wayang Klasik Kamasan sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis

Haris Candra Neode<sup>1</sup>, I Gede Yosef Tjokropramono<sup>2</sup>, I Dewa Putu Gede Budiarta<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia.

*e-mail: hariscandra13.ek1@gmail.com*

---

Lukisan Klasik Wayang Kamasan bermula ketika Lukisan wayang Modara, yang dibuat oleh I Gede Mersadi disukai oleh raja Klungkung. Kemudian ia di beri julukan Modara sesuai dengan figur wayang yang dilukisnya. Oleh raja Klungkung Modara diutus untuk mengerjakan banyak proyek sehingga gaya lukis wayangnya menyerbar dan hingga kini dikenal sebagai Lukisan Klasik Wayang Kamasan. Ciri khas dari lukisan ini dapat dilihat dari teknik pewarnaan yang menggunakan teknik sigar warna dan sigar mangsi. (*Ni Wayan Sri Wedari, 2022:9*). Secara garis besar bentuk-bentuk wayang bisa dibedakan melalui bentuk wajah, bentuk badan atau perut dan *gelung* serta bagian-bagian detail dari mata, alis, hidung, mulut, kumis serta bentuk detail lainnya. (*I Made Yasana, Menggambar Wayang Klasik Bali 1*). Gede Modara yang menciptakan gaya Wayang Kamasan menginspirasi penulis untuk menciptakan wayang dengan gaya baru melalui figur-figur yang ada pada Wayang Klasik Kamasan. Proses penciptaan ini bertujuan untuk melestarikan Wayang Klasik Kamasan dan mengembangkannya menjadi lukisan modern tanpa menghilangkan pakem-pakem yang ada. Karya lukis yang diciptakan diharapkan mampu menjadi ciri khas penulis.

**Kata Kunci:** *Wayang, Klasik, Kamasan, Pakem, Tradisi, Pelestarian, Pengembangan*

### ***Figures of Classic Kamasan Painting as Inspiration for the Creation of Modern Painting***

*The classic painting of Wayang Kamasan began when the Modara puppet painting, made by I Gede Mersadi was favored by the king of Klungkung. Then he was given the nickname Modara according to the puppet figure he painted. By king Klungkung Modara was sent to work on many projects so that his puppet painting style spread and until now it is known as Classical Painting Wayang Kamasan. The characteristic of this painting can be seen from the coloring technique that uses the sigar warna and sigar mangsi techniques. (Ni Wayan Sri Wedari, 2022:9). Broadly speaking, the forms of wayang can be distinguished through the shape of the face, body shape or abdomen and coils as well as detailed parts of the eyes, eyebrows, nose, mouth, mustache, and other detailed shapes. (I Made Yasana, Menggambar Wayang Klasik Bali 1). Gede Modara who created the Kamasan Wayang style inspired the author to create puppets with a new style through the figures in the Kamasan Classical Puppet. This creation process aims to preserve the Kamasan Classical Puppet and develop it into a modern painting without eliminating the existing packages. The paintings created are expected to be able to become the characteristics of the author.*

**Keywords:** *Wayang, Classical, Kamasan, Pakem, Tradition, Preservation, Development*

## PENDAHULUAN

Bali memiliki budaya yang sangat identik dengan kesenian. Kesenian-kesenian tersebut diwariskan secara turun-temurun dan memiliki keunikan tersendiri di setiap daerah. Salah satu kesenian tersebut adalah lukisan klasik Wayang Kamasan. Pelestarian kesenian ini berpusat di Desa Kamasan Klungkung. Tidak hanya dikenal di Klungkung namun lukisan klasik Wayang Kamasan juga berkembang ke daerah-daerah lain.

Menurut narasumber Ibu Sri Wedari selaku pemilik sanggar Wasundari di desa Kamasan. Sejarah Wayang Kamasan bermula ketika masa pemerintahan raja Klungkung Dewa Agung Made. Sang raja mengadakan sayembara untuk menggambar salah satu figure wayang yaitu Patih Modara. Dari sekian banyak peserta I Gede Mersadi keluar sebagai juara, kemudian oleh sang raja, beliau di beri nama Modara sebagai julukan atau nama kesayangan. Karena keunikan dan kualitas gambar yang bagus dan pengaruh kerajaan klungkung maka menyerbarlah gaya Lukis Modara ini ke berbagai daerah yang kemudian kita kenal dengan lukisan Klasik Wayang Kamasan.

Lukisan Klasik Wayang kamasan memiliki ciri khas tersendiri dengan berbagai pakem-pakemnya. Yang paling mudah dilihat adalah teknik pewarnaan yang menggunakan *sigar warna* atau *sigar mangsi*, proporsi tubuh yang naif, memiliki bingkai yang di sebut *penyisi*, *awan*, dan *gunungan*. Selain itu Wayang Kamasan juga menggunakan panel-panel sebagai pembatas adegan dalam cerita. Cerita yang diangkat biasanya berupa epos seperti Ramayana, Mahabarata, Sutasoma dan Pelelintangan. Secara garis besar, dalam setiap lukisan tersebut terdapat figure-figure Dewa, manusia, binatang, dan prawaga atau manusia setengah binatang. Dimana pada setiap figure tersebut memiliki pakem tersendiri. Secara garis besar tipe wajah figure Wayang Kamasan dibagi menjadi dua. Figure yang berwatak baik atau protagonis biasanya memiliki wajah *manis* dan figure yang berwatak jahat atau antagonis memiliki wajah *galak*. Yang dimana pada setiap jenis penggambaran wajah tersebut, terdapat pengembangan lagi menjadi *galak-manis*, *raksasa*, *denawa* dan lain sebagainya. Setiap figur memiliki ciri khas yang berbeda, mulai dari mata,

mulut hidung dan rambut yang membedakan antara satu figur dengan figur lain, sehingga sangat menarik untuk di eksplorasi.

Dewasa ini Wayang Kamasan sudah mengalami banyak perkembangan baik dari segi teknik maupun fungsi. Dari segi teknik dulunya dibuat dengan teknik tradisional kini sudah dikerjakan dengan teknik modern dan mengalami pengembangan baik dari segi bentuk maupun warna. Dari segi fungsi yang dulunya hanya digunakan sebagai sarana upacara dan penghias tempat ibadah kini sudah dibuat sebagai mural, souvenir dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul “Figur-Figur Wayang Klasik Kamasan Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis Modern”. Figure-figure wayang tersebut akan dibuat dalam bentuk lukisan yang mengandung teori estetika modern, mengalami pengembangan dari segi bentuk, warna, garis dimensi dan lain sebagainya, tanpa menghilangkan figur dari setiap figure yang diangkat. Selanjutnya karya Lukis tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat tentang figure-figure wayang dan dapat menjadi ciri khas penulis dalam berkarya karya Lukis.

## TINJAUAN SUMBER

Pembahasan mengenai Skripsi ini menggunakan beberapa referensi terkait.

### Figur-Figur

Memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga figur dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Figur adalah shape yang menyerupai alam dan 2). Non figur merupakan shape yang tidak sama sekali menyerupai wujud alm (Sonny Kartik, 2004:41).

### Wayang

Adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang berarti bayang-bayang, atau bayang yang berasal dari akar kata “yang” mendapat tambahan “wa” yang menjadi wayang. (*Sri Mulyono*). Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh pada pertunjukan drama tradisional (*Bali, Jawa, Sunda,*

*dsb*), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, 2008*).

### **Klasik**

Memiliki banyak arti diantaranya adalah termasyhur karena bersejarah, tradisional dan indah (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

### **Kamasan**

Merupakan sebuah desa yang ada di Kabupaten Klungkung, Bali.

### **Wayang Klasik Kamasan**

Adalah lukisan wayang yang memiliki ciri khas keindahan dan sejarah panjang, yang dilestarikan secara turun temurun berpusat di Desa Kamasan.

### **Figur-figur wayang klasik Kamasan**

Orang-orang (Manusia, binatang, benda dan sebagainya), yang ada pada lukisan Klasik Wayang Kamasan.

### **Sebagai**

Merupakan kata depan untuk menyatakan perbandingan atau persamaan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

### **Inspirasi**

Adalah ilham atau imajinasi yang membentuk daya cipta atau kreatifitas (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

### **Penciptaan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Jadi Penciptaan dapat disimpulkan sebagai proses mengadakan sesuatu yang baru.

### **Karya**

Hasil ciptaan yang bukan saduran, salinan, atau terjemahan, hasil ciptaan yang bukan tiruan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

### **Seni**

Menurut Aristoteles, pengertian seni adalah suatu bentuk ungkapan dan penampilan yang tidak pernah menyimpang dari kenyataan, dan seni itu meniru alam. Menurut Plato, pengertian seni itu adalah hasil tiruan alam dan segala isinya (*arsimitator naturam*).

### **Lukis**

Membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, baik dengan warna maupun tidak (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Lukis menurut Jim Supangat adalah suatu upaya menegaskan kembali pengalaman masa lalu pada konteks sekarang.

### **Seni Lukis**

Menurut Harry Sulastianto seni lukis adalah cabang seni rupa murni yang berwujud dua dimensi, biasanya dilakukan di atas kanvas dengan menggunakan cat minyak atau cat akrilik.

### **Modern**

sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

### **Seni Lukis Modern**

Didefinisikan sebagai seni rupa diciptakan dengan ide dan wujud yang tidak terbatas pada budaya atau pakem-pakem suatu daerah. Seni rupa modern ialah hasil karya seni rupa yang tercipta dari kreativitas dan inovasi.

Berdasarkan uraian diatas maka “Figur-Figur Wayang Klasik Kamasan Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis Modern” merupakan perwujudan karya lukis yang mengandung unsur pembaharuan dan eksperimen berlandaskan kepada figur-figur lukisan Wayang Klasik Kamasan sebagai sumber kreatifitas

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pada artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penulis akan menjabarkan bahasan dari topik yang diangkat dengan mendeskripsikan hasil pengamatan yang dilakukan secara kualitatif. Penulis melakukan beberapa tahapan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, tinjauan referensi, dan analisis data.

### **Observasi**

Proses observasi dilakukan dengan mengamati karya lukis I Nyoman Mandra di sanggar Wasundari dan I Wayan Pande Sumantra di sanggar Sinar Pande. Observasi dimulai dengan mengamati visualisasi Lukisan Klasik Wayang Kamasan. Media dan teknik yang digunakan, serta penerapannya sebagai karya seni dekoratif maupun sebagai sarana keagamaan.

### Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang memiliki kompetensi di bidangnya. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan Ni Wayan Sri Wedari dan I Wayan Pande Sumantra. Pada proses ini penulis dapat menggali tentang estetika dan pakem-pakem yang ada pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang memiliki kompetensi di bidangnya. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan Ni Wayan Sri Wedari dan I Wayan Pande Sumantra. Pada proses ini penulis dapat menggali tentang estetika dan pakem-pakem yang ada pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan.

### Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto karya Lukisan Klasik Wayang Kamasan yang ada di sanggar Wasundari dan Sinar Pande. Kemudian hasil dokumentasi digunakan untuk menganalisa data yang didapatkan selama penelitian.

### Tinjauan referensi

Referensi penulis dapat melalui pengamatan di lapangan dan juga sumber – sumber dari berbagai buku dan tulisan -tulisan terkait dengan objek dan subjek penelitian. Referensi yang didapat lalu digunakan untuk membedah topik ke dalam pembahasan. Referensi yang digunakan merupakan referensi tentang pakem-pakem yang ada pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan.

### Analisis data

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis data yang didapat dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapat dari pembelajaran langsung di lapangan. Hal tersebut dilakukan lewat observasi ke sanggar dan pengamatan langsung pada objek berupa karya dan media yang digunakan. Kemudian data primer tersebut juga diperoleh melalui wawancara dengan Ni Wayan Sri Wedari dan I Wayan Pande Sumantra selalu seniman, ketua sanggar dan mitra MBKM. Selain itu data primer juga diperoleh dengan cara

dokumentasi untuk mendukung dan melengkapi penelitian dan pembahasan pada artikel ini. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Data sekunder diperoleh melalui penelusuran dari berbagai sumber terkait seperti buku, jurnal, skripsi maupun artikel terkait dengan penelitian.

### PEMBAHASAN

Munculnya lukisan wong-wongan kamasan atau lukisan Tradisional Wayang Kamasan dimulai ketika kerajaan Gel-gel jatuh dan pindah ke Klungkung pada tahun 1686 M. Dalem klungkung sangat menaruh perhatian dan pengayoman serta pembinaan kepada para pelukis-pelukis di kamasan hingga terkenal nama Sangging Modara hadiah yang tidak ternilai dan untuk lama di kenang diberikan kepada raja-raja bawahan seperti Karangasem, Mengwi, Badung dan lain-lain dengan jalan mengirim Sangging Gede Modara untuk menghias pura, pameran dan istana raja tersebut (I Made Kanta, 1977/1978:10).

Ciri khas dari lukisan ini dapat dilihat dari teknik pewarnaan yang menggunakan teknik sigar warna dan sigar mangsi serta pemberian *cawi*. (Ni Wayan Sri Wedari, 2022:9). Secara garis besar bentuk-bentuk wayang bisa dibedakan melalui bentuk, bentuk badan atau perut dan *gelung* serta wajah pada bagian-bagian detail dari mata, alis, hidung, mulut, kumis serta bentuk detail lainnya. (I Made Yasana, *Menggambar Wayang Klasik Bali 1*).

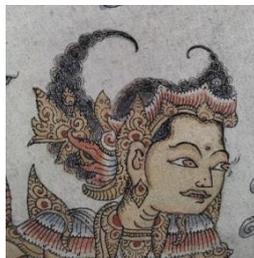


**Gambar 1** Figur Wayang Klasik Kamasan Tri Murti oleh: I Nyoman Mandra (Sumber: Haris Candra 2023)

I Made Yasana dalam bukunya *Menggambar Wayang Klasik 1* menjelaskan bahwa, wajah wayang pada dasarnya ada empat macam. Pertama Manis untuk para ksatria yang baik / bijaksana. Kedua Muka atau wajah Keras atau dikenal juga

dengan Galak Manis, untuk ksatria yang tegas, bisa ditandai dengan mata bundar/*deling*, alis menyatu, dengan satu taring kelihatan pada mulutnya. Ketiga Muka atau wajah Galak dengan mulut besar dan bertaring, biasanya dimiliki oleh para Raksasa. Empat Muka Prawaga, untuk figur manusia setengah binatang.

Dari beberapa jenis wajah di atas, dapat diuraikan lagi secara lebih detail. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan Bapak Pande Sumantra pada tanggal 24 September 2022 dan mitra MBKM Ibu Sri Wedari pada tanggal 16 Oktober 2022, jenis-jenis wajah Wayang Klasik Kamasan dapat diuraikan sebagai berikut:



**Gambar 2** Figur Manis/Bagus  
(sumber: Haris Candra 2023)

#### 1. Manis/Bagus

Tipe wajah Manis Bagus biasanya ada pada figur protagonis seperti dewa, raja, dan patih. Ciri dari tipe wajah ini adalah mata biasa atau istilahnya *mata memadi* dan tidak berkumis atau berkumis tipis. Warna kulit dari figur Manis Bagus biasanya adalah Putih atau *pere* (ocre) atau *wilis* (kuning tua). Contoh figurnya adalah Siwa, Rama, dan Arjuna.



**Gambar 3** . Figur Manis/Galuh  
(Sumber: Haris Candra 2023)

#### 2. Manis Galuh

Tipe wajah Manis Galuh merupakan sebutan bagi Manis Bagus versi wanita. Tipe wajah ini biasanya ada pada dewi, ratu/putri, dan warna kulitnya putih, *pere* (ocre) hanya saja dibuat lebih muda agar menggambarkan figur yang

lebih anggun dan feminim. Ciri wajah ini adalah mata sipit kebalikan dari Manis Bagus dan memiliki dagu yang agak bulat. Contoh dari figur ini adalah dewi Saraswati dan Sinta.



**Gambar 4** Figur Manis Keras  
(Sumber: Haris Candra 2023)

#### 3. Manis Keras

Tipe wajah manis keras sering kali dipakai pada figur dewa dan raja/ bangsawan yang memiliki figur tegas dan berkarisma. Ciri dari tipe wajah ini adalah mata biasa ditambah dengan kumis tebal. Memiliki warna kulit agak gelap biasanya *pengampadan* (burn amber) atau burn siena. Contoh dari figur ini adalah dewa Rudra.



**Gambar 5** Figur Keras  
(Sumber: Haris Candra 2023)

#### 4. Keras

Tipe wajah Keras sering dipakai pada figur dewa, raja, dan patih/kesatria. Ciri dari tipe wajah ini adalah memiliki mata bulat yang melotot dan memiliki kumis tebal. Warna kulit biasanya agak gelap seperti, *pengampadan* (burn amber). Hal ini berjuan agar figur terkesan lebih kuat dan perkasa. Contoh figur dengan tipe wajah ini adalah Bima.



**Gambar 6** Figur Denawa  
(Sumber: Haris Candra 2023)

5. Denawa

Tipe wajah Denawa biasanya dipakai oleh figur antagonis dan berkedudukan sebagai raja, atau patih. Cirinya adalah bermata bulat, berkumis tebal, bertaring dan ada tanduk kecil di antara alis dan pelipisnya. Ini bertujuan untuk menggambarkan figur manusia yang bersifat jahat atau manusia setengah raksasa. Warna kulit dari figur ini biasanya *pengampadan* (burn amber), atau *wilis* (kuning kehijauan). Contoh figur yang memiliki wajah ini adalah Rahwana dan Patih Marica.



**Gambar 7** . Figur raksasa  
(Sumber: Haris Candra 2023)

6. Raksasa

Tipe wajah Raksasa biasanya dimiliki oleh figur antagonis atau yang bersifat menyeramkan. Ciri nya dalah bermata bulat, berhidung besar, mulut dipenuhi gigi dan taring dan memiliki danduk diantara alis dan pelipisnya. Warna kulit dari figur ini *pengampadan* (burn amber), atau *wilis* (kuning kehijauan) dan *tangi* (merah tua). Wajah jenis ini biasanya dimiliki oleh Kumbakarna dan para raksasa lainnya.



**Gambar 8** Figur Garuda  
(Sumber: Haris Candra 2023)

7. Garuda

Dipe wajah Gaurda merupakan tipe yang paling mudah dikenali. Cirinya adalah memiliki paruh Gambar 9. Figur Wenara seperti burung, / Prawaga bermata bulat dan memiliki tanduk diantara alis dan pelipisnya. Warna dari figur ini biasanya *pelung* (biru), *pere* (ocre) atau *wilis* (kuning kehijauan). Figur yang memiliki wajah ini adalah Garuda dan Jatayu.



**Gambar 9** Figur Wenara / Prawaga  
(Sumber: Haris Candra 2023)

8. Wenara / Prawaga

Tipe wajah Wenara dipakai oleh figur kesatria kera. Cirinya adalah memiliki mulut seperti monyet, bertaring, dan bermata bulat. Karena ada banyak figur Wenara, maka cara membedakan mereka adalah melalui warna kulit, pakaian dan mahkotanya. contoh figurnya adalah Hanoman yang merupakan wenara berwarna putih, dan Anggada yang berwarna *barak muda* (orange/coklat muda) seperti yang terlihat pada gambar.



**Gambar 10** . Figur Ganesha  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 9. Ganesha

Tipe wajah Ganesha sangat mudah dikenali karena hanya dimiliki oleh Ganesha dan Gajah Wakra. Cirrinnya yang paling gampang dilihat adalah belalainya. Untuk figur Ganesha matanya sipit sedangkan Gajah Wakra matanya bulat. Warna dari figur ini biasanya ocre, *wilis* (kuning kehijauan).



**Gambar 11.** Figur Naga  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 10. Naga

Figur naga termasuk kedalam katgori dewa, karena memiliki kekuatan yang dashat. Meski dari segi visual naga terlihat lebih mirip binatang. Warna dari figur naga biasanya *barak muda* (orange), *gadang* (hijau), *tangi* (merah tua).



**Gambar 12.** Figur Tua  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 11. Tua

Tipe wajah Tua biasanya dimiliki oleh figur antgonis yang sudah berusia lanjut, seperti pendeta. Cirinya adalah bermata sipit, ada kerutan di dahi dan bawah mata, bermahkota bulat (*gelung ketu*) dan berkumis tipis. Kulitnya berwarna *pere* (ocre), *wilis* (kuning kehijauan). Contoh figure yang memiliki wajah ini adalah Drona.



**Gambar 13.** Figur Malen/Tialen  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 12. Malen/Tualen

Tipe wajah ini hanya dimiliki oleh Tualen. Merupakan seorang tokoh punakawan yang mendampingi tokoh antagonis. Ciri yang paling menonjol dari wajah Tualen adalah mulutnya yang lebar dan berhidung pesek, warna kulitnya kecoklatan, *pengampadan /Wilis*, dan bentuk tubuhnya gemuk.



**Gambar 14.** Figur Merdah  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 13. Merdah

Tipe wajah Merdah sekilas mirip Tualen, karena memang mereka ayah dan anak. Yang menjadi ciri wajah Merdah adalah hidungnya yang besar, bentuk tubuh lebih kecil dari Tualen dan kulit berwarna *barak muda* (orange).



**Gambar 15.** Figur Sangat  
(Sumber: Haris Candra 2023)

## 14. Sangat

Sangat merupakan figur punakawan yang mendampingi figur antagonis. Sebagai seorang punakawan dia memiliki tipe wajah tersendiri. Cirinya adalah mata yang bulat,

bibir agak panjang kumis tipis dan leher yang kurus dan terkesan agak panjang. Warna kulitnya *pere* (ocre).



**Gambar 16.** Figur Delem  
(Sumber: Haris Candra 2023)

15. Delem

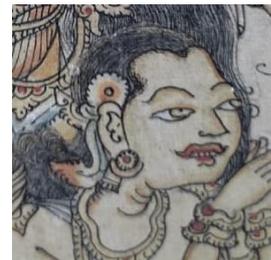
Delem merupakan figur punakawan sodara dari Sangut dan mendampingi figur antagonis. Ciri wajah Delem adalah mata bulat, bibir agak besar dan di lehernya berisi benjolan. Warna kulit dari figur ini agak *pengampadan* (burn amber). Hal ini bertujuan untuk menggambarkan figurnya yang keras dan sarkas.



**Gambar 17.** Figur Condong  
(Sumber: Haris Candra 2023)

16. Condong

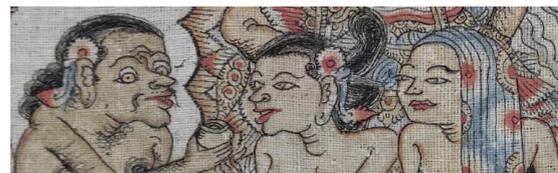
Tipe wajah Condong dimiliki oleh dayang atau pelayan tua yang melayani raja atau putri kerajaan. Cirinya mirip seperti wajah Manis, hanya saja tidak memakai gelung, berambut pendek, memakai destar dan garis pipi dengan bibirnya menempel, hal ini bertujuan untuk menggambarkan kesan tua. Sering kali ditampilkan duduk bersimpuh untuk menegaskan perannya sebagai pelayan.



**Gambar 18.** Figur Bayan  
(Sumber: Haris Candra 2023)

17. Bayan

Tipe wajah Bayan dimiliki oleh dayang atau pelayan muda yang melayani raja atau putri kerajaan. Cirinya mirip seperti wajah Manis, hanya saja tidak memakai gelung, berambut panjang dan memakai destar. Sering kali ditampilkan duduk bersimpuh untuk menegaskan perannya sebagai pelayan.



**Gambar 19.** Figur Reroncodan  
(Sumber: Haris Candra 2023)

18. Reroncodan

Tipe wajah Reroncodan merupakan tipe yang dimiliki oleh figur rakyat jelata. Ciri figur Reroncodan ini berpakaian sederhana, tidak memakai gelung dan wajahnya bervariasi. Figur Reroncodan ini sering kali dijumpai pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan yang beretema *Pelelintangan*.



**Gambar 20.** Figur Binatang  
(Sumber: Haris Candra 2023)

19. Binatang

Ada beberapa binatang yang biasanya terdapat pada Lukisan Wayang Kamasan, diantaranya, kambing, macan, naga, ular, lembu, singa, babi, monyet, ikan, gajah. Naga sering kali ditampilkan memakai mahkota, karena

dianggap sebagai figur yang sakral dan memiliki kekuatan mistis.

## **METODE PENCIPTAAN**

Kata metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu *metodos*, kata tersebut terdiri dari dua suku kata yakni *metha* yang artinya melewati atau melalui, *hodos* yang artinya cara atau jalan. Jadi metode dapat diartikan sebuah jalan yang dilewati untuk mencapai tujuan. Metode penulisan adalah sekumpulan kegiatan, peraturan serta prosedur yang digunakan dalam penulisan karya seni. Metode penulisan juga merupakan analisis teoritis tentang cara perwujudan suatu karya.

Secara sistematis proses penulisan dapat dibagi menjadi tiga tahap garis besar yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan (Gustami, 2004: 31). Dalam tiga tahap tersebut secara tidak langsung akan muncul proses-proses yang mengarah pada hal yang lebih spesifik, untuk menciptakan karya apa dan bagaimana yang akan di buat. Seperti yang diuraikan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creation Through Dance*, diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dalam catatan penelitian Bendi Yudha (2005:35) yaitu metode penulisan terdiri atas tahapan penulisan yang berupa: Eksplorasi (*exploration*), Improvisasi (*improvisation*) dan pembentukan (*forming*).

### **Eksplorasi (*exploration*)**

Eksplorasi, dalam hal ini merupakan sebagaimana langkah-langkah awal dari penulisan karya seni. Eksplorasi termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang akan diciptakan. Dalam proses ini melakukan observasi ke sanggar Wasundari dan melakukan wawancara dengan Mitra MBKM sebagai narasumber yang tentunya sudah kompeten dalam bidang Lukisan Klasik Wayang Kamasan. Untuk menambah referensi juga melakukan penelusuran tentang sejarah dan proses pembuatan Lukisan Klasik Wayang Kamasan melalui buku-buku. Penulis juga melakukan pengamatan terhadap karya-karya lukis I Nyoman Mandra yang merupakan seorang maestro dalam Lukisan Klasik Wayang Kamasan.

### **Improvisasi (*improvisation*)**

Tahap kedua yang dilakukan adalah improvisasi. Tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar untuk berimajinasi sebagai langkah awal lanjutan dari tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik sehingga jumlah keterlibatan dapat ditingkatkan. Dalam

tahap ini kemungkinan untuk melakukan eksperimen atau percobaan dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik untuk mencapai integrasi dari hasil percobaan yang telah dilakukan.

Dalam tahapan ini membuat beberapa sketsa yang terinspirasi dari figur Wayang Kamasan. Pada setiap sketsa dilakukan improvisasi baik pada objek figur maupun non figuratif. Percobaan material dan teknik dilakukan dengan cara penerapan teknik plakat menggunakan medium cat akrilik pada sketsa lukisan sehingga tercipta efek tekstur.

### **Pembentukan (*forming*)**

Tahap ketiga adalah pembentukan atau perwujudan karya lukis. Pada tahap ini dilakukan pemindahan sketsa dari kertas ke media lukis berupa kanvas. Dalam proses ini sering kali terjadi improvisasi yang bersifat spontan jadi sketsa yang di buat mengalami perubahan pada saat diterapkan di media kanvas. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembentukan sering terjadi pengembangan ide dikarenakan emosi dan gerakan-gerakan intuitif di luar kesadaran. Proses pembentukan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu persiapan alat dan bahan, pemindahan sketsa ke kanvas, pemberian warna dasar dan pemberian detail yang nantinya akan dijelaskan lebih lanjut.

### **Medium dan Media**

Didalam proses penulisan karya lukis tentunya diperlukan medium dan media. Medium merupakan bahan-bahan cair yang digunakan dalam proses melukis contohnya, tinta, cat air, cat akrilik, cat minyak dan sebagainya. Media merupakan tempat dari medium lukis diterapkan, contohnya kertas, kanvas, kayu tembok dan sebagainya. Berikut adalah medium dan media yang digunakan didalam proses pembentukan atau penulisan karya lukis MBKM TA:

#### 1) Kuas Besar

Kuas besar digunakan untuk memberi *blocking* pada bidang gambar yang besar. Biasanya *blocking* dilakukan untuk memberi dasar pada kanvas, dan memberi warna dasar pada objek-objek yang berukuran besar.

#### 2) Kapur Tulis

Kapur tulis digunakan dalam proses pembuatan sketsa di kanvas. Medium ini dipilih karena sifat

kapur yang mudah di hapus sehingga memudahkan penulis dalam mengkoreksi ketika ada garis sketsa yang kurang tepat. Kapur tulis juga memiliki banyak warna yang mana pada setiap warnanya digunakan untuk mewakili objek yang berbeda. Misalnya merah untuk objek utama, kuning untuk objek pendukung dan biru untuk background.

### 3) Palet Bambu

Palet Bambu digunakan dalam proses pewarnaan yang menggunakan teknik plakat atau cat tebal. Palet bambu dipilih karena murah dan bentuk paletnya bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

### 4) Palet Besi

Fungsi palet besi, kurang lebih sama seperti palet bambu. Hanya saja keunggulan palet besi adalah mempunyai beberapa variasi bentuk yang tidak dapat dibuat menggunakan palet bambu. Dengan digunakannya palet besi dapat menambah variasi dari tekstur lukisan yang di buat.

### 5) Kanvas

Kanvas merupakan media utama yang digunakan dalam proses penulisan karya MBKM TA. Berfungsi sebagai tempat diterapkannya medium lukis. Kanvas direntangkan di spangram kayu agar kencang kemudian di beri cat dasar, setelah cat dasar kering kanvas siap di gunakan.

### 6) Spangram

Spangram merupakan media perentang kanvas. Berfungsi sebagai rangka agar kanvas bisa di rentangkan. Ukuran spangram yang digunakan dalam karya lukis MBKM TA bervariasi dengan ukuran minimal 100 cm.

### 7) Cat akrilik

Cat akrilik adalah medium yang sudah umum digunakan dalam dunia lukis. Pemilihan cat akrilik pada proses berkarya karena memiliki sifat yang elastis dan cepat kering. Adapun warna-warna yang akan digunakan adalah warna primer merah, kuning, biru dan warna-warna pendukung lainnya. Merek cat yang penulis gunakan dalam penulisan karya MBKM adalah Kappie. penulis memilih merek ini karena lebih ekonomis, selain itu kemasan cat kappie yang seperti kaleng memberi bukaan lebar. Hal ini memudahkan penulis dalam mengambil cat menggunakan palet bambu ketika membuat efek tekstur yang memerlukan cat dalam jumlah banyak.

### 8) Lem

Merupakan alat perekat yang biasanya digunakan dalam *crafting*. Dalam proses pembuatan karya MBKM TA lem fox digunakan sebagai medium pencampur cat akrilik agar volume cat menjadi lebih banyak.

### 9) Air

Merupakan medium pencampur dan mengencer cat yang digunakan selama proses penciptaan. Air juga digunakan untuk membersihkan media lukis seperti kuas dan palet.

### 10) Kain Lap

Kain lap berfungsi sebagai media pembersih dan pengering media lain, seperti kuas dan pisau palet. Kain lap yang akan penulis gunakan selama proses berkarya adalah sisa kain kanvas yang dimodifikasi menjadi bentuk *Apron*. Hal ini bertujuan agar kain lap tidak hanya berfungsi sebagai pembersih tetapi juga mampu melindungi penulis dari noda cipratan cat yang tidak diinginkan.

### 11) Color Palet

Color palet adalah media yang digunakan untuk mencampur medium. Color Palet pada umumnya terbuat dari plastik dan kayu. Color Palet yang penulis gunakan terbuat dari tutup ember bekas. Pemilihan bahan ini bertujuan untuk menghebat biaya dan mengurangi limbah.

## PROSES PERWUJUDAN

### Konsep

Sesuai dengan judul yang diangkat Figur Wayang Klasik Kamasan Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis, karya yang ditampilkan merupakan hasil dari ketertarikan penulis terhadap figur-figur yang ada pada lukisan klasik Wayang Kamasan. Wujud karya yang penulis tampilkan merupakan pengembangan dari figur-figur tersebut menggunakan teknik lukis modern yang diharapkan mampu menciptakan karya lukis yang mencerminkan ciri khas penulis. Tentunya dalam proses penciptaan penulis tetap mempertahankan pakem-pakem yang ada dan memperhatikan aspek ideo dan fisiopaltis.

### Aspek Ideoplastis

Ideoplastis artinya yang tidak nampak oleh kemampuan mata, namun dapat dihayati melalui pengalaman estetis dan perasaan seseorang dalam menikmati karya seni lukis. Penciptaan bentuk karya dapat mengekspresikan atau

mengungkapkan ide yang ada dalam pikiran seorang seniman. Imajinasi, perasaannya, keinginannya serta pengalaman estetis yang diwujudkan kedalam karya lukisan sehingga audience dapat menikmati, menghayati dan menilainya sehingga memberikan kesan mengangumkan, mempesona, menyenangkan, mengharukan dan lain sebagainya dengan berakhir pada kepuasan batin (Banu Arsana, 2013: 146).

Aspek ideoplastis yang penulis terapkan dalam penciptaan karya lukis MBKM TA berdasarkan pada figuristik setiap figur Wayang Kamasan yang dipilih. Setiap figur memiliki peran dan makna moral tersendiri yang sangat menarik untuk dijadikan inspirasi karya lukis.

### Aspek Fisioplastis

Fisioplastis adalah unsur seni terutama seni lukis yang dapat diamati atau diraba secara nyata, nampak jelas pada bentuk fisik luar dari karya lukis maupun patung, terdiri dari ciri figuristik alat bahan dan teknik yang digunakan serta figuristik efek goresan yang ditimbulkan, misalnya ekspresif lembut dan sebagainya, hal tersebut merupakan aspek fisioplastis pada karya seni lukis (Banu Arsana, 2013: 148).

Aspek fisioplastis yang digunakan pencipta pada karya, dapat diamati dari penerapan unsur-unsur visual, yang membangun terciptanya suatu karya seni lukis, contohnya garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Selain itu penulis juga menerapkan prinsip-prinsip seni rupa seperti, kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi dan penekanan. Bentuk-bentuk yang disajikan dalam karya lukis terinspirasi dari figur-figur Wayang Klasik Kamasan dengan pengembangan teknik lukis menggunakan palet dan tekstur.

### Tahapan Penciptaan

Tahapan penciptaan merupakan langkah-langkah yang ditempuh selama proses penciptaan karya lukis. Tahap penciptaan ini bisa berbeda-beda sesuai dengan figur setiap orang. Adapun tahapan yang dilakukan oleh penulis selama proses penciptaan adalah sebagai berikut:

#### 1. Persiapan alat dan bahan



**Gambar 21.** Persiapan Alat dan Bahan  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Sebelum memulai proses penciptaan karya lukis, tentunya diperlukan untuk menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu, berupa cat, pisau palet, palet warna, kapur tulis dan kanvas.

#### 2. Pemandahan sketsa



**Gambar 22** Pemandahan Sketsa  
(Sumber: Haris Candra 2023)

#### 3. Pemandahan sketsa

Langkah pertama dalam penciptaan karya lukis adalah pemandahan sketsa yang telah dibuat saat tahap improvisasi kedalam media kanvas. Pada tahap ini penulis melakukan pembagian bidang kanvas untuk menentukan proporsi dan komposisi pada bidang kanvas. Sketsa yang di buat tidak 100% diterapkan ke kanvas melainkan ada improvisasi sesuai dengan inspirasi spontan yang muncul pada saat proses penulisan.

#### 4. Pemberian warna



**Gambar 23.** Pemberian Warna  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Setelah pembuatan sketsa selesai, kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna. Pemberian warna pada objek dilakukan sesuai dengan makna simbolik yang ingin disampaikan. Pada tahap ini penulis mengekspresikan kreatifitas melalui pemilihan warna dan goresan berlapis yang dibuat menggunakan palet. Ada dua tahapan dalam proses pewarnaan, pertama pemberian warna dasar kemudian pemberian gradasi dan sigar warna. Setiap warna figur yang dipilih, disesuaikan dengan pakem-pakem yang ada pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan. Pada proses ini diterapkan prinsip-prinsip seni rupa, berupa kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, penekanan serta unsur-unsur seni rupa titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur.

#### 5. Pemberian Detail



**Gambar 21** Pemberian Detail  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Pemberian detail merupakan tahapan terakhir. Pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan ada tahap yang di sebut dengan Nyawi, menggunakan penuli atau spidol. Tahap ini merupakan pemberian detail pada objek-objek wayang seperti bulu pada figur wayang, garis pada pakaian, garis pada ornamen dan garis pada tulang daun. Pada tahapan penciptaan karya lukis MBKM TA, penulis melakukan tahap nyawi dengan cara memasukkan cat pada wadah plastik yang di lubangi ujungnya kemudian di terapkan pada lukisan dengan mengecrotkannya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui tahapan penciptaan, terciptalah enam karya yang mana tiga karya akan di bahas didalam jurnal ini.

#### 1. Garuda Amertha



**Gambar 25.** Garuda Amerta  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Karya lukis ini terinspirasi dari figur yang berkepala binatang dan berbadan manusia. Dari sekian banyak figur yang ada penulis memilih figur Garuda. Figur ini dipilih karena ketertarikan penulis terhadap kisah Garuda mencari amerta yang dilukiskan pada langit-langi Bali Kerta Gosa. Kisah Sang Garuda dimulai dari ibunya Dewi Winata yang kalah bertarung dengan Ibu dari para naga. Konsekuensi dari taruhan itu adalah Ibu dari Sang Garuda harus bersedia membantu mengasuh para naga. Karena kasihan terhadap ibunya Sang Garuda meminta agar ibunya di bebaskan. Namun Ibu dari para naga memberikan syarat agar Sang Garuda membawakan air suci yang di sebut Tirta Amertha. Berbagai rintangan Sang Garuda lalui untuk mendapatkan air suci tersebut, semata-mata demi membebaskan ibunya.

Dalam karya lukis ke dua ini penulis melukiskan figur Sang Garuda yang sedang terbang membawa air suci Tirta Amertha. Di sampingnya terdapat dua ekor naga yang terkesan menjadi bingkai dan membatasi pergerakan Sang Garuda. Walaupun Sang Garuda memiliki sayap dan bisa terbang bebas kemana saja, tetapi ironisnya dia tetap berada dalam cengkaman para naga. Usahanya dalam membebaskan sang ibu merupakan figur yang sangat ideal untuk mencerminkan kegigihan, kerja keras dan rasa bakti terhadap orang tua.

## 2. Siwa Nataraja



**Gambar 26.**Siwa Nata Raja  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Karya lukis ke empat mengangkat figur Dewa. Dari sekian banyak figur yang ada penulis memilih figur Dewa Siwa. Hal ini dikarenakan selain dari segi visual yang menarik Dewa siwa juga memiliki kaitan yang erat dengan kesenian dalam bentuk Siwa Nataraja yang juga menjadi logo dari kampus ISI Denpasar.

Sesuai dengan perannya Dewa Siwa bisa dipanggil dengan berbagai nama. Dalam kitab-kitab purana, misalnya Siwa Purana, Siwa diberi sebutan dengan seribu nama (sahasranama). Salah satu sebutan Siwa yang menjadi perhatian penulis adalah Siwa Nataraja. Siwa Nataraja adalah salah satu bentuk Siwa yang divisualkan sebagai penari kosmis Dewa Siwa merupakan rajanya penari, pencipta tari-tarian yang indah. Dalam kisah yang diyakini umat Hindu, Dewa Siwa (Nataraja) secara terus menerus menari sehingga menciptakan ritme dan keteraturan dalam kosmos. Oleh sebab itu Dewa Siwa disebut sebagai sumber dari mana kesadaran dan kreatifitas kesenian menyebar.

Sebagai dewa tertinggi pencipta seni, keempat tangan Dewa Siwa masing-masing memegang benda suci. Pustaka suci melambangkan ilmu pengetahuan. Cemeti atau cambuk merupakan simbol dari pemacu, pemegang kendali dan

penunjuk arah ilmu pengetahuan. Alat musik merupakan simbol dari kesenian dan kebudayaan dan genitri melambangkan ikatan dan kekuatan dari ilmu pengetahuan.

Dewa Siwa berdiri di atas bunga teratai yang melambangkan kharisma suci tuhan. Sinar keemasan yang melingkar pada bagian belakang melambangkan keagungan dari seni dan ilmu pengetahuan. Warna merah hati didalamnya melambangkan kekuatan Tuhan Yang Maha Esa. Dibawahnya ditopang oleh se sosok kura-kura sebagai simbol dari keseimbangan dunia.

## 3. Rahwana Dasamuka



**Gambar 27.** Rahwana Dasamuka  
(Sumber: Haris Candra 2023)

Ukuran: 100x150 Cm  
Media: Akrilik diatas kanvas

Karya lukis ke enam mengangkat figur Rahwana. Dalam lukisan Klasik Kamasan tipe wajah Rahwana dikenal sebagai wajah Denawa, yang merupakan gabungan dari setengah manusia dan setengah Raksasa. Hal ini menjadi keunikan tersendiri sehingga penulis tertarik mengangkatnya menjadi karya lukis. Walaupun seorang manusia Rahwana memiliki sifat seperti raksasa, sehingga dalam wujud visual Rahwana ditafsirkan sebagai manusia tinggi besar dan berwajah garang.

Rahwana lahir dari ibu bernama Kaikesi seorang putri raja *detya* bernama Raja Sumali. Raja Sumali berpesan kepada Kekasi supaya menikah dengan orang yang istimewa. Di antara para resi, Kaikasi memilih Wisrawa menjadi pasangannya. Wisrawa memperingati Kaikasi bahwa bercinta di waktu yang tak tepat akan membuat anak mereka menjadi jahat, namun Kaikasi mengabaikan peringatan tersebut. Akhirnya, Rahwana lahir dengan kepribadian setengah brahmana, setengah raksasa.

Dalam kisah Ramayana diceritakan Rahwana menculik istri Rama yang bernama Sinta. Terjadilah pertempuran adu kekuatan antara kegigihan Rama untuk merebut kembali istrinya dan keserakahan Rahwana yang ingin mengambil Sinta. Dalam pertempuran tersebut Rahwana berubah menjadi raksasa berkepala sepuluh yang disebut Dasamuka. Kisah pertempuran ini menarik perhatian penulis untuk memvisualkannya kedalam bentuk lukisan. Secara visioplastis dapat dilihat sosok raksasa muncul di belakang figur Rahwana di iringi oleh asap merah. Sosok raksasa yang baru muncul setengah dan asap merah yang keluar dari kedua tangan Rahwanan melukiskan bahwa dia baru saja memulai perubahan wujud setelah kehilangan pedangnya.

Rahwana merupakan sosok antagonis yang memiliki ambisi kuat untuk mewujudkan tujuannya. Dari sekian banyak versi kisah Ramayana dan segala baik-jahat tokohnya setiap dari mereka punya makna dan pembelajaran tersendiri, sekarang tinggal bagaimana kita mengambil hikmahnya.

### **Estetika Karya**

Kata estetika sendiri berakar dari bahasa latin “aestheticus” atau bahasa Yunani “aestheticos” yang merupakan kata yang bersumber dari istilah “aishte” yang memiliki makna merasa. Estetika dapat didefinisikan sebagai susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola, dimana pola tersebut mempersatukan bagian-bagian yang membentuknya dan mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa estetika menyangkut hal perasaan seseorang, dan perasaan ini dikhususkan akan perasaan yang indah. Nilai indah yang dimaksudkan tidak hanya semata-mata mendefinisikan bentuknya tetapi bisa juga menyangkut keindahan dari isi atau makna yang terkandung didalamnya.

Estetika karya merupakan kandungan sensasi keindahan di dalam sebuah karya yang dicapai dengan harmonisasi dari unsur-unsur atau elemen yang terdapat di dalamnya. Esstetika karya tentu merujuk pada keindahan yang melekat pada karya tersebut. Yakni estetika yang secara objektif bisa dirasakan dan disadari berdasarkan pengetahuan seni itu sendiri.

Dalam hal ini estetika pada karya penulis sangat berkaitan dengan prinsip-prinsip seni rupa yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama proporsi, penekanan. Sebagaimana dapat dilihat pada karya-karya lukis penulis, proporsi tubuh dari setiap figur wayang sangatlah diperhatikan karena penulis merasa sangatlah penting mempertahankan proporsi berdasarkan pekem Wayang Kamasan yang sudah dilestarikan turun temurun. Begitu pula dengan komposisi yang selalu diperhatikan agar tidak ada objek maupun warna yang mengganggu keseimbangan keseluruhan lukisan. Baik komposisi simetris maupun asimetris aspek keseimbangan selalu diperhatikan.

Prinsip kesatuan diterapkan dengan konsistensi teknik yang menggunakan tekstur serta unsur-unsur seni lainnya seperti, titik, garis, bidang, bentuk dan warna sehingga setiap objek yang ditampilkan dapat menyatu menjadi satu lukisan. Hal inilah yang kemudian memicu irama/keselarasan dalam setiap lukisan penulis. Prinsip penekanan dilakukan dengan perbedaan warna yang ada pada objek pendukung pada posisi background, midground maupun foreground sehingga menimbulkan kesan dimensi. Penekanan juga dilakukan dengan pemberian *cawi* atau detail garis pada setiap figur sehingga vokal point pada setiap lukisan terlihat dengan jelas.

### **Keotentikan Karya**

Ke enam karya lukis yang penulis ciptakan dalam proses MBKM TA ini tercipta dari berbagai referensi baik dari sumber tertulis maupun tidak tertulis. Pada proses penciptaan, penulis mengadaptasi teknik lukis Wayang Klasik Kamasan yang menggunakan teknik dan alat tradisional kedalam teknik modern yang menggunakan palet dan tekstur. Terdapat distorsi simplifikasi yang diterapkan terhadap objek-objek pendukung namun tetap mempertahankan pakem atau aturan-aturan baku dalam proporsi tubuh setiap figur wayang.

Dengan adanya pengembangan teknik tersebut, terciptalah lukisan wayang yang memiliki kesan berbeda dari wayang sudah ada sebelumnya. Seperti halnya Modara yang melukiskan wayang menjadi ciri khas Wayang Kamasan, penulis juga berharap dengan diciptakannya ke enam karya ini dapat menjadi ciri khas penulis dalam membuat lukisan wayang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian bab-bab diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Lukisan Klasik Wayang Kamasan merupakan gaya lukis yang sudah dilestarikan selama turun-temurun di desa Kamasan Klungkung. Terdapat aturan atau pakem-pakem yang menjadi ciri khas estetika Wayang Kamasan. Diantaranya adalah pakem proporsi tubuh, wajah, warna kulit, hiasan, dan atribut senjata. Selain itu ciri khas Wayang Kamasan juga dapat dilihat dari teknik pewarnaan yang menggunakan sigar mangsi atau warna, ketegasan garis outline dan detail yang di sebut dengan *cawi*. Karena tidak terpengaruh estetika barat, maka Wayang Kamasan tidak mengenal adanya prinsip dimensi, vocal point, ataupun perspektif. Hal tersebut membuat Lukisan Klasik Wayang Kamasan terkesan datar namun disanalah ciri khas dan daya tariknya.

Dalam proses kreatif penulis mengadaptasi Lukisan Klasik Wayang Kamasan kedalam karya lukis modern digunakan metode penciptaan Alma M. Hawkins yaitu, Eksplorasi, Improvisasi dan pembentukan. Agar menghasilkan kesan modern, penulis menerapkan unsur seni rupa yang dipelajari di kampus, terutama tekstur, ruang dan gradasi, penerapan vokal point juga di lakukan. Prinsip seni seperti kesatuan, keseimbangan, dan irama juga di terapkan. Sedangkan prinsip proporsi dan penekanan diterapkan sedemikian rupa guna mempertahankan pakem Wayang Kamasan.

Dari sekian banyak figur yang ada pada Lukisan Klasik Wayang Kamasan penulis memilih beberapa figur untuk dijadikan karya lukis. Lukisan yang mengangkat figur setengah manusia setengah binatang. Sang Garuda merupakan figur yang ulet dalam melaksanakan tugas dan sangat berbakti kepada orang tua, faktor tersebut membuat penulis tertarik menjadikannya sebagai karya lukis. Karya ke yang mengangkat figur dewa. Dewa yang dipilih adalah dewa Siwa. Secara filosofis Dewa Siwa memiliki banyak nama, salah satunya adalah Siwa Nataraja, yang bermakna siwa sebagai dewanya penari dan sumber dari kesenian.

Visualisasi yang menarik dan vilosofi yang relate dengan penulis yang mempelajari seni menjadikan Siwa Nataraja sebagai tema lukisan yang sangat bagus.

Karya yang diangkat dari figur Rahwana yang merupakan manusia setengah raksasa karena lahir dari ibu seorang *detya* dan ayah pendeta. Rahwana diceritakan memiliki sifat serakah seperti raksasa. Walaupun diceritakan sebagai figur yang jahat namun Rahwana juga memilikit sifat yang rajin sembahyang. Hal itu dibuktikan dengan tapa yang dilakukannya sehingga mendapat anugrah dari dewa Brahma dan dewa Siwa sehingga dia memiliki banyak kesaktian dan juluki Dasamuka. Karena kesaktiannya Rahwana menjadi sombong dan serakah sehingga dia menculik dewi Sinta, istri Rama.

Lukisan Klasik Wayang kamasan merupakan visualisasi dari cerita epos maupun cerita rakyat yang dikerjakan secara tradisional oleh para seniman terdahulu. Lukisan ini memiliki pakem-pakem yang membuatnya memiliki keunikan tersendiri. Sebagai generasi muda hendaknya kita melestarikan kesenian yang diwariskan oleh para pendahulu. Pengembangan diperlukan agar sesuai dengan jaman dengan catatan tetap mempertahankan esensi atau pakem-pakem yang ada.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsad Tri Gunawan, I Made. (2022). *Skripsi, Rerajahan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis*. Denpasar. Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Dharma Supuja, I Wayan. (2016). *Skripsi, Perjalanan Sutasoma Dalam Wujud Karya Lukis*. Denpasar. Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- DOSENSOSIOLOGI.COM. 6 Teori Struktural Fungsional Menurut Para Ahli dan Contohnya Lengkap. Diakses pada 20 Oktober 2022 dari [6 Teori Struktural Fungsional Menurut Para Ahli dan Contohnya Lengkap \(dosensosiologi.com\)](https://dosensosiologi.com)
- Vickers, Adrian. (2012). *Balinese Art Paintings and Drawing of Bali 1800-2010*. Tokyo/Rutland, Vermont/Singapore: Tuttle.

Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia and Oceania.

M. Iqbal, Hasan, (2000). *Metodologi Penelitian*. Bogor. Galia Indonesia Kartika, Darsono Sonya. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa Sains.

Yasana, I Made. (2005). *Menggambar Wayang Klasik Bali 1*. Denpasar. Jurusan seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kanta, I Made. (1977/1978). *Proses Melukis Tradisional Wayang Kamasan*. Denpasar. Proyek Sasana Budaya Bali.

Suarka, I Nyoman, Cika I Wayan, I Ketut Riana, Suatjana I Made, Gde Tjatera Ida I Dewa. *Cetakan I (2012). Lukisan Sutasoma (Sutasoma Painting)*. Denpasar. Pusat Kajian Bali & Udayana University Press Universitas Udayana Denpasar.

Sudana, I Made. (2022). *Skripsi Bentuk-Bentuk Pelelintangan di Sanggar Wasundari Desa Kamasan Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis*. Denpasar. Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Krisnata, I Wayan. (2018). *Skripsi, Seni Lukis Batuan Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis Kontemporer*. Denpasar. Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Nova Widiana Putra, I Putu (2017). *Skripsi, Tradisi Ngerebeg Mekotek di Desa Munggu Dalam Karya Seni Lukis*. Denpasar. Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Warsika, I Gst. Made. (1986). *Kerta Gosa Selayang Pandang*. Klungkung.

### **Daftar Nara Sumber/Informan**

Pande Sumantra, I Wayan, Pelukis, etua Sanggar Sinar Pande. Wawancara tanggal 01 Oktober 2022 di Sanggar Sinar Pande, Banjar Pande Kamasan, Klungkung Bali.

Sri Wedari, Ni Wayan, Pelukis, Ketua Sanggar Wasundari, Wawancara tanggal 16 Oktober 2022 di Sanggar Wasundari, Banjar Sanging, Kamasan, Klungkung Bali