

Proses Melukis Wayang Kamasan di Sanggar Lukis Klasik Kamasan Wasundari Kamasan, Klungkung, Bali

I Gede Putra Astawa¹, I Made Berata², I Made Mertanadi³

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

E-mail : 1astawaputra178@gmail.com, berataoffice@gmail.com

Abstrak

Seni lukis wayang Kamasan merupakan seni tardisi adhiluhung yang patut mendapat perhatian dari kondisi eksistensinya yang mengalami keterpurukan generasi penerus kebelanjutannya. Fenomena ini, dampak dari meroketnya teknologi modern yang menjajah dunia dalam hitungan detik. Munculnya teknologi digital yang menawarkan kemudahan dan instan berpengaruh terhadap *mindset* (pola pikir) kaum generasi muda Desa Kamasan menghilangkan seni tradisi wayang kamasan yang mampu melapuai zamannya. Fenomena ini sangat menarik ditelusuri lebih dekat melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dilaksanakan secara langsung di lapangan, dengan tujuan untuk menyerap proses melukis wayang kamasan. Pengumpulan data dan analisis data menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti terlibat lasung dalam aktivitas keseharian para seniman di Sanggar Seni Lukis klasik Wayang Kamasan Wasundari. Dalam pelaksanaan proses melukis wayang kamasan mengaplikasikan metode tiga tahap dan langkah proses penciptaan seni kriya, untuk membahas permasalahan yang diangkat, yakni proses melukis wayang kamasan melalui persepektif hirarki yang terlahir dari konsep *Tri Loka*, memahami figur dan karakter wayang, substansi naskah kesusastraan yang menjadi sumber penciptaan, serta memahami konsep cara baca narasi visual seni lukis wayang kamasan. Pengorganisasian figur atau tokoh pewayangan yang berfungsi sebagai "teks" dalam bahasa visual, yang dapat mewakili substansi "konteks" dari naskah kesusastraan yang diilustrasi dalam bentuk karya seni lukis pewayangan. Tahapan proses melukis ini dipandang rumit dan menyita banyak watu, tidak sebanding pekerjaan dengan hasil akhirnya secara finalisial.

Kata kunci: Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Proses Melukis, Wayang Kamasan

Abstract

*The art of Kamasan puppet painting is a great tradition that deserves attention from the condition of its existence which is experiencing a decline in the next generation of its continuity. This phenomenon is the impact of the skyrocketing modern technology that colonizes the world in seconds. The emergence of digital technology that offers convenience and instant affects the mindset of the young generation of Kamasan Village, eliminating the traditional art of wayang kamasan that is able to sweep its era. This phenomenon is very interesting to explore more closely through the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program implemented directly in the field, with the aim of absorbing the process of painting wayang kamasan. Data collection and data analysis use qualitative methods, where researchers are involved in the daily activities of the artists at the Wasundari Wayang Kamasan classical painting studio. In the implementation of the process of painting wayang kamasan, the three-stage method and steps of the art creation process are applied to discuss the issues raised, namely the process of painting wayang kamasan through a hierarchical perspective born from the concept of *Tri Loka*, understanding the figures and characters of wayang, the substance of the literary text that is the source of creation, and understanding the concept of how to read the visual narrative of wayang kamasan painting. The organization of puppet figures or characters that function as "text" in visual language, which can represent the substance of the "context" of the literary text illustrated in the form of puppet paintings. This stage of the painting process is considered complicated and time-consuming, not worth the work with the final result.*

Keywords: Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Painting Process, Kamasan Puppet

Artikel ini diterima pada: 8 Agustus 2024, Direview: 5 Februari 2025, dan Disetujui pada: 30 Juni 2025

PENDAHULUAN

Pada masa lampau, melukis tradisional wayang kamasan atau lukisan gaya kamasan lebih dikenal dengan nama Melukis *Wong-Wongan*. *Wong* artinya manusia, *wong-wongan* artinya banyak manusia atau manusia dengan alam sekitarnya. Kanta dalam Menggambar Wayang Klasik Gaya Kamasan menjelaskan Melukis wayang, dulu dikenal dengan istilah melukis *wong-wongan* (orang-orangan) adalah corak seni lukis dengan gaya klasik yang sampai saat ini masih banyak berperan dalam kegiatan seni masyarakat di Bali. Secara khusus kegiatan melukis ini

berkembang dan mentradisi di desa Kamasan Klungkung yang dimulai tahun 1686 M dimana Raja Dalem Klungkung sangat perhatian, melakukan pengayoman serta pembinaan kepada para pelukis-pelukis sehingga dikenallah nama *Sangging Modara I Lebih lanjut Muda Rahayu* dalam Estetika Bentuk Busana Pada Lukis Wayang Kamasan memaparkan tradisi melukis ini menjadi *Pakem* Wayang Kamasan, merupakan sebuah bentuk kesepakatan bagi setiap seniman yang terlibat dalam pengerjaan satu buah lukisan Wayang, contohnya seorang seniman yang bertugas mewarnai sudah paham warna yang harus diaplikasikan pada figur melalui bentuk dan motif yang digambarkan oleh seniman yang bertugas membuat sketsa. Pakem ini yang menjadi benang merah antara satu seniman dengan lainnya (Mudarrahayu dkk., 2021).

Seni lukis wayang dalam peradabannya tidak hanya sebagai hiasan semata, namun sangat terkait Kesenian sebagai salah satu aspek kebudayaan memiliki arti penting dalam kehidupan masyarakat. Menurut plato (dalam rachman, 2007), mengatakan bahwa seni dan masyarakat tidak dapat dipisahkan, masyarakat dan seni bersumber dari hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, sejarah telah membuktikan bahwa tidak ada masyarakat tanpa seni, karena seni selalu hadir dalam kehidupan manusia dan mempunyai peranan yang sangat penting (Yunita Asri Diantary Ni Made, 2021: 77). Terbukti seni lukis wayang kamasan menjadi sarana pelaksanaan upacara yadnya keagamaan Hindu di Bali adalah implementasi seni tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia serta kepercayaannya terhadap ritus keagamaan.

Pendapat tersebut di atas dapat diselaraskan dengan budaya dan agama di Bali, bahwa Agama Hindu di Bali tidak terlepas dari upacara dengan sistem tingkatan upacara yang melandasinya. Dari tingkatan yadnya yang paling kecil yang *disebut utamaning nista* sampai pada tingkatan yadnya yang paling tinggi yang disebut *utamaning utama* yang tidak luput dari sarana yang menggunakan lukisan wayang. Berbagai produk telah dihasilkan oleh para perajin lukisan wayang kamasan, produk yang dihasilkan hanya digunakan oleh konsumen yang terbatas. Faktor ini berhubungan dengan target pasar, saat ini hanya kalangan tertentu yang menggunakan produk lukisan wayang kamasan ini. Hal tersebut menyebabkan jumlah produksi lukisan wayang kamasan sulit ditingkatkan, jumlah produksi yang terbatas ini berdampak pada rendahnya penghasilan perajin lukisan. Seiring berjalananya waktu, lukisan wayang kamasan dikembangkan di beberapa produk kerajinan seperti topi/capil, jam dinding yang berlatar lukisan wayang kamasan, pada keramik lukis, dan lain sebagainya untuk memenuhi kebutuhan pasar pariwisata.

Seiring kemajuan perkembangan zaman teknologi canggih dan munculnya teknologi digital, berdampak terhadap menurunnya minat generasi milenial terhadap keberadaan seni tradisi yang adiluhung. Teknik melukis tradisi wayang kamasan tidak lagi diminati karena banyak kalangan anak muda yang kurang berminat dan menggeluti lukis tradisi wayang kamasan, dikarenakan melukis dengan teknik tradisi dianggap lebih rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama dibandingkan menggunakan media digital (Gusti dkk., 2024). Dengan melukis menggunakan media digital dianggap lebih efisien dan mempersingkat waktu dalam proses menggambar maupun melukis. Senada dengan penjelasan Siburian dalam Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia, menjelaskan Globalisasi mempengaruhi hampir semua aspek yang ada di masyarakat, termasuk diantaranya aspek budaya dan kesenianya (Panduraja Siburian dkk., 2021)

Berangkat dari paparan latar belakang di atas, sebagai bingkai penulis untuk melangkah dan turut berperan dalam melegitimasi keberadaan Seni Lukis Klasik Wayang Kamasan melalui Program Merdeka Belajar (MBKM). Penulis ingin melestarikan dan mengembangkan teknik melukis tradisi, khususnya melukis tradisi wayang kamasan, dengan memilih Sanggar Lukis Klasik Wasundari sebagai tempat magang/praktek kerja MBKM. Keinginan penulis melakukan kegiatan praktek kerja/magang di Sanggar Lukis Klasik Kamasan Wasundari yaitu ingin mempelajari teknik melukis wayang kamasan sekaligus ingin melestarikan budaya dan tradisi agar tidak punah.

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan kasus yang berdampak signifikan terhadap kelestarian seni budaya tradisi yang memiliki sinergisme dengan kepentingan aktifitas keagamaan Hindu di Bali. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan praktek

kerja/MBKM di Sanggar Lukis Klasik Kamasan Wasundari yaitu ingin melakukan kegiatan magang sekaligus ingin mengetahui bagaimana proses dan teknik dalam melukis Wayang Kamasan, dengan mempelajari karakter-karakter dalam seni lukis wayang kamasan serta memperdalam ilmu pengetahuan dan mengetahui cerita yang diwujudkan dalam lukisan wayang kamasan dan mengetahui fungsi dan makna dari lukisan wayang kamasan tersebut.

Maanfaat akademik yang diperoleh yaitu memberikan pengalaman belajar mahasiswa dan menambah wawasan dalam bidang melukis wayang kamasan sebagai bentuk media pembelajaran yang didapat di perguruan tinggi. Maanfaat bagi praktis diperoleh dengan menambah ilmu pengetahuan dalam bidang melukis wayang kamasan sekaligus melestarikan seni dan tradisi.

METODE

Penciptaan sebuah karya seni lahir dari data-data yang menjadi acuan dalam mengeksplorasi ide dan gagasan serta didukung oleh media dalam penciptaannya. Pengumpulan data dalam penciptaan karya seni lukis wayang kamasan menggunakan metode penciptaan oleh Sp Gustami dalam Suartana et al menekankan, metode tiga tahap dan langkah proses penciptaan seni kriya yaitu; (1) Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan); (2) Perancangan, untuk mendapatkan sketsa alternatif dan sketsa terpilih sebagai dasar perwujudan karya; (3) Perwujudan (pembuatan karya) (Dalam proses penggalian data penciptaan ini meminjam metode penelitian kualitatif menurut Basrowi & Suwandi (2008: 2) menuturkan bahwa peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif di dalamnya melibatkan peneliti sehingga akan paham mengenai konteks dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti (Fadli, 2021), sementara penciptaan seni lukis wayang kamasan ini terurai di lapangan dan peneliti terlibat langsung dalam aktifitas kehidupan masyarakat untuk memahami secara langsung fenomena yang terjadi.

1. Tahap Eksplorasi

- a. Observasi. Teknik observasi merupakan teknik yang sangat lazim digunakan dalam penelitian kualitatif. Penelitian berbasis teknik observasi dalam suatu penelitian telah lama di dominasi oleh observasi secara visual dibandingkan secara auditif yang sampai saat ini jarang sekali digunakan (Ichsan & Ali, 2020: 85). Disini Penulis melakukan observasi dengan mendatangi langsung Sanggar Seni Lukis Klasik Kamasan Wasundari, yang beralamat di Banjar Sangging Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung-Bali, pada hari Sabtu, tanggal 3 Februari 2024. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan data dan teknik pembuatan lukisan wayang dari awal pembuatan berupa sketsa sehingga menjadi lukisan utuh.
- b. Wawancara. Merupakan salah satu teknik pengumpulan data. Teknik ini paling luas digunakan untuk memperoleh informasi dari responed/informan (subjek yang akan dimintakan informasinya) (Siger, 2002: 1). Penulis melakukan wawancara kepada Ketua Sanggar Seni Lukis Klasik Kamasan Wasundari bernama Ni Wayan Sri Wedari untuk mendapatkan penjelasan dan pengertian dari lukisan wayang kamasan.
- c. Studi pustaka adalah proses sistematis dalam mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian (ASRIN, 2022)Penulis melakukan studi pustaka di perpustakaan hasil wawancara dari beberapa tokoh seniman lukisan wayang kamasan untuk mendapatkan sejarah mengenai keberadaan lukisan wayang kamasan.
- d. Praktek magang. Penulis akan melakukan praktek magang di Sanggar Seni Lukis Klasik Kamasan Wasundari untuk mempelajari proses dan teknik melukis tradisi wayang kamasan, fungsi seni lukis wayang kamasan dalam dalam aktivitas masyarakat Hindu Bali, dan Cerita-cerita yang dijadikan tema dalam lukisan wayang kamasan serta fungsi dan maknanya.

2. Perancangan

Tahap penciptaan karya seni tidak terlepas dari perancangan sebagai langkah awal sebelum tahap sketsa. Perancangan menurut Wahyujati menjelaskan perancangan adalah cara untuk merancang sesuatu produk dapat dilakukan melalui tahapan-tahapan yang dapat dipahami (Bartha Bintari Wahyujati, 2021)

Pada tahap perancangan sketsa lukisan wayang kamasan ini memastikan konsep yang akan dibuat dan mengembangkan ide serta komposisi lukisan dengan baik sebelum mulai mengerjakan secara lengkap dengan menetapkan konsep dan tema lukisan yang menceritakan perjalanan Sutasoma dengan membuat lima buah karya lukis wayang kamasan dan juga mencari referensi yang relevan dengan tema yang sudah ditentukan. Berikut adalah beberapa hasil dari rancangan sketsa (lihat gambar 1)



Gambar: 1. Rancangan Sketsa.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

3. Tahap Perwujudan

Perwujudan karya seni menurut Patriansyah dalam Teknik Pembuatan Gelungan Tari Topeng Panca Di Sanggar Seni Citra Kara dilansir Adi Setiawan menjelaskan tahap perwujudan ini merupakan lanjutan dari tahap perancangan yakni lewat desain terpilih, terkadang dalam prosesnya seringkali ditemukan ide-ide dan bentuk-bentuk baru yang muncul sehingga tidak menutup kemungkinan karya yang telah jadi mengalami improvisasi atau perubahan dari sketsa yang telah ditentukan (Adi Setiawan, 2024: 2007). Pada tahapan perwujudan penciptaan ini dilakukan dengan mengeksekusi hasil sketsa sebagai acuan dalam perwujudan karya cipta. Melalui Langkah-langkah berdasarkan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya dengan melakukan proses pembagian bidang, komposisi, sketsa, kontur, penerapan warna, hingga proses finishing. Berikut adalah proses perwujudan lukisan wayang kamasan. Sebelum proses perwujudan hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan. Dalam pembuatan seni lukis Wayang Kamasan dibutuhkan beberapa bahan, alat dan perlengkapan

seperlunya. Dalam perkembangan saat ini pemakaian bahan-bahan tradisi telah mengalami penyesuaian. Bahan campuran bisa saja diterapkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan. Warna tradisi disebut Pere sejenis batuan lunak yang bisa diperoleh di laut atau pantai dengan jenis warna merah coklat dan coklat kekuningan. Warna putih diperoleh dari tulang yang dibakar, serta hitam dari jelaga lampu. Bahan import seperti Ancur (bahan perekat yang lebur dengan air) dan Gincu warna merah menyala didapat dari Cina. Peralatan utama adalah Penelingan (pena yang dibuat dari bahan lidi ijuk atau bambu) dan kuas. Dari berbagai macam bentuk pena dan kuas serta peralatan yang khas antara lain disebut: penulian, penelingan, penelak dengan ukuran bervariasi besar dan kecil serta pengerasan yaitu alat yang digunakan untuk menghaluskan permukaan gambar yang dibuat dari kerang dan bambu. Kemajuan teknologi memungkinkan tersedianya warna-warna ataupun alat

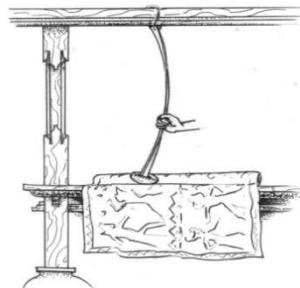
pengganti yang berkualitas misalnya: warna akrilik dan kuas, pena serta peralatan lainnya yang mudah diperoleh di toko-toko seperti gamar berikut.



Gambar: 2. Alat dan Bahan berupa kain kanvas, warna acrylic, kuas bambu, dan kerang laut (bulih)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

a. Proses Pembuatan Kanvas

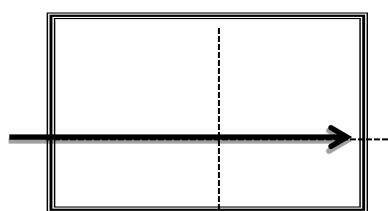
Proses pembuatan diawali dari mubuhin yaitu: penyediaan kanvas dengan bahan kasa yang dicelupkan ke dalam bubur beras, dipentang dan dianginkan sampai setengah kering. Tindakan dilanjutkan dengan meng-gerus kain kanvas dengan kerang khusus (kerang bulih) bertangkaikan sebilah bambu diikat dan disanggakan pada lambang (bentangan kayu pada ring bangunan) untuk memperoleh tekanan secukupnya dan digosok-gosokkan pada permukaan kain sehingga kanvas menjadi padat dan halus, disajikan dalam contoh berikut



Gambar: 3. Alat Ngerus Kanvas.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

b. Pembagian Bidang

Pada proses melukis wayang kamasan diawali dengan proses pembagian bidang. Penulis menggunakan komposisi satu arah yang sesuai dengan metode arah baca narasi cerita dan juga menerapkan komposisi perspektif Hirarkhi yang menetapkan konsep Tri Loka yakni tiga tempat/dunia yaitu adanya norma Bhur, Bwah, Swah yaitu alam atas, alam tengah, dan alam bawah. Alam atas biasanya merupakan tempat para Dewa, alam tengah manusia, dan alam bawah dunia binatang.



Gambar: 4. Komposisi Bidang Satu Arah
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahap selanjutnya adalah proses *ngedum karang* (membagi bidang gambar) mengatur *kekuwub* (proporsi) agar sesuai dengan adegan cerita dan banyaknya jenis figure yang

secara umum mempergunakan pensil atau arang khusus dari arang kayu medori atau kayu kamboja, agar mudah dihapus.



Gambar: 5. Komposisi Bidang (*Ngedum Karang*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

c. Penyusunan Figur

Penyusunan figure dalam lukisan wayang Kamasan melibatkan cara mengatur, menggambarkan, dan menyusun elemen-elemen figure manusia atau objek lain. Memperhatikan proporsi figure sesuai dengan skala yang diinginkan yang menggunakan pedoman pada bagian kepala sebagai ukuran standar untuk memastikan proporsi yang realistik. Dalam tindakan lebih lanjut berupa penyusunan motif atau figur wayang yang akan dilukis, setelah melalui seleksi dari ceritera yang akan ditampilkan pada masing-masing adegan, diatur dengan pedoman Tri Loka dan Tri Angga.

Konsep Tri Loka adalah konsep keseimbangan diantara tiga dunia, yang Bernama Skala (dunia atas), Skala Niskala (dunia atas), dan Niskala (dunia bawah) atau biasanya disebut sebagai Bhur, Bwah, Swah (Wulandari, 2015: 63). Konsep Tri Angga merupakan konsep dengan pembagian tubuh (angga). Utamaning Angga merupakan bagian utama dalam tubuh yang dalam estetika Hindu dikaitkan dengan bagian yang paling disucikan adalah bagian kepala. Madya Angga merupakan bagian kedua dalam bagian tubuh yaitu badan, dari bahu hingga pinggul. Nistaning Angga adalah bagian terakhir dari pembagian ini yang terdapat pada bagian bawah pinggul dan kaki (Gede & Dewi, 2020: 39).



Gambar: 6. Komposisi Bidang (*Ngedum Karang*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

d. Proses *Ngereka/Kontur*

Setelah proses sketsa selesai, tahap selanjutnya dilanjutkan dengan proses ngereka (membuat sketsa lebih diteliti) dengan menggunakan tinta hitam tipis dari figur-firug wayang serta kelengkapan lainnya yang akan ditampilkan. Dilanjutkan dengan Preses melukis wayang kamasan diawali dengan membagi bidang dan komposisi objek/ pigur, penulis menggunakan komposisi satu arah dengan menggunakan konsep Tri Loka dengan menyesuaikan arah baca narasi cerita. Penulis juga menerapkan komposisi perspektif hirarkhi adalah sebuah konsep penyusunan pigur-pigur wayang berdasarkan logika penokohan, misalnya seperti tokoh para Dewa, resi, burung ditempatkan pada bagian atas, tokoh raja, patih di tempatkan di tengah-tengah, dan tokoh punakawan, rakyat dan binatang berkaki empat seperti kera, harimau, anjing kijang, kuda dan lainnya di tempatkan di bagian bawah bawah. Penempatan binatang disesuaikan pula dengan habitat dan narasi cerita yang digambarkan



Gambar: 7. Teknik Kontur (*Ngereka*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

e. Proses warna

Warna adalah elemen-elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologoi warna (Fajar Paksi, 2021: 91). Pada proses warna ini menggunakan teknik *ngampad*/sigar warna yaitu teknik pewarnaan yang berulang-ulang yang menghasilkan gradasi warna proses warna dimulai dari hiasan pakaian yang terbuat dari emas dengan warna kuning yang digradasi dengan warna kuning tua, dilanjutkan dengan warna merah pada pakaian dan warna biru sebagai variasi. Tahap selanjutnya adalah tahap penerapan warna kuning muda yang dipasangkan pada tokoh wayang yang dianggap mempunyai warna kuning muda dan warna coklat atau warna yang lebih tua diterapkan pada tokoh raksasa, dan kesatria.



Gambar: 8. Proses Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

f. Tahap Finishing

Setelah proses warna dianggap selesai dan cukup kering, kemudian digerus kembali menggunakan kerang yang dilanjutkan dengan proses nyawi atau proses pembuatan detail hiasan dengan pena, dilanjut dengan nyocain atau membuat titik permata dengan warna biru atau hijau dan merah pada hiasan wayang. Ngebokin (membuat bulu pada badan dan rambut) dan mutihin dengan memberikan warna putih pada gigi dan kuku wayang.



Gambar: 9. Proses *Nyocain*
(Sumber: Putra Astawa, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui program magang, merupakan wadah bagi mahasiswa dalam mengembangkan pengetahuan akademis di lapangan dalam menambah wawasan terhadap proses penciptaan seni tradisi khususnya wayang kamasan. Dalam pelaksanaan magang ini menghasilkan 5 (lima) buah karya cipta. Kelima hasil karya cipta yang dihasilkan merupakan visualisasi dari petikan sastra *Kakawin Sutasoma* karya Mpu Tantular, mengisahkan Prabu Sutasoma yang beraliran Budha Bodhisattva turun ke bumi bertugas menaklukkan kebatilan dan menjunjung nilai-nilai kebenaran (Dharma). Kisah perjalanan Prabu Sutasoma dinarasikan dalam bentuk visual dibagi menjadi lima adegan dalam bentuk seni lukis wayang kamasan. Masing-masing adegan mengisahkan perjalanan Prabu Sutasoma dalam membina manusia menuju ajaran Dharma, memusnahkan keangkaramurkaan dengan mengendalikan nafsu dunia. Beberapa karya hasil cipta berupa lukisan sebagai berikut

Karya 1.



Gambar: 10. Anugrah
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ulasan karya

Karya cipta dengan judul "Anugrah" dengan ukuran ukuran 60x80 cm, menyuguhkan figur-firug wayang yang dapat mewakili pengejawantahan *Kekawin Sutasoma* dalam bentuk karya seni lukis. Figur-firug pewayangan ditransformasi dari bentuk-bentuk wayang kulit, karena bentuk dan karakter ketokohan wayang kulit sudah melekat dalam sanubari masyarakat pendukungnya, sehingga dapat memudahkan dalam pembacaan narasi melalui bahasa visual pada bidang seni lukis. Dalam seni lukis pewayangan karakter ketokohan merupakan "teks" dimana keradaan "teks" akan menggiring pembacanya pada "konteks" alur ceritera yang di sampaikan lewat bahasa visual.

Pada karya ini, menunjukkan adegan pertemuan Prabhu Sutasoma dengan Dewa Indra di tengah hutan. Kedua petokohan ini merupakan "teks" inti dalam melukiskan narasi kepergian Prabhu Sutasoma meninggalkan istana kerajaan Hastina Pura dalam menolak perjodohan yang dikehendaki ayahnya Prabhu Mahaketu. Sutasoma yang mendalami ajaran Budha Bodhisattva pergi ke hutan dan melakukan yoga semedi untuk mendapatkan pentunjuk sebelum mendaki gunung Himalaya di ikuti oleh para Pendeta, yang kemudian bertemu dengan Dewa Indra.

Dalam menarasikan ceritera pada seni lukis pewayangan tokoh punakawan selalu hadir, bukan berarti hanya untuk memenuhi bidang dan Menyusun keseimbangan, namun sebagai bukti transformasi adegan pertunjukan wayang kulit *pakeliran* pada karya seni lukis. Tokoh punakawan pada pertunjukan wayang kulit sebagai peran penerjamah menyampaikan "konteks" cerita kepada *aoudien*, dan sebaliknya tokoh punakawan pada seni lukis pewayang memberikan makna penegasan pembacaan tingkat ketokohan yang melahirkan persepektif "hirarki" yakni tokoh raja dan setingkatnya di diposisikan ditengah, punakawan/rakyat diposisikan di bawah, tingkat dewa di posisikan di atas.

Karya 2.



Gambar: 11. Penebusan Dosa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ulasan Karya

Karya cipta yang berjudul “Penebusan Dosa” merupakan hasil studi tiru, praktik secara langsung di lapangan malalui beberapa tahapan, seperti menggali ide ceritera, menentukan karakter tokoh inti sebagai “teks” visual yang kemudian dapat tersampaikannya “konteks” cerita agar tidak menyimpang dari “teks dan konteks” naskah *kakawin Sutasoma* yang ditransformasikan dalam bentuk seni lukis pewayangan. Sehingga karya seni yang disajikan memiliki arah dan tujuan bagi kalangan masyarakat apresian.

Karya dengan ukuran 60 X 80 Cm ini, mempresentasikan pertemuan Prabhu Sutasoma dengan Gajah Wakra, dalam pejalannya menuju gunung Mahameru, setelah mendapat restu dari Dewa Indra. Penyajian karya dengan mengetengahkan dua tokoh utama yakni Sutasoma dan Gajah Wakra sebagai “point teks” dalam pembacaan narasi yang mengisahkan keberhasilan Prabhu Sutasoma menundukan keangkara murkaan yang direpresentasikan dengan figur raksasa berkepala gajah. Konteks narasi dari adegan ini tersembunyi Pendidikan budi pakerti dibalik penyajian teks visual, yang dikomposisikan presisi antara sisi bidang kiri dan kanan pembagiannya hampir sama. Pembagian kompoisi yang presisi bukan hanya teknik *ngedum Karang*; istilah pembagian bidang seniman lukis tradisi Kamasan, namun merupakan bukti otentik bahwa pakem seni lukis wayang Kamasan adalah transformasi seni pertujukan wayang kulit pakeliran. Ketika adegan prolog figur-figur wayang dikomposisikan presisi, dimana ruang pekeliran antara sisi kanan dan kiri pembagiannya sama, sehingga tata ruang pakeliran nampak seimbang. Pembagian bidang atau *ngedum karang* dalam melukis merupakan tahapan esensial yang menjadi pertimbangan dan sangat menuntukan keberhasilan karya diwujudkan memiliki kualitas estetika yang manarik.

Karya 3.



Gambar: 12. Penyerahan Diri
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ulasan Karya

Karya cipta bagian 3 (tiga) berjudul “Penyerahan Diri” berukuran 60 X80 cm, dengan posisi bidang *landscape* masih tetap menampilkan adegan narasi dalam koridor naskah *Kekawin Sutasoma*. Terwujudnya karya ini, berangkat dari penggalian ide melalui observasi karya seni dalam bentuk lukisan dan relief yang menerjemahkan kisah Sutasoma dalam bentuk visual. Hasil observasi berupa data visual menjadi formasi dalam perwujudan karya cipta ini, meskipun tampilannya masih didominasi pola *nyantrik*; istilah Bahasa jawa yang berarti “berguru” sifatnya masih meniru ajaran sang guru. Dalam arti karya yang diwujudkan belum menunjukkan identitas penciptanya, masih nampak dominan hasil bimbingan Sanggar Lukis Tradisional Wasundari.

Karya seni lukis yang mempresentasikan kisah Prabhu Sutasoma berasama pengikutnya Gajah wakra menghadapi ujian dalam pengembaramnya menebar ajaran dharma, diserang oleh seekor naga yang buas dan kejam karena kelaparan. Penyajian karya ini menghadirkan figur seekor naga dan Sutasoma merupakan domain “teks visual” dalam pembacaan narasinya, dimana “konteks” yang tersembunyi dibalik narasi mengadung pesan moral dan budipakerti, serta ajaran dharma akan mudah diilustrasikan dengan bahasa verbal. Tampilan karya masih manunjukkan kecendrung komposisi bidang presisi, mengadopsi komposisi presisi pertunjukkan wayang kulit pekeliran, serta pola pembacaan narasi model satu arah dari sisi kanan ke kiri, dengan pembagian ruang menggunakan konsep “*Tri Loka*” yakni; *swah loka* (alam atas) adalah alam para dewa, sedangkan *bhuah loka* (alam tengah) alam manusia dan *Bhur Loka* (alam bawah) adalah alam binatang. Dalam praktiknya konsep ini sebagai acuan untuk memposisikan figur-firug ketokohan seperti; tokoh dewa diposisikan di bagian atas (*swah loka*), tokoh raja, para resi, mentri didudukan pada bagian tengah (*buah loka*), dan tokoh punakawan serta penggambaran binatang di tempatkan di bagian bawah (*bhur loka*), terkecuali penggambaran binatang burung ditempatkan pada bagian atas. Konsep *Tri Loka* ini telah menjadi tradisi turun-tumurun bagi masyarakat pelukis tradisi pewayangan Desa Kamasan.

Karya 4.



Gambar: 13. Peleburan Hawa Nafsu
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ulasan Karya

Karya seni lukis yang mengusung judul “Peleburan Hawa Nafsu” berukuran 60 X 80 cm, dengan posisi bidang gambar *landscape* nampak lebih manis ketika di pajang. Terwujudnya karya ini tidak luput dari tahapan proses dalam teknik menggambar tradisi pewayangan seperti; *ngedum karang* (pembagian bidang), *ngereka* (membentuk), mempertimbangkan figur-firug wayang yang dapat mewakili narasi pengembaraan Prabhu Sutasoma agar selaras dengan naskah *kakawin Sutasoma*, serta mudah dibaca dan dierima oleh masyarakat pemirsanya. Pengornisasian figur atau tokoh pewayangan menjadi pondasi penting dalam menarasikan naskah *kakawin Sutasoma* yang disampaikan secara verbal, kedalam bentuk narasi visual, oleh karena tokoh atau karakter visual menjadi petanda pembacaan alur narasi yang

direpresentasikan. Ketika salah menempatkan figur atau ketokohan, maka pembacaan alur ceritanya pun manuai multi tafsir dan mengaburkan konteks yang disampaikan. Pasalnya ketika serius bergelut dibidang seni tradisi melukis wayang Kamasan, maka karakter-karakter tokoh pewayangan perlu dikenal dan dipahami secara keseluruhan, serta pemahaman naskah kesusastraan yang menjadi sumber penciptaannya.

Karya cipta yang menampilkan adegan harimau menyerang Prabhu Sutasoma merupakan kelanjutan narasi pengabdian Sutasoma pada ajaran Bhuda Bodhisattva, dalam penjelajahannya menundukan sifat-sifat kebringasan, kenafsuhan, dan keangkaramukaan yang menlanda dunia di jaman *kaliyoga*. Sosok harimau hadir mencitrakan sifat-sifat buruk yang meracuni kehidupan manusia lupa akan ajaran dharma. Sutasoma dengan keiklasan dan penuh kasih menyerahkan dirinya sebagai santapan harimau yang sedang kelaparan, mampu menyadarkan harimau akan kesalahannya, bahwa dirinya tidak mampu mengendalikan nafsu dan menahan rasa lapar. Substansi penyajian narasi visual karya ini terbesit ajaran kesusilaan yang patut dipahami dan ditauladani dalam menata kehidupan dan kebesamaan yang lebih baik menuju ajaran dharma.

Tampilan karya cipta nampak menonjot baik dari pembagian, komposisi figur, teknik pewarnaan dan finishing akhir dari karya-karya sebelumnya, hal ini sengaja dilakukan untuk mengetahui dan menggali pengetahuan yang tesembunyi dibalik paras keluguan para seniman lukis tradisi di Sanggar Wasundari, oleh karena seniman senior yang lahir secara otodidak terkadang enggan menjelaskan dengan cara verbal, akan tetapi inten membing dan mengarahkan melalui praktik langsung. Secara umum esensi seniman otodidak sangat maguasi praktik dari pada teori, oleh karena seniman otodidak lahirnya dilatarbelakang pendidikan Pratik langsung, tidak diawali dengan teori-teori layaknya di insatansi sekolah atau perguruan tinggi.

Karya 5.

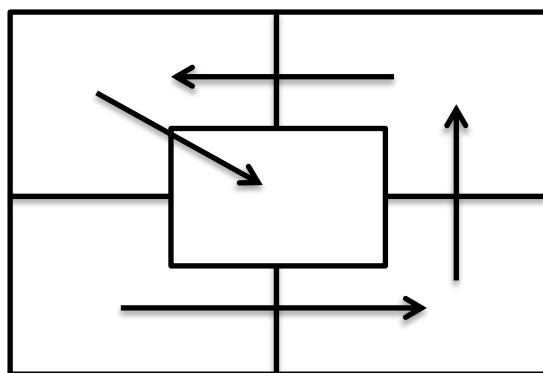


Gambar: 14. Wejangan Pengetahuan Kehidupan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ulasan Karya

Karya cipta ini mempresentasikan adegan wejangan Prabhu Sutasoma dengan murid-muridnya, mengusung judul "Wejangan Pengetahuan Kehidupan", dengan ukuran 60 X 80 cm. Tampilan karya masih tetap terbingkai alur naskah *Kekawin Sutasoma* diilustrasikan dengan bahasa visual, dimana objek atau figur berfungsi sebagai "teks" yang secara otomatis mengarahkan pembacanya menelusuri "konteks" yang terselip dibalik presentasi narasi visual dalam bentuk lukisan pewayangan. Komposisi bidang dan pengorganisasian objek/figur terlihat repetisi dari 4 (empat) karya sebelumnya, oleh karena tema yang diangkat bersumber pada satu naskah yakni *Kekawin Sutasoma*, dijabarkan dalam lima karya hasil studi tiru proses melukis wayang Kamasan di Sanggar Lukis Kamasan Wasundari. Penjabaran ini, dimaksudkan untuk memahami teknik penyusunan objek atau figur-figur wayang dalam satu adegan narasi dengan model pembacaan ilustrasi visual satu arah, yakni dari kanan ke kiri. Kelima adegan narasi tersebut dapat dipindahan pada bidang kanvas yang lebih besar, disusun sesuai alur ciritera, dan

tentunya teknik pembacaan ilustrasinya-pun menggunakan model 5 arah; dari sudut kanan bawah ke sudut kiri bawah, berlanjut ke arah sudut kiri atas, kemudian ke arah sudut kanan atas, dan pembacaannya berakhir di tengah, seperti contoh gambar berikut ini



Gambar 15. cara baca seni lukis wayang kamasan model 5(lima) arah
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

Seni lukis tradisi wayang kamasan memiliki metode membaca narasi gambar yang telah menjadi kesepakatan dan mentradisi di kalangan seniman lukis Desa kamasan, dalam menerjemahkan nilai-nilai naskah kesusastraan pada bidang gambar, seperti naskah wiracaritera Ramayana, Mahabharata, Adhi Parwa, Swarga Rohana Parwa, kekawin sutasoma, Tantri kamandaka, Malat; ceritera rakyat, dan naskah-naskah kesusastraan lainnya. Mengamati model cara baca seni lukisan wayang kamasan dapat dianalogikan mendekati seni lukis wayang beber yang ada di jawa Timur, yang pejajian narasi visualnya di terjemahkan dengan bahasa verbal oleh seorang dalang. Namun berbeda dengan penyajian seni lukis wayang kamasan narasi visualnya diterjemahan oleh pengamatnya.

SIMPULAN

Proses melukis wayang kamasan sudah terbingkai oleh norma yang telah menjadi acuan serta mentradisi dan mengikat secara turun-tumurun di tengah-tengah masyarakat seniman lukis Desa Kamasan. Norma-norma tersebut harus dilalui dalam prosesnya, seperti; 1) *ngedum karang*: membagi bidang dan mengatur komposisi; 2) *ngereka* : membentuk dan menyusun figur-firug wayang; 3) *nyawi*: mengkotur sketsa dalam arti mempertegas garis; 4) *ngewarne*: mewarnai objek dan motif latarnya; 5) *ngampad*: mempetegas garis dengan teknik sigar (gradasi) untuk mendapatkan kesan demesi; 6) *nyocen* : mendetailkan ornamen atribut wayang, dan tumbuhan latar pendukungnya; 7) *nelek* : memberikan dasar warna merah pada detail ornamen atribut wayang, serta memberikan kesan ringitan pada motif tumbuhan.

Poin terpenting dalam mempelajari proses melukis wayang kamasan, selain 7 (tujuh) nomor yang konvensional, proses melukis wayang kamasan juga mensyaratkan memahami konsep persepektif hirarki yang terlahir dari konsep *Tri Loka* yaitu tiga unsur alam, yang terdiri dari; *bhur loka*: alam bawah, *buah loka*; alam tengah dan *swah loka*; alam atas. Memahami figur dan karakter wayang, memahami substansi naskah kesusastraan yang menjadi sumber penciptaannya dan memahami konsep cara baca narasi visual seni lukis wayang kamasan. Selain itu pengetahuan berharga dibalik kerumitan proses melukisnya adalah pengorganisasian figur atau tokoh pewayangan yang berfungsi sebagai "teks" dalam bahasa visual, yang dapat mewakili substansi "konteks" dari naskah kesusastraan yang diilustrasi dalam bentuk karya seni lukis pewayangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Setiawan, B. A. (2024). 4311-Article Text-12807-1-10-20241009.
ASRIN, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2(01). <https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>

- Bartha Bintari Wahyujati. (2021). *Metode Perancangan Rangkuman Teori dan Aplikasi* (2022 ed.). perguruan tinggi indonesia.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Gede, I. A., & Dewi, P. (2020). *Konsep Tri Angga Dalam Belajar Teknik Tarian Bali*. 2(1), 39–46.
- Gusti, I., Agung, L., Putra, R., Mahardika, W., & Wiratama, P. (2024). *Pengembangan Aplikasi Tatapurwa: Inovasi Digital Kerajinan Lukisan Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality*.
- I Made berata. (21M). *Menggambar Wayang Klasik Gaya Kamasan*.
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- Mudarahayu, M. T., Sedana, I. N., Remawa, A. A. G. R., & Sariada, I. K. (2021). Estetika Bentuk Busana Pada Lukisan Wayang Kamasan. *Panggung*, 31(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i2.1573>
- Panduraja Siburian, B., Nurhasanah, L., Alfira Fitriana, J., & Teknik Kelautan Institut Teknologi Bandung, M. (2021). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia* (Bintang Panduraja Siburian, Penerj.). <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....>
- Prodi, J. J., Hindu, T., Mpu, S., Singaraja, K., Yunitha, O. ;, Diantary, A., Made, N., Tinggi, S., Hindu, A., & Mpu, N. (2021). *Dharmagita; Seni Budaya Dalam Siar Agama Hindu I Made Hartaka*.
- Suartana1, P. E., Ayu, I., Artayani, G., & Laba, N. (2024). HASTAGINA. Dalam *Jurnal Kriya dan Industri Kreatif* (Vol. 4, Nomor 01).