



**WAYANG SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA
SENI LUKIS PADA MEDIA KAYU**

Proyek Studi

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh
Nama : Muhammad Muklisin
NIM : 2401413015
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian proyek studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Januari 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum
NIP196107041988031003

Sekretaris
Mujiono, S.Pd.M.Sn
NIP 197804112005011001

Penguji I
Dr. Muh. Ibban Syarif, M.Sn
NIP 196709221992031002

Penguji II /
Pembimbing Pendamping
Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd.
NIP. 195508181983031001

Penguji III /
Pembimbing Utama
Drs. Purwanto, M. Pd.
NIP. 195901011981031003



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP.196107041988031003

SURAT PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul "*Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media kayu*" beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Januari 2019



Muhammad Muklisin

NIM: 2401413015

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Proses Berkarya adalah Perjalanan Panjang Untuk Menghasilkan Suatu Makna dan Nilai dalam Suatu Kehidupan”.

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak, Ibu dan keluarga yang telah tiada hentinya memberikan doa serta dukungannya.
2. Bapak-Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, yang senantiasa telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan proyek studi ini.
3. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “*Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu*” ini. Proyek studi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa S1 di Universitas Negeri Semarang.

Proyek Studi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian proyek studi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan pertama kali kepada pembimbing Drs. Purwanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberi arahan, masukan, serta banyak ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan proyek studi ini.

Ucapan terima kasih tidak lupa penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu melancarkan proyek studi penulis, adalah sebagai beriku.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir Muharrar, M.Sn selaku Ketua Jurusan dan Bapak Mujiono, S.Pd., M.Pd Sebagai Sekertaris Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.

4. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, yang telah memberikan doa, motivasi, serta dukungan materi demi keberhasilan penulis.
6. Sahabat-sahabat Seni Rupa angkatan 2013, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, partisipasi serta dukungannya selama ini.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, demi lancarnya proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk melengkapi proyek studi ini.

Semarang, 2 Januari 2019



Muhammad Muklisin

NIM: 2401413015

ABSTRAK

Muklisin, Muhammad. 2019. “*Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media kayu*”. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Purwanto, M.Pd., Pembimbing II. Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd. (137) hal

Kata Kunci: Wayang, Seni Lukis, Media Kayu.

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan lukisan dengan media kayu yang terinspirasi dari bentuk wayang yang bertema “Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu”. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah *indirect method* (metode tak langsung) yaitu metode pembuatan karya seni lukis yang dikerjakan melalui tahapan-tahapan tertentu. Hasil pembahasan dan penciptaan kreatif karya seni lukis ini dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Proyek studi yang berjudul “Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu” menggunakan inspirasi dari bentuk tokoh pewayangan seperti Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, dan Butho, yang di olah dengan imajinasi dan ekspresi penulis sehingga menghasilkan bentuk wayang sesuai versi penulis dan berbeda dari bentuk wayang yang baku. Pengambilan tokoh-tokoh wayang tersebut dengan pertimbangan, tokoh tersebut sering dimunculkan oleh dalang dalam pementasan pewayangan. (2) Proses penciptaan karya seni lukis melalui tahapan pemilihan bahan, perapian bahan dasar kayu, pembuatan sket awal, pewarnaan sket pada media kayu, pembuatan latar belakang, dan *finishing*. (3) Karya seni lukis ini diciptakan dengan bahan limbah kayu dengan teknik *Guoache* dan teknik *shicllderen met oilvert*. Kedua teknik yang digunakan penulis tersebut dalam karya seni lukis termasuk ke dalam teknik plakat. (4) Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni lukis dengan bermacam warna. Karya dibuat dengan ukuran bervariasi dari ukuran terkecil 100 cm x 260 cm hingga ukuran terbesar 200 cm x 250 cm. Masing-masing karya berbeda cara pengaturan panelnya, ada yang menggunakan tatanan panel vertikal sebanyak delapan buah karya dan ada pula panel yang ditata secara horizontal sebanyak dua buah karya. Karya seni lukis ini merupakan hasil imajinasi dan ekspresi penulis dalam menciptakan karakter tokoh pewayangan dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai media berkarya, dengan tujuan mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni dua dimensi sehingga tercipta karya seni lukis yang unik, ekspresif namun tetap estetik.

ABSTRACT

Muklisin, Muhammad. 2019. "Puppets as an Inspiration to Work Artwork on Wooden Media". Study Project, Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Semarang State University. Advisor I. Drs. Purwanto, M.Pd., Advisor II. Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd. (137) p

Keywords: Puppet, Painting, Wood Media.

The purpose of this study project is to produce paintings with wooden media inspired by the form of puppets themed "Puppets as an Inspiration to Work Artwork on Wood Media". The method used in the creation of this work of art is the indirect method, which is the method of making paintings that are done through certain stages. The results of the discussion and creative creation of paintings can be summarized as follows, (1) The study project entitled "Wayang as an Inspiration to Work Painting on Wooden Media" uses inspiration from the forms of puppet characters such as Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, and Butho, which are carried out with the writer's imagination and expression so as to produce puppet forms according to the author's version and differ from the standard form of puppets. Taking these puppet figures with consideration, these figures are often raised by puppeteers in puppet performances. (2) The process of creating painting works through the stages of selecting materials, fireplaces of wood base material, making initial sketches, coloring sketches on wood media, making background, and finishing. (3) This painting work was created with wood waste material with Guoache technique and shicllderen met oilvert technique. The two techniques used by the writer in the painting work included plaque techniques. (4) Overall, the author produced ten paintings with various colors. The works are made with sizes varying from the smallest size 100 cm x 260 cm to the largest size 200 cm x 250 cm. Each work is different in how the panel is arranged, there are some who use a vertical panel arrangement of eight works and there are also panels arranged horizontally as many as two works. This work of art is the result of the imagination and expression of the author in creating puppet characters by utilizing wood waste as a medium of work, with the aim of honing the ability to create two-dimensional works of art to create unique, expressive yet aesthetically pleasing works of painting.

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya.....	2
1.3 Tujuan Proyek Studi.....	4
1.4 Manfaat Pembuatan Karya.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Seni dan Seni Lukis.....	5
2.1.1 Pengertian Seni.....	5
2.1.2 Pengertian Seni Lukis.....	7
2.2 Komponen-Komponen dalam Seni Lukis	
2.2.1 Tema Pokok.....	8
2.2.2 Isi (<i>Content</i>).....	9
2.2.3 Bentuk (<i>Form</i>).....	10

2.3 Prinsip-Prinsip Seni Rupa dan Desain.....	11
2.3.1 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	11
2.3.2 Irama (<i>Rhythm</i>).....	12
2.3.3 Kesebandingan (<i>Proportion</i>).....	12
2.3.4 Dominasi (<i>Dominate</i>).....	13
2.4 Gaya Seni Lukis	
2.4.1 Ragam Gaya Seni Lukis.....	15
2.4.2 Keterpengaruhannya Ragam Gaya Seni Lukis.....	16
2.5 Seni Lukis Ekspresionistis.....	17
2.5.1 Pengertian Ekspresionisme.....	17
2.5.2 Ciri-Ciri Gaya Ekspresionistis.....	19
2.5.3 Tokoh-Tokoh Aliran Ekspresionisme.....	20
2.5.4 Gaya Ekspresionisme Sebagai Corak Seni Lukis.....	21
2.6 Inspirasi dalam Seni Lukis.....	21
2.6.1 Pengertian Inspirasi.....	21
2.6.2 Wayang Sebagai Inspirasi dalam Seni Lukis.....	22
2.6.3 Bentuk Wayang Kulit/Purwo.....	27

BAB 3 METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Media.....	50
3.1.1 Bahan.....	50
3.1.1.1 Kayu.....	51
3.1.1.2 Cat Minyak.....	51
3.1.1.3 Linsed Oil.....	52

3.1.1.4 Bensin/Tiner.....	53
3.1.2 Alat.....	53
3.1.2.1 Kuas.....	53
3.1.2.2 Palet.....	54
3.1.2.3 Pisau Palet.....	55
3.1.2.4 Tissue.....	55
3.1.3 Teknik Berkarya.....	56
3.2 Proses Penciptaan Karya.....	57
3.2.1 Proses Pelahiran Gagasan.....	57
3.2.2 Proses Visualisasi Gagasan.....	58
3.3 Proses Berkarya	58
3.3.1 Pemilihan Bahan.....	58
3.3.2 Perapian Bahan Dasar Kayu.....	59
3.3.3 Pembuatan Sket Awal.....	60
3.3.4 Pewarnaan Sket Pada Media Kayu.....	61
3.3.5 Pembuatan Latar Belakang.....	62
3.3.6 <i>Finishing</i>	62
 BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	
4.1 Karya 1.....	66
4.1.1 Spesifikasi Karya.....	66
4.1.2 Deskripsi Karya.....	66
4.1.3 Analisis Karya.....	66
4.2 Karya 2.....	73

4.2.1 Spesifikasi Karya.....	73
4.2.2 Deskripsi Karya.....	73
4.2.3 Analisis Karya.....	76
4.3 Karya 3.....	79
4.3.1 Spesifikasi Karya.....	79
4.3.2 Deskripsi Karya.....	80
4.3.3 Analisis Karya.....	83
4.4 Karya 4.....	86
4.4.1 Spesifikasi Karya.....	86
4.4.2 Deskripsi Karya.....	87
4.4.3 Analisis Karya.....	89
4.5 Karya 5.....	91
4.5.1 Spesifikasi Karya.....	91
4.5.2 Deskripsi Karya.....	91
4.5.3 Analisis Karya.....	94
4.6 Karya 6.....	97
4.6.1 Spesifikasi Karya.....	97
4.6.2 Deskripsi Karya.....	97
4.6.3 Analisis Karya.....	100
4.7 Karya 7.....	105
4.7.1 Spesifikasi Karya.....	105
4.7.2 Deskripsi Karya.....	105
4.7.3 Analisis Karya.....	106

4.8 Karya 8.....	110
4.8.1 Spesifikasi Karya.....	110
4.8.2 Deskripsi Karya.....	110
4.8.3 Analisis Karya.....	112
4.9 Karya 9.....	115
4.8.1 Spesifikasi Karya.....	115
4.8.2 Deskripsi Karya.....	115
4.8.3 Analisis Karya.....	117
4.10 Karya 10.....	120
4.10.1 Spesifikasi Karya.....	120
4.10.2 Deskripsi Karya.....	121
4.10.3 Analisis Karya.....	123
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	126
5.2 Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Wayang (Shadow Puppets) by Affandi.....	17
2.2 Bentuk Wayang Yudistira	28
2.3 Bentuk Wayang Wayang Bima	29
2.4 Bentuk Wayang Arjuna	30
2.5 Bentuk Wayang Nakula Sadewa	31
2.6 Bentuk Wayang Dewi Kunti	32
2.7 Bentuk Wayang Adipati Karn	34
2.8 Bentuk Wayang Prabu Duryudana	35
2.9 Bentuk Wayang Sengkuni	36
2.10 Bentuk Wayang Gatotkaca	37
2.11 Bentuk Wayang Wisanggeni	39
2.12 Bentuk Wayang Sapulebu	40
2.13 Bentuk Wayang Punokawan	41
2.14 Bentuk Wayang Togog	44
2.15 Bentuk Wayang Dewi Sinta	46
2.16 Bentuk Wayang Hanoman	47
2.17 Bentuk Wayang Buta	48
3.1 Bahan Kayu.....	51
3.2 Cat Minyak.....	51
3.3 Linsed Oil.....	52
3.4 Tinner.....	53

3.5	Jenis-Jenis Kuas yang Digunakan dalam Berkarya.....	53
3.6	Palet..	54
3.7	Pisau palet...	55
3.8	Tissue...	56
3.9	Proses Pemilihan Bahan Kayu...	59
3.10	Proses Pemasangan Klem Kayu...	60
3.11	Pembuatan Sket Pada Kertas Gambar..	60
3.12	Proses mengaplikasikan Sket ke Media Kayu	61
3.13	Proses Pewarnaan Sket Pada Media Kayu.....	61
3.14	Proses Pembuatan Latar Belakang.....	62
3.15	Bahan yang di Gunakan untuk Melapisi Lukisan (woodstain).....	63
3.16	Contoh Hasil Finishing.....	63
3.17	Gantungan Besi Yang Sudah Terpasang di Belakang Lukisan.....	64
4.1	Karya Adu Argumen.....	66
4.2	Karya Titik Terendah Sengkuni.....	73
4.3	Karya Pertemuan Pandawa dan Punokawan.....	79
4.4	Karya Berjudul Narsisme Buto.....	86
4.5	Karya Rakasa.....	91
4.6	Karya Saling Menyerang.....	97
4.7	Karya Petingkah Anoman.....	105
4.8	Karya Bima Vs Naga.....	110
4.9	Karya Terpenjaranya Arjuna.....	115
4.10	Karya Hilangnya Werkudara dalam Perang.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	131
Biodata Penulis.....	131
LAMPIRAN 2.....	132
Media Publikasi.....	132
Desain Poster.....	132
Desain Patalog.....	133
LAMPIRAN 3.....	134
Dokumentasi Pemasangan Karya.....	134
LAMPIRAN 4.....	135
Dokumentasi Pameran.....	137

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Pada dasarnya karya seni merupakan refleksi batin seorang seniman. Maka, karya seni adalah produk atau hasil salah satu kreativitas kebudayaan disamping hasil-hasil kreativitas kebudayaan yang lainnya (Iswidayati dan Triyanto, 2007: 20).

Dalam proyek studi ini penulis ingin mengungkapkan refleksi batin dengan membuat karya seni lukis dengan media kayu yang terinspirasi dari bentuk wayang yang artistik dan unik dengan tidak mempertimbangkan nilai filosofis dan simbolisnya. Penulis ingin menjaga sisi artistik dari penggunaan kayu sebagai media dasar untuk melukis. Dari eksplorasi penggunaan media kayu ini, paling tidak memberikan rangsangan baru untuk menciptakan karya seni lukis yang lebih artistik dan spesifik.

Dalam mengerjakan proyek studi ini, lukisan sebagai pilihan karya diarahkan pada pertimbangan yaitu : pertama, berdasarkan minat yang tinggi terhadap mata kuliah seni lukis, dan penulis mengambil pilihan mata kuliah seni lukis di semester VI. Berdasarkan pengalaman yang dialami dalam mengikuti pelaksanaan mata kuliah seni lukis, penulis memiliki pengetahuan yang relatif banyak tentang keseni lukisan.

Kedua, seni lukis dalam kenyataan masih cukup mendominasi gejala keseni rupa di masyarakat. Dapat dikatakan masyarakat cenderung

memperdulikan seni lukis. Dari gejala tersebut, penulis tertantang untuk mendalami seni lukis sebagai pertanggungjawaban terhadap masyarakat.

Ketiga, tidak menutup kemungkinan berkarya seni lukis dapat menjadi komoditi yang bersifat provit. Dengan mengambil proyek studi melukis ini, penulis kedepannya berupaya untuk menjadikan pengalaman berkarya seni lukis menjadi sesuatu yang berguna dan bisa menjadi penghidupan.

Penulis memilih wayang sebagai sumber inspirasi dalam lukisan, dengan pertimbangan bahwa wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang ditetapkan oleh UNESCO. Dalam lembaga yang bernaung di bawah Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) itu, wayang yang dimiliki oleh bangsa Indonesia ditetapkan dalam daftar *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada tanggal 7 November 2003. Sebagai warisan budaya yang telah diakui oleh dunia, Pemerintah Indonesia kemudian menetapkan tanggal 7 November sebagai Hari Wayang. Sehingga harapan penulis, dengan mengangkat bentuk wayang ke dalam lukisan masyarakat Indonesia dan dunia lebih mengenal tentang wayang.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya

Penulis memilih wayang sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis karena dilihat dari segi bentuknya wayang memiliki bentuk yang artistik dan unik. Pada wayang terdapat unsur simbolis dan filosofis. Tetapi di sini penulis hanya membahas pada segi bentuknya yang artistik dan unik dengan tidak mempertimbangkan nilai simbolis dan filosofis. Dari bentuknya yang artistik dan unik, penulis bisa melakukan proses pengubahan sesuai dengan imajinasi sendiri.

Dengan menghilangkan bentuk yang fungsional guna pemenuhan kebutuhan estetis penulis.

Penulis menggunakan pendekatan gaya ekspresif dalam melukiskan tokoh dalam cerita wayang, agar penulis lebih leluasa dan bebas dalam memvisualisasikan wayang itu sendiri, dengan begitu penulis dapat mengekspresikan luapan ekspresi batin secara totalitas sehingga menghasilkan bentuk lukisan yang ekspresif. Selain hal tersebut, penulis juga ingin mengeksplorasi bentuk-bentuk wayang untuk membangun keartistikan dalam lukisan. Dengan begitu dapat menghasilkan karya seni lukis yang memiliki unsur tradisional, namun di kemas dalam bentuk gaya lukisan modern. Wayang dalam lukisan ini disajikan sebagai inspirasi untuk merangsang munculnya perubahan-perubahan bentuk yang dibutuhkan dari ciri-ciri garis, struktur tubuh, dan atribut-atribut wayang, dengan tidak mempertimbangkan nilai simbolis dan filosofis wayang tersebut. Dari karakter dan bentuk wayang yang pakem, kemudian penulis tafsirkan dan wujudkan pada lukisan dalam bentuk wayang yang sedikit berbeda, sesuai dengan imajinasi dan ekspresi penulis.

Pada media, penulis memilih menggunakan media kayu untuk melukis karena kayu merupakan media yang tidak biasa digunakan oleh kebanyakan pelukis untuk berkarya seni lukis, sehingga akan menghasilkan karya seni lukis yang unik berbeda dengan karya seni lukis yang lain. Menurut penulis, pemilihan media kayu yang merupakan kesatuan dari bilah-bilah kayu yang di tata sedikit tidak rapi namun tetap menampilkan komposisi yang menarik sangat sesuai dengan corak/gaya ekspresif pada lukisan penulis, sehingga semakin menambah

keunikan tersendiri dalam lukisan. Selain hal itu, kayu juga dapat diperlakukan selayaknya kayu yang dapat di tatah maupun di bor untuk memunculkan tekstur yang artistik guna mendukung terbentuknya raut wayang yang sudah di lukis.

Dari banyaknya jenis kayu yang ada, penulis menggunakan jenis kayu jati dan kayu mahoni untuk berproses karya seni lukis. Kayu jati dan mahoni dirasa sangat cocok digunakan untuk melukis karena dapat menjadi sesuatu yang bernilai artistik. Dengan meninggalkan tekstur kasar aslinya akan menambah ke artistikan dari lukisan yang akan dibuat. Penulis memilih jenis kayu jati dan mahoni karena dari teksturnya yang halus juga ringan serta warna merah alami yang muncul dari kayu itu menambah estetis suatu karya seni yang akan dijadikan sebagai media melukis dengan bahan cat minyak.

1.3 Tujuan Proyek Studi

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan lukisan dengan media kayu yang terinspirasi dari bentuk wayang. Bentuk wayang yang penulis gunakan sebagai sumber inspirasi adalah bentuk tokoh pada cerita wayang kulit purwo, dengan tokoh-tokoh yang sudah dikenal oleh masyarakat, sehingga menghasilkan lukisan dengan bentuk wayang baru sesuai imajinasi penulis serta berbeda dari bentuk desain wayang yang sudah baku.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Manfaat yang diharapkan penulis dalam pembuatan proyek studi ini adalah dapat menghasilkan karya seni lukis yang artistik dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau limbah yang sudah tidak terpakai seperti kayu, dengan bentuk wayang sebagai inspirasi dalam melukis akan memberikan penyegaran baru dalam dunia

kesenirupaan. Melalui pembuatan karya dengan tema “Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu”. Manfaat pembuatan proyek studi ini adalah :

- 1.4.1 Bagi Jurusan Seni Rupa: Proyek studi ini memberikan kontribusi langsung dengan pemanfaatan pemilihan karya yang dapat di manfaatkan sebagai media seni lukis.
- 1.4.2 Bagi Mahasiswa: Proyek studi ini dapat di jadikan sebagai referensi untuk eksplorasi.
- 1.4.3 Bagi Masyarakat: Proyek studi ini dapat menjadi sarana media yang lebih layak untuk mengembangkan karya seni lukis, khususnya yang bertema tentang wayang.

BAB 2

LANDASAN KONSEP

2.1 Seni dan Seni Lukis

2.1.1 Pengertian Seni

Seni hadir pada setiap periode sejarah manusia yang tidak terhitung dalam jumlah ekspresi, bahkan semakin beragam. Sahman (1993: 187) menyatakan bahwa seni sebagai kemampuan, kemahiran, keterampilan, tehnik atau cara membuat sesuatu; seni juga sebagai perbuatan atau kegiatan dalam berbagai perumusan, ekspresi, komunikasi, imitasi, substitusi atau simbolisasi. Seni adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (Susanto, 2012: 354).

Soedarso (2006: 70) menyatakan bahwa “seni adalah (1) produk keindahan atau sesuatu yang harus indah; (2) kehadirannya tidak dimaksudkannya untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia; (3) merupakan kegiatan rohani dan jasmani; (4) merupakan kegiatan yang secara intensional menggiring publiknya untuk memperoleh efek-efek psikologis tertentu; (5) merupakan ekspresi dan komunikasi emosi; dan (6) kehadirannya mesti didampingi oleh keteraturan, atau keteraturan adalah syarat wajib bagi seni”.

Ketika seseorang mempelajari karya seni sebenarnya juga merupakan usaha untuk mengerti dan memahami bentuk karya seni yang terkait dengan mode atau cara berpikir orang-orang dan penciptanya ketika karya itu di ciptakan.

Dalam artian lain adalah memahami sejarah zamannya, taraf kehidupan jaman penciptanya. Seperti di katakan oleh Aristoteles bahwa seni ialah ilmu atau pengetahuan tentang asas-asas yang terlibat dalam pembuatan benda-benda yang indah atau bangunan (Gazalba, 1988: 85). Oleh karenanya, perkembangan seni menunjukkan perkembangan daya pikir dan intelektualitas masyarakatnya. Proses berkesenian sebenarnya merupakan proses yang kompleks dari tahap kejiwaan seseorang dari berpikir untuk menemukan ide berkarya, merasakan sesuatu objek hingga menyentuh perasaan serta usaha memberikan sentuhan agar orang lain juga tersentuh (spiritual resonance).

Miharja (dalam Pamadhi, 2009: 11-18) menjelaskan bahwa seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas (kenyataan) dalam sesuatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya. Anwar (1980: 11-18) menjelaskan bahwa aktifitas seni membangkitkan dalam diri seseorang suatu perasaan yang pernah dialaminya, dan setelah perasaan itu timbul, maka dengan perantaraan gerak, garis, warna, suara, atau bentuk kata-kata, perasaan tadi disampaikan kepada orang-orang lain agar mereka mengalami perasaan yang sama.

Seni rupa merupakan bagian dari seni, dalam seni rupa harus ada pencipta, karya, dan penikmat. Pringgodigdo (dalam Hartono 2002: 5-6) menjelaskan bahwa seni rupa terdiri dari seni lukis, seni pahat, seni grafik, dan seni gambar, yang keindahannya dapat dinikmati dengan pengindraan mata.

2.1.2 Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu bentuk ungkapan pengalaman, khususnya pengalaman estetis dari manusia. Menurut Sunaryo dan Sumartono (2006: 3) seni lukis sering diartikan sebagai ungkapan perasaan dan pikiran pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau raut, dan warna atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis manusia. Sedangkan menurut Sahman (dalam Sunaryo dan Sumartono 2006: 3) memandang kegiatan melukis adalah memulaskan pigmen atau cairan warna di atas permukaan datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, gerak, tekstur, dan bentuk maupun tegangan yang dihasilkan dari kombinasi unsur-unsurnya, agar dapat mengekspresikan berbagai makna atau nilai subjektif.

Seni lukis secara umum menurut Soedarsono (1976: 7) dipandang sebagai ungkapan pribadi, karena bersifat personal dan merupakan pencerminan pribadi penciptanya. Seni lukis pada saat ini mengalami banyak perkembangan bahkan pada media dan bahan yang digunakan. Para pelukis tidak hanya memakai cat dalam membuat lukisannya melainkan bergantung pada keinginan pelukis. Dalam seni lukis terdapat 3 komponen pokok yaitu pokok lukisan (*subject matter*), bentuk (*form*), dan isi (*content*). Seni lukis merupakan bentuk realisasi ide dalam sebuah karya seni. Setiap bentuk yang muncul dalam sebuah karya seni tidak harus sama dengan wujud aslinya (*realistis*), namun dapat berupa image dari sang pencipta karya seni.

Berdasarkan pendapat di atas tentang seni lukis, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa seni lukis merupakan wujud seni rupa dwimatra yang

mengungkapkan pengalaman artistik, dengan menggunakan unsur-unsur visual seperti garis, warna, bentuk, bidang dan tekstur sebagai wujud bahasa visualnya.

2.2 Komponen-Komponen dalam Seni Lukis

Karya seni tidak terlepas dari unsur visual sebagai pembentuk sekaligus pendukung agar sebuah karya seni tercipta secara sempurna. Menurut Kartika (2004: 28) bahwa dalam karya seni terdapat sejumlah komponen seni yang menyusun dan mewujudkan karya antara lain yaitu *Subject Matter*, *form* (bentuk), *content* (isi). Secara garis besar komponen visual yang penulis kembangkan dalam berkarya antara lain:

2.2.1 Tema Pokok (*Subject Matter*)

Subject matter atau pokok lukisan merupakan suatu yang dipilih untuk dikerjakan pelukis, yang merefleksikan gagasan pelukis, yang disampaikan lewat bentuk dan isi lukisan (Sunaryo, 2006: 5). Pokok lukisan antara pelukis satu dengan pelukis lain bisa sama, tetapi nilai mereka bisa berbeda jika dilihat dari aspek bentuk dan isi. Pilihan pokok lukisan sangat dipengaruhi oleh minat pelukis dalam rangka mewujudkan gagasan dan pengalaman estesisnya. Tema lukisan berkaitan dengan perhatian pelukis akan hubungan dirinya dengan Tuhan, hubungan terhadap alam lingkungan, teknologi, masyarakat, sekitar atau berbicara tentang dirinya sendiri. *Subject matter* atau tema pokok adalah subjek paling mendominasi yang terlihat pada karya seni. *Subject matter* merupakan subjek yang paling mudah ditangkap dari keseluruhan subjek yang ditampilkan pada suatu karya.

Kartika (2004: 28) menyatakan bahwa tema pokok atau *subject matter* ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya menciptakan bentuk-bentuk yang

menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitifnya. Subject matter sebagai stimulus atau rangsangan yang ditumbuhkan oleh objek. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya subject matter yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek yang terjadi di dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadinya.

2.2.2 Isi (*Content*)

Isi atau arti sebenarnya adalah bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi dan arti dihayati dengan mata batin seorang penghayat secara kompetensi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa isi disamakan dengan *subject matter* seorang penghayat (Kartika, 2004: 30).

Susanto (2012: 86) menyatakan bahwa pokok dari suatu karya seni adalah isi. Isi merupakan makna dihayati dengan makna batin seseorang penghayatan secara konsentrasi. Sehingga dapat disimpulkan isi disamakan dengan subject matter seorang penghayat. Seorang seniman pencipta adalah penghayat yang pertama yang mempunyai bentuk fisik didalam dunia idenya yang berhak atas karya dalam mengubah atau menambah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa isi karya seni merupakan objek yang dilukiskan dalam sebuah karya. *Content* inilah yang merupakan pesan secara tersirat dari sebuah karya yang ingin dikomunikasikan

kepada apresiator. Untuk memahami isi suatu karya harus memadukan subjek-subjek secara keseluruhan, kemudian baru bisa menarik suatu kesimpulan. Hubungan antara pokok lukisan, bentuk dan isi karya lukis merupakan satu kesatuan yang utuh dan sebagai refleksi pribadi pelukisnya.

2.2.3 Bentuk (*form*)

Kartika (2004: 30) menyatakan bahwa pada dasarnya yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsure pendukung karya. Ada dua macam bentuk yaitu pertama adalah visual form yang merupakan bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua special form yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbale balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Kartika (2004: 30) menyatakan bahwa bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai krongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil tanggapan yang terorganisir dari kekuatan proses imajinasi seorang penghayat itulah maka akan terjadilah sebuah bobot karya atau arti (isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna.

2.3 Prinsip-Prinsip Seni Rupa dan Desain

Dalam menyusun unsur-unsur visual, agar diperoleh susunan yang harmonis, harus memperhatikan bagaimana kombinasi unsur-unsur rupa atau yang disebut

prinsip-prinsip desain. Sedangkan prinsip-prinsip desain yang mendukung dan penulis kembangkan dalam karya seni lukis adalah sebagai berikut :

2.3.1 Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balans* berasal dari kata *balance* (Inggris) merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Karya seni atau desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah dan tidak menggelisahkan. Keseimbangan dalam seni dapat diartikan sebagai suatu keadaan disemua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani. Jadi sebuah karya dikatakan seimbang jika di semua bagian pada karya bebannya sama (Sanyoto, 2009: 237).

Menurut Faulkner (dalam Bastomi, 1992: 71) ada tiga jenis keseimbangan, yaitu: (1) simetri yaitu keseimbangan setangkup, keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua sama kuat antar sisi (2) asimetri yaitu keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri, sebab bagian antar sisi kanan dan kiri 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.

Pada proyek studi ini, karya yang dibuat penulis diperlukan penataan subjek lukisan yang disusun dengan seimbang. Dalam karya penulis ini, prinsip keseimbangan yang diterapkan ialah keseimbangan simetri (*symmetry balance*) dan asimetri (*asyimmetrical balance*).

2.3.2 Irama (*rhythm*)

Sanyoto (2009: 161) menyatakan bahwa irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir/aliran yang ajeg, runtut, teratur, terus menerus. Gerak pengulangan dilakukan jika objek yang disusun merupakan objek yang sama atau mirip, objek tersebut disusun secara berulang sehingga menimbulkan gerak karena pengulangan objek yang satu ke objek yang lain dan gerak pengulangan tersebut melahirkan garis semua atau garis imajinasi tertentu. Gerak mengalir dilakukan jika menyusun suatu objek yang bermacam-macam rautnya, maka rangkaian objek satu dengan objek yang lain harus membentuk aliran yang melahirkan garis semua atau garis imajinasi tertentu.

Irama adalah pengulangan unsur-unsur rupa yang diatur sedemikian rupa. Jenis pengulangan antara lain: pengulangan sejenis (*repetitif*), pengulangan alternatif, dan pengulangan progresif. Irama dalam seni rupa merupakan urutan atau keadaan yang berulang secara teratur dari satu elemen lainnya (Feldman, 1976: 267). 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 lukis, lebih mengutamakan pada kekuatan membuat variasi bidang, warna dan komposisi.

2.3.3 Kesebandingan (*proportion*)

Kesebandingan merupakan upaya pengaturan yang berkenaan dengan ukuran antara bagian satu dengan lainnya. Pengaturan yang dimaksud berkaitan dengan

ukuran yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian adalah persoalan proporsi. Dalam seni rupa prinsip proporsi ini digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan bidang kertas atau kanvas dengan objek yang digambar atau dilukis. Prinsip kesebandingan lebih menekankan pada variasi atau keragaman ukuran unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam kesatuan yang utuh. Sunaryo (2002:40) menjelaskan kesebandingan berarti hubungan antar bagian terhadap keseluruhan.

Sanyoto (2009: 249) menyatakan bahwa proporsi berasal dari kata Inggris *proportional* yang artinya perbandingan, proporsional artinya setimbang, sebanding. Dengan demikian proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesebandingan dalam suatu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya sebanding. Proporsi atau kesebandingan merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Jika prinsip irama untuk mencapai keselarasan, maka prinsip proporsi untuk mencapai keserasian. Karya seni/desain harus serasi agar enak dinikmati. Karya yang tidak serasi tentu tidak sedap dipandang (Sanyoto, 2009: 249).

2.3.4 Dominasi (*Domination*)

Sanyoto (2009: 225) menyatakan bahwa dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada karya seni atau desain, agar diperoleh karya seni/desain yang artistic atau memiliki nilai seni. Terdapat empat cara untuk memperoleh dominasi yaitu dengan kontras *discord* (kontras berselisih), kontras ekstrim, kelainan atau anomali dan dengan keunggulan atau perbedaan.

Dominasi adalah unsur yang sangat menonjol, atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya. Untuk menciptakan pusat perhatian dalam lukis, kita dapat memberikan unsur yang paling dominan atau kontras di sekitar unsur lainnya dengan cara memberikan perbedaan dari segi tekstur, bentuk, ukuran, atau pun warna. Dengan peran yang menonjol pada suatu bagian maka akan menjadi pusat perhatian (*Center of Interest*) yang merupakan tekanan karena menjadi bagian yang penting dan diutamakan. 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.

Berdasarkan uraian tentang prinsip-prinsip desain maka pada proyek studi yang penulis lakukan cenderung menggunakan prinsip seni rupa atau desain berupa irama, kesebandingan dan dominasi. Pada proyek studi ini, penulis menggunakan prinsip irama repetitif dan progresif. Pemilihan prinsip ini dikarenakan ada pengaturan komposisi yang cenderung teratur dan acak. Penggunaan prinsip kesebandingan dalam karya proyek studi ini penempatannya sangat mendominasi bidang lukisan, di tengah pada bidang kanvas horisontal maupun vertikal. Pada proyek studi ini pusat perhatian diarahkan ke subjek utama yaitu subjek wayang versi penulis yang dibuat secara utuh atau melalui pengayaan, akan tetapi juga ada karya yang memiliki dominasi sama kuat antar subjek. Dominasi juga diperoleh melalui pengaturan posisi, dan pengaturan arah unsur-unsur lainnya.

2.4 Gaya Seni Lukis

2.4.1 Ragam Gaya Seni Lukis

Gaya atau *style* merupakan hal yang berhubungan dengan bentuk luar/fisik suatu karya seni (Susanto, 2012: 150). Seni lukis jika dikaitkan dengan gaya seni dikelompokkan ke dalam empat gaya yaitu (1) ketepatan objek, (2) susunan formal, (3) emosional, dan (4) fantasi (Sunaryo dan Sumartono, 2006: 9). Sedangkan Yuliman (1976: 19-24) membagi seni lukis (Indonesia baru) menjadi empat kecenderungan gaya, yaitu:

1) Gaya emosional

Pelukis pengahadapi objek, langsung melukis atau membuat sketsa yang kemudian dikembangkan menjadi lukisan. Ia digerakan oleh emosi yang bertalian objek itu cenderung mendistorsi rupa objek yaitu mengubah bentuknya, proporsinya dan warnanya yang diutamakan disini adalah emosi dan distorsi.

2) Gaya ketepatan objek

Disamping gaya yang beremosi terdapat juga kecenderungan terhadap gaya yang mempunyai objektivitas yang lebih besar. Pelukis ingin menjadi pengamat yang lebih objektif dan karena itu tidak membiarkan emosinya mendistorsi apa yang dilihatnya. Gaya ketepatan objektif dipakai oleh pelukis yang menganut aliran realisme.

3) Gaya fantasi

Kecenderungan kepada objektivitas yang lebih besar terdapat lukisan yang memperlihatkan sifat fantasi. Fantasi disini digunakan untuk menyebut secara umum berbagai proses jiwa seperti khayalan, lamunan, mimpi, mitos dan

sebagainya. Psikologis menunjukkan bahwa proses ini ada hubungannya dengan kenyataan dan punya makna tetapi ada yang muncul dalam proses tersebut tersusun menurut logika yang berbeda dari logika kenyataan yang kita kenal dengan akal ketika kita bangun. Fantasi dapat memunculkan citra (imajinasi) yang menyenangkan bisa juga mencekam atau menakutkan, tetapi semuanya muncul oleh tegangan jiwa yang berlebihan jadi kurang atau bahkan tidak disadari yang mencari penyelesaiannya melalui proses irasional, aliran demikian disebut surrealistik.

4) Gaya hias atau dekoratif

Pada lukisan gaya ini kita mengenal objek (daun, pohon) tetapi bentuknya digayakan, ciri gaya ini pada: garis atau watak kegarisan (karena tiap bentuk dirumuskan dengan jelas), irama terulang (karena pengulangan / penjajaran bentuk berpola) serta susunan yang tertib dan teratur.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa seni sebagai kemampuan, kemahiran, keterampilan, tehnik atau cara membuat sesuatu, seni juga sebagai perbuatan atau kegiatan dalam berbagai perumusan, ekspresi, komunikasi, imitasi, substitusi atau simbolisasi. Seni juga dapat di katakan sebagai subjektivitas yang memiliki sifat berbeda-beda dilihat dari ciri gaya yang di gunakan.

2.4.2 Keterpengaruhn Gaya Lukis (Visual)

Pada proyek studi ini, penulis membuat karya seni lukis yang terpengaruh dari salah satu seniman di Indonesia yaitu Affandi yang lahir pada bulan Mei 1907 di Cirebon, Jawa Barat. Keterpengaruhn karya bukan berarti menjiplak atau

mencontoh tetapi penulis mengamati dari segi penggunaan warna serta teknik yang digunakan oleh seniman tersebut salah satunya dengan menyapukan kuas pada cat setengah kering yang akan memunculkan tekstur dan goresan kasar.



Gambar 2.1
Wayang (*Shadow Puppets*) " by Affandi, Size: 150 cm x 110 cm,
Medium: Oil on canvas, Year: 1952
Sumber : internet (google)

2.5 Seni Lukis Ekspresionistis

2.5.1 Pengertian Ekspresionisme

Di Indonesia seniman yang mengikuti gaya ekspresionisme disebut pelukis bercorak ekspresionistis. Ekspresionisme berasal dari bahasa Inggris, *expressionism* yang terdiri dari gabungan tiga suku kata yaitu kata *ex* berarti “keluar” atau kepanjangan dari “mengekspresikan”, kata *press* berarti “tekanan” dan kata *isme* berarti “aliran” atau paham (Susanto, 2012: 116). Istilah ekspresionisme merupakan sebuah aliran atau faham yang berusaha melukiskan

aktualitas yang sudah di distorsi kearah suasana kesedihan, kekerasan atau tekanan suasana batin yang berat.

Ekspresionisme sendiri merupakan gerakan dari Mannerisme. Ekspresionisme adalah kecenderungan mengubah realitas demi menimbulkan efek emosional yang berifat karya seni subyektif. Ekspresionisme diwujudkan dalam berbagai jenis seni seperti lukisan, karya sastra, film, arsitektur, dan musik. Istilah ekspresionisme erat kaitannya dengan kecemasan. Secara umum pelukis Matthias Grunewald dan El Greco bisa di sebut sebagai pelukis ekspresionis, meskipun dalam praktiknya istilah tersebut baru di gunakan abad 20 (Wikipedia Bahasa Indonesia).

Penganut paham ekspresionisme memiliki dalil bahwa “*Art is an expression of human feeling*” atau seni adalah suatu pengungkapan dari perasaan manusia. Aliran ini terutama bertalian dengan apa yang dialami oleh seseorang seniman ketika menciptakan suatu karya seni. Perintis aliran ini Benedetto Croce (1866-1952) menyatakan bahwa seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan (*art is expression of impresion*). Menurut Croce ekspresi sama dengan intuisi. Intuisi adalah pengetahuan intuitif yang diperoleh melalui pengkhayalan tentang hal-hal individual yang menghasilkan gambaran angan-angan (images) (Gie, 1976:75).

Ekspresionisme juga didefinisikan sebagai kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dari dalam yang biasanya dihubungkan dengan kekerasan atau tragedi. Ekspresionisme menjajagi jiwa dan menemukan ‘*Sturm und Drang*’ dan pancaran yang keluar merupakan media yang

baik untuk melukiskan emosi kepada orang lain. Tokoh pelukis Ekspresionisme di Indonesia adalah Affandi (Toekio, 1987:40).

Pengungkapan berwujud berbagai gambaran angan-angan misalnya images, warna, garis, dan kata. Seorang tokoh lain dari aliran ini adalah Leo Tolstoy. Ia berpendapat: “Memunculkan dalam diri sendiri suatu perasaan seseorang yang telah mengalaminya dan setelah memunculkan itu kemudian dengan perantaraan gerak, garis, warna, suara atau bentuk yang diungkapkan dalam kata-kata dapat memindahkan perasaan sehingga orang-orang lain mengalami perasaan yang sama, ini adalah kegiatan seni (Gie, 1976: 76).

Dari beberapa pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ekspresionisme lebih umum dikenal sebagai faham seni yang mengekspresikan emosi mendalam. Meskipun sebagian orang mengatakan tidak semua seniman ekspresif, umumnya proses pembuatan karya seni didasarkan pada penekanan mendalam pada komunikasi emosional. Jenis seni macam ini kerap muncul saat terjadi konflik sosial.

2.5.2 Ciri-ciri Gaya Ekspresionistis

Ciri-ciri gaya lukisan ekspresionisme atau ekspresionistis yaitu: pertama, pengungkapannya berwujud berbagai gambaran angan-angan misalnya images warna, garis, dan kata. Kedua, mengungkapkan bagi seseorang sama dengan menciptakan seni dalam dirinya tanpa perlu adanya kegiatan jasmaniah keluar. Ketiga, merupakan aliran yang melukiskan aktualitas yang sudah didistorsikan ke arah suasana kesedihan, kekerasan ataupun tekanan batin. Ciri utama ekspresionisme atau ekspresionistis adalah Dionisian: warna berani, bentuk tak

beraturan, tak berakhir, dua dimensi serta tanpa perspektif (Ensiklopedia Nasional Indonesia, 1991: 525).

Di Barat Vincent Van Gogh pada abad XIX (1853- 1890), di anggap sebagai perintis gerakan ekspresionisme di samping Cezanne, Pierre Auguste Renoir, dan Paul Gauguin. Van Gogh memang mengalami banyak penderitaan dari masyarakatnya sewaktu ia masih hidup, namun yang tergores di dalam kanvasnya bukanlah semata-mata pengukuhan atas kenyataan yang ada, melainkan tindakan atas estetika terhadap dirinya dalam menghadapi dunia waktu itu. Keterlibatan cita-cita hidupnya memberikan ciri dan gaya lukisan Van Gogh di zamannya (Kartika, 2004: 74).

2.5.3 Tokoh-Tokoh Aliran Ekspresionisme

Vansilly Kandinsky (1866-1944) adalah tokoh ekspresionisme Jerman kelahiran Rusia. Ekspresionisme sebagai gerakan yang formal dalam seni modern yang timbul spontan sebagai manifestasi pribadi-pribadi seniman pada kelompok-kelompok seniman di seluruh Jerman, dalam dekade sebelum Perang Dunia I (1914-1918).

Pengaruh yang kuat dari ornamen Jugendstil tertentu, dijumpailah Kandinsky pada suatu konsepsi seni lukis non perspektif (1910-1913), dan menemukan suatu jenis baru dalam seni lukis "*art of internal necessity*", yang memanfaatkan warna dan garis untuk menggambarkan analisi spiritual. Perkembangan eksperimennya mengawali derajat abstraksi dan kemudian di pandang sebagai pionir seni abstrak. Kemudian di kembangkan Casimir Malavich (1878-1935) setelah ia mempelajari teori Kandinsky, kemudian timbul beberapa

gaya abstrak, yang pada dasarnya adalah berusaha untuk meninggalkan bentuk alam dan seni harus “dimurnikan” semata-mata terdiri dari unsur-unsurnya yang abstrak seperti garis dan warna (Soedarso,1990:81-82).

2.5.4 Gaya Ekspresionitis Sebagai Corak Seni Lukis

Penulis menggunakan gaya ekspresionitis sebagai corak seni lukis karena lukisan yang di buat cenderung lebih ekspresif dan spontan. Corak lukisan yang di tampilkan lebih bebas dalam mengekspresikan bentuk-bentuk wayang versi penulis. Penulis berusaha menampilkan lukisan yang hidup dengan menggunakan permainan warna dan garis yang liar supaya ekspresi lukisan yang di tampilkan bisa sampai dirasakan bagi siapa yang melihatnya. Selain itu, penulis memilih gaya ekspresionitis sebagai corak dalam berkarya seni lukis karena gaya ekspresionitis lebih mengutarakan curahan batin penulis secara bebas.

2.6 Inspirasi dalam Seni Lukis

2.6.1 Pengertian Inspirasi

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pada dasarnya Inspirasi atau sering juga disebut dengan ilham merupakan pikiran yang sudah melekat pada jiwa atau hati manusia. Akan tetapi inspirasi muncul jika ada rangsangan dari luar. Banyak orang percaya bahwa untuk menciptakan inspirasi perlu ide unik yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Namun, tidak ada satupun cara untuk mengatur atau membuat setiap orang merasa terinspirasi. Hal ini disebabkan kemampuan atau kepekaan serta kepentingan orang berbeda terhadap stimulus yang dapat menciptakan inspirasi. Dengan demikian yang dimaksud dengan pengertian

inspirasi adalah suatu proses yang mendorong atau merangsang pikiran untuk melakukan sesuatu tindakan terutama melakukan sesuatu yang kreatif.

2.6.2 Wayang Sebagai Inspirasi dalam Seni Lukis

Wayang berasal dari bahasa Jawa “*wewayangan*” yang berarti bayangan. Dikatakan wayang atau wewayangan karena pada zaman dahulu untuk melihat wayang, penonton berada di belakang layar yang disebut kelir, sang dalang memainkan wayang yang diterangi lampu sehingga menimbulkan bayangan yang menempel pada kelir pertunjukan (Kustopo, 2008: 1).

Dalam perjalanan perkembangannya wayang sangat bermanfaat dalam mengisi sendi kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Puriyono (2008: 1) bahwa wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Disamping merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan.

1) Wayang sebagai media pendidikan

Wayang sebagai media pendidikan karena ditinjau dari segi isinya, banyak memberikan ajaran-ajaran kepada manusia. Wayang dalam media pendidikan terutama pendidikan budi pekerti, besar sekali gunanya. Oleh karena itu, wayang perlu dilestarikan dan dikembangkan.

2) Wayang sebagai media informasi

Wayang berfungsi sebagai media informasi karena dari segi penampilannya sangat komunikatif di dalam masyarakat. Dapat dipakai untuk memahami suatu tradisi, dapat dipakai sebagai alat untuk mengadakan pendekatan kepada

masyarakat, memberikan informasi mengenai masalah-masalah kehidupan dan segala seluk beluknya.

3) Wayang sebagai media hiburan

Wayang berfungsi sebagai media hiburan karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan sebagai hiburan. Selain dihibur para peminat dibudayakan dan diperkaya secara spiritual (Puriyono, 2008: 1).

Menurut Puriyono (2008: 13) bahwa gambar wayang dalam satu kotak yang terdiri dari kurang lebih 300 buah dapat digolongkan menjadi 6 golongan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Wayang ekspresif dekoratif yaitu wayang yang mengekspresikan perwujudan watak-watak manusia baik watak baik, buruk maupun setengah baik. Wayang ini digolongkan dalam golongan dewa, pendeta, ksatria, raja, putran, putrid, punggawa, raksasa dan era.
- 2) Wayang ekspresif dekoratif humoris karikatur yaitu wayang yang menggambarkan rasa humor (lucu) misalnya pengikut ksatria adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagog. Pengikut raksasa yaitu Togok dan Sarawito.
- 3) Wayang yang merupakan kelompok atau suatu kompleks yang menggambarkan kelompok pasukan atau kompleks tumbuh-tumbuhan, binatang dan bangunan yaitu perampogak (ampyakan) dan gunung.
- 4) Wayang yang melukiskan atau menggambarkan binatang dan kendaraan seperti kuda, kereta kencana, gajah, naga, burung garuda dan sebagainya.

- 5) Wayang yang melukiskan senjata seperti oanh, keris, gada, alugara, senjata cakra dan lain sebagainya.
- 6) Wayang yang melukiskan roh halus berupa siluman, setan seperti Jurumeya, Jarameya Keblok dan sebagainya

Wayang muncul dan berkembang sejak jaman dahulu kala. Wayang berkembang dari tradisi pemujaan roh nenek moyang zaman pra sejarah lalu disebarkan ketika masuknya pengaruh hindu dengan kisah Ramayana dan Mahabarata. Kemudian dua kisah epos yang dapat dari India digubah dan dipadu dengan unsur lokal lalu dimatangkan setelah Islam masuk, digunakan sebagai sarana dakwah dan pendidikan, di samping fungsi ritual dan hiburan. Dalam perkembangannya, terdapat berbagai jenis wayang antara lain (1) wayang kulit; (2) wayang golek; (3) wayang klitik; (4) wayang beber; (5) wayang wong; (6) wayang lontar; (7) wayang batu (Sunaryo, 2012: 44).

Ditinjau dari aspek seni rupa, gambar wayang khususnya wayang kulit purwa bergaya ekspresif dekoratif tradisional, yang mengambil tokoh-tokoh pelaku bersumber pada cerita Mahabarata dan Ramayana. Perwujudan dan sifat ekspresi dekoratif dalam wayang di wujudkan dalam bentuk tangan panjang dan badan panjang (Puriyono, 2008: 8). Keunikan wayang dalam bahasa rupa memiliki kompleksitas yang berbeda-beda setiap pertokohan dari segi desainnya, hal ini dapat dilihat dari detail dan tingkat kesusahan dalam pembuatannya. Bahasa rupa pada wayang tergambar pada teknik-teknik penghiasnya yaitu yang sering disebut tatahan atau pola bentuk dan tekstur, serta teknik pewarnaan dan

pemilihan warna yang sering disebut sunggingan dan perangkat busana yang dikenakan pada masing-masing tokoh pemakainya (Ismana, 2011: 3).

Keunikan dan keindahan lain dari sosok wayang adalah tampil dalam aneka tampak (*multiview*). Menurut Sunaryo, (2012: 45) pada bagian wajah penggambarannya tampak samping, tetapi dengan bentuk mata tampak dari depan. Sementara penggambaran pada bagian mulutnya, bibir atas sesungguhnya digambar tampak depan, sedang bibir bawah digambar dari samping. Kedua bahu seakan tampak depan atau miring tigaperempat, sedang bagian dada dan perut digambarkan tampak samping. Kedua tungkai digambar tampak samping, namun bagian jari kaki digambar tampak dari arah bawah. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa keunikan sosok wayang tampak pada hasil gambar yang lebih menyatakan pikiran pembuatnya daripada melukiskan kenyataan sebagaimana yang terlihat oleh mata secara visual.

Bentuk sosok wayang juga ditampilkan dengan leher yang menjulur panjang ke depan, dengan muka yang meruncing atau melonjong ke depan, terasa seimbang dengan bahu “belakang” yang ditarik panjang menganjur keluar. Bagian belakang kepala yang kemudian kosong yakni di atas bahu yang panjang diisi dengan ikal *gelung*, rambut yang terurai (*ngore*), *gelapan*, *sumping sekar kluwih/surengpati* atau atribut lain semisal *praba* (Sunaryo, 2012: 45). Secara anatomi bentuk wayang tidak digambarkan sesuai dengan kenyataan visual dan tidak menyerupai bentuk manusia secara wajar, namun perwujudannya tetap terasa dalam kesatuan dan keserasian yang baik, sehingga terasa sekali keindahan bentuknya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa keunikan dan keartistikan bentuk wayang khususnya wayang kulit purwa di antaranya adalah wayang dibuat dengan gaya ekspresif dekoratif tradisonal, deformasi bagian tubuh, tingkat kerumitan yang tinggi baik pada motif, hiasan, tatahan dan sungginganya, serta perangkat busana yang dikenakan berbeda-beda pada masing-masing tokoh pemakainya.

Penulis menggunakan wayang sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni lukis karena dilihat dari segi bentuknya wayang memiliki bentuk yang artistik dan unik. Pada wayang juga terdapat unsur simbolis dan filosofis. Tetapi di sini penulis hanya membahas pada segi bentuknya yang artistik dan unik dengan tidak mempertimbangkan nilai simbolis dan filosofis. Dari bentuknya yang artistik dan unik, penulis bisa melakukan proses penggubahan sesuai dengan imajinasi dan ekspresi sendiri. Dengan menghilangkan bentuk yang fungsional guna pemenuhan kebutuhan estetis penulis. Di samping itu, penulis ingin mengeksplorasi bentuk-bentuk wayang untuk membangun keartistikan dalam lukisan. Dengan begitu dapat menghasilkan karya seni lukis yang memiliki unsur tradisional, namun di kemas dalam bentuk gaya lukisan modern. Wayang dalam lukisan ini disajikan sebagai inspirasi untuk merangsang munculnya perubahan-perubahan bentuk yang dibutuhkan dari ciri-ciri garis, struktur tubuh, dan atribut-atribut wayang, dengan tidak mempertimbangkan nilai simbolis dan filosofis wayang tersebut.

2.6.3 Bentuk Wayang Kulit/Purwo

Berikut di bawah ini adalah tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan yang di jadikan sumber inspirasi oleh penulis, di antaranya Pandawa Lima, Dewi Kunti, Raden

Karna, Prabu Duryudana, Sengkuni, Wisanggeni, Gatot Kaca Sapulebu, Punokawan, Togok, Dewi Sintha, Anoman, dan Butho.

2.6.3.1 Pandawa Lima

Pandawa terdiri dari Prabu Yudistira raja kerajaan Amarta, Raden Werkudara yang juga dikenal dengan nama Bima, Raden Arjuna dan Raden Nakula/Sadewa.

Berikut di bawah ini adalah bentuk wayang Pandawa Lima



Gambar 2.2 Bentuk Wayang Yudistira
Sumber : <https://ror2danwayang.wordpress.com>

Prabu Yudistira memiliki nama kecilnya yaitu Puntadewa. Ia merupakan yang tertua di antara lima Pandawa, atau para putera Pandu dengan Dewi Kunti. Ia merupakan penjelmaan dari Dewa Yama. Yudistira memerintah di Kerajaan Amarta. Karakternya sangat bijaksana, tidak memiliki musuh, hampir tak pernah berdusta seumur hidupnya. Memiliki moral yang sangat tinggi, suka mema'afkan serta suka mengampuni musuh yang sudah menyerah. Sifat lainnya yang menonjol adalah adil, sabar, jujur, taat terhadap ajaran agama, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi.

Bentuk Wayang: Prabu Yudistira bermata jaitan, hidung mancung, muka tenang, lebih tenang dari pada waktu masih mudanya (Puntadewa). Bergelung keling, bersunting waderan. Setelah ia diangkat menjadi raja, ia membuang segala pakaian yang serba keemasan dan permata. Maka ia seorang raja yang sangat bersahaja. Prabu Yudistira berwanda : 1) Putut; 2) Manuksma, 3) Jimat dan 4) Deres



Gambar 2.3 Bentuk Wayang Bima
Sumber : <https://ror2danwayang.wordpress.com>

Nama kecilnya Tokoh Bima adalah Sena. Bima merupakan putra kedua Pandu dengan Dewi Kunti. Ia merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu sehingga memiliki nama julukan Bayusutha. Bima sangat kuat, lengannya panjang, tubuhnya tinggi, dan berwajah paling sangar di antara saudara-saudaranya. Meskipun demikian, ia memiliki hati yang baik. Pandai memainkan senjata gada. Senjata gadanya bernama Rujakpala. Bima juga dijuluki Werkudara. Dalam pewayangan Jawa, Bima memiliki anak yaitu Gatotkaca, Antareja dan Antasena.

Karakter Bima memiliki sifat dan perwatakan; gagah berani, teguh, kuat, tabah, patuh dan jujur. Bima juga memiliki sifat kasar dan menakutkan bagi

musuh, walaupun sebenarnya hatinya lembut, setia pada satu sikap, tidak suka berbasa basi dan tak pernah bersikap mendua serta tidak pernah menjilat ludahnya sendiri.

Raden Bima bermata telengan (membelalak), hidung dempak, berkumis dan berjanggut, dengan berbedak di dahi, rambut terurai dan bersahaja, dihias di bagian belakangnya dengan garuda dan sunting, waderan, berkalung bulan sabit, bergelang bentuk Candrakirana, berpontoh dan berkeroncong, berkuku Pancanaka, yang merupakan kuku sakti, bercelana pendek (katok). Segala pakaian Bima melambangkan ketetapan hatinya. Ia beroman muka merengut (njenggureng), yang menandakan kalau ia berani demi kebenaran. Ketetapan hati Bima laksana gunung, tak berubah ditengah tiupan angin.



Gambar 2.4 Bentuk Wayang Arjuna

Sumber : [https:// http://yokimirantiyo.blogspot.com/](https://http://yokimirantiyo.blogspot.com/)

Raden Arjuna seorang Pandawa yang tengah atau yang ketiga Dewi Kunti dengan Pandu. Ia merupakan penjelmaan dari Dewa Indra, Sang Dewa perang. Ia adalah ksatria cerdas dan gemar berkelana, gemar bertapa dan berguru menuntut ilmu. Arjuna memiliki kemahiran dalam ilmu memanah dan dianggap sebagai

ksatria. Kemahirannya dalam ilmu peperangan menjadikannya sebagai tumpuan para Pandawa agar mampu memperoleh kemenangan saat pertempuran besar di melawan Kurawa. Arjuna dikenal juga dengan nama Janaka. Ia memimpin kerajaan di Madukara. Karakter Arjuna memiliki sifat perwatakan cerdas pandai, pendiam, lemah lembut budinya, teliti, sopan-santun, berani dan suka melindungi yang lemah

Bentuk wayang Arjuna adalah bermata jaitan, hidung mancung, muka tenang. Sanggul kadal-menek, bersunting waderan. Berkalung putera bulan sabit, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Kain bokongan putran. Raden Arjuna berwanda: 1. Pangawe, 2. Malatsih, 3. Pacel 4. Patah dan 5. Panganten.



Gambar 2.5 Bentuk Wayang Nakula Sadewa
Sumber : <http://yokimirantiyo.blogspot.com/>

Kedua kesatria ini adalah saudara kembar, putera Pandu dari permaisuri Dewi Madrim, saudara Prabu Salya, raja Madraka. Nakula dan Sadewa waktu kanak-kanak bernama Pinten dan Tangsen. Mereka inilah dua saudara Pandawa

yang terakhir. Kesetiaan keduanya kepada ketiga saudaranya yang lain tiada pernah berubah. Kelimanya berpendirian yang sama, merupakan suatu kesatuan. Waktu perang Baratayudha hampir berkobar, Pandawa merasa takut bermusuhan dengan Prabu Salya yang sakti dan sabar itu. Tetapi oleh kebijaksanaan Sri Kresna, Nakula dan Sadewa diutus menghadap Prabu Salya untuk meredakan nafsu marahnya. Karena itu, Salya tak sampai hati bermusuhan dengan Pandawa, sebab mengingat Nakula. dan Sadewa anak kemenakannya. Maka sewaktu perang Baratayudha pecah, Prabu Salya berperang tanpa semangat. Karakter Nakula dan Sadewa adalah perwatakan jujur, setia, taat pada orang tua dan tahu membalas budi serta dapat menjaga rahasia.

Bentuk wayang Nakula dan Sadewa bermata jaitan, hidung mancung, sanggul kadalmenek, bersunting sekar kluwih panyang. Berkalung ulur-ulur. Bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Kain bokongan putran. Nakula dan Sadewa berwanda: Banjet dan Bentit.

2.6.3.2 Dewi Kunti



Gambar 2.6 Bentuk Wayang Dewi Kunti
Sumber : <http://wayang.wordpress.com/>

Dewi Kunti atau Perta sebenarnya adalah anak dari Surasena, raja wangsa Yadawa. Ketika Kunti masih kecil, ia dipungut anak oleh raja Kuntiboja karena raja tersebut tidak mempunyai anak. Untuk itulah akhirnya namanya berubah menjadi Kunti yang maksudnya adalah anak Kuntiboja. Dewi Kunti bersaudara dengan Basudewa, ayah dari Baladewa, Kresna, dan Sembadra. Dewi Kunti menikah dengan raden Pandu dan mempunyai tiga orang anak: Yudistira, Bimasena, dan Arjuna. Pada waktu masih muda, Kunti pernah menyalahgunakan ajian Pameling yang dianugerahkan kepadanya untuk memanggil Dewa Surya. Akibatnya, Kunti mendapatkan anugerah seorang anak. Karena Kunti masih belum bersuami maka anak yang masih bayi tersebut dihanyutkan di sungai Gangga. Seorang kusir kereta bernama Adirata dari negeri Hastinapura memungutnya sebagai anak dan menamainya Basukarno. Selain Yudistira, Bimasena dan Arjuna, Kunti juga menjadi ibu asuh bagi Nakula dan Sadewa. Nakula dan Sadewa adalah anak Pandu dari istri kedua yaitu Dewi Madrim. Sepeninggal Pandu dan Dewi Madrim, Kunti mengasuh Nakula dan Sadewa sebagaimana anaknya sendiri.

Ciri-ciri fisik Dewi Kunti dalam pewayangan adalah tergolong tokoh putren luruh dengan posisi muka tumungkul. Bermata liyepan, hidung lancip dengan mulut salitan. Bermahkota gulung keling dengan hiasan jamang sadasaler, sumping prabangayun. Ada penggambaran sinom yang menghiasi dahinya. Tubuh berbusana putren dengan memakai semekan, pinjung dan sampir bermotif bludiran. Dodot yang dipakai bermotif parang rusak seling gurdha dengan kain

panjang bermotif cindhe puspita. Tokoh ini ditampilkan polos tanpa perhiasan. Umumnya muka dan badan gembeleng.

2.6.3.3 Adipati Karna



Gambar 2.7 Adipati Karna

Sumber : <https://wayangku.wordpress.com>

Adipati Karna adalah putra dari Dewi Kunti, yaitu putri Prabu Kuntiboja di Madura. Waktu muda ia bernama Suryaputra. Waktu Dewi Kunti belum bersuami ia telah hamil karena mempunyai ilmu dari Begawan Druwasa, dan ilmu itu tidak boleh diucapkan dalam sinar matahari (siang hari). Jika diucapkan dalam sinar matahari ia akan jadi hamil. Tetapi Dewi Kunti lupa akan larangan itu, maka hamillah ia. Oleh pertolongan Begawan Druwasa, kandungan itu dapat dilahirkan keluar dari lubang kuping, maka diberi anak itu diberi nama Karna (karna berarti kuping). Karna diaku anak angkat oleh Hyang Surya. Waktu Karna dilahirkan lalu dibuang di sungai dan ditemukan oleh seorang pengemudi kereta bernama Adhiratha, seorang Suta (campuran antara Brahmin dengan Khsatriya). Adhiratha dan istrinya Radha membesarkan Karna sebagai anak mereka dan memberinya nama Vasusena karena baju besi dan antingnya. Mereka mengetahui latar

belakang Karna dari perhiasan yang ditemukan bersamanya, dan tidak pernah menyembunyikan kenyataan bahwa mereka bukan orang tua Karna yang sebenarnya. Karna juga disebut Radheya karena nama ibunya Radha. Adiknya, Shon, lahir dari Adhiratha dan Radha setelah kedatangan Karna.

Ciri-ciri fisik Dewi Kunti dalam pewayangan adalah bermata jaitan, hidung mancung, muka mendongak. Bermahkota bentuk topong, berjamang tiga susun dengan geruda membelakang, bersunting sekar kluwih. Berpraba, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Kain bokongan raton.

2.6.3.4 Prabu Duryudana



Gambar 2.8 Wayang Prabu Duryudana
Sumber : <http://Wordpress.com>

Duryudana adalah putera Prabu Destarastra di Hastinapura, ia seorang Kurawa yang tertua. Korawa atau Kurawa berarti suku bangsa Kuru. Setelah dewasa Duryudana bertahta di Hastinapura bergelar Prabu Duryudana. Kurawa meskipun bersaudara misan dengan Pandawa namun senantiasa bermusuhan, hingga terjadi perang saudara, yang disebut Baratayudha. Negeri Hastinapurapura terhitung kerajaan besar, binatara, maka waktu perang Baratayudha dapat bantuan

dari kerajaan lain. Sebenarnya Prabu Duryudana seorang yang sakti, tetapi tak pernah kelihatan kesaktiannya. Dalam perang Baratayudha ia bertanding dengan Raden Wrekudara. Prabu Duryudana tak dapat dikalahkan. Tetapi ketahuan oleh Wrekudara dari isyarat yang diberikan oleh Prabu Kresna dengan menepuk-nepuk paha kiri yang merupakan kelemahannya. Setelah dipupuh (dipukul) dengan gada, paha kirinya oleh Wrekudara, tewaslah ia. Kelemahan paha ini karena waktu muda Duryudana dimandikan dengan air sakti, ada bagian paha yang tertutup dengan daun beringin, maka tertinggallah bagian badan itu oleh air sakti yang membasahi seluruh badannya.

Ciri-ciri fisik Prabu Duryudana dalam pewayangan adalah bermata telengan, hidung dempak. Berjamang tiga susun dengan garuda membelakang besar, berpraba. Berkalung ulur-ulur. Bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Kain bokongan kerajaan. Batik kain parang rusak barong, tanda kain pakaian bangsawan agung. Prabu Duryudana berwanda: Yangkung dan Jaka

2.6.3.5 Sengkuni



Gambar 2.9 Bentuk Wayang Sengkuni
Sumber : <https://ror2danwayang.wordpress.com>

Sengkuni adalah putra Prabu Kiswara/Suwala dari Kerajaan Plasajenar, wataknya licik, suka mengadu domba, suka berbohong dan berlaku semena-mena tapi sangat pintar dalam strategi perang. Senjatanya adalah cis dan kethu jingga. Istrinya bernama Dewi Sukesti berputra Antisura, Arya Surabasah dan Dewi Antiwati.

Ciri-ciri fisik Sengkuni dalam pewayangan adalah bermata kedondongan, berhidung mungkal gerang, berbentuk batu asahan yang sudah aus, bergigi gusen, berjenggot. Kedua tangannya berlainan bentuk, yang satu tangan raksasa dan yang lainnya menunjuk, seperti tangan dagelan. Bergelang, berpontoh, dan berkeroncong. Kepala berketu udeng. Bersunting kembang kluwih. Berkalung ulur-ulur. Berkain rapekan tentara, bercelana cindai. Dalam cerita Sakuni mengidap sakit napas. Digambar tampak bahu tangan belakang agak naik, menandakan, bahwa orangnya mempunyai sakit napas.

2.6.3.6 Gatot Kaca



Gambar 2.10 Bentuk Wayang Gatotkaca

Sumber : <https://wayang.wordpress.com>

Raden Gatotkaca adalah putera Raden Wrekudara yang kedua. Ibunya seorang putri raksasa bernama Dewi Arimbi di Pringgandani. Waktu dilahirkan Gatotkaca berupa raksasa, karena sangat saktinya tidak ada senjata yang dapat memotong tali pusatnya. Kemudian tali pusat itu dapat juga dipotong dengan senjata Karna yang bernama Kunta, tetapi sarung senjata itu masuk ke dalam perut Gatotkaca, dan menambah lagi kesaktiannya. Dengan kehendak dewa-dewa, bayi Gatotkaca itu dimasak seperti bubur dan diisi dengan segala kesaktian; karena itu Raden Gatotkaca berurat kawat, bertulang besi, berdarah gala-gala, dapat terbang di awan dan duduk di atas awan yang melintang. Kecepatan Gatotkaca pada waktu terbang di awan bagai kilat dan liar bagai halilintar. Kesaktiannya dalam perang, dapat mencabut leher musuhnya dengan digunakan pada saat yang penting. Gatotkaca diangkat jadi raja di Pringgadani dan ia disebut kesatria di Pringgadani, karena pemerintahan negara dikuasai oleh keturunan dari pihak perempuan. Dalam perang Baratayudha Gatotkaca tewas oleh senjata Kunta yang ditujukan kepada Gatotkaca. Ketika Gatotkaca bersembunyi dalam awan. Gatotkaca jatuh dari angkasa dan mengenai kereta kendaraan Karna hingga hancur lebur. Gatotkaca beristerikan saudara misan, bernama Dewi Pergiwa, puteri Raden Arjuna.

Ciri-ciri bentuk wayang Gatotkaca di antaranya bermata telengan (membelalak), hidung dampak, berkumis dan beryanggut. Berjamang tiga susun, bersunting waderan, sanggul kadal-menek, bergaruda membelakang, berpraba, berkalung ulur-ulur, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Berkain kerajaan lengkap.

2.6.3.7 Wisanggeni



Gambar 2.11 Bentuk Wayang Wisanggeni
 Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Wisanggeni>

Bambang Wisanggeni adalah nama seorang tokoh pewayangan yang tidak terdapat dalam wiracarita Mahabharata, karena merupakan tokoh asli ciptaan pujangga Jawa. Wisanggeni adalah anak dari arjuna dengan dewi dresnala. Sejak lahir merupakan simbol perlawanan terhadap kebatilan. Berani menentang keputusan Bhatara Guru yang terkadang dipengaruhi oleh Dewi Durga sehingga sering merugikan Pandawa. Sebelum datangnya Wisanggeni yang sering protes ke langit jika Pandawa di buat cilaka oleh Dewata adalah aki Semar.

Setelah Wisanggeni lahir maka Wisanggenilah yang sering menggebuk para dewa jika mereka melakukan kesalahan dan ketakadilan pada para Pandawa. Wisanggeni memiliki kewaskitaan yang sama dengan Sri Kresna. Di gagrak wayang Banyumas sering yang menyelesaikan masalah anak anak Pandawa bukan Sri Kresna tapi Wisanggeni. Wisanggeni adalah gabungan sipat sipat yang luar biasa, cerdas, mengetahui masa depan, sakti seperti dewa, tapi ngoko dan tak berbahasa halus walo dialeganya halus (disini bedanya Wisanggeni dengan

antasena, sama sama ngoko tapi dialeg antasena kasar, sementara dialeh wisanggeni halus), dan juga wisanggeni itu pandai berdiplomasi dan tak cepet naik darah, bisa mengikuti strategi yg dibuatnya sehingga sering dijadikan pemimpin oleh anak anak pandawa.

Wisanggeni sangat sakti, Bhatara Guru saja kalah oleh Wisanggeni. Dalam cerita kelahirannya Bhatara Guru sampe lari ke dunia karena di kayangan semua dewa di buat babak belur oleh Wisanggeni. Wisanggeni lahir dan besar seketika di tengah api kawah candradimuka dan langsung dimomong oleh aki Semar Badranaya.

2.6.3.8 Sapulebu



Gambar 2.12 Bentuk Wayang Sapulebu
Sumber : <http://tokohwayangpurwa.blogspot.com>

Sapulebu (Jin Sadewa) menurut cerita pedalangan Jawa adalah nama jin raksasa dari kesatrian Baweratalun, wilayah negara Mertani, sebuah kerajaan siluman yang dalam penglihatan mata biasa merupakan hutan belantara yang sangat angker. Ia mempunyai saudara kembar bernama Ditya Sapujagad yang tinggal di kesatrian Sawojajar. Ditya Sapulebu juga mempunyai tiga saudara

seayah lain ibu masing-masing bernama; Prabu Yudhistira, raja jin negara Mertani, Arya Dandunwacana dari kesatrian Jodipati dan Arya Dananjaya yang tinggal di ksatrian Madukara.

Ditya Sapulebu sangat sakti. Ia memiliki Aji Pramanajati, yang berkhasiat tidak bisa khilaf/lupa. Ketika hutan Mertani ditaklukan keluarga Pandawa, putra Prabu Pandu raja negara Astina, Ditya Sapulebu maju perang menghadapi Tangsen (nama kecil Sadewa), putra Prabu Pandu dengan permaisuri Dewi Madrim. Setelah mengetahui, Arya Dandunwacana manunggal dalam diri Bima, Arya Dananjaya manunggal dalam diri Arjuna, dan saudara kembarnya Ditya Sapujagad menunggal dalam diri Nakula, Ditya Sapulebu memutuskan untuk manunggal/sejiwa dengan Sahadewa

2.6.3.9 Punokawan



Gambar 2.13 Bentuk Wayang Punokawan

Sumber : <https://jagad.id/tokoh-wayang-kulit-sifat-dan-gambarnya>

Kisah Punakawan tidak terdapat dalam naskah Mahabharata dan Ramayana, Punakawan merupakan tokoh pewayangan yang diciptakan oleh seorang pujangga Jawa. Menurut Slamet Muljana, seorang sejarawan, tokoh Punakawan pertama kali muncul dalam karya sastra Ghatotkacasraya karangan Empu Panuluh pada zaman Kerajaan Kediri. Empat tokoh punakawan terdiri dari Semar dan ketiga anaknya, yaitu Gareng, Petruk, dan Bagong. Para Punakawan ditampilkan sebagai kelompok penceria dengan humor-humor khasnya untuk mencairkan suasana. Selain itu, Punakawan juga memiliki karakter masing-masing yang tentunya patut untuk diselami lebih dalam.

Semar adalah salah satu tokoh yang selalu ada di Punakawan ini, dikisahkan sebagai abdi tokoh utama cerita Sahadewa dari keluarga Pandawa. Bukan hanya sebagai abdi, namun Semar juga kerap kali memberikan nasihat-nasihat bijaksananya untuk keluarga Pandawa. Semar digambarkan sebagai tokoh yang sabar dan bijaksana. Kepala dan pandangan Semar menghadap ke atas, menggambarkan kehidupan manusia agar selalu mengingat Sang Kuasa. Kain yang dipakai sebagai baju oleh Semar, yakni kain Semar Parangkusumorojo merupakan perwujudan agarmemayuhayuning banowo atau menegakkan keadilan dan kebenaran di bumi. Di kalangan spiritual Jawa, Semar dianggap sebagai symbol ke-Esaan

Dalam cerita pewayangan Jawa, diceritakan Nala Gareng adalah anak Gandarwa (sebangsa jin) yang diangkat anak oleh Semar. Pancalparnor adalah nama lain Gareng yang artinya menolak godaan duniawi. Gareng memiliki kaki pincang, hal ini mengajarkan agar selalu barhati-hati dalam bertindak. Dalam

suatu cerita, Gareng dulunya adalah seorang raja, namun karena ia sombong, ia menantang setiap ksatria yang ia temui dan dalam suatu pertarungan, mereka seimbang. Tidak ada yang menang maupun kalah, namun dari pertarungan itu. Wajah Gareng yang awalnya rupawan menjadi buruk rupa. Gareng memiliki perawakan yang pendek dan selalu menunduk, hal ini menandakan kehati-hatian, meskipun sudah makmur, tetapi harus tetap waspada. Matanya juling yang menandakan ia tidak mau melihat hal-hal yang mengundang kejahatan. Tangannya melengkung, hal ini menggambarkan untuk tidak merampas hak orang lain.

Petruk digambarkan sebagai sosok yang gemar bercanda, baik melalui ucapan ataupun tingkah laku. Ia adalah anak ke dua yang diangkat oleh Semar. Nama lainnya yakni Kanthong Bolong, yang artinya suka berdema. Sebagai punakawan, ia adalah sosok yang bisa mengasuh, merahasiakan masalah, pendengar yang baik, dan selalu membawa manfaat bagi orang lain.

Dalam suatu cerita, saat pembangunan candi Sapta Arga, kerajaan ditinggalkan dalam keadaan kosong. Kemudian jimat Kalimasada milik pandawa pun hilang. Jimat itu dicuri oleh Mustakaweni. Mengetahui hal itu, Bambang Irawan – anak Arjuna – bersama Petruk berusaha merebut jimat tersebut. Akhirnya jimat itu berhasil direbut oleh Bambang Irawan dan dititipkan kepada Petruk. Namun sayangnya Petruk menghilangkan jimat tersebut. Untungnya jimat itu dapat ditemukan kembali, kemudian ia meminta maaf pada Pandawa. Melalui kisah itu, Petruk ingin mengingatkan untuk memperhitungkan setiap tata kelakuan

dan tidak mudah percaya kepada siapapun. Kemudian ia juga mengajarkan untuk berani mengakui kesalahan.

Bagong adalah anak ke tiga yang diangkat oleh Semar. Diceritakan, Bagong adalah manusia yang muncul dari bayangan. Suatu ketika, Gareng dan Petruk minta dicarika teman oleh Semar, kemudian Sang Hyang Tunggal berkata “Ketahuilah bahwa temanmu adalah bayanganmu sendiri” seketika, sosok Bagong muncul dari bayangan. Sosok Bagong digambarkan berbadan pendek, gemuk, tetapi mata dan mulutnya lebar, yang menggambarkan sifatnya yang lancang namun jujur dan sakti. Ia kerap kali melakukan sesuatu dengan tergesa-gesa. Dari sikap Baagong yang tergesa-gesa itu, justru mengajarkan untuk selalu memperhitungkan apa yang hendak dilakukan, agar tidak seperti Bagong. Tokoh pewayangan satu ini juga mengingatkan bahwa manusia di dunia memiliki berbagai watak dan perilaku. Tidak semuanya baik, sehingga setiap orang harus bisa memahami watak orang lain, toleran, dan bermasyarakat dengan baik.

2.6.3.10 Togok



Gambar 2.14 Bentuk Wayang Togok
<https://wayang.wordpress.com/2010/07/18/togog/>

Pada zaman kadewatan diceritakan Sanghyang Wenang mengadakan sayembara untuk memilih penguasa kahyangan dari ketiga cucunya yaitu Bathara Antaga (Togog), Bathara Ismaya (Semar) dan Bathara Manikmaya (Bathara Guru). Untuk itu sayembara diadakan dengan cara barang siapa dari ketiga cucunya tersebut dapat menelan bulat-bulat dan memuntahkan kembali Gunung Jamurdipa maka dialah yang akan terpilih menjadi penguasa kahyangan.

Pada giliran pertama Bathara Antaga (Togog) mencoba untuk melakukannya, namun yang terjadi malah mulutnya robek dan jadi dower karena Togog salah menelan gunung yang sedang aktif dan mendadak meletus ketika gunung tersebut berada di dalam rongga mulut Togog. Giliran berikutnya adalah Bathara Ismaya (Semar) yang melakukannya, Gunung Jamurdipa dapat ditelan bulat-bulat tetapi tidak dapat dikeluarkan lagi karena Semar tidak bisa mengunyah akibat giginya taring semua, dan jadilah Semar berperut buncit karena ada gunung didalamnya seperti dapat kita lihat pada karakter Semar dalam wayang kulit. Karena sarana sayembara sudah musnah ditelan Semar maka yang berhak memenangkan sayembara dan diangkat menjadi penguasa kadewatan adalah Sang Hyang Manikmaya atau Bathara Guru, cucu bungsu dari Sang Hyang Wenang.

Adapun Bathara Antaga (Togog) dan Bathara Ismaya (Semar) akhirnya diutus turun ke marcapada (dunia manusia) untuk menjadi penasihat, dan pamong pembisik makna sejati kehidupan dan kebajikan pada manusia, yang pada akhirnya Semar dipilih sebagai pamong untuk para ksatria berwatak baik (Pandawa) dan Togog diutus sebagai pamong untuk para ksatria dengan watak buruk.

2.6.3.11 Dewi Sinta



Gambar 2.15 Bentuk Wayang Dewi Sinta

Sumber : <https://wayang.wordpress.com>

Dewi Shinta merupakan tokoh pewayangan Ramayanan sebagai tokoh protagonis. Di mana adalah seorang istri Rama dan merupakan inkarnasi dari Dewi Laksmi yang merupakan dewi keberuntungan. Shinta juga merupakan seorang puteri dari seorang bidadari yang bernama Batari Tari. Kisah singkat Ramayana sebenarnya lebih menceritakan tentang penculikan Shinta oleh rahwana yang merupakan Raja dari kerajaan Alengka. Di mana Rahwana ingin memperistri Dewi Shinta. Penculikan inilah yang menyebabkan kerajaan Alengka hancur karena serangan Rama yang dibantu oleh bangsa Wanara dari kerajaan Kiskenda.

Dewi Shinta menurut Umat Hindu melambangkan kesucian dan keteguhan cinta. Namun, dalam bahasa Sansekerta, Shinta berarti 'kerut'. Di mana menggambarkan tentang aroma kesuburan. Hingga ia juga mendapat julukan sebagai Dewi Bumi, di mana bisa memberkati ladang dengan hasil panen yang berkualitas.

Ciri-ciri fisik Dewi Shinta dalam pewayangan adalah bermata liyepan, hidung mancung, muka mendongak, memiliki rambut yang panjang mengenakan pakaian merah, dalam berhias selalu menggunakan mahkotanya, salah satu tokoh wayang yang sangat cantik jelita dan menggunakan perhiasan-perhiasan di tangan dan kaki layaknya seorang wanita.

2.6.3.12 Hanoman



Gambar 2.16 Bentuk Wayang Hanoman
Sumber : <https://jagad.id/wayang-hanoman/>

Hanoman merupakan tokoh protagonis dalam seni pertunjukkan wayang yang hidup dari zaman Ramayana hingga Mahabarata. Hanoman adalah putra dari Bathara Bayu dengan Dewi Anjani. Ayahnya mengutus Anoman untuk mengabdikan pada Ramawijaya di dunia. Saat Rama dan Laksmana dalam perjalanan ke Kerajaan Alengka, Hanoman menemui kedua ksatria tersebut. Pada akhirnya, Hanoman membantu Ramawijaya untuk membebaskan Dewi Sinta yang disekap di Taman Argasoka, Alengka. Rama meminta Hanoman untuk menemui Dewi Sinta secara diam-diam dan Hanoman pun berhasil menemui Dewi Sinta dengan menyusup. Setelah menyampaikan pesan Rama ke Dewi Sinta, Hanoman

membuat kerusakan di Kerajaan Alengka milik Prabu Dasamuka. Melihat kerusakan tersebut Prabu Dasamuka mengutus putranya untuk menangkap Hanoman. Hanoman pun tertangkap dan dililit ribuan ular. Dengan kondisi terikat Hanoman dibakar hidup-hidup. Namun, Hanoman dapat meloloskan diri karena jika bulu kera Hanoman terbakar maka kesaktiannya bertambah. Kemudian Hanoman membakar Kerajaan Alengka sehingga Prabu Dasamuka murka. Nah, kisah singkat ini dikenal dengan nama *Hanoman Obong* atau *Lakon Senggana Duta*. Bentuk wayang Hanoman memiliki ciri-ciri bertubuh kera putih, dapat berbicara dengan penuh sopan santun layaknya manusia, memiliki kekuatan yang luar biasa dan sakti mandraguna, memiliki tubuh yang kuat.

2.6.3.13 Buta



Gambar 2.17 Bentuk Wayang Buta Raton
Sumber : <http://wayangkulitpurwo.blogspot.com>

Buta Raton artinya Raksasa Raja. Wayang ini dalam pakeliran mempunyai banyak sekali nama. Biasanya menggambarkan seorang raja yang berwujud raksasa, berwatak angkaramurka, oleh karena itu muka disungging warna merah. Kecuali untuk tokoh Kumbakarna biasanya muka disungging warna prada, namun

jika wayang yang demikian tidak tersedia digunakan juga Buta Raton yang mukanya disungging warna merah, atau semua ini tergantung pada selera Ki Dalang. Karena tujuan pokoknya untuk menunjukkan bahwa Raden Kumbakarna ini walaupun berwujud raksasa besar, masih berwatak ksatria. Terkenal dalam serat Tripama karya Sri Mangkunegara IV. Karena Raden Kumbakarna berperang melawan bala tentara Sri Rama bukan untuk membela kakaknya Prabu Rahwana, tetapi dia berperang hanya untuk membela tumpah darahnya atau tanah airnya. Karena Raden Kumbakarna tahu bahwa pihak kakaknya prabu Rahwana yang salah, sedangkan Sri Rama yang titisan Batara Wisnu berada dipihak yang benar.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi yang berjudul “*Wayang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Pada Media Kayu*” menggunakan inspirasi berupa bentuk-bentuk dari karakter tokoh pewayangan versi penulis seperti Werkudara, Gatot Kaca, Dewi Kunti, Karna, Nakula - Sadewa, Duryudana, Anoman, Dewi Sintha, Sengkuni, Wisanggeni, Sapulebu, Punokawan, Togok, dan Butho, yang di olah dengan imajinasi dan ekspresi penulis sehingga menghasilkan bentuk tokoh wayang baru sesuai versi penulis dan berbeda dari bentuk wayang yang baku. Pengambilan tokoh-tokoh wayang tersebut dengan pertimbangan, tokoh tersebut sering dimunculkan oleh dalang dalam pementasan pewayangan. Karakter objek imajinasi lain seperti bentuk manusia, dan binatang seperti naga, kuda, gajah, babi, harimau, burung, burung hantu, nyamuk, ikan, ular, angsa, dan cacing. Proses penciptaan karya seni lukis melalui tahapan pemilihan bahan, perapian bahan dasar kayu, pembuatan sket awal, pewarnaan sket pada media kayu, pembuatan latar belakang, dan *finishing*. Karya seni lukis ini diciptakan dengan bahan limbah kayu dengan teknik *Guoache* dan teknik *shicllderen met oilvert* dengan metode *indirect method* (metode tak langsung) yaitu metode pembuatan karya seni lukis yang dikerjakan melalui tahapan-tahapan tertentu. Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni lukis dengan bermacam warna. Karya dibuat dengan ukuran bervariasi dari ukuran terkecil 100 cm x 260 cm hingga ukuran

terbesar 200 cm x 250 cm. Masing-masing karya berbeda cara pengaturan panelnya, ada yang menggunakan tatanan panel vertikal sebanyak delapan buah karya dan ada pula panel yang ditata secara horizontal sebanyak dua buah karya. Berikut judul kesepuluh karya yang penulis buat di antaranya (1) Adu Argumen; (2) Titik Terendah Sengkuni; (3) Pertemuan Pandawa dan Punokawan; (4) Narsisme Buto; (5) Raksasa; (6) Saling Menyerang; (7) Petingkah Anoman; (8) Bima Vs Naga; (9) Terpenjaranya Arjuna; dan (10) Hilangnya Werkudara dalam Perang.

Karya seni lukis ini merupakan hasil imajinasi dan ekspresi penulis dalam menciptakan karakter tokoh pewayangan versi penulis dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai media berkarya, dengan tujuan mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni dua dimensi sehingga tercipta karya seni lukis yang unik, ekspresif namun tetap estetik. Subjek tokoh-tokoh pewayangan tersebut merupakan hasil imajinasi dan ekspresi penulis yang diterapkan menggunakan warna primer, sekunder, tersier dan komplementer serta memberikan tekstur yang berbeda antara *background* dengan subjek utama sehingga subjek utama dan ekspresinya menjadi pusat perhatian (*point of interest*). Bentuk figur tokoh pewayangan secara keseluruhan tidak utuh serta terdapat penambahan dan pengurangan bagian-bagian tertentu karena penulis bermain proporsi dalam proses berkarya dan menggunakan prinsip keseimbangan asimetri yaitu bagian sisi kanan dan sisi kiri lukisan tidak sama namun dalam keadaan tidak berat sebelah. Penggambaran subjek tokoh pewayangan lebih banyak tidak menunjukkan kesan

kedalaman karena penulis tidak menggunakan teori perspektif dan goresan cat yang digunakan oleh penulis adalah ekspresif.

5.2 Saran

Hasil proyek studi ini diharapkan dapat memberi manfaat berbagai pihak. Bagi **mahasiswa Jurusan Seni Rupa**, proyek studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta tolok ukur kajian lebih lanjut dalam berkarya. Mahasiswa dapat memanfaatkan pengalaman penulis dalam berkarya berdasarkan dari kelebihan proses berkarya yang dialami penulis yaitu seperti dalam teknik berkarya dan penggunaan warna-warna dengan goresan ekspresif.

Bagi masyarakat, proyek studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman akan pentingnya pelestarian cerita wayang untuk generasi muda. Masyarakat dapat menikmati suguhan lukisan wayang dengan teknik goresan kuas ekspresif. Bagi **Universitas Negeri Semarang** khususnya Jurusan Seni Rupa, proyek studi ini diharapkan dapat memperkaya sumber belajar terkait dengan pemahaman cerita tokoh pewayangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Wadjiz. 1980. *Filsafat Estetika (Sebuah Pengantar)*. Yogyakarta: Nur Cahaya
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwadji. 1992. *Seni Kriya Seni*. Semarang: Unnes Press.
- Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc. Fichner-Rathus, Foundations of Art and Design, Thomson wadsword.
- Gazalba, Siti. 1988. *Islam Dan Kesenian*, Jakarta: Pustaka Alhusna
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetik*. Yogyakarta: Karya
- Hartono, Imam. 2002. *Kaligrafi Islam dalam Seni Lukis Surrealistis*. Laporan Proyek Studi Sarjana Pendidikan tidak dipublikasikan. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Iswidayati, Sri dan Triyanto. 2007. *Estetika Timur: Bahan Ajar*. Semarang: Unnes Press
- Kartika, Sony Darsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kustopo, 2008. *Mengenal Keesenian Nasional 1: Wayang*. Semarang: PT. Bengawan Ilmu
- Pamadhi. 2009. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka
- Puriyono. 2008. *Wayang Kulit Purwo*. Semarang: Aneka Ilmu
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana
- .. 2006. *Trilogi Seni. Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1: buku ajar mata kuliah*. Semarang: UNNES press.
- .. 2002. *“Nirmana” : Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Unnes Press
- .. 2006. *Seni Lukis Dasar*. Hand Out. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- .. 2012 *Buku Ajar: Seni Rupa Nusantara*. Semarang: DIPA Unnes
- Sunaryo, Aryo dan Anton Sumartono. 2006. *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes

- Soedarsono. 1976. *Pengantar Pengetahuan Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari. Indonesia
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- , 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang . IKIP Semarang . Press.
- Toekio, Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa
- Yuliman, S. 1976. *Seni Lukis Indonesia Baru Sebuah Pengantar*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta

<https://www.lentera.my.id/post/apakah-inspirasi-itu/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Ekspresionisme>

<https://www.kamusbesar.com/inspirasi>

<https://ror2danwayang.wordpress.com>

[https:// http://yokimirantiyo.blogspot.com/](https://http://yokimirantiyo.blogspot.com/)

<http://wayang.wordpress.com/>

<https://wayangku.wordpress.com>

<http://WordPress.com>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Wisanggeni>

<http://tokohwayangpurwa.blogspot.com>

<https://jagad.id/tokoh-wayang-kulit-sifat-dan-gambarnya>

<https://wayang.wordpress.com/2010/07/18/togog/>

<https://jagad.id/wayang-hanoman>

<http://wayangkulitpurwo.blogspot.com>