

Karakter *Gelungan* Wayang Kamasan dalam Permainan Tradisi *Magala-Gala*

I Made Pande Agus Cahyadi Putra¹, I Dewa Putu Gede Budiarta², I Made Jodog³

^{1,2,3}Program Studi Seni Murni, Falkultas Seni Rupa Dan Desain, Isntitut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia.

Email: pandecahyadi18@gmail.com

Feodalisme yang merupakan sistem sosial atau politik yang memberikan kekuasaan yang besar kepada golongan bangsawan, di Indonesia khususnya di Bali masih menganut sistem tersebut, yang mana dalam sastra maupun dalam jejak wacana sudah terlampir bahwa sistem tersebut sudah berlaku pada saat itu. Namun terlepas dari sistem Feodal, Indonesia khususnya di Bali memiliki banyak sekali tradisi yang ada, seperti seni lukis wayang kamasan dan juga Ma-gala-galaan atau Gala-gala. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis adalah Teknik dusel dan sigar dan bagaimana memvisualisasikan ke media triplek tersebut. Metode yang digunakan dalam proses penciptaan adalah Hawkins, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu eksplorasi ide, improvisasi, dan pewujudan atau forming. Hasil dari metode ini yaitu melakukan pencarian tentang ide dan bagaimana memvisualisasikan konsep Karakter *Gelungan* Wayang Kamasan media triplek. Improvisasi untuk menemukan bentuk proporsi dan warna yang harmonis. Pewujudan (forming) semua hasil visual yang ditemukan terkait dengan judul yang diangkat mengalami pengembangan. Dengan terciptanya karya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat terkait dengan sistem negara ini dan juga tentang seni lukis tradisi dan permainan tradisi di Bali.

Kata Kunci: *Feodalisme, Gelungan Wayan Kamasan, Permainan Magala-Gala*

“Gelungan” Characters of Kamasan Puppet in the Magala-Gala Tradition Game

Feudalism, which is a social or political system that gives great power to the nobility, in Indonesia, especially in Bali, still adheres to this system, where in literature and in traces of discourse it is stated that this system was already in effect at that time. However, apart from the Feudal system, Indonesia, especially Bali, has many existing traditions, such as the art of wayang kamasan painting and also Ma-gala-galaan or Gala-gala. The techniques used in the process of creating works of painting are the Dussel and Sigar techniques and how to visualize them on plywood media. The method used in the creation process is Hawkins, which consists of three stages, namely idea exploration, improvisation, and realization or forming. The result of this method is to search for ideas and how to visualize the concept of the Gelungan Wayang Kamasan character on plywood media. Improvise to find harmonious proportions and colors. The manifestation (forming) of all visual results found related to the title adopted is undergoing development. With the creation of this work, it is hoped that it will be useful for the community related to this state system and also about traditional painting and traditional games in Bali.

Keyword: *Feudalism, Gelungan Wayang Kamasan, Magala-Gala Game*

Proses Review: 1-20 Maret 2024, dinyatakan lolos: 23 Maret 2024

PENDAHULUAN

Di tengah gempuran teknologi di era modern atau sekarang ini, Bali berhasil mempertahankan tradisi yang ada dari zaman dahulu, banyak sekali tradisi yang ada, mulai dari Lukis, Tari, Kerawitan, Permainan, dan masih banyak lagi. Seni lukis wayang kamasan dia berkembang di desa Kamasan, Bila ditinjau dari sejarah, karya seni Lukis wayang kamasan merupakan campuran dari seni budaya Majapahit. Hubungan Bali dengan beberapa kerajaan di Jawa Timur telah berlangsung berabad-abad, sehingga seni budaya Bali hampir memiliki persamaan dengan budaya kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Semenjak Bali di perintah oleh Raja Dalem Waturenggong (1386-1460) pusat pemerintahannya dipindahkan dari Samprangan ke Gelgel. Semua seniman juga disatukan di desa dekat Gelgel, yaitu desa Kamasan. Lambat laun desa Kamasan menjadi pusat kebudayaan Bali pada masa itu. Dalam kurun waktu tiga abad yakni sekitar abad XVIII muncul seorang sangging (seniman seni rupa) bernama Mudara. Gambar Wayang dari Mudara selanjutnya ditiru oleh banyak sangging yang tersebar di Bali, sehingga bentuk dan corak Mudara ini menjadi jati diri (identitas) dari seni lukis wayang yang ada di Desa Kamasan dan dalam perkembangannya seni lukis ini dikenal dengan nama Seni Lukis Wayang Kamasan. Seni lukis ini juga sering disebut “Seni Lukis Bali Klasik Tradisional” karena lukisan tersebut memiliki uger-uger (aturan) yang tidak bisa dilanggar serta secara turun temurun tetap dilestarikan, termasuk juga dengan busana yang dipakai oleh masing-masing wayang.

Busana yang divisualisasikan dalam figur lukisan Wayang Kamasan mengacu pada konsep Tri Angga yaitu konsep pembagian ruang dalam Kehidupan masyarakat Bali yang terdiri atas, bagian utama, tengah (madya) dan luar (nista) (Susanta dan Wiryawan, 2016: 8). Konsep Tri Angga yang diterapkan dalam penelitian ini terbagi atas tiga bagian, yaitu busana pada bagian kepala yang disebut bernilai utama, busana pada bagian badan yang dimaknai bernilai madya dan busana pada bagian kaki yang disebut bernilai nista (Susanta dan Wiryawan, 2016: 8). Penempatan dan visualisasi busana ini umumnya sudah memiliki pakem yang apabila tidak diikuti dapat mengubah makna dan narasi pada sebuah lukisan. Kemudian dalam busana wayang kamasan pada bagian Utama, terdapat busana kepala yaitu Gelungan,

Gelungan pada wayang kamasan tersebut memiliki banyak jenis dan juga ragam, seperti contohnya Gelung Supit Urang, Candi Kurung, Tajuk, Kendon, Ketu, Kekelingan, Tanjung Pati, Buana Lungkar, dan juga masih ada Gelungan yang mengkhusus yang hanya dipakai oleh seorang saja seperti Gelung Cula yang dipakai oleh Bimaniu, Gelung Pelekir yang hanya dipakai oleh Drupadi, Gelung Pepudakan yang hanya dipakai oleh bidadari-bidadari (Kanta, 1977: 17). Dalam seni Lukis wayang kamasan Gelungan juga melambangkan figur itu sendiri, contohnya figur Arjuna harus digambarkan dengan gelungan supit urang, apabila gelungan tersebut diubah dan dibuat lebih tinggi maka karakter figur tersebut akan berubah dan lebih menyerupai figur Bima yang identik dengan gelungan buana lukar. Identitas setiap figur tersebut telah menjadi pakem bentuk seni lukis Wayang Kamasan sampai saat ini masih menjadi acuan para seniman yang sejenis.

Selain tradisi melukis, di Bali juga mempunyai tradisi lain yaitu suatu permainan, Ma-gala-galaan atau Gala-gala merupakan sebuah permainan tradisional Bali yang masuk pada kategori permainan berkelompok. Permainan ini sesungguhnya sebagai sebuah sarana pergaulan remaja Bali baik dalam bersosialisasi maupun rekreasi. Gala-gala dapat dimainkan oleh remaja putra, remaja putri maupun campuran. Melaksanakan permainan gala-gala membutuhkan tenaga, jumlah pemain serta perlengkapan bermain. Memulai permainan dengan membuat dua garis sejajar yang panjangnya menyesuaikan keperluan, bagian tengah garis dibagi menggunakan garis lurus yang memanjang serta panjangnya sama dengan kedua garis tadi dan sejajar dengan kedua garis yang dibaginya, ketiga garis yang sejajar yang berapa di ujung kanan serta kiri dihubungkan dengan garis lurus sehingga menjadi petak-petak berpasangan (DEPDIBUD, 1984). Pelaksanaan permainan Ma-gala-galaan ini akan dibagi menjadi dua kelompok bermain. Bermain gala-gala memakai sistem gilir antara kelompok penjaga serta kelompok pemain yang berusaha memasuki petak-petak (munggah) yang garis garisnya dijaga grup lain. Memainkan permainan gala-gala, secara tidak langsung menggali nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai tersebut menjadi berikut: Permainan ini membutuhkan kekompakan kelompok dalam bekerja sama untuk dapat memasuki petak-petak maupun menjaga petak-petak; selama permainan

berlangsung para pemain dituntut bersikap jujur, hal ini dikarenakan tidak terdapatnya wasit yang mengatur jalannya permainan sebagai akibatnya para pemain harus jujur untuk memantau lawan bermain; para pemain gala-gala akan terlatih perilaku tenggang rasa dan toleransi, sebab pada permainan ini harus mengadakan pembagian kelompok yang adil dan jujur tanpa adanya perbandingan sosial; saat para pemain gala-gala adonan ada remaja perempuan serta yang bermain secara bersamaan, dalam hal ini sangat dituntut buat menerapkan sikap sopan serta santun selama permainan berlangsung. dengan demikian bisa melatih batasan serta mengenal etika dalam bermain; dan sangat diharapkan jiwa sportif dalam bermain permainan gala-gala supaya dapat menerima kekalahan serta kemenangan satu sama lain. Permainan tradisional Gala-gala secara tidak langsung menyampaikan sebuah pembelajaran bagi para pemain dalam menanamkan nilai-nilai karakter diri. Melalui permainan gala-gala para pemain atau generasi muda akan saling mengerti dan memahami perilaku jujur, adil, sportif, kerja sama, tenggang rasa, toleransi dan sopan santun yang nantinya bisa menjadi bekal fondasi buat memperkuat karakter diri dalam kehidupan sosial rakyat.

Lepas dari pada itu, di Indonesia khususnya di Bali menganut sistem Feodalisme yang sangat kuat dan juga masih berlangsung pada saat ini, menurut (KBBI 2023) Feodalisme merupakan sistem sosial atau politik yang memberikan kekuasaan yang besar kepada golongan bangsawan, Sistem sosial yang mengagung-agungkan jabatan atau pangkat dan bukan mengagung-agungkan prestasi kerja, sistem sosial di Eropa pada Abad Pertengahan yang ditandai oleh kekuasaan yang besar di tangan tuan tanah. Feodalisme di Bali bisa terlihat dari seni yang ada, Dalam jurnal “Jejak Wacana Feodalisme Dalam Nikulan Teks Karya Naratif Tradisional Bali” menjelaskan bahwa dalam masyarakat feodal, penguasa memegang kekuasaan tertinggi dan hubungan didasarkan pada relasi subordinasi. Perintah raja adalah hal yang mutlak, tidak bisa dibantah; perilaku ini disebut “sakawenang”. Secara sistemik tatanan masyarakat feodal ini telah berakar dan merasuk dalam benak masyarakat, mengejawantah dalam berbagai seni tradisional Bali. Dalam seni tradisional Bali disajikan sebuah drama kehidupan di masa lalu yang masyarakatnya cenderung mengagung-agungkan penguasa atau raja, sebaliknya raja

banyak melakukan kesewenang-wenangan terhadap rakyatnya (panjak/kaula). Namun perilaku penguasa (raja) yang otoriter dan sakawenang ini dinyatakan Friederich (dalam Kerepun, 2007: 150) bertolak belakang dengan apa yang selalu didengungkan dalam pertunjukan-pertunjukan kesenian tradisional Bali. Pertunjukan tradisional Bali cenderung berorientasi raja kultus, yang senantiasa menjunjung dan memuji-muji penguasa atau raja yang menganggap dirinya sebagai titisan dewa, seperti seni topeng, gambuh, drama gong dan yang lainnya. Oleh karenanya dalam seni pertunjukan seorang punakawan atau bawahan raja sering menyebut junjungannya dengan cokor i dewa, cokor i ratu, cokor i gusti, buk padan palungguh cokor i dewa dan sederet sebutan lainnya sebagai sapaan hormat kepada junjungannya. Ini menandakan bahwa rakyat sangat takut bahkan kepada debu dari kaki atau sepatu dari raja junjungannya. Sementara hamba raja menyebut dirinya dengan “titiang parekan cokor i dewa, titiang kawula druene, titiang panjak i ratu dan sebutan lain untuk merendahkan diri sekaligus menguatkan dirinya menjadi hamba. Ini menandakan adanya hubungan kaula gusti (tuan-hamba) secara vertikal sehingga melahirkan tatanan bahasa Bali yang bertingkat pula, dan juga dari keterangan lukisan wayang kamasan juga sudah terlihat bagaimana Feodalisme sudah berkembang dari dahulu.

Dari keterangan tersebut, penulis ingin membuat karya yang berlandaskan karakter gelungan wayang kamasan sebagai penanda status sosial masyarakat kemudian dikolaborasikan dengan permainan Magala-gala dimana permainan tersebut merupakan permainan yang tidak mengenal status sosial saat bermain. Kemudian pada karya ini penulis ingin membuat suatu karya yang ingin menyuarakan bagaimana sistem Feodalisme bisa memperburuk ataupun menghancurkan negara khususnya di kehidupan bermasyarakat dan juga bernegara dimana Indonesia sendiri merupakan negara yang menganut sistem demokrasi, yang artinya setiap warga negara mempunyai hak yang sama dan ditambah dengan sila ke-5, sila tersebut bisa diartikan dengan keadilan yang merata baik dari aspek sosial, Pendidikan, Kesehatan, lapangan kerja, hukum, dan lain sebagainya. Dengan mengambil permainan Magala-gala yang merupakan permainan yang tidak membedakan status sosial, gender dan lain sebagainya.

Didalam program MBKM ini, penulis memilih mitra yang berlatar belakang pembuat Wayang Kamasan yang tentunya penulis memasukkan unsur tradisi ke dalam karya tersebut, di sini penulis memasukkan Gelungan di dalam karyanya, Gelungan dalam lukisan tradisi Bali mempunyai banyak jenis dan juga beragam, masing-masing Gelungan tersebut memiliki bentuk dan makna sendiri dan juga dari Gelungan tersebut bisa membedakan status sosial pada karakter atau tokoh yang memakainya. Dari hasil pembahasan di atas maka penulis mengangkat ketiga topik tersebut ke dalam karya yang berjudul “Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Tradisi Magala-Gala”.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini menguraikan beberapa hal yang menunjang dan menjadi acuan mengenai sumber-sumber dalam mendukung proses kreativitas penciptaan karya seni di studio, kajian ini dapat dipahami dalam pengertian teori yang bersumber pada pustaka atau kepada mitra dan sumber lain yang digunakan sebagai pendukung dalam proses penciptaan.

Tinjauan Tentang Permainan *Magala-Gala*

Dalam jurnal Kusuma Putri, tahun 2021 yang berjudul “Exploration of Pancasila Value in The Traditional Games of Gala-Gala” menjelaskan bahwa Ma-gala-galaan atau Gala-gala merupakan sebuah permainan tradisional Bali yang masuk pada kategori permainan berkelompok. Permainan ini sesungguhnya sebagai sebuah sarana pergaulan remaja Bali baik dalam bersosialisasi maupun rekreasi. Gala-gala dapat dimainkan oleh remaja putra, remaja putri maupun campuran. Melaksanakan permainan gala-gala membutuhkan tenaga, jumlah pemain serta perlengkapan bermain. Memulai permainan dengan membuat dua garis sejajar yang panjangnya menyesuaikan keperluan, bagian tengah garis dibagi menggunakan garis lurus yang memanjang serta panjangnya sama dengan kedua garis tadi dan sejajar dengan kedua garis yang dibaginya, ketiga garis yang sejajar yang berapa di ujung kanan serta kiri dihubungkan dengan garis lurus sehingga menjadi petak-petak berpasangan (DEPDIBUD, 1984). Pelaksanaan permainan Ma-gala-galaan ini akan dibagi menjadi dua kelompok bermain. Bermain gala-gala memakai sistem gilir antara kelompok penjaga serta kelompok pemain yang

berusaha memasuki petak-petak (munggah) yang garis garisnya dijaga grup lain. Memainkan permainan gala-gala, secara tidak langsung menggali nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai tersebut menjadi berikut: Permainan ini membutuhkan kekompakan kelompok dalam bekerja sama untuk dapat memasuki petak-petak maupun menjaga petak-petak; selama permainan berlangsung para pemain dituntut bersikap jujur, hal ini dikarenakan tidak terdapatnya wasit yang mengatur jalannya permainan sebagai akibatnya para pemain harus jujur untuk memantau lawan bermain; para pemain gala-gala akan terlatih perilaku tenggang rasa dan toleransi, sebab pada permainan ini harus mengadakan pembagian kelompok yang adil dan jujur tanpa adanya perbandingan sosial; saat para pemain gala-gala adonan ada remaja perempuan serta yang bermain secara bersamaan, dalam hal ini sangat dituntut buat menerapkan sikap sopan serta santun selama permainan berlangsung. dengan demikian bisa melatih batasan serta mengenal etika dalam bermain; dan sangat diharapkan jiwa sportif dalam bermain permainan gala-gala supaya dapat menerima kekalahan serta kemenangan satu sama lain. Permainan tradisional Gala-gala secara tidak langsung menyampaikan sebuah pembelajaran bagi para pemain dalam menanamkan nilai-nilai karakter diri. Melalui permainan gala-gala para pemain atau generasi muda akan saling mengerti dan memahami perilaku jujur, adil, sportif, kerja sama, tenggang rasa, toleransi dan sopan santun yang nantinya bisa menjadi bekal fondasi buat memperkuat karakter diri dalam kehidupan sosial rakyat.

Tinjauan Sumber Tak Tertulis

Dalam menyusun laporan ini, penulis menggali informasi terkait dengan judul yang diangkat, disini penulis mendapatkan referensi dari seniman dan juga karya dibuatnya. Berikut karya seniman yang menjadi referensi:

1. Karya Lukis Ketut Teja Astawa

Ketut Teja Astawa merupakan seniman asal Sanur dan memiliki hasil karya yang berbeda dari biasanya, dari artikel Tribun Bali “Inikah Lukisan Wayang Baru? Teja Astawa Berani Ubah Karakter Wayang Kamasan” dari artikel ini Teja Astawa sempat berpendapat bahwa “Sejak kecil saya tertarik dengan wayang, hingga sekarang ini menjadi tema sama. Waktu kecil saya suka

bentuknya, tapi saya belum bisa melukisnya,” kata pria ini kepada Tribun Bali, di studionya, Gang Bambu, Jalan Sekuta, Sanur, Denpasar, Sabtu (5/12/2015).



Gambar 1. Teja Astawa Bersama Karya
(Sumber: Google, Tribun News, 2023

<https://bali.tribunnews.com/2015/12/06/inikah-lukisan-wayang-gaya-baru-teja-astawa-berani-ubah-karakter-wayang-kamasan?>)

Dari karya tersebut, penulis mulai tertarik akan karya yang di mana Teja Astawa mengembangkan wayang kamasan tersebut menjadi karya yang berbeda, contohnya objek yang digunakan, beliau cenderung menggunakan objek yang di luar dari wayang kamasan tetapi beliau tidak meninggalkan wayang kamasan dengan cara beliau membuat objek yang dikolaborasikan dengan busana wayang. Dari keterangan tersebut penulis menjadi tertarik dengan kolaborasi yang dilakukan oleh Teja Astawa, dengan demikian maka penulis mengangkat “Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Magala-Gala”.

2. Karya Lukis I Wayan Pande Sumantra (Mitra)

Pande Sumantra merupakan seniman asal Br. Pande Mas, Klungkung, yang di mana beliau merupakan pemilik dari Rumah Wayang Sinar Pande, yang di mana sanggar tersebut berkontribusi melestarikan wayang kamasan. Di sini Penulis mencoba melihat beberapa karya dari beliau yang begitu teliti dalam membuat wayang kamasan.



Gambar 2. Lukisan Gelungan Wayang Kamasan
(Sumber: Sinar Pande, 2023)

Dari hasil pengamatan tersebut penulis tertarik terhadap setiap goresan yang dibuat oleh beliau, terutama goresan pada pembuatan busana yang di mana goresan tersebut terlihat rapi walaupun gambar yang dibuat cukup kecil tetapi beliau mampu membuat dengan rapi di setiap goresannya. Dan dari sana penulis semakin yakin mengangkat “Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Magala-Gala”.

METODE

Metode penciptaan memiliki peranan penting dalam proses penciptaan karya seni Lukis, metode yang digunakan menjadi hal dasar yang menentukan proses penciptaan karya. Ada beberapa tahapan dalam proses penciptaan sebuah karya seni, Dalam jurnal Made Bendi Yudha, tahun 2010 dengan judul “*Simbiolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa*”, dalam jurnal tersebut beliau mengutip tentang teori Hawkins, Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap:

Pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). Dalam Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menerjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespons objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan

kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.

Exploration

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) eksplorasi adalah penjelajahan, penyelidikan atau penjajakan lapangan dengan tujuan mendapatkan atau memperoleh pengetahuan lebih banyak, tentang suatu keadaan, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu. Dari keterangan di atas, bahwa eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan, terutama sumber-sumber atau data-data yang terdapat di tempat itu, bisa juga merupakan tindakan untuk mencari dan mendapatkan informasi, untuk diolah dan di teliti sehingga menemukan hal dan pengalaman baru. Eksplorasi yang penulis lakukan di sini, yaitu penjelajahan dan observasi penulis untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru, lalu memilih dan memetik ide-ide yang dianggap menarik untuk dirangkai dalam sebuah karya seni melalui eksperimen- eksperimen. Penulis melakukan observasi langsung di lapangan untuk mencari informasi secara faktual yaitu berupa catatan fakta yang penulis rangkum tentang masalah yang ada, sehingga untuk dijadikan sumber-sumber penulisan skripsi dan penciptaan karya seni lukis ini, dengan mengangkat "*Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Tradisi Magala-Gala*". Pada tahap ini penulis juga melakukan eksplorasi visual yang tentu saja penulis dapatkan dari sumber literatur yang ada berupa. (Foto Dokumentasi), Foto-foto yang sudah di dapatkan tersebut nantinya dipilih oleh penulis dan pembimbing untuk di jadikan objek dalam penciptaan karya senilukis ini.

Dalam hal ini, penulis melakukan riset tentang gelungan yang dipakai guna menunjang materi skripsi dan juga karya yang ingin dibuat, dengan mengambil riset yang bertempat di Sanggar Sinar Pande, Klungkung dan juga didampingi langsung oleh mitra yaitu I Wayan Pande Sumantra.

Improvisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), improvisasi adalah pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan yang ada (seadanya). Sementara itu, dalam seni,

improvisasi adalah penciptaan atau pertunjukan sesuatu (pembawaan puisi, musik, dan sebagainya) tanpa persiapan lebih dahulu.

Improvisasi /Percobaan (eksperimen) ini adalah suatu tahap di mana mencoba mengolah hasil dari eksplorasi tersebut dan menerjemahkannya ke dalam sketsa di kertas sambil mempertimbangkan jenis elemen apa yang akan dipakai, serta pengambilan ikon yang tepat guna terwujudnya pesan yang ingin disampaikan di dalam karya seni nanti. Proses percobaan dilakukan berupa mencoba bereksperimen dengan mencoba berbagai macam alat dan teknik, guna menunjang karya seni yang berkualitas. Sketsa -sketsa yang terpilih tidak mutlak Sketsa-sketsa yang dipilih, tidak mutlak ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan melalui pertimbangan-pertimbangan menyangkut ide, estetik, dan artistik, sketsa-sketsa tersebut ditinjau dan diseleksi kembali bahkan adakalanya tidak terpakai sama sekali dan dianggap gagal.

Langkah berikutnya dari proses rancangan ini juga dilakukan dengan mengombinasikan sketsa-sketsa yang dipilih atau diseleksi sebelumnya untuk dijadikan rancangan yang nantinya akan dipakai sebagai pedoman dalam merealisasikan suatu gagasan yang ada. Upaya-upaya seperti ini sangat menarik dan perlu dicoba untuk diterapkan sebagai salah satu bagian dari proses eksperimentasi, karena sketsa-sketsa sebelumnya dapat memberikan berbagai alternatif yang dapat memberikan dorongan serta rangsangan imajinatif demi memunculkan kreativitas. Penulis berpendapat bahwa improvisasi merupakan suatu tahapan yang di mana penulis mencoba memperbaharui suatu karya. Tahap improvisasi ini penulis menciptakan karya seni lukis menggunakan teknik yang baru digunakan oleh penulis. Sehingga penulis diharuskan melakukan penjajakan lapangan, untuk mencari informasi secara faktual, dan melakukan eksperimen dalam proses berkarya dengan cara mencoba teknik Dusel



Gambar 3. Teknik Dusel dengan Arang Kayu
(Sumber: Pande Cahyadi, 2023)

Forming

Tahap ini adalah tahap pembentukan yang mana dari gagasan awal itucoba diterapkan dan diterjemahkan di dalam sketsa, kemudian memilih dari sketsa yang terbaik dan diwujudkan, namun dalam hal ini kerap kali melakukan perombakan demi pencapaian estetik, baik dari segi warna maupun besarnya bidang yang dipakai. Dalam melakukan proses pembentukan hal pertama yang dilakukan adalah mencari objek yang akan dilukis terkait dengan fenomena yang sedang diteliti dan direkam melalui alat dokumentasi yaitu kamera, setelah itu objek dicetak sesuai keinginan. Penciptaan tidak menjiplak secara mutlak objek foto tersebut, melainkan mensketsa terlebih dahulu ke dalam media buku gambar hal-hal yang menarik untuk dituangkan ke atas kanvas. Selama proses penciptaan berlangsung tidak jarang menemui kendala seperti kejenuhan dan krisis pemaknaan. Karena itu ada baiknya untuk selalu mempertanyakan fenomena yang diteliti sebagai objek lukisan, agar makna tersembunyi hadir dan mampu ditangkap serta divisualkan dalam karya. Tahapan terakhir ini adalah bagian dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasarkan pada prinsip-prinsip penyusunan seni rupadan unsur-unsur seni rupa. Unsur dan prinsip penyusunan seni rupa yang menjadi tonggak awal bagi tahapan forming, harus diimbangi oleh kesadaran akan hasrat pemaknaan dalam mengelaborasi fenomena agar kehadiran karya seni yang diciptakan kuat secara visual dan konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses perwujudan karya ini, pencipta menampilkan hasil dari pengungkapan ide atau gagasan yang memvisualkan “Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Tradisi Magala-Gala” dalam memvisualkan karya ini pencipta menekankan pada objek Gelungan yang ada pada karya tersebut. Diwujudkan melalui elemen- elemen seni lukis dan prinsip-prinsip estetika. Namun dalam membuat bentuk manusia pencipta tidak membuat terlalu realis, atau dideformasi dengan kebebasan emosi dalam membuat karya. Pada latar belakang karya penulis membuat ornamen wayang kamasan berupa Aun-Aun dan juga motif Tanah dengan maksud membuat suatu kesan ruang. Secara umum dari karya pencipta dapat diuraikan menjadi dua aspek, yaitu aspek idioplastis yang menyangkut tentang gagasan atau ide konsep dan isi dari ide pengungkapan karya tersebut, maupun bobot dari karya seni lukis. Aspek fisikoplastis menyangkut teknik dari penggarapan karya, maupun dari penerapan elemen-elemen visual seni rupa yang digunakan untuk mendukung ide atau gagasan dalam karya seni lukis. Jadi aspek fisikoplastis yang dimaksud lebih bersifat penampilan fisik dari karya seni lukis.

a. Aspek Ideoplastis

Pengertian ideoplastis adalah ide atau gagasan pengalaman, emosi, fantasi. Faktor inilah yang bersifat, yang mendasari karya-karya seni lukis. Aspek ideoplastis yang terkandung pada karya seni lukis yang pencipta sajikan pada karya inilah yang nantinya dalam pengungkapannya bertitik tolak dari kesadaran diri terhadap gerakan yang terjadi pada manusia yang di mana gerakan tersebut terjadi tanpa kita sadari, dari itulah menjadi motivator bagi pencipta untuk memvisualkan ke dalam karya seni lukis.

b. Aspek Fisikopatis

Aspek fisikopatis dalam seni lukis adalah meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknik, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti: garis, warna, bentuk, ruang dan tekstur dengan prinsip- prinsipnya. Dengan demikian faktor ini lebih bersifat fisik. Adapun aspek fisikoplastis yang dapat dilihat dalam karya pencipta yang tercipta dalam bentuk-bentuk dua dimensional, dengan menerapkan elemen atau unsur-unsur seni lukis seperti: bentuk, warna, garis, bidang, ruang, penerapan

komposisi, keseimbangan, dengan pusat perhatian yang keseluruhan ini merupakan wujud dari fisik dari karya seni lukis. Bentuk yang ditampilkan dalam karya ini, pencipta terlepas dari bentuk aslinya. Warna yang ditampilkan merupakan warna yang ditimbulkan oleh medium yang digunakan.

Penerapan garis adalah sebagai pembatas objek, baik objek utamamaupun dengan latar belakang. Ruang pada karya pencipta ditampilkan menggunakan bidang dua dimensional. Merupakan hasil pengaturan antara bidang besar dan kecil, jauh dan dekat dengan mempergunakan arang dan juga teknik Dusel yang dipergunakan. Dalam mengomposisikan objek maupun membuat proporsi, mengatur keseimbangan, maupun membuat pusat perhatian dan juga irama. Pencipta tidak terikat salah satu aturan atau pakem tertentu, tetapi dalam melukis busana pencipta terikat pada pakem yang ada di dalam wayang kamasan, sehingga karya lukis yang dibuat sesuai keinginan pencipta. Penerapan prinsip-prinsip estetika seperti kesatuan warna, melalui kesan antara bentuk, warna, komposisi bidang, ruang, garis pusat perhatian dan keseimbangan. Sehingga dapat mendukung keharmonisan karya yang berkualitas dan bermutu, yang dikerjakan semaksimal mungkin.

Karya 1



Gambar 4. Karya Berjudul “Berbeda”
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Dalam karya “Berbeda” karya ini menjelaskan bahwa bagaimana perbedaan status sosial antara mereka bertiga begitu jelas dengan adanya gelungan tersebut, dalam karya ini juga memperlihatkan bagaimana rakyat biasa bisa menghadang atau mencegat orang yang kedudukannya lebih tinggi dari mereka. Ketika berbicara tentang Gelungan wayang kamasan, seperti yang dijelaskan bagaimana banyaknya jenis Gelungan yang ada, dalam karya ini gelungan yang dipakai orang yang di sebelah kanan merupakan

Gelungan Tanjuk yang dimana gelungan tersebut biasanya dipakai oleh seorang raja atau status sosial yang tinggi. Kemudian orang yang di sebelah kiri menggunakan Gelungan Pepudakan yang dimana pada gelungan ini memiliki status sosial yang rendah, sedangkan orang yang di Tengah menggunakan Gelungan biasa yang tidak berisikan ornamen sedikit pun, ini menandakan bahwa orang tersebut memiliki status sosial yang paling bawah atau rendah.

Terlepas dari adanya status sosial, di sini penulis mencoba memvisualkan bagaimana suasana sederhana menyelimuti karya tersebut, ditambah dengan tumpahan efek cat yang tidak menyeluruh, kemudian ditambah dengan efek pecah-pecah pada bagian bawah Triplek dan yang paling penting adalah suasana atau keadaan Triplek tersebut yang sudah bekas dipakai dan juga ditambah dengan hasil tangan mereka untuk mendapatkan uang demi kelangsungan hidup mereka. Terlepas dari konsep, secara teknis pemilihan objek dan juga latar belakang sangat penting dalam pembentukan karya, dalam karya ini penulis membuat dua tokoh atau karakter yang berbeda dan ditambah satu orang pada posisi Tengah, penempatan mereka yang saling berhadapan membuat objek yang ada terkesan seimbang (balance), hal ini dilakukan penulis dikarenakan tinggi pada media yang sangat kecil dan juga ditambah dengan media yang lumayan lebar. Dalam karya tersebut juga penulis menambahkan motif aun-aun dan juga tanah wayang kamasan guna memperkecil ruang kosong yang ada dengan ditambah dengan Teknik Dusel dari arang bambu membuat kesan yang lebih gelap dan juga penempatan arang tersebut membuat efek seperti lapisan-lapisan yang ada, penggunaan serbuk abu juga memperkaya tekstur yang ada pada lukisan tersebut, yang mana jika dilihat dari jauh terlihat halus tetapi jika tampak dari dekat pasti akan terlihat, ini menandakan kita sebagai Masyarakat yang demokrasi haruslah melihat atau memperoleh informasi yang lebih cermat guna terhindar dari adanya berita hoaks, dan juga negara yang terlihat halus di luar belum tentu di dalam juga lebih halus, masalah yang terjadi sekarang tidak hanya datang dari luar tetapi dari dalam juga pasti ada masalah yang ada.

Karya 2



Gambar 5. Karya Berjudul “Relevan?”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Dalam karya “Relevan?” pada karya ini terlihat bagaimana sengitnya pertarungan antara mereka berdua yang dimana pada pertarungan ini terdapat dua orang yang sedang bertarung dalam permainan tersebut, pada karya ini juga terdapat dua status sosial yang berbeda, yang mana Gelungan tersebut yang menjadi penanda status sosial, yang mereka pakai merupakan Gelungan Tanjung Pati dan Kekedon, kedua gelungan tersebut merupakan gelungan menengah ke bawah. Pada karya ini juga memperlihatkan bagaimana kesan yang ditimbulkan antara mereka berdua yang mana mereka saling tatap muka dan juga saling beradu pandang seolah-olah tidak akan memberikan kemenangan bagi musuh mereka. Demokrasi merupakan sistem negara yang dianut oleh Indonesia tetapi apakah demokrasi itu bisa diterima oleh semua kalangan termasuk masyarakat dan juga pemerintah, dari pandangan tersebut pencipta mencoba memvisualisasikan bagaimana sudut pandang sangat penting dalam berdemokrasi, dalam lingkungan bermasyarakat banyak sekali masalah-masalah yang terjadi dan mungkin diketahui oleh pemerintah namun di lapangan banyak sekali masalah-masalah yang tidak diselesaikan oleh pemerintah. Perlu diketahui juga persoalan tersebut tidak untuk memojokkan pemerintah namun membuka sudut pandang ke pada masyarakat bahwasanya masalah atau persoalan tersebut perlu ditindak atau pun diproses dengan cepat.

Keluar dari konsep penciptaan, sama seperti sebelumnya latar belakang yang pencipta buat teknik yang digunakan merupakan teknik Dusel dari arang kayu yang membuat kesan yang lebih

gelap dan juga penempatan arang tersebut membuat efek seperti lapisan-lapisan, penggunaan serbuk abu juga memperkaya tekstur yang ada pada lukisan tersebut, yang mana jika dilihat dari jauh terlihat halus tetapi jika tampak dari dekat pasti akan terlihat sama, seperti karya sebelumnya motif aunan dan tanah yang semakin banyak itu menandakan bagaimana masalah atau persoalan yang ada di lapangan semakin banyak dan juga perlu diproses dengan cepat, kemudian pada latar belakang juga aliran cat jatuh yang seharusnya ke bawah penulis balikkan menjadi ke atas, terkadang apa yang pemerintah lakukan atau dikontribusikan untuk masyarakat tidaklah relevan dengan keadaan di lapangan.

KESIMPULAN

Dalam penciptaan karya seni Lukis yang mengangkat “Karakter Gelungan Wayang Kamasan Dalam Permainan Tradisi Magala-Gala” dalam teori Hawkins menyebutkan bahwa penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap yaitu *exploration* (eksplorasi) yang mana dalam hal ini penulis melakukan eksplorasi terhadap ide atau gagasan terkait dengan judul yang diambil, *improvisation* (improvisasi) dalam hal ini penulis mencoba melakukan hal yang baru terkait dengan teknik ataupun media yang dipakai, dan *forming* (pembentukan atau komposisi) di sini penulis membuat suatu karya terkait ide yang diambil tanpa mengurangi estetika dalam karya tersebut, mulai dari tahapan sketsa kemudian pemilihan media dan juga teknik dilanjutkan dengan proses pembentukan karya tersebut. Dalam pembuatan karya tentu tidak lepas dari adanya estetika yang ada, dalam teori Djelantik beliau mengemukakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yakni (1). Wujud atau rupa (*appearance*) (2). Bobot atau isi (*content, substance*) (3). Penampilan, penyajian (*presentation*), dengan tiga aspek tersebut penulis mencoba menerapkan teori tersebut ke dalam karya yang di buat.

DAFTAR RUJUKAN

- Baliilu. 2019. “Sanggar Rumah Wayang Sinar Pande Di Kamasan: Tanpa pungut Biaya Sebarkan Ilmu, Lestarkan Warisan Budaya”, <https://baliilu.com/sanggar-rumah-wayang-sinar-pande-di-kamasan-tanpa-pungut-biaya->

- [sebarakan-ilmu-lestarikan-warisan-budaya/](#), diakses pada 05 Februari 2023 pukul 13.43 WITA.
- Bendi Yudha, Made. “*Metode Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa*”. 2010. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar. <https://isi-dps.ac.id/metode-penciptaan-simbolisasi-bentuk-dalam-ruang-imaji-rupa/>
- Cakra Buanan, “*Anggara. Kehidupan Nelayan Cilacap Sebagai Sumber Gagasan Karya Seni Lukis*”. 2017. Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/29530/6/S_SRP_11_01941_Chapter3.pdf
- Duana Satika, I Nyoman. 2023. “*Jejak Wacana Feodalisme Dalam Nukilan Teks Karya Sastra Naratif Tradisional Bali*”. Denpasar: Universitas Udayana. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/semnalisa/article/download/7107/5416/16023>
- Jaya Putra, I Gede. “*Spiritualitas Urban Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Kontemporer*”. 2019. Bali: Sekolah Tinggi Desain Bali. 5-[Article%20Text-149-2-10-20190619%20\(2\).pdf](#)
- Kanta, I Made. “*Proses Melukis Tradisionil Wayang Kamasan*”. 1977. Denpasar: Proyek Sasana Budaya Bali
- KBBI. 2023. “*Feodalisme*”
- Kompas TV Banjarmasin. “*Mafud MD Buka Bukaannya di DPR*” Youtube, diunggah oleh Nama Pengunggah, 30 Maret 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=tTvkX2NtRWc>
- Hendra Adiguna, Made, I Dewa Putu Gede Budiarta, A.A Gede Yugus. 2022. “*Motif Ornamen Bali Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Wayang Kamasan*”. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar. [1837-Article%20Text-4281-1-10-20221021%20\(1\).pdf](#)
- Putri, Kusuma. “*Exploration of Pancasila Value in The Traditional Games of Gala-Gala as Strengthening Young Generation Characters*”. 2021. Universitas Gadjah Mada. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/50598/31290>
- Tfr. “*Seni Rupa Dua Dimensi: Pengetian Dan Medium Karya Drawing*”. 2023. <https://tfr.news/berita/id/seni-rupa-dua-dimensi-drawing>, diakses pada 23 Mei 2023 pukul 20.35 WITA.
- Tiartini Mudarahayu, I Made. “*Estetika Bentuk Busana Wayang Kamasan*”. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar. [1573-3661-2-PB%20\(1\).pdf](#)
- Tribun Bali. “*Inikan Lukisan Wayang Gaya Baru? Teja Astawa Berani Ubah Karakter Wayang Kamasan*”. 2015. <https://bali.tribunnews.com/2015/12/06/inikah-lukisan-wayang-gaya-baru-teja-astawa-berani-ubah-karakter-wayang-kamasan?page=all>, diakses pada 09 Oktober 2023 pukul 4.05 WITA.
- Wahyuni, Ayu. “*Kemampuan Menggambar Bentuk Melalui Teknik Dusel Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai*”. 2017. Makasar: Universitas Negeri Makasar. <http://eprints.unm.ac.id/16804/1/Ayu%20buntu.pdf>
- Yudi Andi, Eko. “*Stilasi Shio Dalam Penciptaan Karya Kriya Logam*”. 2016. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/1452/7/jurnal.pdf>