



**FRAGMEN CERITA RAMAYANA  
SEBAGAI SUBJEK DALAM LUKIS KACA HIAS**

**PROYEK STUDI**

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata I  
pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Seni

oleh:

Nama: Juni Amanullah

NIM: 2401406028

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Sidang Panitia Ujian Proyek Studi. Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Kamis, 29 Agustus 2013.

Pukul : 13.00-14.30 WIB.

Tempat : Ruang Sidang Gedung B5, Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

### **Panitia Ujian Proyek Studi**

Ketua

Sekretaris

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum.

Drs. Syafii, M. Pd.

NIP. 196408041991021001

NIP. 195908231985031001

Penguji I

Drs. Purwanto, M. Pd.

NIP. 195901011981031003

Penguji II

Penguji III

Drs. Onang Murtiyoso, M. Sn.

Drs. Aryo Sunaryo, M. Pd.

NIP. 196702251993031002

NIP. 195008311975011001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto:**

***“BERDIKARI!”***

***(Berdiri di Kaki Sendiri, Bung Karno)***

*Juni Amanullah*

Persembahan untuk:

- Tuhan YME
- Bapak dan Ibu, beserta Keluarga Besar Kustur Parmowijoyo
- Almamater UNNES

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam Laporan Proyek Studi yang berjudul “**Fragmen Cerita Ramayana sebagai Subjek dalam Lukis Kaca Hias**” benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan jiplakan dari karya orang lain yang terdapat dalam Laporan Proyek Studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2013

Juni Amanullah

NIM. 2401406028

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan YME, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi yang berjudul “**Fragmen Cerita Ramayana sebagai Subjek dalam Seni Lukis Kaca Hias**”. Dalam penyusunan Laporan Proyek Studi ini, penulis menyadari banyaknya hambatan, aral dan rintangan, tetapi berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi hambatan tersebut. Berkenaan dengan hal itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. selaku Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi akademik di UNNES.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum. sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNNES yang telah memberikan fasilitas akademik dan administrasi kepada penulis dalam menempuh dan menyelesaikan studi ini.
3. Drs. Syafii, M. Pd. Ketua Jurusan Seni Rupa UNNES yang telah memberikan layanan akademik dan administrasi kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan Proyek Studi ini.
4. Drs. Aryo Sunaryo, M. Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan proyek studi ini.

5. Drs. Onang Murtiyoso, M. Sn. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Proyek Studi ini.
6. Salam kasih sayang dan sejahtera kepada keluarga saya dan keluarga besar Kustur Parmowijoyo yang telah memberikan dorongan baik berupa spiritual dan material.
7. Seluruh teman-teman angkatan 2006 pada khususnya, keluarga besar Jurusan Seni Rupa UNNES pada umumnya dan karyawan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Harapan penulis semoga Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 2013

Juni Amanullah

## SARI

Amanullah, Juni. 2013. **Fragmen Cerita Ramayana sebagai Subjek dalam Lukis Kaca Hias**. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Aryo Sunaryo, M. Pd. Pembimbing II Drs. Onang Murtiyoso, M. Sn.

Kata Kunci : Ramayana, kaca hias.

Ramayana adalah sebuah cerita perjalanan Sri Rama, merupakan salah satu epos dari India. Dari segi bobot isi cerita, ajaran-ajaran kebajikan yang tertuang pada cerita itu senantiasa relevan dengan konteks zaman sampai saat ini. Cerita Ramayana yang sangat melegenda dalam kisahnya tersendiri, sehingga banyak orang suka mendengarkan cerita tersebut. Tujuan penulis menyusun Proyek Studi ini adalah sebagai sarana untuk mengekspresikan gagasan cerita Ramayana, khususnya fragmen yang penulis pilih dalam cerita Ramayana yang divisualisasikan dalam karya lukis kaca hias yang dieksplorasi dengan bentuk stilistik. Tujuan lain dari penulis adalah mengembangkan daya imajinasi, eksplorasi, dan kreasinya melalui kaca hias dan mengasah daya sensitivitas terhadap karya sastra Ramayana.

Media dan bahan yang digunakan dalam pembuatan proyek studi ini adalah kaca es transparan yang bertekstur merk *Asahima* dengan tebal 0,5 cm dengan ukuran media 121 cm x 71 cm sebanyak sembilan karya. Campuran lem PVA dan bubuk *Kalsium Karbonat* digunakan untuk pembuatan *line* pada media kaca dengan cara ditekan pada plastik corong adonan roti yang dipotong pucuknya. Penulis menggunakan jenis cat *Laquier Candytone* merk *SUZUKA* yang dituangkan di atas kaca dengan menggunakan pipet. Teknik berkarya yang digunakan penulis diawali dari sket diatas kertas yang kemudian dijiplak ke kaca hingga karya jadi. Secara keseluruhan metode berkarya penulis meliputi tahapan konseptualisasi dan visualisasi fragmen yang penulis pilih dari kisah Ramayana yang direalisasikan ke dalam karya seni rupa lukis kaca hias.

Penulis berkarya sebanyak sembilan panel dengan menggunakan pendekatan dekoratif untuk tiap-tiap objeknya. Keseimbangan yang digunakan sebagian besar adalah keseimbangan asimetris dengan dominasi memusat pada objek utama. Arah garis vertikal mendominasi subjek utama dan arah horisontal untuk latar pendukung, dan bagian kaca yang kosong (tidak di cat) sebagai latar belakang. Garis lengkung dengan raut organik mendominasi subjek-subjek gambar yang ada dalam unit-unit panel karya, agar terdapat kombinasi peragamaan garis, raut, dan warna serta penerapan prinsip susunan garis berkesinambungan dan berulang di tiap karya. Sistem susunan kombinasi warna adalah susunan warna analogus dan komplementer pada bagian subjek-subjek gambar.



Karya 6.....	52
Karya 7.....	54
Karya 8.....	58
Karya 9.....	61
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
5.1. Simpulan.....	66
5.2. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
1. Biodata Penulis	
2. Desain Karya	
3. Katalog Pameran	
4. Undangan Pameran	
5. X-Berner Pameran	
SK Pembimbing Proyek Studi	
Formulir Pembimbingan Tugas Akhir	
Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana	

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema**

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menyaksikan pertunjukan wayang, terutama pagelaran wayang kulit. Wayang kulit adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia, terutama yang berkembang di Jawa. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan oleh sekelompok *nyaga* dan *tembang* yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di depan *kelir*, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (*blencong*), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke *kelir*.

Secara umum wayang mengambil cerita dari kitab Mahabharata dan Ramayana. Isi kitab Mahabharata menceritakan secara singkat konflik para Pandawa dengan saudara sepupu mereka Korawa mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astinapura, puncaknya adalah terjadinya perang Bharatayudha di medan Kurusetra. Isi kitab Ramayana adalah cerita perjalanan Rama Wijaya dan Dwi Shinta yang diculik oleh Rahwana (lihat Radhakrishnan, 2010). Dari segi bobot isi cerita, ajaran-ajaran kebajikan yang tertuang pada kedua kitab itu senantiasa relevan sebagai pedoman hidup sampai saat ini.

Dari pengalaman dan referensi yang didapatkan penulis, penulis lebih memilih cerita Ramayana dalam tema proyek studi ini. Karena, bagi masyarakat Indonesia khususnya Jawa, cerita Ramayana memang tidak terdengar asing. Cerita Ramayana dalam kisahnya terdapat nilai-nilai kasih sayang, kepahlawanan dan kesetiaan, sehingga banyak orang suka pada cerita tersebut.

Cerita Ramayana dalam perwujudannya di dunia seni memang sangat banyak sekali, contohnya terlihat pada bentuk tokoh-tokoh wayang dalam kesenian pewayangan di Jawa. Cerita ini juga seringkali ditampilkan dalam berbagai kesenian sendratari, drama, dan pementasan kesenian lainnya. Karena merupakan suatu bagian dari adat, suatu sistem nilai budaya yang biasanya dianut oleh suatu persentase yang besar dari warga suatu masyarakat (Koentjaraningrat, 1994: 6). Maka dari itu cerita Ramayana merupakan kekayaan seni budaya Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan secara menyeluruh.

Dalam mengembangkan potensi keseniannya khususnya di dunia seni rupa, dari cerita Ramayana tersebut penulis ingin memvisualisasikan fragmen yang penulis pilih menjadi karya lukis kaca hias dalam proyek studi ini.

## **1.2. Alasan Pemilihan Karya Lukis Kaca Hias**

Seni lukis sebagai karya seni, merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang senantiasa menunjukkan sifatnya yang spesifik (Koentjaraningrat dalam Isnaoen, 2006: 16). Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi. Media dalam melukis bisa berupa kanvas, kertas, papan atau kaca. Adapun pengertian seni lukis dari sisi medium

dan tekniknya adalah melaburkan cat warna padat maupun cair, di atas bidang datar (kanvas, panel dinding atau kertas) yang hasilnya dapat menggetarkan indera atau dapat menciptakan ilusi tentang ruang, gerak, tekstur, dan bentuk serta mampu mengkomposisikan unsur-unsur seni untuk menciptakan ketegangan-ketegangan (Isnaoen, 2006: 17).

Dalam kurun waktu belakangan ini media dalam melukis sangatlah berkembang, contohnya melukis di media kaca atau juga disebut lukis kaca. Berbeda dengan seni lukis pada umumnya yang bermediakan kanvas atau kertas. Seni lukis kaca ini selain menggunakan media kaca juga mengeksplorasi berbagai bahan cat seperti cat besi atau cat mobil sebagai bahan pewarnanya. Sifat cat tersebut haruslah melekat pada permukaan kaca. Lukisan kaca ini dibuat dengan menggunakan media kaca yang salah satu sisinya bertekstur, bagian kaca yang halus permukaannya yang dilukis atau di cat. Ciri khas lain adalah hasil lukisan terlihat datar (tidak terkesan gempal atau tidak bervolume).

Seni lukis kaca selain dilihat dari segi fungsi estetis yaitu sebagai bentuk ungkapan dan ekspresi, dapat pula dikatakan sebagai pemenuhan fungsi kebutuhan praktis, yaitu pemenuhan keindahan elemen tambahan dalam suatu ruangan. Maka dari itu hasil lukisan kaca ini juga dikatakan sebagai kaca hias karena banyak digunakan sebagai elemen-elemen tambahan dalam menghiasi ruangan dalam (*interior*) maupun luar ruangan (*eksterior*).

Penulis memilih lukis kaca hias dalam memvisualisasikan karya dari cerita Ramayana tersebut karena, lukis kaca hias merupakan produk spesifik yang berbeda dalam pengerjaannya, hal itu dikarenakan lukis kaca hias dilukis dengan

teknik melukis di permukaan kaca dengan nuansa dekoratif. Menurut pengamatan dan analisis penulis tentang lukis kaca hias atau *glass art*, ditemukan eksplorasi alat dan bahan baru dalam melukis kaca hias tersebut. Pada umumnya teknik melukis dengan alat kuas dan bahan cat besi atau cat besi sebagai pewarnanya. Penulis mengganti alat kuas dengan pipet untuk menuangkan cat pada bidang gambar, juga mengganti cat besi yang (plakat) dengan cat mobil jenis *laquier candytone* agar hasil pewarnaan di bidang kaca dapat transparan.

Selain itu karya lukis kaca hias tersebut pengerjaannya lebih mudah serta cepat penyelesaiannya dan juga mempunyai kelebihan dari karya lukis kaca lainnya; mempunyai bentuk-bentuk yang lebih kompleks (tidak terbatas), pewarnaan yang lebih bermacam-macam, mempunyai kebebasan dalam penerapan gambar (penggambaran dengan sudut-sudut lancip dan bidang sempit) dan harga relatif lebih murah. Kelemahan dari lukis kaca ini adalah kurang tahan cuaca (cat bisa pudar terkena suhu panas dan dingin), garis atau tanggul cat kurang cukup kuat melekat dengan kaca lain mudah untuk dilepas atau dikerok.

Dalam kaitannya dengan pengembangan dan pelestarian di dunia seni rupa, penulis ingin mengekspresikan fragmen (Potongan) cerita Ramayana yang penulis pilih ke dalam karya lukis kaca hias dalam proyek studi ini. Adapun alasan penulis memilih jenis karya lukis kaca hias sebagai proyek studi adalah:

1. Memvisualisasikan fragmen cerita Ramayana sebagai sumber gagasan dalam berkarya lukis kaca hias.
2. Mengeksplorasi teknik, alat, dan materi yang penulis kuasai dalam berkarya lukis kaca hias.

### **1.3. Tujuan pembuatan Proyek studi**

Adapun tujuan dalam pembuatan karya lukis kaca hias adalah :

1. Memvisualisasikan dan mengekspresikan gagasan dalam berkarya lukis kaca hias dengan fragmen cerita Ramayana.
2. Mengembangkan daya imajinasi, kreasi dan eksplorasi dalam berkarya seni lukis kaca hias dengan fragmen cerita Ramayana

## **BAB 2**

### **KONSEP BERKARYA**

#### **2.1. Ramayana**

Kata “Ramayana” berasal dari bahasa Sanskerta, “*Rama*” dan “*Ayana*” yang berarti “Perjalanan Rama” adalah sebuah wiracarita atau cerita kepahlawanan dari India. Ramayana terdapat pula dalam khazanah sastra Jawa dalam bentuk kakawin Ramayana, dan gubahan-gubahannya dalam bahasa Jawa baru. Dalam sastra Melayu didapati pula Hikayat Sri Rama. Wiracarita atau disebut pula epos adalah sejenis karya sastra tradisional yang menceritakan kisah kepahlawanan (“*wira*” berarti pahlawan dan “*carita*” adalah cerita/kisah).

Sejalan dengan berkembangnya kesenian dan kebudayaan manusia, beberapa babak maupun adegan dalam cerita Ramayana dituangkan ke dalam bentuk lukisan maupun pahatan dalam arsitektur bernuansa Hindu. Wiracarita atau cerita kepahlawanan Ramayana juga diangkat ke dalam kesenian pewayangan di Nusantara, misalnya di Jawa dan Bali. Selain itu di beberapa negara, seperti misalnya Thailand, Kamboja, Vietnam, Laos, dan Philipina. Wiracarita Ramayana juga banyak diangkat sebagai pertunjukan kesenian lainnya (<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana>).

Di dalam suatu cerita terdapat penokohan, termasuk di dalam cerita Ramayana terdapat tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh-tokoh protagonis adalah tokoh utama, tokoh-tokoh protagonis yang ada di dalam cerita Ramayana adalah Rama, Sinta, Laksmana, Hanuman, Sugriwa dan Jathayu. Tokoh antagonis

adalah tokoh pelawan, tokoh antagonis dalam cerita Ramayana adalah Rahwana, Surpakenaka dan Marica. Karena terdapat tokoh protagonis dan antagonis dalam suatu cerita maka akan terjadilah konflik di dalamnya. Konflik-konflik disetiap fragmen dalam cerita tersebut yang penulis pilih dijadikan penulis menjadi sebuah karya dengan bermediakan kaca.

Di dalam sinopsis atau ringkasan cerita Ramayana terkandung khasanah dan nilai-nilai filosofis di dalamnya. Istilah falsafah atau filsafat, berasal dari kata istilah Yunani dengan asal kata, “philos” dan “sophia”; “philos” berarti gemar, cinta, senang, dan “shopia” diartikan kebijaksanaan, hingga berfilsafat berarti memiliki kecintaan atau suka akan kebijaksanaan (Jarmanto, 1982: 127). Dapat disimpulkan pula filosofis adalah nilai-nilai yang baik atau khasanah kebijaksanaan yang terkandung dalam suatu maksud tertentu, di dalam cerita Ramayana ini terdapat nilai-nilai dan khasanah kesetiaan, kebaikan, keteguhan hati, kecintaan dan kebijaksanaan. Bagaimanakah jika karya sastra tersebut divisualisasikan dalam bentuk karya seni rupa? Hal ini yang mendorong penulis memvisualisasikan cerita Ramayana pada proyek studi ini.

Dalam KBBI: Si-nop-sis *n* iktisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi. Inilah sinopsis ringkasan cerita Ramayana karangan Walmiki pujangga dari India:

#### KISAH RAMAYANA

Dikisahkan di sebuah negeri bernama Mantili ada seorang puteri nan cantik jelita bernama Dewi Shinta. Dia seorang puteri raja negeri Mantili yaitu Prabu Janaka. Suatu hari sang Prabu mengadakan sayembara untuk

mendapatkan sang Pangeran bagi puteri tercintanya yaitu Shinta, dan akhirnya sayembara itu dimenangkan oleh Putera Mahkota Kerajaan Ayodya, yang bernama Raden Rama Wijaya. Namun dalam kisah ini ada juga seorang raja Alengkadiraja yaitu Prabu Rahwana, yang juga sedang kasmaran, namun bukan kepada Dewi Shinta tetapi dia ingin memperistri Dewi Widowati. Dari penglihatan Rahwana, Shinta dianggap sebagai titisan Dewi Widowati yang selama ini diimpikannya. Dalam sebuah perjalanan Rama dan Shinta dan disertai Lesmana adiknya, sedang melewati hutan belantara yang dinamakan hutan Dandaka, si raksasa Prabu Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Shinta. Rahwana ingin menculik Shinta untuk dibawa ke istananya untuk dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang hambanya bernama Marica menjadi seekor kijang kencana. Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang 'jadi-jadian' itu, karena Dewi Shinta menginginkannya. Dan memang benar setelah melihat keelokan kijang tersebut, Shinta meminta Rama untuk menangkapnya. Karena permintaan sang istri tercinta maka Rama berusaha mengejar kijang seorang diri sedang Shinta dan Lesmana menunggu.

Dalam waktu sudah cukup lama ditinggal berburu, Shinta mulai mencemaskan Rama, maka meminta Lesmana untuk mencarinya. Sebelum meninggalkan Shinta seorang diri Lesmana tidak lupa membuat perlindungan guna menjaga keselamatan Shinta yaitu dengan membuat lingkaran magis. Dengan lingkaran ini Shinta tidak boleh mengeluarkan sedikitpun anggota badannya agar tetap terjamin keselamatannya, jadi Shinta hanya boleh bergerak-gerak sebatas lingkaran tersebut. Setelah kepergian Lesmana, Rahwana mulai beraksi untuk menculik, namun usahanya gagal karena ada lingkaran magis tersebut. Rahwana mulai cari siasat lagi, caranya ia menyamar yaitu dengan mengubah diri menjadi seorang brahmana tua dan bertujuan mengambil hati Shinta untuk memberi sedekah. Ternyata siasatnya berhasil membuat Shinta mengulurkan tangannya untuk memberi sedekah, secara tidak sadar Shinta telah melanggar ketentuan lingkaran magis yaitu tidak diijinkan mengeluarkan anggota tubuh sedikitpun! Saat itu juga Rahwana tanpa ingin kehilangan kesempatan ia menangkap tangan dan menarik Shinta keluar dari lingkaran. Selanjutnya oleh Rahwana, Shinta dibawa pulang ke istananya di Alengka. Saat dalam perjalanan pulang itu terjadi pertempuran dengan seekor burung Garuda yang bernama Jatayu yang hendak menolong Dewi Shinta. Jatayu dapat mengenali Shinta sebagai puteri dari Janaka yang merupakan teman baiknya, namun dalam pertempuran itu Jatayu dapat dikalahkan Rahwana.

Disaat yang sama Rama terus memburu kijang kencana dan akhirnya Rama berhasil memanahnya, namun kijang itu berubah kembali menjadi raksasa. Dalam wujud sebenarnya Marica mengadakan perlawanan pada Rama sehingga terjadilah pertempuran antar keduanya, dan pada akhirnya

Rama berhasil memanah si raksasa. Pada saat yang bersamaan Lesmana berhasil menemukan Rama dan mereka berdua kembali ke tempat semula dimana Shinta ditinggal sendirian, namun sesampainya Shinta tidak ditemukan. Selanjutnya mereka berdua berusaha mencarinya dan bertemu Jatayu yang luka parah, Rama mencurigai Jatayu yang menculik dan dengan penuh emosi ia hendak membunuhnya tapi berhasil dicegah oleh Lesmana. Dari keterangan Jatayu mereka mengetahui bahwa yang menculik Shinta adalah Rahwana! Setelah menceritakan semuanya akhirnya si burung garuda ini meninggal.

Mereka berdua memutuskan untuk melakukan perjalanan ke istana Rahwana dan ditengah jalan mereka bertemu dengan seekor kera putih bernama Hanuman yang sedang mencari para satria guna mengalahkan Subali. Subali adalah kakak dari Sugriwa paman dari Hanuman, Sang kakak merebut kekasih adiknya yaitu Dewi Tara. Singkat cerita Rama bersedia membantu mengalahkan Subali, dan akhirnya usaha itu berhasil dengan kembalinya Dewi Tara menjadi istri Sugriwa. Pada kesempatan itu pula Rama menceritakan perjalanannya akan dilanjutkan bersama Lesmana untuk mencari Dewi Shinta sang istri yang diculik Rahwana di istana Alengka. Karena merasa berutang budi pada Rama maka Sugriwa menawarkan bantuannya dalam menemukan kembali Shinta, yaitu dimulai dengan mengutus Hanuman pergi ke istana Alengka mencari tahu Rahwana menyembunyikan Shinta dan mengetahui kekuatan pasukan Rahwana.

Taman Argasoka adalah taman kerajaan Alengka tempat dimana Shinta menghabiskan hari-hari penantiannya dijemput kembali oleh sang suami. Dalam Argasoka Shinta ditemani oleh Trijata kemenakan Rahwana, selain itu juga berusaha membujuk Shinta untuk bersedia menjadi istri Rahwana. Karena sudah beberapa kali Rahwana meminta dan 'memaksa' Shinta menjadi istrinya tetapi ditolak, sampai-sampai Rahwana habis kesabarannya yaitu ingin membunuh Shinta namun dapat dicegah oleh Trijata. Di dalam kesedihan Shinta di taman Argasoka ia mendengar sebuah lantunan lagu oleh seekor kera putih yaitu Hanuman yang sedang mengintainya. Setelah kehadirannya diketahui Shinta, segera Hanuman menghadap untuk menyampaikan maksud kehadirannya sebagai utusan Rama. Setelah selesai menyampaikan maksudnya Hanuman segera ingin mengetahui kekuatan kerajaan Alengka. Caranya dengan membuat keonaran yaitu merusak keindahan taman, dan akhirnya Hanuman tertangkap oleh Indrajid putera Rahwana dan kemudian dibawa ke Rahwana. Karena marahnya Hanuman akan dibunuh tetapi dicegah oleh Kumbakarna adiknya, karena dianggap menentang, maka Kumbakarna diusir dari kerajaan Alengka. Tapi akhirnya Hanuman tetap dijatuhi hukuman yaitu dengan dibakar hidup-hidup, tetapi bukannya mati tetapi Hanuman membakar kerajaan Alengka dan berhasil meloloskan diri. Sekembalinya dari Alengka, Hanuman menceritakan semua kejadian dan

kondisi Alengka kepada Rama. Setelah adanya laporan itu, maka Rama memutuskan untuk berangkat menyerang kerajaan Alengka dan diikuti pula pasukan kera pimpinan Hanuman.

Setibanya di istana Rahwana terjadi peperangan, dimana awalnya pihak Alengka dipimpin oleh Indrajit. Dalam pertempuran ini Indrajit dapat dikalahkan dengan gugurnya Indrajit. Alengka terdesak oleh bala tentara Rama, maka Kumbakarna raksasa yang bijaksana diminta oleh Rahwana menjadi senopati perang. Kumbakarna menyanggupi tetapi bukannya untuk membela kakaknya yang angkara murka, namun demi untuk membela bangsa dan negara Alengkadiraja. Dalam pertempuran ini pula Kumbakarna dapat dikalahkan dan gugur sebagai pahlawan bangsanya. Dengan gugurnya sang adik, akhirnya Rahwana menghadapi sendiri Rama. Pada akhir pertempuran ini Rahwana juga dapat dikalahkan seluruh pasukan pimpinan Rama. Rahwana mati kena panah pusaka Rama dan dihimpit gunung Sumawana yang dibawa Hanuman.

Setelah semua pertempuran yang dasyat itu dengan kekalahan dipihak Alengka maka Rama dengan bebas dapat memasuki istana dan mencari sang istri tercinta. Dengan diantar oleh Hanuman menuju ke taman Argasoka menemui Shinta, akan tetapi Rama menolak karena menganggap Shinta telah ternoda selama Shinta berada di kerajaan Alengka. Maka Rama meminta bukti kesuciannya, yaitu dengan melakukan bakar diri. Karena kebenaran kesucian Shinta dan pertolongan Dewa Api, Shinta selamat dari api. Dengan demikian terbukti bahwa Shinta masih suci dan akhirnya Rama menerima kembali Shinta dengan perasaan haru dan bahagia. Dan akhir dari kisah ini mereka kembali ke istananya masing-masing.

Dalam KBBI fragmen adalah, 1. cuplikan atau petikan (sebuah cerita, lakon, dsb), 2. bagian atau pecahan sesuatu. Dari sinopsis ringkasan cerita Ramayana tersebut penulis memilih beberapa fragmen untuk dijadikan sebagai karya lukis kaca hias, adalah sebagai berikut:

1. Sang Rama mengikuti sayembara meminang Dewi Shinta putri Prabu Janaka.
2. Rama, Shinta dan Laksmana di hutan Dandaka.
3. Dalam masa pengasingannya di hutan, Rama, Shinta dan Laksmana bertemu dengan Surpakenaka adik Rahwana.
4. Sinta diculik Rahwana dan pertarungan Jatayu yang gugur.
5. Rama membantu Sugriwa membunuh Subali.
6. Rama dengan para Wanara membangun jembatan Situbanda.

7. Hanuman membakar Alengka.
8. Pertempuran Wanara dan Raksasa.
9. Rama membunuh Rahwana.

## 2.2. Lukis Kaca Hias

Perkembangan seni mengakibatkan tumbuhnya berbagai macam seni. Seni adalah pencerminan jiwa atau gagasan yang tertuang di dalam bermacam-macam bentuk dengan berbagai media ungkap. Seni rupa merupakan cabang seni yang di dalamnya memiliki cabang-cabang di antaranya adalah seni lukis, seni patung, seni grafis, seni reklame, seni dekorasi, dan seni kriya serta bentuk seni rupa lain. Menurut Kartika (2004: 34-35), seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia secara teoretis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*). Seni murni (*fine art*) adalah kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Artinya bahwa kelahiran karya seni tersebut lahir adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan materiil. Sedangkan seni terapan (*applied art*) yaitu kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis. Seni terapan dalam hasil karyanya selalu mempertimbangkan keadaan pasar dan estetika.

Sejak abad ke-17 Masehi, lukisan kaca telah dikenal di Cirebon, bersamaan dengan berkembangnya agama Islam di pulau Jawa. Lukisan kaca sangat terkenal sebagai media dakwah Islam yang berupa lukisan kaca kaligrafi dan berupa lukisan kaca wayang (<http://www.scribd.com/doc/4679418/Sejarah-singkat-Lukisan-Kaca-Cirebon>).

Sejalan dengan perkembangan waktu, maka perkembangan lukisan kaca hias masih terasa eksistensinya sampai saat ini, dengan hasil eksplorasi alat dan bahan baru dalam penggarapannya. Isnaoen (2006: 30) dalam hal ini masa kini diartikan sebagai kurun waktu yang dapat diukur atau ukuran konsepsional tentang suatu fenomena tertentu di suatu tempat, yang bisa dibedakan dengan konsep-konsep sebelumnya. (Sutopo dalam Isnaoen, 2006: 10) Seniman sebagai komponen utama yang berperan sebagai pencipta karya seni; menghasilkan karya-karyanya dalam bentuk nyata yang bisa dihayati serta ditangkap dengan indra oleh pengamat atau konsumen seni di dalam masyarakat. Para perupa umumnya mengeksplorasi alat dan bahan dalam pembuatan lukis kaca, banyak hasil-hasil baru yang diciptakan sehingga menarik minat masyarakat dalam mengapresiasi karya lukis kaca hias ini.

Dalam kurun waktu belakangan ini banyak dibuat karya lukisan kaca hias sebagai hasil pengembangan teknik pembuatan dari *glass art* atau seni menghias kaca itu sendiri. Setelah diketahui karya lukis kaca hias dengan teknik dan bahan untuk membuat lebih murah dan mudah didapat, maka karya *glass art* khususnya lukis kaca hias tersebut banyak dieksplorasi dalam pembuatannya oleh para perupa dalam membuat suatu karya seni untuk menciptakan produk-produk *glass art* yang baru.

Lukis kaca hias produk spesifik yang berbeda dalam pengerjaannya, hal itu dikarenakan lukis kaca hias dilukis dengan teknik melukis dipermukaan kaca dan bernuansa dekoratif. Masyarakat umum sering mengenal dengan istilah *glass art* atau seni menghias kaca karena menampilkan nuansa dekoratif. *Glass art*

diartikan sebagai kaca hias, di mana menghias kaca agar menjadi karya yang menarik. Menghias di sini merupakan salah satu dari teknik dalam melukis, jadi karya lukis kaca ini adalah bagian dari *glass art*, tetapi dengan teknik dan eksplorasi pembuatan, alat dan bahan yang berbeda.

Menurut analisis penulis tentang lukis kaca hias atau *glass art*, ditemukan eksplorasi alat dan bahan baru dalam melukis kaca hias tersebut. Pengalaman seniman melalui proses kreatifnya memiliki sisi subjektif, yakni hal-hal yang berkaitan dengan faktor psikologis seniman misal sensitivitas, imajinasi, selera, pribadi, sistem nilai, pengalaman estetis dan beragam pengalaman khusus lainnya; dan sisi objektif yakni hal-hal yang berkaitan dengan faktor-faktor lingkungan, misal: bahan, lingkungan fisik, pengaruh tradisi, kebutuhan sosial serta iklim budaya seniman (Roland Bartes dalam Isnaoen, 2006: 10).

Pada umumnya teknik melukis dengan alat kuas dan bahan cat besi atau cat minyak sebagai pewarnanya (di dalam teknik lukis kaca Cirebonan). Penulis mengeksplorasi alat dan bahan baru dalam pembuatannya, tetapi tidak merubah teknik melukis, yakni dengan cara mewarnai raut dengan tanggul-tanggul garis di permukaan kaca. Penulis mengganti alat kuas yang digunakan dalam melukis kaca dengan pipet sebagai penuang cat pada media gambar, dan menggunakan bahan cat cair yang sifatnya transparan jenis *laquier candytone* merk *SUZUKA* untuk tuangkan dalam bidang-bidang gambar yang akan dilukis. Penulis membuat *line* atau garis pada bidang gambar dengan pasta campuran lem PVA dan pigmen warna hitam yang berfungsi sebagai tanggul-tanggul pembatas dalam penuangan cat, agar antara penuangan cat satu dengan yang lain tidak bercampur.

Selain itu karya lukis kaca hias tersebut pengerjaannya lebih mudah serta cepat penyelesaiannya dan juga mempunyai kelebihan dari karya lukis kaca lainnya; mempunyai bentuk-bentuk yang lebih kompleks (tidak terbatas), pewarnaan yang lebih bermacam-macam, mempunyai kebebasan dalam penerapan gambar (penggambaran dengan sudut-sudut lancip dan bidang sempit) dan harga relatif lebih murah. Kelemahan dari lukis kaca ini adalah kurang tahan cuaca (cat bisa pudar terkena suhu panas dan dingin), *line* atau tanggul cat kurang cukup kuat melekat dengan kaca lain mudah untuk dilepas atau dikerok.

### **2.3. Unsur Rupa dan Prinsip Berkarya**

Dalam sebuah karya seni tidak terlepas dari unsur-unsur visual sebagai unsur pembentuk sekaligus unsur pendukung agar sebuah karya seni tercipta secara sempurna. Dalam karya seni kita mengenal sejumlah unsur-unsur seni yang bersama-sama menyusun dan mewujudkan karya itu. Secara garis besar unsur-unsur rupa yang penulis kembangkan dalam berkarya lukis kaca hias ini antara lain:

#### **1. Garis**

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucap isi dan perasaan manusia serta memberikan gerak atau ritme dan menciptakan kotur. Dengan adanya satu garis maka karya seni di sini dapat terwujud.

Dalam komposisi dua dimensi garis juga mampu untuk membangkitkan ilusi keruangan melalui perspektif garis, menciptakan

komposisi geometris atau memberikan informasi langsung seperti pada grafik atau tulisan (Isnaoen, 2006: 20).

Kaitannya dengan gambar, Sunaryo (2002: 7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis; *pertama*, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan; *kedua*, garis merupakan suatu bidang atau permukaan, bentuk dan warna.

Menurut Van Stepat (1980: 98) garis berhubungan dengan perasaan hati, sebagai contoh ketika kita mencipta garis, maka terasa oleh kita adalah garis yang berbeda-beda kesannya. Dalam suatu desain khusus, garis ditimbulkan karena adanya warna, garis cahaya, bentuk, pola, tekstur, dan ruang (garis ini sebagai pembatas ruang).

Sebagai unsur visual, garis memiliki arti sebagai tanda memanjang yang membekas pada permukaan, garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya; Garis lurus, bersifat tegas dan kokoh. Garis lengkung, bersifat halus dan lembut. Garis zig-zag, bersifat tajam dan runcing. Garis datar, bersifat mantap. Garis silang, bersifat lambung dan goyah (Sunaryo, 2002: 8)

Garis yang lurus bersifat tegas dan kokoh, garis zig-zag yang tajam dan runcing. Dalam berkarya lukis kaca hias kali ini, penulis banyak menggunakan garis lengkung yang bersifat luwes dan lembut. Garis dalam bidang kaca dibuat dengan menggunakan adonan pasta lem PVA dan kalsium karbonat untuk membentuk batas-batas kontur yang membatasi raut dalam bidang gambar.

## 2. Warna

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo, 2002: 10).

Sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoretis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yakni: (1) susunan warna monokromatik (2) susunan warna analogus, (3) susunan warna kontras.

Warna juga mempunyai kualitas seperti halnya unsur lain yakni; *hue* atau rona, adalah sifat khas suatu warna yang menunjukkan posisinya dalam spektrum atau menunjukkan pada jenis warna, misalnya merah, kuning, biru hijau dsb. *Value* atau *tone* adalah nilai warna yang menunjukkan gelap-terangnya warna atau urutan kecerahan warna dengan mencampur warna hitam dan putih, di dalam *value* terdapat juga istilah *tint* dan *shade*; *tint* menunjukkan terang dan pucatnya warna karena adanya percampuran warna putih dan *shade* menunjukkan suram dan gelapnya warna karena percampuran warna hitam, mempunyai kesan teduh atau pekat. *Chroma* atau intensitas warna adalah kualitas yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna (lihat Sunaryo, 2002; juga lihat; Isnaoen, 2006).

Dalam kaitannya dengan berkarya, penulis menggunakan warna-warna untuk tujuan memunculkan subjek gambar berupa sosok yang telah

disederhanakan bentuknya. Penulis menggunakan susunan warna analogus pada tiap-tiap bagian dari subjek-subjek karya (dihasilkan dari warna-warna yang berdampingan). Variasi warna dapat dilakukan dengan memberagamkan *value* dengan gelap terangnya warna atau intensitasnya dan *hue* atau rona warna dalam teknis pewarnaan dalam karya lukis kaca hias tersebut.

### **3. Bentuk**

Bentuk dan ruang merupakan kedua unsur yang saling berkaitan satu sama lain. Bentuk tampak karena adanya ruang, sedangkan ruang hadir karena keberadaan bentuk. Bentuk pada keadaan tertentu menempati ruang, sekaligus juga membentuk ruang (Isnaoen, 2006: 20).

Bidang dapat diartikan sebagai daerah dari luas, warna, garis atau ketiganya, dan mampu mempunyai dimensi yang dapat diukur (Fajar Sidik dalam Styanto, 1996: 10). Bidang dan bentuk dapat juga penulis katakan sebagai daerah warna dan memiliki luas. Dari segi bentuknya ada berbagai macam bidang, antara lain bidang organis, bidang geometris dan bidang tak beraturan. Adapun variasi bidang tak ada batasannya dari simetri ke asimetri, dari berkesan statis ke dinamis dan masih banyak lagi. Bagi para perupa dalam berkarya seni rupa biasanya bidang di kenal sebagai penggambaran suatu objek. Namun dalam kenyataannya tergantung dari keinginan senimannya, yang kemudian menjadi ekspresi personal yang dapat digambarkan sebagai subjek visual. Dalam kaitannya dengan berkarya, penulis lebih memunculkan bidang-bidang organis dan geometris untuk subjek figur tokoh-tokoh Ramayana dan objek latar pendukung dalam proyek studi ini.

#### 4. Gelap Terang

Setiap bentuk objek baru dapat dilihat jika terdapat cahaya, cahaya adalah sesuatu yang berubah-ubah intensitasnya, maupun sudut jatuhnya (Sunaryo, 1993: 14), sedangkan menurut Goethe (dalam Fedman 1976: 240) cahaya adalah sesuatu yang membeningkan, yang dapat menghilangkan kegelapan, dalam kehidupan tradisional, cahaya adalah bersih dan tenang, sedangkan gelap adalah simbol yang misterius atau yang pekat yang terkesan jauh. Menurut Isnaoen (2006: 27) ungkapan gelap-terang mempunyai arti terjalinya tingkatan (gradasi) hubungan pencahayaan dan bayangan yang dinyatakan dengan gelap untuk warna yang paling hitam dan terang untuk warna yang paling putih.

Gelap terang dalam karya ini dengan mengeksplorasi intensitas cat pada gelap terangnya warna di bidang gambar dengan memberagamkan *value* dan *hue* menggunakan banyak-sedikitnya campuran *clear* cair merk *NIPPE* 2000 pada warna-warna dasar yang akan dipakai, dengan cerah dan redupnya warna pada setiap bagian raut pada bidang gambar.

#### 5. Tekstur

Pengertian secara umum tekstur atau barik adalah kualitas permukaan suatu benda. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap bahan atau benda memiliki tekstur masing-masing. Kesan tekstur dapat diceraap melalui indra penglihatan maupun rabaan, atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur nyata atau taktil merupakan sejenis tekstur yang

tidak saja dapat dirasakan dengan melihatnya, tetapi juga dengan rabaan tangan (Sunaryo, 2002: 17-18).

Tekstur yang penulis tampilkan penulis dalam lukis kaca hias ini adalah tekstur nyata. Terdapat tekstur dari *line* dan cat yang dibuat di bagian belakang kaca, *line* terbuat dari adonan pasta lem PVA sebagai batas-batas cat pada setiap raut di bidang gambar.

Dalam menyusun unsur-unsur visual, agar diperoleh susunan yang harmonis, harus memperhatikan bagaimana kombinasi unsur-unsur rupa atau yang disebut prinsip-prinsip desain. Menurut Isnaoen (2006: 27) karya seni rupa merupakan satu kesatuan tata susunan yang utuh, serasi dan bervariasi. Sedangkan prinsip-prinsip desain yang mendukung dan penulis kembangkan dalam karya lukis kaca hias adalah sebagai berikut.

### **1. Kombinasi (*combination*)**

Perupa dalam menyusun unsur-unsur rupa memiliki empat kemungkinan kombinasi yang dapat dilakukan yaitu; pengulangan (*repetity*), peragaman (*variation*), perlawanan (*opposition*) dan peralihan (*transition*). Dalam kaitannya dengan berkarya, penulis menggunakan keempat kombinasi tersebut, dan dapat di lihat di tiap panel-panel karya.

### **2. Keseimbangan (*balance*)**

Dalam Bastomi (1992: 71) ada tiga jenis keseimbangan, yaitu: (1) simetri yaitu keseimbangan setangkup keseimbangan simetri keseimbangan belah dua sama kuat (2) asimetri yaitu; keseimbangan ini bertentangan dengan keseimbangan simetri, sebab bagian sebelah menyebelah garis jumlahnya

tidak sama, tetapi nilainya tetap sama oleh karena itu tetap seimbang; (3) radial yaitu; keseimbangan melingkar keseimbangan ini terjadi karena dalam satu desain ada dua unsur yang menjadi pusat dari unsur-unsur lainnya. Bagian-bagian itu tetap seimbang karena unsur yang lain saling bertautan dan berkelanjutan. Keseimbangan ini merupakan hasil bentuk visual yang terlihat, tidak berkaitan dengan berat nyata tetapi sebagai gejala visual. Menurut Isnaoen (2006: 28) gejala semacam ini tidak berpengaruh pada terhadap objek seni rupa, melainkan berpengaruh pada emosi dan pengamatan penghayat karena adanya berat semu.

Penulis menggunakan keseimbangan asimetri di dalam setiap karya proyek studi ini dengan cara, semua figur tidak harus di tengah dan ukuran figur-figur tersebut tidak sama (ada yang besar dan ada yang kecil agar terkesan ruang jauh di dalamnya) dan hasil pewarnaan pengecatnya ada yang cerah dan redup dalam penerapannya.

### **3. Irama (*rhythm*)**

Menurut Sunaryo (1993: 23) irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Dapat dikatakan pula irama adalah gerak unsur-unsur rupa dari satu unsur ke unsur yang lain, baik menyangkut warna, bentuk, bidang dan garis. Irama yang ditimbulkan dalam berkarya seni rupa, lebih mengutamakan pada kekuatan membuat variasi bentuk, bidang, garis dan warna. Menurut Isnaoen (2006: 29) irama atau ritme, dapat diciptakan berdasarkan tiga *point* yakni karena adanya; (1) Perulangan bidang, bentuk

dan garis dengan jarak dan wujud yang sama. (2) Perbedaan secara teratur dan berkelanjutan pada jarak atau wujud. (3) Perbedaan secara berkelanjutan pada jarak atau ruang diantara bentuk dan bidang yang selaras dengan gerak.

Di dalam karya penulis bentuk figur, perbandingan proporsi antar bagian dibuat besar-kecil, ada yang ditonjolkan dan dibedakan dengan bentuk ornamen-ornamen pakaian yang digunakanya agar berbeda figur satu dengan yang lain. Bidang, penulis dominan menggunakan bidang organis pada figur, pohon, rerumputan dan tanah agar terkesan luwes. Garis, penulis menggunakan garis-garis lengkung yang berbersinambungan dan menyambung antara garis satu dengan yang lain yang selanjutnya membentuk raut dan bidang di setiap karya-karyanya. Irama warna didapati dalam karya-karya penulis dengan cara menyeragamkan intensitas antara warna primer dan sekunder dengan memainkan *hue*, *value*, dan *chroma* pada percampuran warna dalam bidang gambar.

#### **4. Kesebandingan (*proportion*)**

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993: 23). Hubungan proporsional ada diantara waktu, ruang, dimensi-dimensi linear, area, volume, massa, *tone* dan

tekstur atau barik, serta di antara dominasi dan penjenjangan (Isnaoen, 2006: 29).

Penulis memperlihatkan kesebandingan dengan cara membandingkan unsur satu dengan yang lainnya (garis, raut, bidang, ruang, warna dan gelap terang menjadi satu kesatuan yang utuh) di dalam satu karya lukisan tersebut. Penulis, dengan membuat garis yang membandingkan besar kecilnya bagian antara raut maupun bidang yang akan membentuk ruang di setiap tiap figur cerita Ramayana maka akan terjadi luas sempitnya bentuk bagian, panjang dan pendeknya ukuran, atau tinggi rendahnya bagian yang akan diperlihatkan agar membentuk satu kesesuaian yang estetis.

Setelah kesebandingan tersebut tercapai oleh penulis maka kesebandingan dalam pewarnaan juga harus bertalian antara warna satu dengan warna yang lain, dengan menyelaraskan *value* dan *hue* dalam pewarnaannya antara warna primer dan sekunder akan didapat gelap terang yang membandingkan antara warna satu dengan yang lain.

##### **5. Pusat perhatian (*Centre of Interest*)**

Sunaryo (1993: 23) memberi istilah Dominasi, dominasi dapat dipandang sebagai prinsip desain yang mengatur pertalian peran bagian dalam membentuk kesatuan bagian-bagian, karena dengan dominasi suatu bagian atau beberapa bagian menguasai bagian-bagian yang lain. Dengan kata lain pusat perhatian adalah penekanan pada salah satu unsur visual tertentu pada sebuah karya seni.

Menurut Isnaoen (2006: 29) aksentuasi dapat dicapai dengan beberapa cara, yakni; (1) dengan membuat perbedaan yang mencolok diantara objek dan lingkungannya, (2) mengarahkan pandangan mata pada bagian yang dianggap paling penting dalam suatu komposisi, (3) melakukan pengelompokan unsur atau objek yang ditata dalam suatu komposisi, (4) membuat latar belakang yang luas.

Pada proyek studi kali ini pusat perhatian dibuat dengan memperlihatkan figur utama dengan ukuran yang lebih menonjol dengan pewarnaan yang intensitasnya cerah dan pekat.

#### **6. Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo, 1993: 27). Di sini kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organisasi, ada harmoni antar bagian-bagian dengan keseluruhan untuk mencapai suatu keindahan. Kesatuan akan dapat dicapai jika ada keserasian atau keharmonisan dari tata hubungan antar unsur (Isnaoen, 2006: 28).

#### **2.4. Corak Karya**

Hasil visualisasi dari gagasan yang ada berbentuk karya, medium yang digunakan adalah jenis kaca es yang bertekstur. Dengan ukuran 121 cm x 71 cm.

#### **Ornamen Dekoratif**

Penulis mengaplikasikan ornamen dengan motif dekoratif dalam karya kaca hias kali ini, kata ornamen berasal dari kata *ornare* yang berarti menghiasi.

Menurut Gustami (dalam Sunaryo, 2009: 3) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.

Sunaryo (2009: 2) perupa-an yang dekoratif pada umumnya melalui pengubahan-pengubahan bentuk yang tergayakan (bentuk stilisasi) dan bernilai hias. Dekoratif di sini dimaksudkan adalah suatu yang bersifat (hiasan), atau pun dekorasi (menghias), maupun (dihiasi) agar mempunyai nilai keindahan. Pada umumnya perupa-an yang dekoratif terbentuk dari komponen-komponen motif yang menjadi ornamen sebagai hiasannya.

Dalam karya dekoratif sangat banyak ditemukan motif yang membentuk ornamen-ornamen yang ada di dalamnya, berawal dari motif yang membentuk ornamen yang sifatnya dekoratif. Dalam karya kaca hias kali ini penulis menggunakan ornamen dekoratif yang kaya akan motif-motif yang ditata menjadi bagian dari subjek-subjek gambar dalam fragmen cerita Ramayana.

## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1. Media Berkarya Lukis Kaca**

Media yang berasal dari kata medium yang berarti tengah, digunakan sebagai perantara sesuatu dengan yang lainnya. Medium merupakan suatu sarana yang dipergunakan untuk menunjang terbentuknya pembuatan suatu karya seni. Seniman sebagai komponen utama berperan sebagai pencipta karya seni yaitu menghasilkan karya-karyanya dalam bentuk nyata yang bisa dihayati serta ditangkap dengan indra oleh pengamat atau konsumen seni di dalam masyarakat (Sutopo dalam Isnaoen, 2006: 10). Dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan karya seni tersebut seniman membutuhkan medium dalam berkarya meliputi alat dan bahan, dan hasil karya tersebut sebagai media ungkap untuk konsumen seni.

Berikut ini merupakan media yang terdiri dari bahan dan alat yang digunakan untuk membuat karya lukis kaca hias oleh penulis :

#### **1. Bahan**

- (a). Kaca es, penulis memilih jenis kaca es *Asahima* yang memiliki dua permukaan yaitu permukaan yang bertekstur dan permukaan halus, permukaan yang haluslah yang digarap. Mempunyai keunggulan tidak mudah pecah dibandingkan dengan kaca es lainnya, contohnya kaca es jenis *Water Drop*.
- (b). Cat pewarna, menggunakan cat mobil yang sifatnya transparan jenis *Acrilik Laquier Candytone* merk *SUZUKA* tujuan menggunakan cat ini agar hasil pewarnaan dapat terbias cahaya dengan hasil yang transparan.



3.1. Cat *Suzuka*.

(c). Lem PVA atau lem kayu, digunakan untuk pembuatan garis pada bidang gambar merk "INDRAKOL".

(d). Pigmen warna hitam dan bubuk *kalsium karbonat*, sebagai campuran PVA untuk membuat garis kontur yang menjadi raut yang akan dicat pada bidang gambar dan *Kalsium Karbonat* sebagai bahan pengikat campuran lem.



3.2. Bubuk Kalsium Karbonat.

(e). *Clear* cair merk *NIPPE 2000* dan *thinner* jenis "pure" sebagai campuran cat tersebut, *clear* digunakan sebagai campuran cat untuk menghasilkan warna yang lebih terang dan transparan untuk memainkan tingkat intensitas warna.



3.3. Clear cair merk *Nippe 2000*.



3.4. Thinner.

## 2. Alat

(a). *Pipet*, digunakan untuk menuangkan cat pada bidang kaca.



3.5. Pippet dan sendok.

(b). Plastik kerucut dan plat corong adonan roti, sebagai alat untuk membuat garis pada bidang kaca, dengan cara "diplotot" ditekan bagian atasnya agar adona keluar untuk membuat garis pada bidang gambar.



3.6. Adonan lem PVA dan Kalsium Karbonat.

(c). *Cutter*, untuk membersihkan dan memperbaiki garis dari adonan pasta yang kurang sesuai dengan desain gambar.

(d). Kain perca dan *tissue*, sebagai alat pembersih dalam pengecatan.

(e). Gelas plastik transparan, sebagai wadah pengaduk cat.



3.7. Gelas.

(f). Sendok kecil, untuk alat pengaduk cat.

### 3.2. Proses Berkarya

Tahapan dalam mencari inspirasi adalah tahapan awal. Tahapan awal dari pencipta seni dalam berkarya menentukan gagasan atau ide (*inception of idea*) yaitu mencari sumber gagasan (Chapman dalam Sahman, 1993: 119).

Sumber gagasan dapat ditemukan atau ditentukan seniman melalui lingkungan sekitar, imajinasi dan hasil perenungan serta dari aktivitas yang dilakukan setiap hari. Setelah melihat dan mengamati pada akhirnya ditemukan karya lukis kaca hias oleh penulis karena karya lukis kaca hias sedang populer pada saat ini dengan pertimbangan bahan lebih murah dan pengerjaannya lebih sederhana daripada karya *glass art* yang lain seperti *glass in lood* dan *glass brush*. Setelah menemukan karya langkah selanjutnya adalah menentukan gagasan atau

subjek karya. Penulis memilih subjek karya cerita Ramayana, gagasan itu muncul dari pengalaman dan referensi-referensi yang didapati penulis dari cerita Ramayana tersebut dengan ajaran, norma, dan nilai filosofis yang terkandung dalam cerita Ramayana dan sangat cocok dijadikan subjek dalam karya lukis kaca hias.

### **Tahapan Pembuatan Desain**

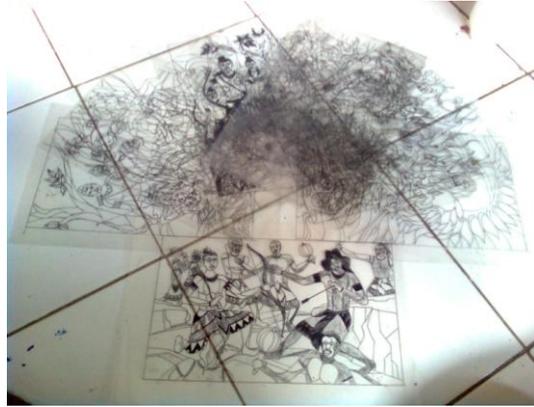
Mendesain merupakan proses tahapan awal dalam berkarya seni. Menurut Isnaoen (2006: 17) di sisi lain, menggambar sebagai cikal bakal melukis, digunakan sejak manusia mengawali hidupnya. Dimaksudkan menggambar di sini sebagai bentuk mendesain, mempola, menata maupun merancang.



3.8. Desain gambar berwarna.

Untuk mendesain karya lukis kaca hias ini, penulis menggunakan pensil 2B dan kertas manila yang ukurannya sudah di skala dengan ukuran sebenarnya 121,6 cm x 71,3 cm menjadi 40,3 cm x 23,6 cm yang kemudian difotokopi transparan di plastik mika bening, kemudian di-mal di kertas manila putih dengan posisi gambar sesuai dengan desain yang dibuat (untuk bidang asimetris) melalui

OHP (*Over Head Projektor*) untuk desain awal dalam pembuatan karya lukis kaca hias.



3.9. Desain transparansi Mika.

### **Tahapan Pembuatan Garis Di Bidang Kaca**



3.10. Sketsa pada mal kertas dengan menggunakan projektor.

Kontur garis yang dibuat di bidang kaca dilakukan setelah desain sudah selesai dibuat di kertas manila putih dengan ukuran sebenarnya 121 cm x 71 cm untuk dijiplak di atas bidang kaca. Pemindahan desain ke bidang kaca dengan cara meletakkan gambar desain tersebut di bawah bidang kaca dengan posisi digelar di

atas lantai (rata air) agar lebih mudah dalam pengecatan, bidang kaca yang halus dan rata di bagian atas dan yang bertekstur di bawah.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan pasta untuk garis dengan mencampur lem PVA, pigmen warna dan bubuk *Kalsium Karbonat* sesuai dengan kekentalan yang diinginkan. Lalu pasta tersebut dipindahkan ke dalam plastik kerucut dengan corong plat yang ukuran lubangnya sudah disesuaikan dengan besar kecilnya garis yang akan dibuat. Bagian atas plastik ditekan kuat (*diplotot*) agar adonan pasta dapat keluar untuk membuat garis sesuai dengan desain yang sudah diletakkan di bawah bidang kaca.

Selanjutnya proses pengeringan agar hasil pengeringan maksimal jangan sampai terkena sinar matahari langsung, karena tekstur garis dari pasta tersebut akan berkerut terlalu cepat, tidak berbentuk timbul seperti bentuk tanggul-tanggul cat yang diinginkan dan dapat bocor saat penuangan cat dengan pipet pada bidang kaca.

### **Tahap Pewarnaan di Bidang Kaca**

Setelah kontur garis sudah mengering dilanjutkan dengan pewarnaan. Sebelum pewarnaan dilakukan harus diteliti lagi garis-garis yang sudah dibuat dirapikan dengan *cutter* agar hasil garis lebih baik lalu dikoreksi kembali apakah ada garis yang mungkin bocor jika cat dituangkan.

Warna-warna primer dan sekunder disiapkan di dalam gelas maupun botol dengan rasio kekentalan, intensitas, dan rona warna yang diinginkan dicampur *thinner* dan *clear* cair. Warna-warna yang sudah diolah tersebut dituangkan ke bidang gambar dengan pipet, tapi sebelum dituangkan dipastikan bidang-bidang

gambar tersebut dibersihkan dengan *thinner* agar bidang kaca bersih dari kotoran dan minyak lalu dikeringkan kembali (ruangan dalam mengecat harus bebas debu dan kotoran) agar dalam pengeringan cat yang sudah dituangkan tidak kotor terkena debu dan kotoran lainnya.

Dengan memakai pipet cat dituang memenuhi raut pada bidang-bidang yang akan di isi cat sesuai dengan desain pewarnaan yang telah dibuat, setelah itu tahap pengeringan cat dengan suhu ruangan yang jangan terlalu lembab dan panas agar cat tidak retak dan cepat kering.

### **Finishing**

Setelah proses dari pembuatan desain, pembuatan garis dan pewarnaan di bidang kaca langkah terakhir adalah *finishing* dengan memfigura karya-karya tersebut untuk dipamerkan, dengan ketentuan sketsel atau tembok dasar yang akan dipakai baiknya berwarna putih agar media kaca yang digunakan dapat terbias secara optimal.

## **BAB 4**

### **Deskripsi dan Analisis Karya**

Pada Bab ini, akan dilaporkan seluruh karya yang dihasilkan berikut foto karya dan berisi: (1) Spesifikasi Karya (Identifikasi Karya) meliputi judul, bahan, ukuran dan tahun serta foto karya; (2) Deskripsi Karya, berupa penjelasan secara visual mengenai keadaan fisik karya secara menyeluruh dan (3) Analisis Karya berupa interpretasi penafsiran nilai-nilai estetis yang ada di dalamnya. Dari ke-9 karya yang akan dipamerkan, penulis mencoba mengungkapkan nilai-nilai estetis bentuk dari karyanya sebagai babaran dari “Fragmen Cerita Ramayana sebagai Subjek dalam Lukis Kaca Hias”.

Bentuk atau rupa merupakan medium ungkap yang penting dalam dunia kesenirupaan. Perupa menyatakan pikiran dan perasaannya melalui bahasa bentuk. Melalui bentuk kongkret visual yang diciptakan perupa, kita dapat memahami maknanya atau memperoleh pengalaman visual (Sunaryo, 2002: 5). Karya seni adalah menyusun suatu kesatuan yang secara relatif terpisah dan saling berkaitan sendiri yang dihasilkan oleh kemahiran-kemahiran yang menyesuaikan diri dan dipelajari, bahwa karya seni mempunyai ciri-ciri formal tertentu misal; irama, kesetangkupan, perimbangan, yang disusun dalam suatu komposisi yang serasi, dan juga karya seni memiliki makna-makna perlambang yang disajikan secara gamblang, sehingga seorang pengamat dapat menghubungkan dengan dunia nyata (Morris Weits dalam Liang Gie: 1996).

## Karya 1



### 1. Spesifikasi Karya

Judul : Rama Memenangkan Sayembara.  
 Ukuran : 121 cm x 71 cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2011.

### 2. Deskripsi Karya

Terlihat lima figur dekoratif dengan gestur saling beriteraksi satu dengan yang lainnya. Berlatar pendukung tanah, batu, pohon dan dedaunan. Gambar di atas berjudul “Rama Memenangkan Sayembara” merupakan salah satu gambar awal dari fragmen cerita Ramayana.

Figur paling depan dan yang paling besar, adalah Rama. Warna tubuhnya kuning terang menggunakan pakaian setengah badan. Terlihat pula figur yang berada di depannya, tubuh seperempat tertekuk kebawah tangan kanan melambai

ke depan Rama, digambarkan telapak tangannya terbuka dan tangan kanan membawa tongkat pendek, figur itu adalah Resi Wiswamitra.

Di antara Rama dan Resi Wiswamitra terlihat dua figur, laki-laki dan perempuan yang berdekatan bernama Raden Janaka dan putrinya Dewi Shinta. Raden Janaka digambarkan dengan kaki setengah *menthang* dan tubuh condong kebelakang, menggenggam tangan di depan dada dengan mengenakan mustaka di kepala.

Di belakang Raden Janaka terlihat sosok wanita, yang hampir separuh dari tubuhnya tak tampak adalah Shinta. Warna tubuh kuning dengan pakaian yang terdominasi warna hijau, merah dan kuning. Gestur tangan tertelangkup di depan mulut.

Sebelah kanan bidang gambar terlihat sesosok figur laki-laki yang ukurannya lebih kecil adalah Laksmana, adik Rama. Ia membawa busur panah di punggungnya dan menggenggam *gandhewa* (busur) di tangan kirinya, memperlihatkan ekspresi gembira.

Di bagian kanan atas terlihat pohon, yang dominan dengan garis-garis lengkung. Di sisi kiri bidang gambar terdapat bentuk bebatuan yang di atasnya terdapat pohon kecil dengan warna hijau muda, hijau tua sebagai daunnya, coklat tua dan muda sebagai batangnya. Terdapat pula garis-garis zig-zag dan lengkung dengan warna coklat muda dan coklat tua menjadi subjek bebatuan sebagai latar pendukung gambar.

### 3. Analisis Karya

Garis di sini tidak hanya sebagai unsur yang dominan dalam berkarya lukis kaca hias, karena selain sebagai unsur rupa yang membagi bidang, garis tersebut juga berfungsi sebagai tanggul-tanggul pembatas pewarnaan cat. Garis-garis tersebut mempunyai ketebalan yang sama sebagai kontur dari setiap raut dalam bidang gambar.

Arah garis vertikal bergelombang terlihat lentur membentuk susunan yang teratur membentuk figur-figur dalam bidang gambar. Meliputi bagian tubuh, busana, motif, ornamen, dan termasuk batang pohon dan dedaunan. Secara keseluruhan pembagian bidang ini adalah asimetris. Perpaduan arah vertikal dari figur-figurnya dan arah horisontal dari latar belakangnya menciptakan keseimbangan yang kontras.

Warna-warna yang tersaji dari keseluruhan fragmen pertama adalah warna-warna dengan menyeragamkan *value* (intensitas warna) yang menunjukkan kecerahan warna agar terkesan jauh dekat. Figur yang depan terlihat lebih besar dan dekat dari figur belakangnya. Warna-warna yang dipadukan secara analogus (warna yang berdekatan) di setiap bagian-bagian subjek. Warna kuning mendominasi dari warna badan tokoh-tokoh yang ada dalam gambar. Warna jingga dan hijau kekuningan tertata menjadi warna raut-raut yang membentuk dedaunan dan tanah. Warna merah dengan intensitas yang tinggi membentuk ornamen-ornamen yang menjadi busana para figur menjadi aksentuasi, juga warna biru selendang dan motif aksesoris yang dipakai figur-figur dalam gambar tersebut meliputi gelang, kalung, dan klat bahu menjadi aksennya.

Secara keseluruhan subjek lukisan berbentuk raut organis. Ukuran tokoh yang diperbesar memberi kesan dekat dengan rona warna yang jelas dan yang jauh menjadi lebih kecil dengan menggunakan prinsip perspektif. Ruang kosong dalam bidang gambar sengaja dibuat untuk menonjolkan kontradiktif antara subjek lukisan, latar pendukung dan bidang gambar yang tidak diwarnai.

Dengan gerak gestur-gestur dari tubuh para tokoh tersebut penulis mengungkapkan gagasannya mengenai interaksi para figur utama. Beberapa subjek memperlihatkan makna dengan adanya gerak dalam perubahan waktu, terlihat dari gerakan gestur dari tiap bagian tubuh tiap-tiap figur. Dalam hal ini mempunyai makna bahwa antara komposisi subjek-subjek dalam gambar mempunyai ruang gerak sendiri-sendiri. Interaksi tersebut saling berhubungan antara subjek satu dengan yang lainnya.

## Karya 2



### 1. Spesifikasi karya

Judul : Dibuangnya Rama, Shinta, dan Laksmana di Hutan.  
 Ukuran : 121 cm x 71cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2010.

### 2. Deskripsi Karya

Karya yang ke dua berjudul “Dibuangnya Rama, Shinta dan Laksmana ke hutan” memrepresentasikan empat figur utama sedang berinteraksi di dalam hutan Dandaka. Mereka adalah Rama, Shinta, Laksmana, dan Surpakenaka.

Gestur tubuh para figur utama sangat bervariasi dalam pose masing-masing, saling berpandangan antara figur paling depan dengan tiga figur di belakang gambar, tiga sosok yang ada di belakang menatap tajam tokoh yang di depannya.

Pada figur paling depan, pada bagian kanan bawah bidang gambar yang dominan dengan warna merah dan coklat muda menggunakan setengah busana dengan payudara disangga tangan kanan dan tangan kiri di atas kepala. Sosok itu memperlihatkan diri dengan pose setengah duduk dan sangat menggoda dan itulah yang bernama Surpakenaka adik Rahwana.

Di belakang Surpakenaka, berdiri paling kiri terlihat sosok lelaki dengan membawa pisau. Badan menghadap ke depan, kakinya ke samping dengan warna tubuh dominan kuning dan jingga digambarkan dengan ekspresi marah bernama Laksmana.

Sebelah kanan laksmana dengan ekspresi kaget tubuh tegap dan tangan kiri membawa panah. Bahu menggendong busur panah, warna tubuh dominan kuning dan jingga. Memakai busana setengah badan dengan dominasi warna hijau bernama Rama. Di antara Laksmana dan Rama terlihat kepala figur wanita terlihat dengan ekspresi kaget dan takut, dengan warna rambut ungu muda dan ungu tua adalah Shinta.

Latar pendukung alam dengan subjek pohon, rerumputan dan tanah dengan garis horisontal membagi latar pendukung gambar tersebut menjadi dua bidang atas dan bawah.

### 3. Analisis Karya

Dalam karya ke-2, garis-garis yang dominan adalah garis lengkung bergelombang yang berfungsi sebagai garis kontur yang membentuk figur dan latar pendukung. Permainan dari garis kontur tersebut menimbulkan kesan dinamis, karena ditunjang pembagian bidang gambar yang asimetri, walaupun subjek utama menyatu di tengah bidang gambar.

Jika diperhatikan secara seksama kumpulan garis-garis pada ke tiga figur utama, latar pendukung dan latar belakang terlihat kesan kontradiktif. Kesan diam dan tenang dinyatakan dalam garis horisontal yang membentuk subjek tanah. Kesan gerak ditemukan pada garis lengkung vertikal yang membentuk tiap-tiap raut pada ke tiga subjek utama, dedaunan, dan pohon.

Warna-warna yang disajikan dikombinasikan secara analogus di tiap bagian-bagian figure yang terdiri dari warna kuning, hijau, biru, ungu, merah dan coklat. Warna terang yaitu warna-warna yang membentuk tiap figur dari para tokoh terdiri dari warna kuning, hijau, biru, ungu, dan merah. Warna gelap terlihat di subjek-subjek latar belakang gambar tersebut meliputi pohon, tanah dan rerumputan. Warna figur yang di depan lebih pekat dari yang belakang dimaksudkan agar terkesan jauh dekat antar subjek-subjek gambar yang diperlihatkan.

Seluruh bentuk dan warna ditata dalam bidang segi empat vertikal ke atas. Komposisi atau penataan unsur tersebut cenderung bervariasi dalam ukuran dan jarak, dimaksudkan untuk memperoleh kesan dinamis. Hal ini terlihat pada penempatan figur utama yang berdekatan, tetapi tetap terfokus di tengah.

Karya ini menampilkan interaksi antar ke empat subjek pokok yaitu Surpanaka, Laksmana, Rama dan Shinta. Subjek-subjek dalam karya tersebut berfungsi sebagai penunjuk adanya suatu perubahan yang memberikan kesan gerak yang meliputi perubahan kondisi, perubahan pergeseran tempat dan perubahan arah. Perubahan-perubahan tersebut terlihat pada urutan gambar paling depan bagian bawah dan diikuti dengan gambar yang berada di belakangnya, jadi terdapat runtutan cerita dari fragmen tersebut.

Urutan pertama dengan terlihatnya dua rerumputan di pojok samping kanan dan samping kiri bagian bawah bidang gambar. Sesosok wanita bernama Surpakenaka memperlihatkan ekspresi dengan posisi menggoda. Berikutnya di sisi kiri di belakang Surpakenaka terlihat figur bernama Laksmana yang sedang berdiri dengan tangan kiri membawa pisau memperlihatkan sedang bersiap-siap melakukan sesuatu dengan pisaunya. Sang Rama yang berada di sebelah kanan dengan di posisi belakang Laksmana membawa anak panah siap menjaga Shinta. Di tengah Laksmana dan Rama terlihat ekspresi kaget dengan melihat apa yang ada di depannya, adalah Shinta.

Suasana yang dibangun memberikan ekspresi ketegangan. Semua subjek yang dibuat dalam gambar ini semua tertuju ke depan. Para figur utama berada ditengah tetapi ukurannya berbeda. Pengubahan bentuk dekoratif dilakukan dalam bentuk dan warna sehingga mempunyai kesan datar (tidak gempal).

### Karya 3



#### 1. Spesifikasi Karya

Judul : Di dalam Hutan Rama, Sinta dan Laksmna Bertemu dengan kijang emas (Marica).  
 Ukuran : 121cm x 71 cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2011.

#### 2. Deskripsi Karya

Karya ke tiga yang mempresentasikan interaksi antara empat figur utama yaitu Rama, Sinta, Laksmna dan Marica si kijang emas. Di awali dengan setting dalam hutan terlihat dua subjek tumbuhan yang berada di kanan dan kiri bawah

bagian bidang gambar. Terlihat seekor kijang berwarna kuning dengan ekspresi kepala ke samping melihat tiga sosok manusia yang berada di tengah bidang gambar. Di ikuti hamparan tanah yang luas dengan dibatasi garis lengkung horisontal yang membagi bagian bidang gambar menjadi dua yaitu bagian atas dan bawah, berdiri dua sosok subjek yang saling berdekatan di sebelah kanan bernama Rama dengan ekspresi kaget. Tangan kanan Rama yang memeluk sosok wanita yang berada di samping kirinya dengan tubuh gemulai yaitu Sinta. Terlihat figur lebih kecil ukurannya bernama Laksmana dengan ekspresi siap membantu Rama di bagian kanan tengah bidang gambar.

Pohon besar, tanah dan rerumputan menjadi latar pendukung gambar tersebut. Secara keseluruhan subjek karya didominasi dengan warna-warna hijau dan kuning. Warna hijau sangat dominan untuk mewarnai pepohonan dan rerumputan sebagai latar pendukung.

### **3. Analisis Karya**

Garis dalam karya ini merupakan gabungan kekuatan arah dari garis di setiap subjek. Arah garis yang membentuk tiap figur tokoh adalah vertikal ke atas, saling bertautan dan membentuk bidang menjadi raut dari tiap-tiap bagian figur. Arah garis pohon, di sisi kiri bidang gambar dan dedaunan yang berada di bawah bidang gambar juga menuju ke arah berkelok vertikal ke atas dan terbelah. Pada bagian bawah lukisan terdapat subjek tanah, secara horisontal saling bertalian dan menyambung menjadikan raut-raut tanah. Semakin ke atas raut tersebut semakin menyempit agar terkesan latar yang jauh.

Secara keseluruhan struktur garis berukuran sama dan terjadi perulangan arah garis yang berkesinambungan. Selain itu juga terlihat dengan memanfaatkan kelancipan ujung garis yang saling bertemu sebagai aksent-aksent garis agar terlihat tegas. Prinsip perspektif garis yang diterapkan dalam karya ini untuk menciptakan kesan jauh dekat, dengan ilusi garis yang jauh semakin rapat. Komposisi yang tidak simetris menunjukkan suatu kedinamisan dalam karya ini.

Warna yang disajikan secara keseluruhan dalam karya ini adalah warna-warna yang mempunyai tingkatan *value* cerah pada spektrum warna analogus di tiap-tiap bagian subjek gambar. Warna kuning dominan terdapat pada tiap figur tokoh utama. Warna hijau memenuhi hampir latar belakang gambar. Warna jingga dan merah sebagai aksentuasi dalam motif yang dipakai tiap tokoh figur. Warna biru sebagai warna aksentuasi dalam aksesoris yang dipakai oleh para figur. Warna hitam dari garis sebagai pembatas raut dari tiap warna dalam bidang gambar. Warna-warna tersebut mempunyai kekuatan dan intensitas berbeda pada bentuk raut yang berbeda pula.

Komposisi bentuk secara keseluruhan ditata dalam bidang asimetri, dengan skala atau ukuran subjek bervariasi. Ruang kosong dalam bidang gambar sengaja dibuat sebagai latar belakang agar gambar tidak penuh, dengan memperlihatkan keaslian tekstur kaca. Sengaja menampilkan kesan variatif dengan menunjukkan subjek utama dan pendukung, yakni interaksi antara ke empat figur utama.

Karya ke tiga ini mempresentasikan interaksi antara Rama, Shinta, Laksmna dan Marica si kijang emas di dalam Hutan Dandaka. Dalam fragmen

cerita tersebut Marica diutus Rahwana untuk menculik Shinta dari tangan Rama untuk memperistrinya.

#### Karya 4



#### 1. Spesifikasi Karya

Judul : Sinta diculik Rahwana dan pertarungan Jatayu.  
Ukuran : 121cm x 71 cm.  
Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca Es, lem PVA, pigmen hitam.  
Tahun : 2012.

#### 2. Deskripsi Karya

Karya ke empat menampilkan subjek utama pertarungan antara Jatayu dengan Rahwana yang menculik Shinta. Jatayu dominan warna kuning dan hijau

dengan aksan warna jingga di kepalanya terlihat di sisi kanan bidang gambar dengan membentangkan sayapnya hampir separuh bidang gambar sebelah kiri. Di tengah bidang gambar terdapat dua subjek yaitu Rahwana dominan dengan warna merah tubuhnya, biru dan hijau warna dari busana yang dikenakannya sedang mengayunkan pedang dan mengenai sayap kiri Jathayu.

Di sebelah kanan Rahwana terlihat sosok wanita menutupi wajahnya dengan warna tubuh kuning dan jingga, busana berwarna kuning, biru, hijau dan merah bermotif lengkung dengan ekspresi ketakutan, tubuh setengah tertekuk karena gendongan Rahwana yang sangat erat, adalah Shinta.

Subjek mega mendung terdapat di bagian atas kiri bidang gambar dan sisi kanan bawah bidang gambar. Disebelah kiri bawah hampir memenuhi setengah bidang gambar terdapat subjek bebatuan dengan warna coklat yang di variasi gelap terangnya warna atau *value* yang memperlihatkan pucuk gunung.

### **3. Analisis karya**

Arah dari susunan bentuk ketiga subjek utama membentuk garis vertikal ke atas membagi bidang gambar menjadi dua. Pertama adalah bagian kanan Jathayu dan yang ke dua adalah kiri Rahwana dan Shinta. Arah hadap subjek bervariasi terlihat Jathayu menghadap ke bawah, Rahwana menghadap serong ke arah depan dan Shinta menghadap ke samping kanan. Arah langit bagian atas horisontal ke kanan, langit bagian bawah bergerak ke kanan dan terjadi komposisi keseimbangan radial atau memusat di tengah.

Jika dilihat secara keseluruhan bentuk gerak yang dominan adalah dari arah luar menuju dalam, hal tersebut ditunjang dengan gerakan garis latar

pendukung dan subjek utama yang memusat di tengah. Subjek lukisan dibangun dengan garis-garis kontur yang tegas. Variasi arah antar subjek yang tertata memberikan kesan gerak sesuai dengan peran dan sikap yang ditampilkan masing-masing subjek, dimaksudkan untuk memperoleh kesan kedinamisan gerakan memusat pada bidang gambar.

Warna yang digunakan adalah nuansa warna biru, biru muda dan coklat terdapat pada latar pendukung gambar. Warna kuning, hijau, jingga, coklat, dan merah terdapat pada subjek Jathayu. Rahwana yang dominan dengan warna merah, jingga, ungu tua, ungu muda, biru, ungu muda dan ungu tua. Kuning, jingga, merah, hijau dan biru menjadi warna yang melekat pada bagian tubuh Shinta. Warna ungu muda dan ungu tua di tiap bagian rambut subjek Rahwana dan Shinta. Warna yang dominan adalah warna merah dan jingga yang terdapat dalam tiap subjek tokoh utama, dimaksudkan agar tokoh utama lebih menonjol.

Warna-warna disusun bertingkat menunjukkan kesan jauh dekat dalam bidang gambar. Warna yang paling gelap adalah komposisi warna coklat, dominan terdapat pada subjek bebatuan sebagai latar belakang gambar. Warna yang mencolok adalah warna merah yang terdapat pada figur tengah yaitu Rahwana, sebagai *center point*. Warna-warna cerah adalah warna yang sebagai tambahan dalam raut subjek di dalam bidang gambar, seperti warna biru pada langit. Kontras warna menimbulkan gelap terang antara figur subjek, latar pendukung memberikan ilusi suasana genting.

Bentuk secara keseluruhan ditata dalam bidang gambar berbentuk segi empat vertikal ke atas. Komposisi dalam gambar menunjukkan keseimbangan

asimetri. Figur manusia dan burung disederhanakan dalam bentuk dekoratif, penuh dengan garis lengkung yang bergelombang sebagai subjek utama. Bentuk dari tiap figur berbeda dan menampilkan gestur atau gerak tubuh yang berbeda pula sehingga menjadi bervariasi, agar dapat mengekspresikan adegan gerak terutama pada figur utama. Busana dan penampilan dari ke tiga tokoh figur tersebut dibuat berbeda, memperlihatkan bahwa masing-masing figur mempunyai corak, gaya dan penampilan yang berbeda pula.

Mega mendung yang terlihat bergerak dan bebatuan yang terlihat kokoh (statis) berfungsi sebagai latar pendukung. Di sisi lain keadaan masing-masing subjek melakukan penolakan atau membentuk pertahanan sesuai dengan kondisi dan keadaan antara subjek utama, latar pendukung dan latar belakang.

Karya ini merepresentasikan pertarungan antara Jathayu dan Rahwana yang menculik Shinta dengan setting di atas awan. Figur dua manusia dan burung yang memperlihatkan sedang bertarung. Sikap gerakan tubuhnya yang menunjukkan ketegangan dan saling bergerak satu sama lain. Dengan pandangan mata antara subjek utama mengekspresikan sikap saling mempertahankan diri. Sikap dualisme yang diekspresikan lewat tokoh, seakan memiliki kekuatan yang kokoh.

Secara keseluruhan karya ini menampilkan adanya suatu pemahaman terhadap situasi yang menegangkan. Pemahaman tersebut diekspresikan dengan sikap bertarung sehingga terjadi adanya suatu permainan emosi yang dinamis antar figur.

## Karya 5



### 1. Spesifikasi Karya

Judul : Rama Membantu sugriwa membunuh Subali.  
 Ukuran : 121 cm x 71 cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca Es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2011.

### 2. Deskripsi Karya

Karya ini merepresentasikan tentang terbunuhnya subali oleh Rama. Rama dominan dengan warna kuning membawa busur panah dan menggunakan pakaian setengah badan. Subali berada di sisi kanan bidang gambar dengan gestur badan jatuh terbujur di tanah dengan anak panah menancap di dadanya. Sugriwa berada di bagian tengah gambar dengan tubuh dominan warna coklat kemerahan, kedua tangan tertelangkup di depan perut posisi kaki mekangkang.

Terdapat juga subjek-subjek tambahan sebagai latar pendukung meliputi tanah dengan warna jingga dan coklat muda. Bebatuan berwarna kuning, jingga,

coklat muda dan coklat tua. Dua buah pohon di samping kanan dan kiri atas bagian gambar dominan warna coklat, hijau dan coklat kekuningan.

### **3. Analisis Karya**

Garis lengkung yang terdapat pada bentuk pohon, bebatuan dan tanah merupakan garis nyata yang membagi bidang antara kontur-kontur yang membentuk subjek, memberi kesan gerak dan irama yang dinamis. Kekuatan garis yang terdapat pada tiga sosok figur utama membentuk kontur di tubuh tiap-tiap figur, memberi kesan kokoh dan kuat.

Kekuatan garis horisontal di tengah bidang gambar membagi bidang gambar menjadi dua yaitu bidang atas dan bawah, memperlihatkan kesan stabil. Arah garis yang paling dominan adalah arah garis panah yang dipegang Rama dan anak panah yang menancap di dada Subali. Secara spontan dan ekspresif membentuk suatu gerakan ayunan panah dan luncuran dari anak panah.

Warna kuning terdapat pada tiap raut dalam subjek fragmen tersebut. Warna hijau terdapat pada dedaunan dan busana yang dipakai tokoh utama. Warna biru dan merah sebagai aksentuasi ornamen dan aksesoris yang dipakai tokoh. Warna jingga dan merah sebagai warna yang paling mencolok dari busana yang dipakai tokoh, panah dan tanah. Warna coklat dan coklat muda terdapat pada subjek tanah. Warna ungu terdapat pada rambut Rama. Warna yang paling terang terdapat pada figur utama dengan komposisi warna kuning, jingga, merah, hijau, ungu dan biru. Warna yang redup terdapat pada subjek tanah dan bebatuan dengan dominasi warna jingga, krem, coklat dan coklat kekuningan. Warna yang paling mencolok terdapat dalam tiga figur utama yaitu biru, merah, hijau dan ungu

sebagai aksesoris warna yang paling terlihat, dimaksudkan agar para tokoh utama menonjol.

Bentuk dan bidang ditata secara asimetri agar berkesan dinamis antara subjek satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur bentuk yang dijadikan fokus utama adalah interaksi antara tiga tokoh utama dalam bentuk, ukuran, gestur dan ekspresi yang berbeda. Di sisi lain terdapat bentuk pohon, tanah dan bebatuan. Dalam hal ini terjadi dua wujud yang kontras antara latar depan (interaksi antar tokoh utama) dan latar pendukung, sehingga berfungsi pula untuk memperlihatkan kesan jauh dekat.

Subjek utama ditampilkan dengan berbagai posisi, perbedaan gestur tubuh dengan ekspresi yang berbeda pula, dan saling berhadapan satu dengan yang lainnya. Bila dicermati satu-persatu masing-masing subjek digambarkan dengan bentuk gaya yang berbeda, sehingga tidak terlihat monoton.

Tiga figur yang mempunyai gestur yang berbeda dengan berbagai ekspresi, menunjukkan bahwa terdapat suasana yang bergejolak karena terjadi sesi pembunuhan oleh Rama kepada Subali. Pertama terlihat Subali yang terjatuh dengan anak panah yang menancap di dadanya dengan ekspresi kesakitan. Rama yang membawa panah dengan posisi mengayun ke arah Subali dengan ekspresi mantap melepaskan anak panahnya. Terlihatlah bahwa Rama yang membunuh Subali. Sugriwa adik Subali merelakan kematian kakanya dibunuh oleh sang Rama.

## Karya 6



### 1. Spesifikasi Karya

Judul : Rama dan Para Wanara Membangun Jembatan Situbanda.  
 Ukuran : 121 cm x 71 cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca Es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2012.

### 2. Deskripsi Karya

Karya ke enam ini adalah penggalan cerita ramayana “Rama dan Para Wanara Membangun Jembatan Situbanda”. Subjek utama terdiri dari tokoh yang bernama Rama dan para Wanara atau disebut juga pasukan kera. Di sebelah kanan bidang gambar terdapat Rama sedang duduk di atas batu dengan membawa busur panah yang di gantung pundaknya. Terlihat para Wanara di sebelah kiri bidang gambar sedang menata bebatuan, membuat jembatan untuk menyeberangi lautan menuju kerajaan Alangka.

Selain itu juga ada subjek-subjek penunjang lainnya sebagai latar pendukung yaitu pohon nyiur di sebelah kanan bidang gambar dominan dengan

warna hijau. Pasir dan bebatuan di bagian kiri bawah dan kanan atas dengan warna jingga dan coklat. Laut dan mega mendung dominan warna biru.

### **3. Analisis karya**

Garis yang terdapat dalam subjek gambar, mengarah pada subjek utama yang berada di kanan kiri bidang gambar dengan arah garis radial memusat. Terlihat pada arah garis mega mendung yang berada di bagian kiri atas bidang gambar, arah garis ombak pantai, dan pohon nyiur. Garis yang membentuk tumpukan bebatuan menjadi garis horison pantai. Hal tersebut disusun secara radial untuk memfokuskan interaksi antar subjek pokok yang berada di tengah bidang gambar.

Warna-warna tersebut terbagi menjadi tiga bagian latar gambar, yaitu para tokoh utama, latar pendukung dan latar belakang. Warna biru pada mega mendung dan ombak pantai. Warna kuning dominan pada tubuh Rama. Warna jingga dan coklat terdapat pada subjek pasir dan tubuh dari para wanara dan batang pohon nyiur. Warna hijau pada daun nyiur dan buah nyiur. Warna merah, biru, dan ungu sebagai aksentuasi dalam motif yang dipakai tokoh utama. Warna-warna tersebut yang umumnya cerah dimaksudkan agar dapat membentuk suatu kedinamisan secara dekoratif.

Makna yang tersirat dari karya tersebut adalah para Wanara dengan Rama yang sedang membangun jembatan Situbanda untuk menuju kerajaan Alengka. Terlihat para Wanara menyusun tumpukan batu di tengah lautan. Batu yang tersusun membentuk jembatan. Sang Rama yang duduk di atas batu di bawah pohon nyiur dengan posisi duduk, tangan kanan membawa gandewa

mengisaratkan memberi komando atau perintah kepada Para wanara. Latar pendukung memperlihatkan suasana di tepi pantai dengan memperlihatkan subjek pasir, pohon nyiur dan lautan menginterpretasikan perjalanan yang masih jauh di seberang lautan.

### Karya 7



#### 1. Spesifikasi karya

Judul : Hanuman Membakar Alengka.  
Ukuran : 121 cm x 71 cm.  
Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca Es, lem PVA, pigmen hitam.  
Tahun : 2012.

## 2. Deskripsi Karya

Dalam karya yang berjudul “Hanuman membakar Alengka” ini menampilkan subjek figur kera putih bernama Hanuman yang berdiri di tengah bagian bidang gambar dengan menghadap sepertiga tubuh serong ke kiri badan diselimuti api dan ujung ekor terbakar. Hanuman digambarkan berpakaian *poleng* hitam-putih memakai kelat bahu dan gelang di lengannya. Sementara bagian kaki juga bergelang dan leher memakai kalung.

Latar pendukung dibuat dengan memperlihatkan tanah, bangunan di belakang figur utama dan subjek api yang berkobar berwarna merah dan merah kekuningan. Di bagian bawah hampir memenuhi setengah bidang bawah terdapat permainan garis yang saling bertumpuk dan bersambung berwarna coklat dan coklat kekuningan memperlihatkan subjek tanah dan di belakang hanuman, di bagian kiri atas bidang gambar terdapat bangunan berwarna hijau yang terbakar sebagai aksentuasi dari komposisi gambar.

## 3. Analisis karya

Garis yang terdapat pada karya yang berjudul Hanuman membakar Alengka membentuk struktur garis horisontal dan vertikal membangun bentuk subjek-subjek gambar. Hal tersebut dapat disimak pada garis kontur subjek utama dengan didominasi garis lengkung yang membentuk tiap kontur.

Garis vertikal bergelombang terdapat pada tiap-tiap motif api yang terdapat pada subjek utama dan latar pendukung, garis tersebut mengarah ke atas. Garis-garis lengkung horisontal berkelok pada subjek tanah terdapat pada

setengah ke bawah bagian bidang gambar. Garis lengkung membentuk bangunan di bagian kanan atas bidang gambar.

Warna-warna yang digunakan dalam karya ini ialah susunan warna analogus di tiap-tiap bagian subjek gambar, dengan spesifikasi sebagai berikut: Warna merah, kuning dan jingga yang terdapat dalam motif kobaran api. Warna coklat dan kuning kecoklatan pada subjek tanah. Warna Abu-abu dan hitam pada subjek utama yang membentuk tubuh dan busana yang dikenakannya. Warna hijau muda dan hijau tua pada bagian bangunan di latar pendukung karya sebagai aksentuasi.

Dominan warna-warna panas seperti merah, jingga, kuning dan coklat untuk merepresentasikan sesuatu yang panas dan terbakar. Secara keseluruhan penataan unsur-unsur dalam karya ini membentuk komposisi gambar yang memberi kesan dinamis. Karya digarap dengan teknik dekoratif dengan cara membagi bagian-bagian subjek berbidang-bidang, dan bidang tersebut di isi warna.

Bentuk yang dapat dilihat dalam karya ini adalah kesatuan bentuk yang menimbulkan efek jauh dekat dengan menonjolkan garis dan warna yang disusun secara perspektif dan kontras antara subjek utama dengan latar pendukung. Keseluruhan gambar terdapat pada bidang segi empat dengan posisi vertikal ke atas. Semua unsur subjek yang berada di dalamnya terbagi bidang-bidang dengan keseimbangan asimetri dan terlihat dinamis.

Aksentuasi terdapat pada pernik-pernik pakaian dari susunan garis lengkung berwarna hijau, biru, merah dan kuning yang dipakai subjek dan latar pendukung bersubjek gedung berwarna hijau, dibuat dengan warna yang kontras.

Irama yang dinamis dicapai dengan memperlihatkan perulangan garis dan permainan warna dengan menampilkan perbedaan warna yang kontras antara latar pendukung dengan subjek utama. Dalam hal ini latar pendukung dibuat secara perspektif jauh dekat dengan memperlihatkan permainan garis semakin ke atas semakin rapat dan permainan gradasi warna. Tokoh utama terlihat bergerak ke arah depan karena efek dari irama bergeraknya garis-garis yang ada pada kontur subjek tersebut.

Tampilan karya sebagian besar didominasi dengan figur Hanuman dan jilatan api. Latar pendukung memperlihatkan setting tempat dan bangunan yang dibakar Hanuman dengan warna yang kontras dengan subjek utama, dimaksudkan agar subjek utama lebih menonjol.

Makna sesungguhnya yang terdapat dalam karya ini menampilkan atraksi Hanuman si kera putih sedang membakar Alengka, kerajaan Rahwana. Kedua tanganya tertekuk dengan kedua telapak tangan di depan perut. Seolah mengeluarkan ilmu kanuragan dari tanganya. Posisi kaki mekangkang dengan kaki kiri berada di depan untuk mempertahankan keseimbangan tubuhnya seakan bergerak maju ke depan.

## Karya 8



### 1. Spesifikasi karya

Judul : Pertempuran Pasukan Wanara dan Raksasa di Alengka.  
 Ukuran : 121 cm x 71 cm.  
 Media : Cat *Laquier Candytone*, kaca Es, lem PVA, pigmen hitam.  
 Tahun : 2011.

### 2. Deskripsi Karya

Karya ke delapan berjudul “Pertempuran Pasukan Wanara dan Raksasa di Alengka” mempresentasikan subjek sepuluh figur yang sedang berinteraksi dalam suatu pertempuran di medan peperangan. Gestur tubuh antar subjek satu dengan yang lain saling bervariasi dan berpasang-pasangan di berbagai bagian bidang gambar.

Para pasukan Wanara berbentuk kera dominan dengan warna terang sedangkan para Raksasa diwarnai lebih gelap. Wanara dominan dengan warna

coklat dan jingga. Raksasa dominan dengan warna merah dan jingga memakai tanduk di kepala dengan rambut bergelombang.

### **3. Analisis Karya**

Arah garis yang membentuk gestur dari ke sepuluh tokoh utama berbeda-beda sesuai dengan kesan jauh dekat yang ditimbulkan karena prinsip perspektif. Arah hadap pandangan mata antar subjek utama juga bervariasi, berhadapan, dan berpasangan.

Arah gerak garis yang ada di latar pendukung dan latar belakang dengan dominasi garis lengkung horisontal yang saling berkaitan antara garis satu dengan yang lainnya, memperlihatkan kekontrasan dengan subjek utama. Subjek gambar dibangun dengan garis-garis kontur yang tegas dengan variasi alunan garis yang bersambung, memberikan kesan gerak yang sesuai dengan peran masing-masing subjek.

Garis-garis horisontal yang terdapat pada latar belakang memperlihatkan kegentingan dan kesemprawutan dalam pertempuran. Di sisi lain ekspresi masing-masing subjek bertahan sesuai dengan kondisi dan keadaan yang terlihat dalam gambar. Jika dilihat secara keseluruhan struktur gerak garis yang dominan adalah arah garis vertikal keatas yang diperlihatkan membentuk figur utama dari tiap subjek. Latar pendukung didominasi dengan garis lengkung horisontal yang bergelombang menjadikan kombinasi yang kontras antara figur utama dan latar belakang.

Warna biru, merah, kuning dan hijau terdapat dalam motif pakaian sebagai warna aksentuasi. Warna ungu dan merah juga terdapat di latar pendukung

gambar. Warna yang dominan adalah warna merah dan coklat sebagai warna pokok subjek, bertujuan agar subjek lebih menonjol, dan warna ungu dominan untuk warna latar pendukung gambar dengan latar belakang (bagian kaca yang tidak di cat).

Figur sepuluh sosok dengan berbagai pose memperlihatkan sikap yang sedang bertarung satu sama lain dengan ekspresi tegang. Pandangan mata tiap-tiap figur tersebut saling memandang terhadap musuh yang ada di depannya, seolah-olah mengekspresikan keberanian.

Secara keseluruhan karya ini menampilkan adanya suatu pertempuran sengit antara para Wanara dan Raksasa dengan adanya pemahaman situasi mencekam dan menegangkan. Pemahaman tersebut diekspresikan dengan sikap yang terlihat pada gestur-gestur para tokoh yang sedang berinteraksi dengan ekspresi berperang dan saling melawan antara satu dengan yang lainnya, sehingga terjadi adanya suatu permainan emosi yang dinamis.

## Karya 9



### 1. Spesifikasi Karya

Judul	: Terbunuhnya Rahwana.
Ukuran	: 121 cm x 71 cm.
Media	: Cat <i>Laquier Candytone</i> , kaca es, lem PVA, pigmen hitam.
Tahun	: 2012.

### 2. Deskripsi Karya

Karya tersebut mempresentasikan terbunuhnya Rahwana di medan peperangan. Subjek utama gambar adalah dua sosok figur di tengah bidang gambar yang sedang berinteraksi di antara kerumunan figur-figur lainnya. Subjek gambar ditampilkan secara dekoratif.

Rama di bagian kanan tengah bidang gambar dominan dengan warna kuning dan jingga membawa *gandhewa*, dan lawannya Rahwana di bagian kiri tengah bidang gambar dominan dengan warna merah dan jingga, dadanya terkena anak panah. Karya tersebut memperlihatkan interaksi pertarungan antara mereka berdua. Di bagian belakang dan depan subjek utama terdapat juga subjek

pendukung antara sekelompok figur yang saling bertarung. Terdapat tujuh sosok figur pendukung subjek utama dalam keadaan aktif dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Terpencar posisi subjek pendukung yang berada di bagian depan dan bagian belakang Rama dan Rahwana terlihat para Wanara dan Raksasa saling berkelahi. Setting memperlihatkan subjek tanah dan bebatuan, yang didominasi dengan warna coklat.

Karya ini merepresentasikan tentang terbunuhnya Rahwana oleh Rama dengan panah sakti Bramastha. Secara khusus menampilkan subjek utama Rama dan Rahwana dan subjek-subjek pendukung lainnya seperti para Wanara dan Raksasa yang sedang berkelahi di medan peperangan dengan memperlihatkan latar latar pendukung tanah dan bebatuan.

### **3. Analisis Karya**

Para figur digambarkan dalam komposisi garis-garis ritmis dengan susunan komposisi subjek yang tersebar di berbagai tempat di bidang gambar. Karya tersebut memperesentasikan pertarungan antara Rama, Rahwana, pasukan Wanara dan para Raksasa di medan pertempuran. Warna subjek diperlihatkan dengan warna-warna panas didominasi dengan komposisi warna kuning, merah dan coklat memperlihatkan ketegangan dan suasana mencekam. Sedangkan warna ungu, kuning dan coklat pada bagian bawah gambar memperlihatkan subjek tanah dan bebatuan mengekspresikan situasi yang kontradiktif yakni antara diam untuk latar belakang dan gerak dari gestur para figur subjek utama dan subjek figur pendukungnya.

Terlihat para subjek utama dan pendukungnya memperlihatkan posisi dan gestur tubuh masing-masing memberikan konotasi mereka bergerak, berinteraksi dan berekspresi. Perubahan arah terdapat pada garis-garis ritmis yang membentuk kontur dan menjadi raut dalam bidang gambar, mempunyai arah yang saling berkesinambungan dan menyambung menjadi subjek dalam bidang gambar. Terutama pada para tokoh dengan berbagai gestur tubuhnya memperlihatkan gerak.

Kesan jauh dekat didapat dengan memperlihatkan subjek yang berada di paling depan dengan ukuran yang paling besar menuju kebelakang berukuran kecil dengan prinsip perspektif. Kondisi gerak terdapat pada subjek yang saling berinteraksi digambarkan secara ritmis dengan memvariasikan ukuran, bentuk dan arah pandang dari tiap-tiap subjek.

Latar pendukung memberikan kesan statis dan tenang terlihat pada subjek tanah dan bebatuan dengan pewarnaan menggunakan warna-warna berintensitas rendah seperti coklat, ungu dan jingga muda. Kondisi subjek utama dalam bidang gambar tersebut berkesan dinamis, terlihat dari bentuk gestur tubuh dengan warna-warna yang mencolok, dimaksudkan agar lebih menonjol dari subjek-subjek lainnya.

Ketiga unsur subjek karya tersebut yaitu subjek utama, subjek pendukung dan latar belakang memperlihatkan situasi yang mencekam di medan peperangan. Secara keseluruhan karya tersebut memperlihatkan pertarungan yang sengit antara Rama, Rahwana dan pasukan-pasukannya.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Proyek Studi ini sebagai sarana untuk mengekspresikan gagasan dari cerita Ramayana, khususnya fragmen yang penulis pilih dalam cerita Ramayana yang telah divisualisasikan dalam karya lukis kaca hias yang dieksplorasi dengan bentuk stilistik dekoratif melalui penguasaan alat dan bahan yang digunakan. Melalui karya proyek studi ini penulis mengembangkan daya imajinasi, eksplorasi, dan kreasinya melalui kaca hias dan mengasah sensitivitas terhadap cerita Ramayana. Penulis mempresentasikan sembilan fragmen dari cerita Ramayana yang dijadikan karya dalam proyek studi ini yakni;

1. Rama berhasil memenangkan sayembara.
2. Dibuangnya Rama, Sinta dan Laksmana ke hutan.
3. Di dalam hutan Rama, Sinta dan Laksmana bertemu dengan kijang emas (Marica).
4. Sinta diculik Rahwana dan pertarungan Jatayu yang gugur.
5. Rama membantu Sugriwa merebut kerajaanya dari Subali.
6. Rama dengan para Wanara membangun jembatan Situbanda.
7. Hanuman membakar Alengka.
8. Pertempuran Wanara dan Raksasa di Alengka.
9. Rama Membunuh Rahwana dengan Panah Sakti Brahmasta.

Teknik dan corak yang ditampilkan dalam pada seni lukis kaca hias ini lebih mengutamakan bentuk sederhana dengan bentuk-bentuk figuratif dan dekoratif. Media atau bahan dasar yang digunakan untuk berekspresi dalam seni lukis kaca hias ini adalah kaca es dengan menggunakan bahan cat *Laquier Candytone* yang bersifat transparan. Unsur warna yang digunakan yakni dengan

mempertimbangkan *value* (tingkat gelap terang), *hue* (rona) dan *chroma* (intensitas).

Ciri khas karya lukis kaca hias yang ditampilkan penulis adalah terletak pada teknik melukis permukaan kaca es dengan bentuk-bentuk yang kontras dan bervariasi (beragam) di tiap-tiap rautnya, juga menggunakan warna kombinasi analogus atau komplementer di tiap-tiap bagian subjek gambar yang memberikan kesan cerah dan kontras, ciri khas lain adalah hasil subjek-subjek lukisan yang terlihat datar (tidak terkesan *gempal* atau tidak bervolume) akibat pengayaan bentuk yang dekoratif.

## **5.2. Saran**

Ramayana memiliki banyak cerita yang belum diungkapkan, dapat menjadi ribuan panel karya yang dapat dijadikan gagasan dalam berkarya seni rupa. Penulis menyarankan lukis kaca hias yang merupakan salah satu bagian dari karya seni rupa harus dieksplorasi dari segi alat, bahan dan teknik agar dapat diciptakan karya seni lukis kaca hias baru yang berbeda dengan kaca hias pada umumnya.

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni rupa. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan agar lebih kreatif lagi dalam berkarya. Kreatif baik dalam media berkarya, teknik, ide maupun gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas akademisi seni rupa UNNES.

## Daftar Pustaka

- Aizid, Rizem. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
2003. *Kritik Seni*. Bahan Ajar tertulis. Jurusan Seni Rupa UNNES. Tidak dipublikasikan.
2003. *Seni Kriya Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
1979. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang.
- Gie.The Liang. 1979. "*Pengantar Estetika*". Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Isnaoen, S. Iswidayati. 2006. *Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90an "Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi Sabi"*. Semarang: UNNES Press.
- Iswidayati, dkk. 2006. Pengantar ESTETIKA. *Bahan Ajar Tertulis*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.
- Koentjaraningrat. 1994. *Bungan Rampai "Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan"*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Radhakrisnan, S. 2010. *KITAB BHAGAWADGITA "Saripati Falsafah-Falsafah Bijak Mahabharata –Ramayana"*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Setjoatmodjo, Pranjoto. 1998. *Bacaan Pilihan Tentang Estetika*. Jakarta: Depdikbud Jakarta.
- Sudarso, SP. 2000. *Arti Seni dan Problematikanya*. Yogyakarta: Wacana University Press.
1990. *Tinjauan Seni Sebagai Pengantar Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suka Dayar Sana.
- Susanto, Mekke. 2002. *Diksi Rupa Jogjakarta*. Yogyakarta: Kanisius Yogyakarta.
- Sunaryo, Aryo. "NIRMANA I". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.

2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang Dahara Prize.

Sunyoto, Agus. 2006. *Rahwana Tattwa*. Yogyakarta: Pustaka Sastra LkiS  
Yogyakarta Cetakan I.

Sidik, Fajar. 1989. *Desain Elementer*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.

Prasetyono, Tulus. 2009. *Polusi Udara sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*.  
2009. Skripsi. UNNES, Semarang.

Purwadi. 2007. *Mengenal Gambar Tokoh-Tokoh Wayang dan Keterangannya*.  
Sukoharjo: CV. Cendrawasih.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana>).

(<http://www.scribd.com/doc/4679418/Sejarah-singkat-Lukisan-Kaca-Cirebon>).

**Biodata Penulis**

**Nama** : **Juni Amanullah**

**NIM** : **2401406028**

**Prodi** : **Pendidikan Seni Rupa SI**

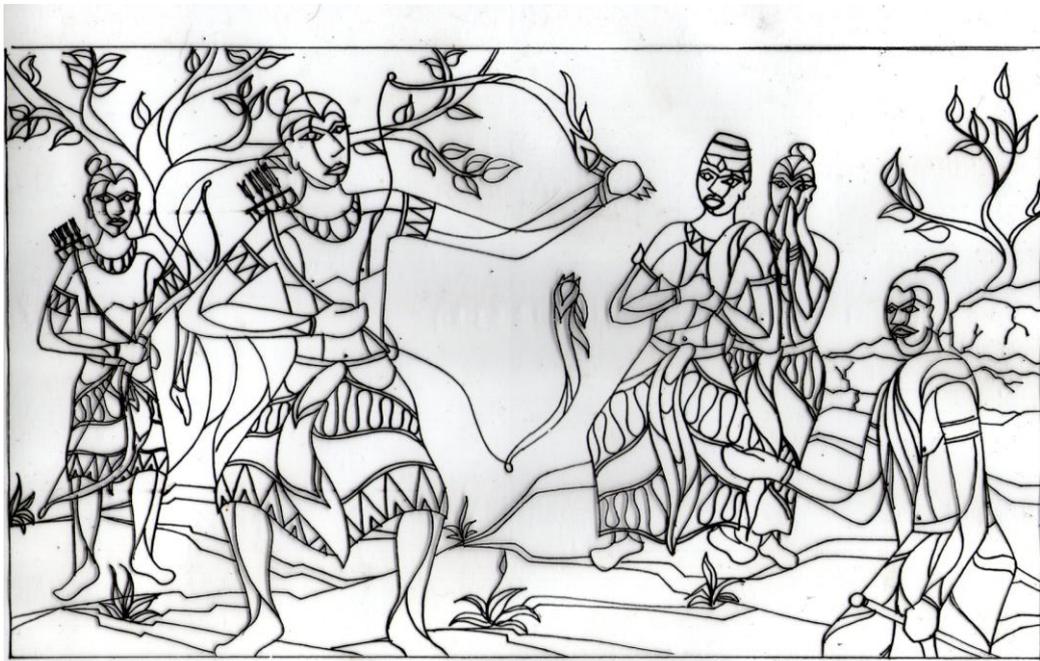
**Tempat/Tgl Lahir** : **Grobogan, 30-06-1988**

**Jenis Kelamin** : **Laki-Laki**

**Alamat** : **Desa Dorolegi, RT I/RW III. Kec. Godong, Kab.  
Grobogan**

**Agama** : **Islam**

Desain Karya





2







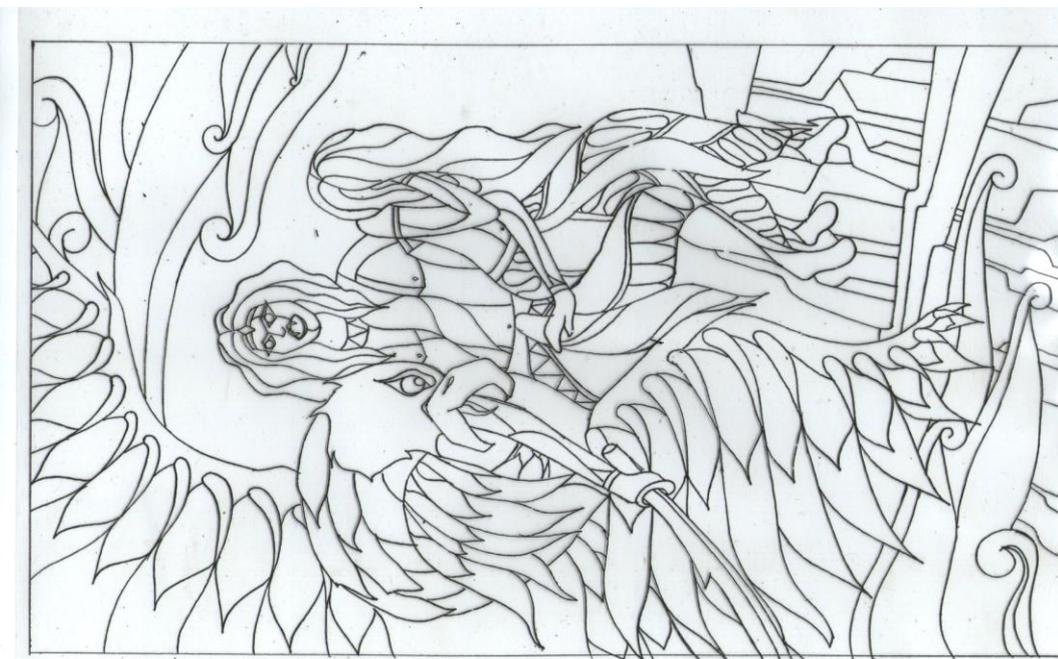
From Kaveri  
3



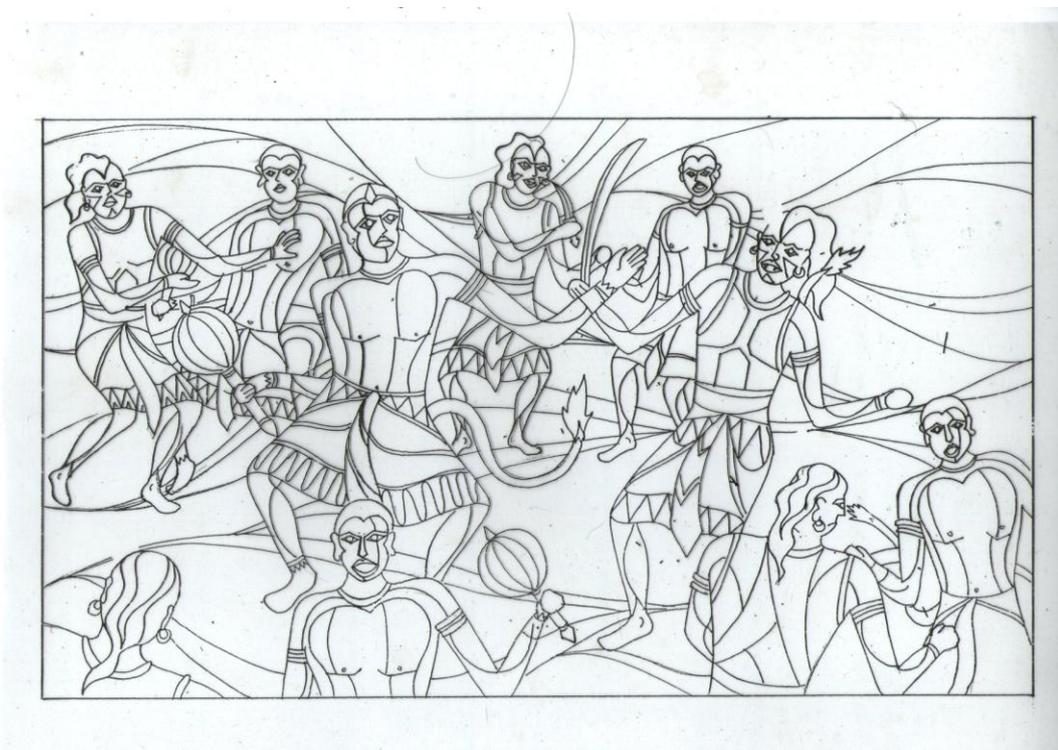
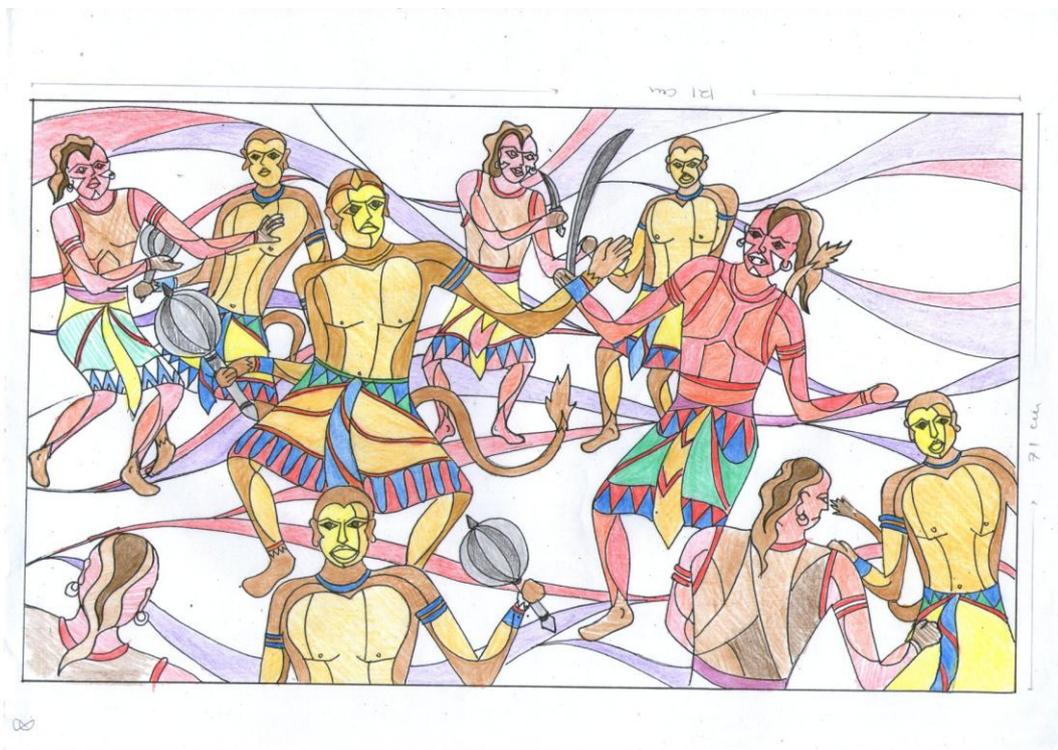


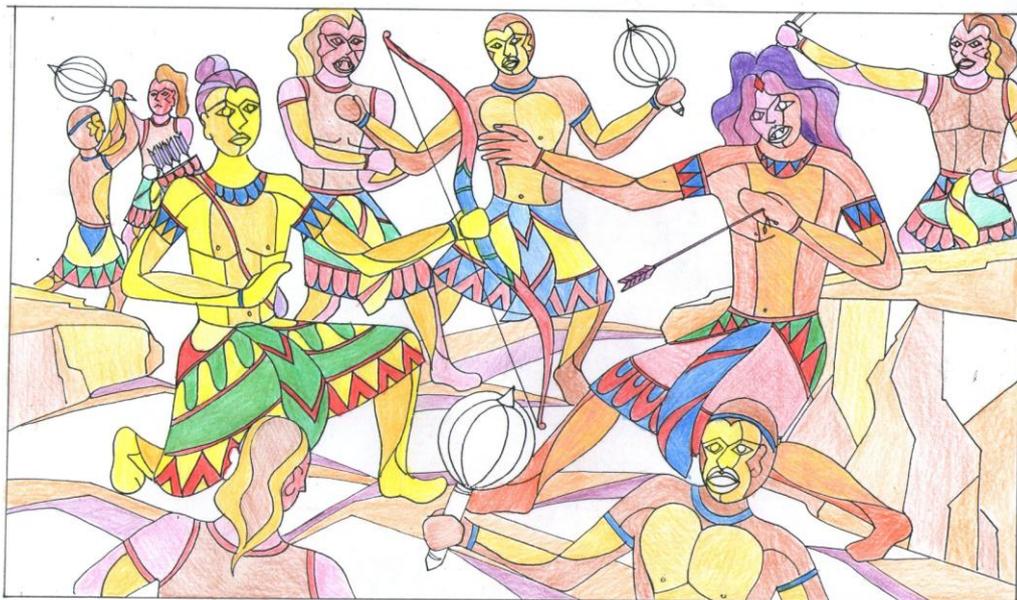
7









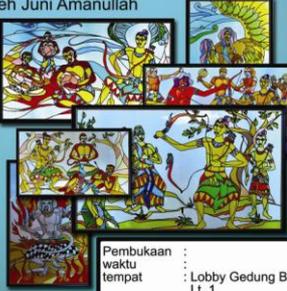


5



## Desain Katalog dan Undangan

Pameran Seni Lukis Kaca Hias  
 "Fragmen Cerita Ramayana  
 Sebagai Subjek Dalam Seni Lukis Kaca Hias"  
 Oleh Juni Amanullah

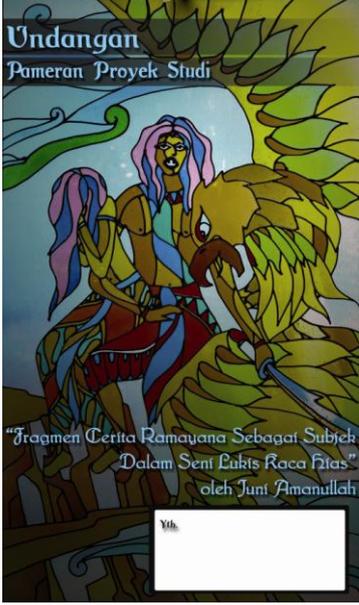


Pembukaan :  
 waktu :  
 tempat : Loby Gedung B5  
 Lt. 1  
 pameran :

Ramayana adalah sebuah cerita perjalanan Rama mencari Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Dari segi bobot isi cerita, ajaran-ajaran kebajikan yang tertuang pada cerita itu senantiasa relevan dengan konteks zaman sampai saat ini. Cerita Ramayana yang sangat melegenda memang memiliki keunikan dalam kisahnya tersendiri, sehingga banyak orang suka mendengarkan cerita tersebut. Tujuan penulis menyusun Proyek Studi ini adalah sebagai sarana untuk mengekspresikan gagasan cerita Ramayana, khususnya fragmen-fragmen yang penulis pilih dalam cerita Ramayana yang divisualisasikan dalam karya lukis kaca hias yang dieksplorasi dengan bentuk stilistik. Tujuan lain dari penulis adalah mengembangkan daya imajinasi, eksplorasi, dan kreasinya melalui kaca hias dan mengasah daya sensitivitas terhadap karya sastra Ramayana.

### Desain katalog

Undangan  
 Pameran Proyek Studi



"Fragmen Cerita Ramayana Sebagai Subjek  
 Dalam Seni Lukis Kaca Hias"  
 oleh Juni Amanullah

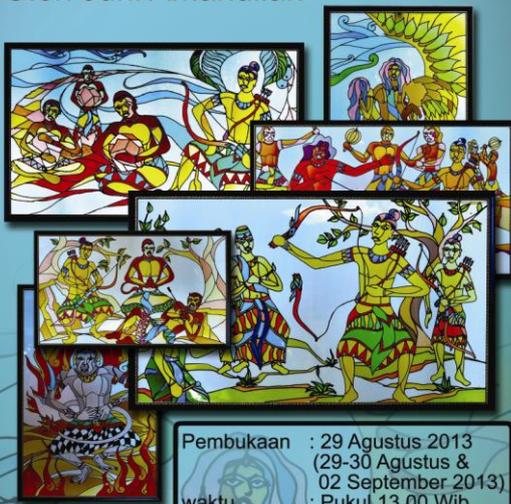
Yth.

### Desain Undangan

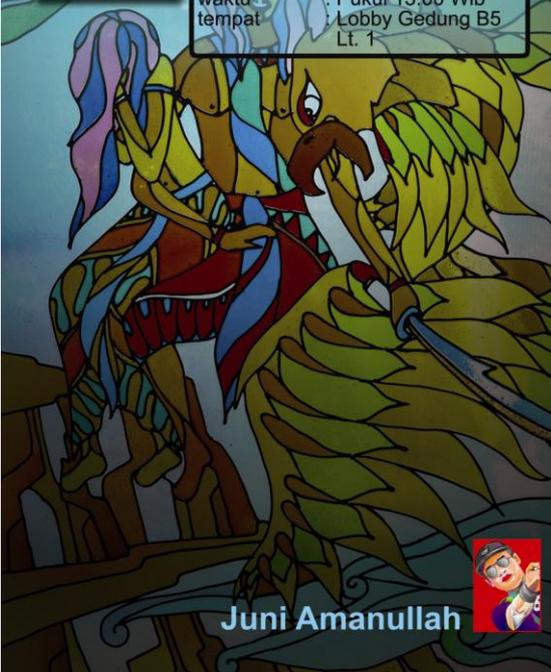
## Desain X-Berner

Pameran Proyek Studi 

Pameran Seni Lukis Kaca Hias  
**“Fragmen Cerita Ramayana Sebagai Subjek Dalam Seni Lukis Kaca Hias”**  
Oleh Juni Amanullah



Pembukaan : 29 Agustus 2013  
(29-30 Agustus & 02 September 2013)  
waktu : Pukul 13.00 Wib  
tempat : Lobby Gedung B5  
Lt. 1



Juni Amanullah 

