

Transformasi Motif Visual Wayang Kamasan Menjadi Karakter Figuratif

Putu Durga Laksmi Devi¹, Ni Made Purnami Utami², I Wayan Sujana³

^{1,2,3}Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: durgabaraisme@gmail.com

Skripsi ini berisi uraian tentang penciptaan karya seni lukis yang mengambil tema “Transformasi Motif Visual Wayang Kamasan Ke Dalam Tokoh Figuratif” yang terinspirasi dari motif-motif Lukisan Wayang Kamasan di langit-langit Balai Kertagosa, Klungkung, Bali. Tokoh-tokoh Wayang Kamasan telah memiliki aturan atau ‘pakem’ yang harus dilestarikan, namun bagi penulis saat mengamati motif- motif hiasan tokoh Wayang Kamasan dari gelung sampai pakaian memancing asosiasi-asosiasi bawah sadar yang justru memunculkan tokoh-tokoh figuratif tersendiri. Maka akan dilakukan deformasi serta stilirisasi motif dalam mewujudkan hasil imajiner dari icon-icon agar mewujudkan symbol ketokohan figuratif ala gaya penulis. Untuk itu dilakukan penelitian guna mendapatkan data penilaian yang menggunakan empat teori yakni teori arketipe Carl Gustav Jung, teori imajiner Janques Lacan, teori simbolik Susanne K. Langer dan teori estetika A.A.M. Djelantik guna menjabarkan skripsi ini. Penulis juga menggunakan dua metode penciptaan sebagai inspirasi yang berasal dari 6 (enam) tahapan berkarya Bapak I Made Wiradana serta Mobile Art Labortory (MAL) yang memberikan proses Blueprint ide dan pembentukan karya milik Bapak I Wayan Sujana ‘Suklu’. Penulis mendapatkan hasil penciptaan mengenai deformasi dan stilirisasi motif-motif Wayang Kamasan menjadi tokoh-tokoh figuratif ke dalam bentuk karya seni lukis menggunakan berbagai teknik, media dengan mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip- prinsip seni rupa. Dari tema diatas, terdapat 6 (enam) karya yang telah diwujudkan dengan narasi- narasi yang berasal dari keterkaitan pengalaman penulis terhadap sisi humanisme.

Kata kunci : *Transformasi, Motif Wayang Kamasan, dan Tokoh Figuratif.*

Transformation Of The Visual Motifs Of The Kamasan Puppets Into Figurative Characters

This thesis contains a description of the creation of a work of painting with the theme "Transformation of Visual Motifs of Wayang Kamasan into Figurative Figures" which was inspired by the motifs of Wayang Kamasan paintings on the ceiling of Kertagosa Hall, Klungkung, Bali. The Wayang Kamasan characters already have rules or 'standards' that must be preserved, but for the author when observing the decorative motifs of the Wayang Kamasan characters from the coils to the clothes, it provokes subconscious associations which actually give rise to their own figurative characters. Then deformation and stylization of motifs will be carried out to create imaginary results from icons in order to create figurative character symbols in the style of the author. For this reason, research was carried out to obtain assessment data using four theories, namely Carl Gustav Jung's archetype theory, Janques Lacan's imaginary theory, Susanne K. Langer's symbolic theory and A.A.M.'s aesthetic theory. Djelantik to explain this thesis. The author also uses two creation methods as inspiration originating from the 6 (six) stages of Mr. I Made Wiradana's work and the Mobile Art Labortory (MAL) which provides a Blueprint process for ideas and the formation of Mr. I Wayan Sujana's work 'Suklu'. The author obtained the results of the creation of the deformation and stylization of Wayang Kamasan motifs into figurative figures in the form of paintings using various techniques and media by considering the elements and principles of fine art. From the theme above, there are 6 (six) works that have been realized with narratives originating from the connection between the author's experiences and the side of humanism.

Keywords: *Transformation, Kamasan Wayang Motifs, and Figurative Figures.*

PENDAHULUAN

Karya Wayang Kamasan yang ada di langit-langit bangunan Kertagosa Klungkung, Bali membuat penulis berhenti sesaat. Terutama dari motif-motif hiasan gelung sampai pakaian yang digunakan memancing imajinasi. Seketika asosiasi-asosiasi bawah sadar muncul kepermukaan seperti tokoh-tokoh figuratif. Buku sejarah kebudayaan yang sempat dibaca sebelumnya ikut muncul melengkapi asosiasi tokoh-tokoh figuratif tersebut. Nampaknya hal diatas menjadi topik dalam penggarapan projek independen penulis dalam MBKM TA ini.

Sebagai salah satu identitas Bali, seni lukis Wayang Kamasan memiliki sejumlah keunggulan. Salah satu aspeknya ialah ciri khas yang menampilkan potongan-potongan erita dari kitab Sutasoma, seperti Mahabharata, Ramayana, cerita Tantri, dan lainnya. Untuk memvisualisasikan cerita-cerita tersebut, kehadirannya bermula dari seni rerajahan di atas kain kasa untuk kebutuhan ritual agama Hindu. Seiring berjalannya waktu, kemudian berkembang menjadi sebuah karya lukis pada pemerintahan Dalem Waturenggong pada sekitar abad ke-17. Motif yang ditampilkan membentuk struktur atau susunan yang harmonis antara bentuk ukiran dan isi cerita yang ingin disampaikan. Bentuk ini menyangkut struktur lukisan, sedangkan isi berkaitan dengan nilai-nilai budaya, sosial, dan cerminan kehidupan manusia secara realitas ataupun spiritual.

Ikonografi figur-figur lukisannya kurang lebih sama dengan wayang, dan mempergunakan pakem- pakem pementasan wayang, misalnya penempatan tokoh-tokoh di sisi kiri atau kanan gunung (pohon atau batu). Figur-figur di sisi kanan adalah figur-figur positif, para pahlawan seperti Arjuna atau yang terpenting adalah figur-figur dewa-dewa (Dewa Siwa, Dewata Nawasanga). Dalam pakem seni lukis Kamasan, 'kanan' dan 'kiri' bukan ditampilkan dari sudut pandang pemirsa. Melainkan, lukisan ditampilkan seolah- olah ada dalang di balik kanvas, sebagaimana ketika orang menonton bayangan wayang pada layar pertunjukan (kelir) wayang kulit. Maka para pahlawan 'di sisi kanan' adalah juga para pahlawan yang akan dipegang dengan tangan kanan dalang wayang.

Cerita Carangan atau cerita yang berdasarkan karya susastra Ramayana atau Mahabharata tetapi terdapat penambahan-penambahan disesuaikan dengan ide pelukis (sangging) atau pedalang (seniman) biasa dilakukan dalam rangka mencerminkan Wayang Kamasan sebagai kesenian lukis yang memiliki falsafah hidup untuk dipelajari. Cerita Carangan adalah ide cerita yang diangkat dari budaya lokal yang masih dihormati oleh masyarakat Bali, dan mengandung visi dan misi untuk kepentingan masyarakat setempat, dan perkembangannya saat ini interpretasi cerita dimanfaatkan pula untuk kepentingan nasional bahkan dunia.

Pengetahuan dan pengalaman yang terkumpulkan didalam memori, menghasilkan kinerja seperti teori menurut Carl Gustav Jung yang menurutnya manusia memiliki arketipe bawaan dari kelahiran di masala lampau. Hal ini menjelaskan mengapa penulis tertarik dan terpengaruh pada karya lukis Kamasan, khususnya motif wayang Kamasan. Masih berkaitan dengan memori, terdapat teori kedua yang berasal dari pendapat Janques Lacan yang menyatakan bahwa di alam bawah sadar manusia, mereka sudah memiliki bahasa visual tersendiri yang akan muncul melalui hasil pantikan dari alam realistik ini. Ketika memori dipantik dengan sesuatu realistik, tiba-tiba mengingatkan mengenai tokoh rekaan baik yang dibaca maupun didengar dari mitos-mitos bahkan dari film fiksi yang terkait dengan Avatar, Ramayana, Mahabharata. Dalam penciptaan tokoh rekaan hasil dari peminjaman garis motif wayang Kamasan, hal ini akan ditopang melalui teori simbol milik Susanne Langer yang hadir untuk menjabarkan bentuk-bentuk simbolik dari perasaan manusia pada karya tokoh rekaan penulis. Simbol yang bersifat presentasional menunjuk pada kemampuan mengabstraksi pada manusia yang memiliki ciri virtualitas dan ilusi dimana mengandung persepsi melalui indera dan imajinasi. Serta teori estetika dari A.A.M. Djelantik akan menjabarkan sisi formalism dari karya-karya penulis.

TINJAUAN PUSTAKA

Cerita dalam Seni Lukis Wayang Kamasan

Inspirasi seni pewayangan di Bali bersumber dari wiracerita dan epos Ramayana, Mahabharata, dan beberapa hasil karya saduran pujangga, seperti Arjuna Wiwahe, Bharata Yudha, Sutasoma,

Bhomakouya menjadi tema-tema yang digemari oleh para seniman. Menurut W. Watra dalam 'Filsafat Wayang' (2005:17- 93), dalam cerita Ramayana terbagi dalam tujuh kanda atau tujuh bagian, yang kemudian diubah bentuk syair menjadi 245 sloka. Ke tujuh kanda tersebut, yaitu: Hala Kanda, Ayodya Kanda, Aranyaka Kanda, Kiskinda Kanda. Sundara Kanda, Yudha Kanda dan

Uttara Kanda. Sedangkan cerita Mahabarata yang ditulis oleh Bhagawan Byasa (Wiyasa Kresna Dwipayana). merupakan kumpulan cerita yang hidup antara 400 tahun sebelum masehi sampai 400 sesudah maschi, terdiri dari delapan belas parwa. Delapan belas parwa tersebut, adalah: Adi Parust, Saba Parwa, Wana Partwa, Wirata Parwa, Udayaga Parwa, Bhisma Parwa, Drona Partwa, Karna Parwa, Salya Parwa, Sauptika Parea, Stri Partwa, Santi Parwa, Anusasana Parwa, Aswamedika Parwa, Aswameda Parwa, Mausala Parua, Mahaprasthanika Parwa dan Swargaraha (Swargarohani) Parwa.

Selain cerita berdasarkan karya susastra dalam bukunya Watra mengungkapkan bahwa terdapat cerita Carangan atau cerita yang berdasarkan karya susastra Ramayana atau Mahabarata tetapi terdapat penambahan- penambahan disesuaikan dengan ide pelukis (sangging) atau pedalang (seniman). Cerita Carangan biasanya mengandung nasehat, pesan moral, dan kritikan kepada masyarakat yang dituju, tanpa keluar dari pakem pakem inti cerita Ramayana dan Mahabarata. Cerita Carangan yang terkenal di Bali diantaranya diangkat dari beberapa Parua, antara lain cerita Sri Tanjung (Adi Parua), cerita Garuda Sakti (Adi Parua), cerita Dharmawangsa Kembar (Santhi Parwa), cerita Bhima Kembar (dikembangkan dari cerita Dewa Ruci atau Bhima Swarga), cerita Arjuna Kembar (Sabha Parwa), cerita Nakula Kembar (Salya Partwa), cerita Sahadewa Kembar (diangkat dari cerita Kunti Saraya), cerita Panca Pandawa Kembar (diangkat dari cerita lahirnya Panca Pandawa dan Seratus Korawa), dan cerita Perang Sugriwa dan Subali (Ramayana).

Lukisan wayang pada Bale Kerthagosa

Bale Kerthagosa memiliki keunikan dalam tata letak ruang, bale dengan ciri atap limasan, bagian dalam langit-langitnya terdapat lukisan wayang, terbagi dalam sembilan baris lukisan bercerita, terdiri dari kurang lebih 267 panel. Lukisan

tersusun mengikuti bentuk atap limas. Bale Kerthagosa adalah suatu bangunan bagian dari kompleks kerajaan Semarapura. Bale ini saat masa pemerintahan raja Klungkung berfungsi sebagai bale pengadilan. Saat itu diceritakan bahwa bila raja sedang menentukan hukuman bagi rakyatnya yang bersalah, raja akan berkeliling sambil menatap ke atas langit-langit untuk menemukan dan memberikan hukuman berdasarkan pedoman-pedoman kitab suci dan susastra Hindu. Kedudukan seorang raja Klungkung selain berkuasa atas pulau Bali dan Lombok, raja juga sebagai hakim tertinggi, pimpinan adat dan keagamaan, dan sebagai pemimpin kebudayaan. Secara simbolik raja adalah avatara-wakil/ penjelmaan Sang Hyang Widi Wasa di dunia. Kedudukannya yang sangat tinggi dan simbolik tercermin dalam konsep Bale Kerthagosa secara keseluruhan.

Motif Lukisan Wayang Kamasan

Menurut Wesnina, dkk (2021:14) ragam hias atau motif adalah bentuk dasar hiasan yang umumnya diulang-ulang sehingga menjadi pola dalam suatu karya kerajinan atau kesenian. Sedangkan menurut Arifin (2018:84) ragam hias adalah hiasan yang diterapkan pada suatu karya seni dengan tujuan menghias agar terlihat indah. Karakter ragam hias dapat dilihat dari motif atau bentuk, pola, warna dan bahan ragam hias yang dipergunakan untuk memperindah suatu produk. Ragam hias memiliki aturan dalam peletakkannya yang disebut dengan pola ragam hias. Pola ragam hias menurut Sipahelut dan Petrussumadi (1991) dalam Arifin (2018:86), konsep tata letak motif pada bidang atau ruangan yang dihias, hasilnya akan tampak mempunyai arah atau mengesankan arah yang jelas sehingga terbentuk menjadi sebuah pola.

METODE

Metode Penciptaan Wiradana

Seniman Mitra, bapak I Made Wiradana memiliki ciri khas yang membuat menarik, yakni memiliki kebiasaan untuk menggores dan memblock dengan naif sehingga menciptakan tokoh rekaan yang unik. Hasil wawancara terhadap Seniman Mitra, bapak I Made Wiradana mengenai metode penciptaan yang akan menjadi acuan dalam berkarya 'Transformasi Motif Visual Wayang Kamasan ke Dalam Tokoh Figuratif' dengan metode penciptaan yang telah

penulis rangkum menjadi 6 tahapan sebagai berikut : Penggalan ide dengan melakukan riset terhadap karya-karya primitive kuno yang memiliki iconografi simbolik seperti lukisan-lukisan dinding gua dalam peradaban suku Inca. Menciptakan tokoh rekaan yang berbentuk liar sebagai hasil dari deformasi dan stilirisasi objek menjadi symbol tertentu dengan cara melakukan eksplorasi sketching yang spontan. Memantik pengetahuan dan pengalaman memori dengan menggunakan berbagai macam efek, tekstur dan blockingan untuk direspon agar dapat mewujudkan tokoh rekaan di berbagai medium. Merespon eksplorasi medium dengan goresan spontan sesuai dengan memori pengalaman dalam melakukan sketching. Melakukan finishing seperti menambahkan lelehan untuk menandakan bahwa karya tersebut telah selesai. Memberikan judul dan narasi pada setiap karya sebagai bentuk final finishing.

Metode Penciptaan I Wayan Sujana Suklu

Untuk memperkaya pengetahuan penulis, maka akan mengutip metode penciptaan berkarya salah satu dosen pendamping dalam MBKM TA ini, yakni bapak I Wayan Sujana Suklu yang juga seorang seniman. Berdasarkan hasil wawancara serta riset disertai, maka didapatkan data mengenai metode penciptaan dalam penelitian Mobile Art Laboratory (MAL) yang menjelaskan tigaprosedur penciptaan seni yaitu menemukan ide (blueprint seni), proses pembentukan (membuat karya seni), presenting (peristiwa seni) dalam kesatuan konsep terkait. Untuk penelitian penulis hanya akan menggunakan dua tahapan yakni sebagai berikut :

Blueprint Seni

Blueprint merupakan proses penciptaan karya yang bertujuan untuk mengkontruksi sebuah state of mindart yakni cara berpikir penulis dalam mengkaji topik bahasan Skripsi TA, berikut adalah tahapan dalam menciptakan Blueprint :

Main Mapping, tahapan awal yang menentukan topik apa yang akan diriset. Konseplist, merupakan bagian mengumpulkan berbagai subtopik agar mengetahui berbagai kemungkinan yang dapat ditelaah dari berbagai sisi. Keyword, setelah melakukan riset subtopik maka akan ditentukan kata kunci sebagai batasan riset dalam penciptaan karya.

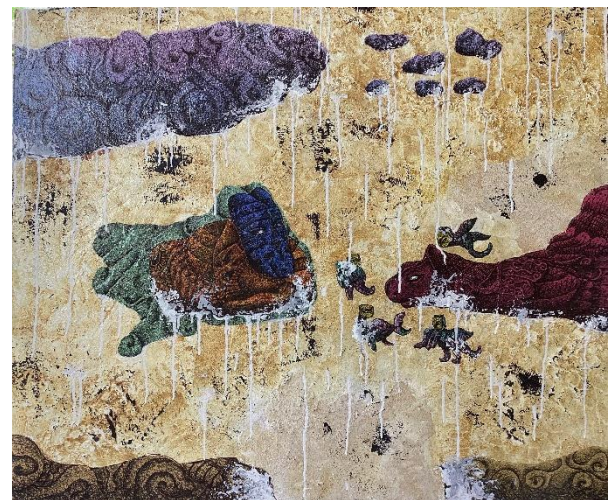
Proses Pembentukan (Penciptaan Karya)

Penciptaan Karya adalah tahap kedua yang dilakukan setelah memiliki Blueprint untuk mewujudkan karya seni. Terdapat tiga tahapan dalam penciptaan karya, yakni :

Penggalan Visual, merupakan wujud dari eksplorasi sebagai desain brief. Penggalan Konsep Visual, adalah tahap penyempurnaan penggalan visual. Formating dan Narasi, sebagai tahapan yang akan mengkontruksi secara metaforik hasil dari konsep visual dengan memberikan narasi kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



Judul : Mother's of the Fertility

Bahan : Mix Media On Canvas

Ukuran : 90 x 108 cm

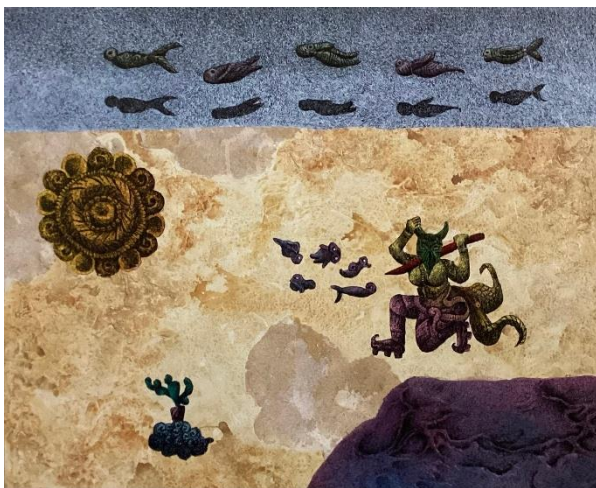
Tahun : 2023

Di India terdapat sebuah ritual di hari khusus untuk menghormati Dewi Nandini layaknya sebagai entitas suci yang bersemayam dalam tubuh fisik Sapi Nandini. Dapat dikatakan bahwa sapi terkait dengan budaya agraris. Selain membantu petani dalam budaya agraris, sapi juga memproduksi susu dari tubuhnya karena pada zaman masyarakat agraris tenaga sapi begitu membantu dalam melaksanakan membajak sawah. Dari hal tersebut penulis mendapatkan aspek-aspek yang dapat menjadi rujukan dalam berkarya, seperti Nandini sebagai dewi kesuburan, sebagai alat membajak sawah, memproduksi susu untuk manusia. Penulis

menciptakan tokoh Nandini yang berasal dari hasil deformasi motif kain wayang kamasan.

Kemunculan dua tokoh utama yang berasal dari ide diatas, mempresentasikan tokoh sang Dewi yang berwajah manusia dan sapi dengan baktanya yang merupakan seekor naga danau. Dengan mengeksplorasi menggunakan motif kain kamasan, penulis tidak hanya menggunakan untuk tokoh saja, namun juga memanfaatkannya agar dapat memberikan kesan dari latar belakang Bukit Mijai dengan cara menghadirkan awan hujan tropis berwarna senja, tanah gambus coklat yang subur sehingga melahirkan para roh yang bermain disana. Penggunaan teknik drawing membuat para objek dan tokoh dalam karya *Mother's of the Fertility* dapat disampaikan dengan kesan yang surealis. Komposisi vertikal yang dibuat oleh penulis mengandalkan pada pemusatan tokoh namun objek pendukung juga memiliki cerita tersendiri untuk mencerminkan keadaan fenomena di masyarakat saat ini mengenai pemujaan kepada suatu etitas tertentu, contohnya ialah kepada Dewi Nandini.

Pada karya *Mother's of the Fertility*, penulis mencoba menggambarkan dua tokoh yang sedang berkomunikasi yakni Dewi Nandini yang duduk diatas daun teratai dan terdapat baktanya yang merupakan Naga Minjai. Mereka bercengkrama dibawah awan hujan tropis, sehingga tanah yang mereka tinggali menjadi subur telah menjadi bagian dari kehidupan para Roh di Bukit Minjai. Rutinitas yang dilakukan adalah bercengkrama menghabiskan waktu bersama dengan kesadaran penuh memberikan rasa puji syukur atas keberkahan yang dibawa oleh Nandini kepada kehidupan di Bukit Minjai.



Karya 2

Judul : Avi-Bali

Bahan : Mix Media and Ink on Canvas

Ukuran : 90 x 108 cm

Tahun : 2023

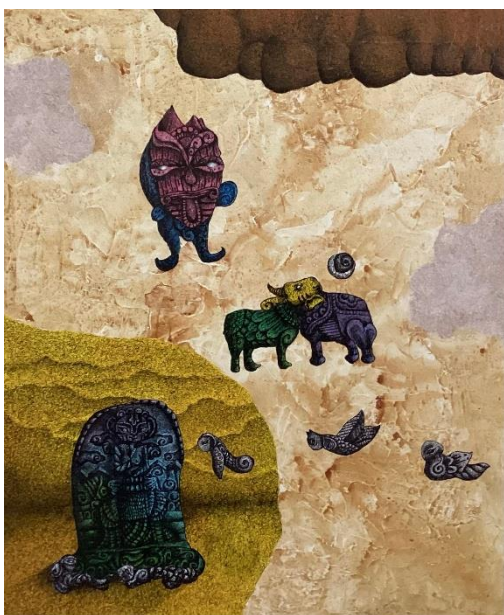
Di sebuah kota bernama Chennai, sebuah pahatan kuno berumur 1100 tahun ditemukan. Dalam teks kuno *Tolkappiyam* ini memberikan penjelasan mengenai AviBali yang merupakan sebuah ritual bunuh diri untuk menyenangkan Tuhan. Kegiatan self-flagetion atau penyerangan terhadap diri sendiri untuk menyenangkan Tuhan sudah lama dan masih eksis. Meskipun saat ini manusia menjadi lebih melankolis, namun tradisi ini terus terjaga seiring berjalannya waktu dengan skala yang lebih kecil. Kini dapat juga dilihat dengan fenomena melakukan penyatan ke tubuh untuk

membentuk 'barcode' hingga bunuh diri yang dilakukan oleh generasi Z. Dari fenomena diatas penulis memetik aspek penting yang akan menjadi rujukan penting dalam berkarya. Seperti pengorbanan suci yang dipersembahkan manusia kepada entitas suci untuk mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam menciptakan objek visual, penulis terinspirasi dari motif lukisan kain wayang kamasan sebagai pemantik bahkan meminjam motif-motif tersebut untuk dirangkai sehingga dapat menjadikan penggambaran tokoh-tokoh figur.

Bentuk-bentuk figuratif divisualkan melalui cara-cara tertentu, dengan meminjam motif-motif wayang kamasan kemudian di kontruksi menjadi sebuah figur. Warna-warna yang dipilih untuk tokoh-tokoh yang digambarkan seperti warna kuning untuk menyimbolkan matahari, warna ungu sebagai simbol dari bukit dan disesuaikan juga sebagai warna dari roh dari bukit, atau penggunaan warna merah untuk pedang kristal karena mengambil darah si tokoh, begitupun perpaduan kuning dan merah muda untuk badan si tokoh karena melambangkan karakter dari perempuan ada juga biru sebagai representasi langit yang cerah. Latar belakang ini adalah Hutan Ppiyam yang hancur karena itu berwarna coklat dan Sungai Shuji masih mengalir jernih. Penulis juga

memikirkan untuk menjadikan detail dari figur tersebut menggunakan teknik drawing baik itu membuat tone warna, plastis dan ekspresi garis-garis sehingga memunculkan dimensi pada setiap objek lukisan diatas. Selain dimensi penulis juga memperhitungkan komposisi yang difungsikan diatas kanvas berbentuk horizontal ini adalah penggambaran bagaimana kehidupan si tokoh mencerminkan keadaan di masyarakat saat ini, salah satunya mengenai adanya fenomena menyakiti diri sendiri hingga menghilangkan nyawa yang dilakukan oleh generasi Z. Penulis menggunakan simbol-simbol suci yang digunakan oleh masyarakat kuno dari India kemudian distilirisasi untuk menyimbolkan AviBali melalui tokoh rekaan dalam sebuah narasi.

Diceritakan bahwa disuatu senjakala seorang prajurit perempuan yang menjaga Bukit dan Sungai Ppiyam bernama Lotus sedang mempersembahkan kepala yang dia miliki kepada Dewa Ra sang Matahari sebagai ritual untuk menyenangkan Tuhan. Lotus percaya bahwa sebelum ajal menjemputnya, Dewa Ra akan datang dan memberikannya satu permintaan untuk dikabulkan. Permintaan itu adalah untuk menjadi Dewi Sungai Ppiyam yang baru, mengantikan Dewi sebelumnya yang telah dibebastugaskan dari kewajibannya. Dalam prosesi ini para roh dari bukit dan sungai Ppiyam datang untuk mendukung Lotus agar berhasil hingga akhir untuk mendapatkan restu dari Dewa Ra.



Karya 3

Judul : Bhumi Loka

Bahan : Mix Media and Ink on Canvas

Ukuran : 90 x 108 cm

Tahun : 2023

Tri Hita Karana, falsafah hidup dari kosmologi Hindu tersurat dalam sastra yang penulis baca. Hubungan manusia dengan tuhan, hubungan manusia dengan makhluk lain, dan hubungan manusia dengan alam, merupakan trinitas yang saling berkait. Trinitas tersebut memberikan inspirasi dalam mengkonsepkan visual pada Bhumi Loka. Penulis menampilkan beberapa objek yang merepresentasi seperti etintas Tuhan yang dihadirkan dalam bentuk arca Dewi Sri yang merupakan lambang dari tanah dan air yakni sumber dari kemakmuran di kehidupan makhluk hidup. Tentu untuk menguatkan visual para tokoh dan objek, penulis menggunakan teknik automatic drawing dalam penyelesaian karya.

Teknik automatic drawing yang dapat memunculkan memori visual penulis mengenai tokoh di zaman kuno sehingga memunculkan karakter tersendiri. Keplastisan ini juga merupakan respon dari hasil adopsi garis dan motif kain wayang kamasan untuk menciptakan berbagai tokoh dan objek. Untuk itu dalam mengkomposisikan karya, penulis berfokus pada Dewi Sri dengan menggunakan warna biru sebagai lambang warna air berada diantara bukit-bukit dan telah dikelilingi oleh objek lainnya dengan arah kanvas yang horizontal. Para objek yang mengelilingi Dewi Sri adalah sebagai berikut: yang pertama terdapat dua binatang yakni kerbau yang berwarna hijau dan gajah yang berwarna ungu mereka adalah representasi dari binatang, diperlihatkan sedang berpelukan menunggu kedatangan purnama. Dibelakangnya muncul karakter manusia bertopeng yang berjalan menuju tempat Dewi Sri berada. Batuan berwarna coklat, dibentuk sedemikian rupa sehingga memunculkan karya seni pada zamannya.

Dewi Sri adalah dewi yang merupakan simbol kesuburan dari Jawa dan Bali. Ia diyakini juga sebagai tokoh ibu suci yang telah melahirkan dan merawat anak-anak manusia dari tanahnya yang subur dan airnya yang juga melimpah. Karena itu Dewi Sri dianggap sebagai seorang perempuan, karena perempuanlah yang dapat melahirkan dan memberi kehidupan pada manusia. Penulis menempatkan posisi Dewi Sri dalam karya Bhumi

Loka mengambil peran penting dalam implementasi ajaran Tri Hita Karana. Karena dengan kesuburannya telah melatih agar para manusia, hewan dan alam sekitar bisa hidup berdampingan.



Karya 4

Judul : The Sun-Condor

Bahan : Mix Media and Ink on Canvas

Ukuran : 108 x 108 cm

Tahun : 2023

Dalam membaca naskah peradaban Inca Kuno, yang menghadirkan tokoh dualisme hybrid antara burung dan kepala manusia membuat penulis teringat akan spesies burung terbang darat terbesar di Belahan Barat yang hanya ada di Peru, Amerika Serikat Selatan, tepatnya di barisan Pegunungan Andes yakni Condor. Colca Canyon Condors penuh dengan banyak legenda yang berasal dari tradisi Inca kuno. Penulis mengadaptasi kekuatan burung ini dengan menciptakan karakter hybrid yang muncul karena pengalaman manusia dalam memvisualisasikan sesuatu juga bisa berasal dari penggabungan dua karakter makhluk hidup yang berbeda.

Untuk menciptakan karakter hybrid, penulis tetap menggunakan inspirasi dari motif kain wayang kamasan untuk memantik gairah dalam membentuk plastis menggunakan automatic drawing pada para tokoh di karya The Sun-Condor. Di karya ini, terdapat tokoh utama yang berkepala manusia dengan warna kuning keemasan karena warna ini adalah representasi dari kemakmuran para raja bahkan dalam kebudayaan kuno seringkali tokoh raja dikaitkan dengan matahari yang kemudian karakter tokoh hybrid ini

dipadukan dengan tubuh burung Condor karena melambangkan kekuatan bagi Raja tersebut. Karena kekuatannya ini membuatnya dipercaya untuk memerintah rakyatnya yang juga mencintainya. Untuk itu penulis menciptakan narasi yang menceritakan mengenai kisah karya The Sun-Condor.

Suatu ketika terjadi musim kemarau yang begitu panjang, para roh-roh di Lembah Colca mengalami kesulitan menghadapi cuaca yang ekstrim. Untuk itu mereka memanggil Andean Condor atau yang dipanggil Raja Andes agar datang dan memohon untuk membawa pergi setengah kekuatan matahari yang mendiami Lembah Colca agar dapat dibawa kembali ke Dewa Ra yang bersemayam di langit. Raja Andes yang mendengar doa ini pun turun memanfaatkan arus udara panas yang berbeda untuk meluncurkan diri melewati dinding ngarai. Raja Andes memiliki tubuh begitu besar, dengan sayap sepanjang enam meter di kedua sisi yang terlihat begitu gagah dan kuat. Selanjutnya Raja Andes menjawab doa itu, dengan membawa kembali kekuatan Dewa Ra yang berlebih di Lembah Colca kelangit.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian secara teoritik, konsep dan praktek di mitra dapat disimpulkan penelitian sebagai berikut :

Transformasi motif visual Wayang Kamasan ke dalam tokoh figuratif diwujudkan oleh penulis dengan meriset motif-motif Wayang Kamasan yang telah memancing imajinasi untuk melakukan deformasi serta stilirisasi untuk menciptakan ikonografi figuratif dengan meminjam motif-motif Wayang Kamasan. Dalam mewujudkan tokoh rekaan, penulis menggunakan bahan mix media dengan inspirasi enam tahapan penciptaan bapak I Made Wiradana serta tahapan penciptaan MAL milik bapak I Wayan Sujana 'Suklu'. Makna dan symbol yang diciptakan oleh penulis berasal dari nilai-nilai ketokohan dan mitos yang diadopsi terkait dengan realita pada masa kini, contohnya dengan menciptakan tokoh-tokoh figuratif dewi kesuburan yang terinspirasi oleh perempuan-perempuan Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2018). Ragam Hias Gebyok Kudus dalam Kajian Semiotika. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(1), 84– 105.
- Artanegara. 2019. Inventarisasi Situs Kerta Gosa. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbal/i/inventarisasi-situs-kerta-gosa/>, diakses 1 Agustus 2023
- Bambang Sunarto. Metodologi Penciptaan. Institut Seni Indonesia Surakarta. https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20201/rpp_108919.pdf
- Dini Amalia Prameswari,dkk. Penilaian Estetika Motif Kontemporer Pada Jaket Parka Di Era New Normal. Universitas Negeri Jakarta
- Embun Kenyowati Ekosiwi, dkk. 1989. Pemikiran Susanne K. Langer Tentang Seni Sebagai Simbol Presentasional. Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya Universitas Indonesia. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20159589>
- Idana Pucci, Bhima Swarga; *The Balinese Journey of the Soul*. Boston etc.: Bulfinch Press, pp. 14-8.
- Kandra Cherry. 2023. Teori Psikologi Kepribadian, Apa Arketipe Jung itu?. https://www-verywellmind-com.translate.google/what-are-jungs-4-major-archetypes-2795439?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Sujana I Wayan. 2021. Ringkasan Disertasi Penciptaan Seni. Mobile Art Laboratory Ruang Alternatif Olah Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat. Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar.
- , Selma Intania. (2020). Estetika adalah Cabang Filsafat yang Membahas Tentang Seni, Ketahui Unsurnya. *Liputan 6*. Diakses pada 28 juni 2022.
- Mauidhah, Cut Ayu. (2017). PESAN-PESAN KOMUNIKASI ISLAM DALAM TARIAN TRADISIONAL SEUDATI ACEH (Analisis Semiotika). Provided by E-Journal Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. Diakses pada 16 Mei 2022.
- Sabtiari, Dr. Talitha Najmillah. (2021). BOLEHKAH DAUN SUKUN DAN KLUWIH KERING DIKONSUMSI. <https://www.alodokter.com/komunitas/topic/daun-kluwih>. diakses pada 18 Mei 2022.
- Suparta, I Made. (2010). Prinsip Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Denpasar. Diakses pada 29 April 2022.
- Setyaningrum, Fery. (2021). MODUL MATA KULIAH PENDIDIKAN SENI RUOA DAN KETERAMPILAN SEMESTER GENAP. Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Diakses pada 30 April 2022.
- Soegihardjo, Meti Indrawatic.j. (2005) Materi Pembelajaran Biokimia (Biokimia): Deteksi Flavonoid Ekstrak Daun Kluwih (Artorpm Altis Park). Pendidikan Biologi FKIP UNS Jl. Ir Sutami 36 A, Fakultas Farmasi UGM.
- Tjokropramono, Gede Yosef. (2017) Sosok Wanita Bali Sebagai Inspirasi Seni Lukis Berbasis Teknik Mixmedia. Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Indonesia (ISI), Denpasar. Diakses pada 29 April 2022.
- Tydara, Laudia. (2021). Unsur-Unsur Seni Rupa dan Penjelasannya, Mudah Dipahami. <https://m.liputan6.com/hot/read/4479657/unsur-unsur-seni-rupa-dan-penjasannya-mudah-dipahami> Diakses pada 27 April 2022.
- Usnadibrata. (2001). Makna tanda Pada Iklan, dalam, Wacana Seni Rupa, *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. (Bandung: P3M STIS, 2001). <http://digilib.uinsby.ac.id/3191/7/Bab%202.pdf>. diakses pada 18 Mei 2022.
- Yuda, Alfi. (2021). Pengertian Seni Lukis, Jenis, Teknik, dan Tujuannya yang Perlu Dipahami. <https://www.bola.com/ragam/read/4607477/pengertian-seni-lukis-jenis-teknik-dan-tujuannya-yang-perlu-dipahami> Diakses 26 April 2022.

Yasa, Ketut Agus Maha. (2021). Makna yang Terkait dan Termuat di Dalam Serangkaian Hari Raya Suci Kuningan. Kompasiana Beyond Blogging. Diakses pada 30 juni 2022.