



## SRIKANDI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

**Kusnul Khotimah<sup>1</sup>, Imam Zaini<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: kusnul.19023@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: imamzaini@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Srikandi merupakan tokoh pewayangan dalam cerita Mahabharata yang terlahir sebagai anak dari Prabu Drupada dan Dewi Gandawati melalui reinkarnasi putri dari kerajaan Kasi yang bernama Dewi Amba yang meninggalkan dendam pada Resi Bisma karna penolakan cinta. Srikandi memiliki karakteristik yang baik, jujur, bertata krama ramah, setia dan membela kebenaran. Sementara itu terdapat sisi maskulin dari dalam dirinya seperti bertekad baja, pantang menyerah, tangguh, berani dan mandiri. Memiliki keahlian memanah yang hebat memperoleh julukan sebagai putri prajurit dan mampu memimpin peperangan. Berperan penting dalam gugurnya Resi Bisma. Fokus penciptaan dalam berkarya yaitu menceritakan figur Srikandi dan karakteristiknya, memvisualisasikan figur Srikandi melalui karya seni lukis. Penciptaan karya ini memiliki tujuan adalah ikut melestarikan dan memvisualisasikan kisah dan karakteristik figur Srikandi. Beberapa manfaat penciptaan ini antara lain: Menambah wawasan budaya khususnya figure Srikandi dan Menambah pengenalan figure Srikandi yang divisualisasikan dalam bentuk karya seni lukis. Memvisualisasikan kisah dan karakter Srikandi bergaya dekoratif menggunakan cat akrilik dan cat emas. Referensi yang digunakan adalah karya Subandi Gianto, Ki Gamblang dan Ammar Abdillah. Tahapan dalam berkarya antara lain, eksplorasi, perancangan, perwujudan. Menciptakan 5 karya media kanvas dengan masing-masing ukuran 80cm x 100cm. karya yang berjudul, “Reinkarnasi”, “Syarat Kama”, “Asmaraloka Bersemi”, “Julukan Putri Prajurit” dan “Heroine”.

Kata kunci : Srikandi, Penciptaan, Seni lukis.

### **Abstract**

*Srikandi is a puppet character in the Mahabharata story who was born as the child of King Drupada and Dewi Gandawati through the reincarnation of a daughter from the Kasi kingdom named Dewi Amba who left a grudge against Resi Bisma because of rejection of love. Srikandi has good characteristics, is honest, friendly, loyal and defends the truth. Meanwhile there is a masculine side from within him such as steel determination, unyielding, tough, brave and independent. Having great archery skills earns the nickname as a warrior's daughter and is able to lead wars. Played an important role in the fall of Resi Bisma. The focus of creation in the work is to tell the figure of Srikandi and its characteristics, to visualize the figure of Srikandi through paintings. The purpose of creating this work is to help preserve and visualize the story and characteristics of Srikandi's figure. Some of the benefits of this creation include: Adding cultural insight, especially the Heroine figure and Adding an introduction to the Heroine figure which is visualized in the form of a painting. Visualize the story and character of Srikandi in a decorative style using acrylic paint and gold paint. The references used are the works of Subandi Gianto, Ki Gamblang and Ammar Abdillah. The stages in creating work include exploration, design, embodiment. Created 5 canvas media works with each size of 80cm x 100cm. works entitled, “Reincarnation”, “Kama Terms”, “Asmaraloka Blossoms”, “The Nickname of the Soldier's Daughter” and “Heroine”.*

*Keywords: Heroine, Creation, Painting.*

## PENDAHULUAN

Asal usul wayang dimulai sekitar tahun 1500 SM dimana wayang dibuat sebagai bentuk ilusi atau bayangan perwujudan dari penggambaran kehidupan manusia. (Kresna, 2021, p. 17). Wayang merupakan kesenian yang memiliki beberapa fungsi dan manfaat lain sebagai hiburan masyarakat. Pagelaran wayang memiliki makna dan simbolik yang mendalam pada perjalanan kehidupan manusia.

Menurut sejarah, setelah zaman kerajaan Kadari di Singasari, terutama di zaman Jayabaya dan Airlangga, pada saat itu kebudayaan Hindu dari India tersebar di tanah Jawa dengan munculnya cerita Mahabharata dan Ramayana. Setelah ditandai dengan runtuhnya kerajaan Majapahit, kemudian masuknya agama islam yang disebarkan oleh Wali Songo di tanah Jawa dan fungsi wayang berubah menjadi media dakwa yang disampaikan oleh Sunan Kalijaga. (Kresna, 2021, p. 30)

Pada seni pertunjukan wayang di Bali, jenis lakon atau cerita yang dibawakan dibedakan menjadi : Wayang Parwa yaitu hanya menunjukkan cerita Mahabharata, Wayang Ramayana tentang kisah perjalanan sang Rama dan Sinta yang dibagi dalam tujuh kanda, Wayang Calonarang yang mengandung banyak nilai-nilai kehidupan dalam kehidupan masyarakat Bali, Wayang Cupak menceritakan dua orang kakak beradik yang memiliki sifat berlawanan, Wayang Tantri yang merupakan transformasi cerita fabel ke wayang kulit dengan mengambil karakter hewan, Wayang Arja dan Gambuh yang mengambil cerita malat (siklus panji) biasa terdapat di relief Jawa Timuran. (Witari, 2012, pp. 16–17). Semua jenis wayang yang didasarkan lakon tersebut memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai sarana upacara (wali), seni pertunjukan *artistic* (bebali), dan hiburan (balih-balihan). Adapun ungkapan lain bahwa kesenian wayang ini bertujuan sebagai tuntunan dan tontonan yang berarti menampilkan ajaran agama Hindu serta hiburan pelepas penat setelah seharian bekerja.

Reinkarnasi Putri dari kerajaan Kasi yang bernama Dewi Amba yang meninggal dengan menyimpan dendam pada Resi Bisma yaitu pangeran Dinasti Kuru, kemudian terlahir kembali sebagai anak Prabu Drupada dan Dewi Gandawati yang bernama Srikandi. Pesan Sabda

Dewata bahwa Srikandi diasuh sebagai laki-laki namun ada versi lain yang menceritakan jika Srikandi bertukar kelamin dengan Yaksa (makhluk gaib). Dewi Amba adalah putri cantik dari Prabu Darmahambara dari Negara Giyantipura. Di kisahkan semasa mudah Dewi Amba ditolak cintanya oleh Resi Bisma. Dan berpesan bahwa Dewi Amba tetap mencintainya dan menunggu saat kematian Bisma untuk naik ke swargaloka bersama-sama, kelak Dewi Amba akan menjelma sebagai anak Prabu Drupada yaitu Dewi Srikandi dan ikut serta dalam pertempuran akbar antara Pandawa dan Kurawa dengan bersumpah bahwa akan membalaskan dendam dan kematian Resi Bisma berada ditangannya dalam jelmaan Dewi Srikandi. Mengetahui hal itu Resi Bisma membiarkan dadanya dihujani anak panah dari Dewi Srikandi sebagai upaya penebusan dosanya kepada Dewi Amba. (Kresna, 2021, p. 280)

Kisah Srikandi memiliki dua versi, yaitu versi kitab Mahabharata dari India dan versi pewayangan Jawa. Terdapat perbedaan yang mencolok yaitu mengenai identitas gender Srikandi. Dalam versi India, Srikandi merupakan sosok transgender ia adalah perempuan yang kemudian bertransisi menjadi laki-laki, sedangkan dalam versi pewayangan Jawa, Srikandi dilahirkan sebagai perempuan namun memiliki sifat yang maskulin. Perbedaan ini disebabkan karna perkembangan agama di Nusantara. Namun pada versi keduanya sama-sama menekankan bahwa sosok Srikandi yang tidak terkungkung oleh satu gender tanpa harus dibatasi oleh peran-peran gender yang kaku dan biner. (Lavenia, 2022)

Karakteristik Srikandi yang baik, jujur, bertatakrama, ramah setia dan senang dalam membela kebenaran. Sementara itu terdapat sisi maskulin dari dalam dirinya seperti bertekak baja, pantang menyerah, tangguh, pemberani, berjiwa kepahlawanan, terlatih ilmu keprajuritan dan sebagai pemanah hebat. Namun Akhir hidup Srikandi sangat tragis karna pembunuhan Aswatama anak dari Guru Drona yang menyusup ke perkemahan Pandawa dengan sifat pengecutnya membunuh Srikandi ketika sedang tertidur lelap. (Sofiyana, 2015)

Perupa tertarik pada wayang karena terdapat pagelaran wayang yang rutin

dilaksanakan setiap satu tahun sekali yang lokasinya berada di daerah rumah perupa yaitu di Desa Tlanak Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan Jawa Timur.

Menurut perupa objek yang diambil sangat penting untuk dikembangkan karna pada era sekarang masih sedikit yang suka dan mau mengenal akan seni kebudayaan warisan nenek moyang terutama pagelaran wayang yang sangat klasik dan sudah dianggap kuno pada remaja masa kini. Oleh karna itu, perupa meneruskan dan mengembangkan dengan keterkaitan isu-isu masa kini dengan cara melestarikan kebudayaan Indonesia agar senantiasa lestari dan mampu mengenalkan pada dunia sebagai identitas bangsa. Perupa juga memilih tokoh wayang srikandi sebagai sumber ide melalui sosok perempuan tangguh, pemberani dan kuat yang banyak diperankan oleh perempuan masa kini untuk peran kehidupan berumah tangga dan memilih untuk menempuh pendidikan tinggi sebagai karir di masa depan, namun dibalik itu semua ada sifat asli perempuan yang feminim dan lemah lembut.

Dalam Penciptaan karya seni lukis, perupa menggunakan media cat akrilik diatas kanvas sebanyak 5 buah kanvas yang memiliki ukuran masing-masing 80cm x 100cm dengan gaya dekoratif. Referensi yang digunakan perupa adalah beberapa karya dari seniman-seniman yang dirasa memiliki karya yang selaras dengan karya perupa, seperti Subandi Gianto, Ki Gamblang, Ammar Abdillah dan beberapa seniman lainnya.

**Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka focus penciptaan ini adalah:

- a. Menceritakan figur Srikandi dan Karakteristiknya.
- b. Memvisualisasikan figure Srikandi melalui karya seni lukis.

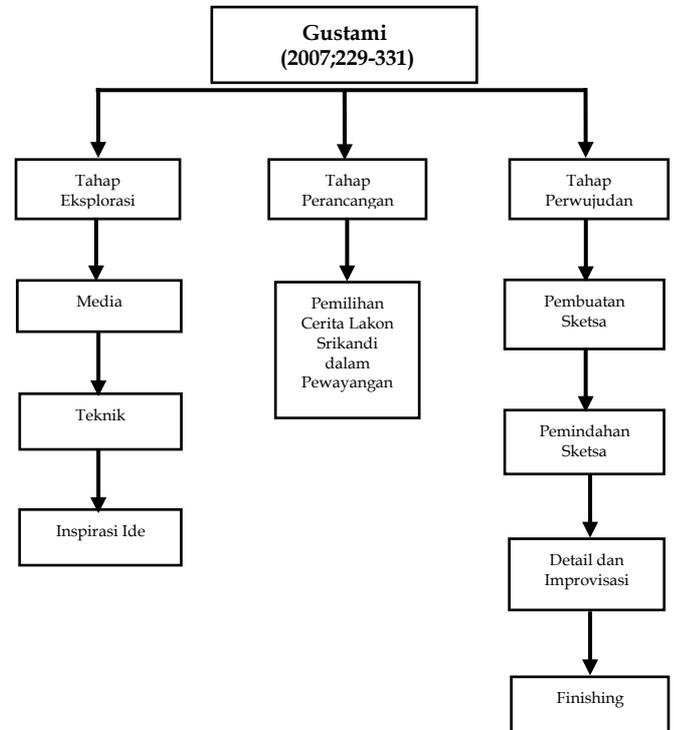
**Tujuan**

Berikut ini tujuan dari penelitian diatas antara lain:

- a. Mendeskripsikan dan memberikan pengenalan pada kisah cerita dan karakteristik Srikandi.
- b. Menciptakan visualisasi Srikandi dalam bentuk karya seni lukis.

**METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Dalam proses penciptaan karya, perupa menggunakan seni lukis dengan media cat akrilik di atas kanvas. Karya dengan ukuran masing-masing 80cm x 100cm yang menghasilkan 5 buah karya lukis. Perupa menggunakan metode *Practice-Ied Research* sebagai metode penelitian. Tahap proses penciptaan karya seni lukis, perupa menggunakan metode penciptaan karya seni menurut Gustami (2007;229-331). Beberapa tahap dalam penciptaan karya seni lukis, antara lain: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.



Tabel 1 skema proses berkarya Gustami (2007)

**KERANGKA TEORETIK Seni Lukis**

Pengertian seni lukis menurut Aristoteles adalah sesuatu yang baik juga menyenangkan. Aliran dekoratif yang memiliki fungsi untuk memperindah dan menghias suatu objek. Oleh karna itu, perupa memilih untuk memvisualisasikan dengan karya seni lukis dengan aliran dekoratif dengan media kanvas dan cat akrilik merk tesla dengan penambahan cat

gold serta menggunakan peralatan kuas, palet, kain waslap dan wadah air.

### **Ide dalam Seni Lukis**

Ide dalam penciptaan karya seni lukis melalui kisah dan karakteristik Srikandi yang dituangkan dalam visualisasi karya seni lukis. Keteladanan perempuan perkasa dan tangguh mampu menarik simpati perempuan masa kini agar bisa sekuat dan semandiri sosok figur Srikandi. Dalam karya seni lukis, perupa memilih ide penggunaan macam-macam warna sesuai dengan konsep karya dan pemilihan kisah-kisah besar yang berkaitan dengan perjuangan semasa hidupnya Srikandi hingga gugur dalam kondisi yang tragis dan mengenaskan.

### **Media Kanvas**

Media yang digunakan dalam berkarya adalah kanvas. Perupa memilih media kanvas yang jenis kayu kualitas baik dan kain yang memiliki tekstur halus sehingga karya yang dihasilkan bisa maksimal. Pemilihan ukuran masing-masing 80cm x 100cm dengan jumlah 5 buah hasil karya.

### **Seni Teknik**

Dalam hal ini perupa menerapkan teknik plakat yang menggunakan cat dengan sapuan tebal untuk divisualisasikan dalam bentuk karya seni lukis. Perupa memilih cat akrilik karna tekstur yang lembut dan mudah mengering, penambahan cat gold untuk aksen perhiasan, mahkota yang menyesuaikan objek Srikandi pada karya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PROSES PERWUJUDAN KARYA**

### **Tahap Eksplorasi**

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan :

#### **a. Media**

Media yang akan digunakan yaitu kanvas dengan jumlah 5 dengan ukuran masing-masing 100cm x 80cm. Menggunakan peralatan seperti: kuas, palet, kain waslap, gelas. cat akrilik merk tesla dan penambahan cat gold.

#### **b. Teknik**

Proses penciptaan yang akan dilakukan menggunakan teknik plakat dengan gaya lukisan dekoratif.

#### **c. Inspirasi ide**

Pencarian sumber inspirasi ide yaitu melalui cerita dan kisah lakon srikandi yang didapatkan melalui buku, video pagelaran wayang, serta dari sudut pandang dalang pada pementasan wayang.

### **Tahap Perancangan**

Tahapan proses penciptaan kedua yaitu merancang konsep ide dan gagasan yang akan dipilih melalui cerita pewayangan yang akan divisualisasikan dan mengumpulkan sumber referensi dari beberapa buku dan cerita dari pementasan wayang.

### **Tahap Perwujudan**

Tahapan terakhir terdapat beberapa langkah dalam menyelesaikan karya seni lukis antara lain:

#### **a. Pewarnaan pada *Background***

Pemberian warna dasar pada kanvas dengan warna yang dipilih sesuai konsep yang dibuat. Pemilihan warna yang tegas dan cerah memberikan tujuan untuk mempertajam bentuk lukisan.

#### **b. Pembuatan sketsa**

Proses pembuatan sketsa ini di buat dalam bentuk coretan diatas kertas yang masih samar-samar serta dapat di ubah atau di tambahkan tanpa menghilangkan bentuk utama dari sketsa tersebut.

#### **c. Pemandahan sketsa**

Sketsa yang sudah dibuat kemudian di pindahkan di atas kanvas dengan menggunakan pensil atau kapur warna untuk merancang bentuk yang akan di gambar.

#### **d. Detail dan improvisasi**

Proses selanjutnya dengan menambahkan warna serta detail pada gambar agar tampak bentuk yang akan divisualisasikan dari lukisan tersebut.

#### **e. Finishing**

Dalam proses terakhir ini yaitu mengevaluasi karya keseluruhan sehingga dapat mengetahui bentuk atau warna yang kurang pas dapat diperbaiki dan bisa tersampaikan maksud dan tujuan dari lukisan tersebut.

### **Ide Penciptaan**

Ide dalam penciptaan karya seni dapat melalui budaya yang dilestarikan oleh masyarakat sekitar. Perupa memilih ide penciptaan karya melalui pewayangan juga didasari pada remaja masa kini yang jarang sekali tertarik pada budaya pewayangan. Selain itu masyarakat sekitar kurang mengetahui kisah-

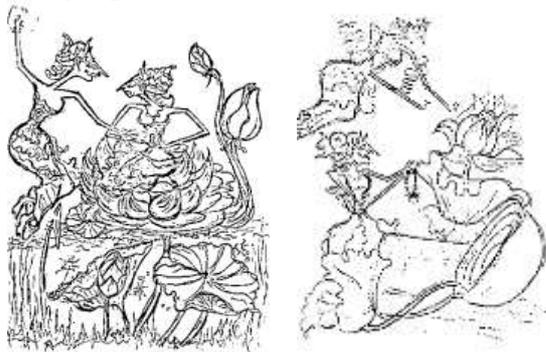
kisah wayang yang dipentaskan pada pagelaran wayang. Oleh karna itu perupa tertarik mengangkat ide wayang Srikandi sebagai objek dalam penciptaan karya seni lukis agar masyarakat sekitar memiliki gambaran pada kisah-kisah wayang dalam pementasan. Beberapa inspirasi ide penciptaan karya melalui beberapa kisah dari perjuangan Srikandi antara lain: figur Srikandi dan karakternya, kisah perjuangan asmara Srikandi, kisah memanah Srikandi, kisah Srikandi dijuluki putri prajurit, pembaharuan dari keteldanan Srikandi.

**Konsep Karya**

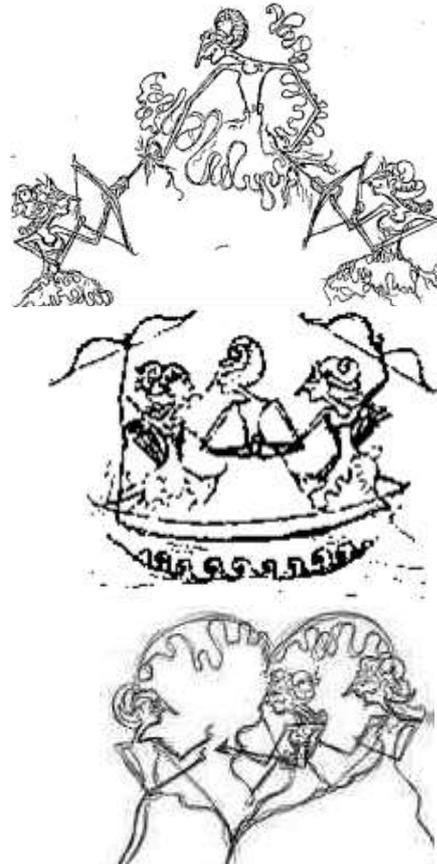
Dalam konsep karya seni lukis, perupa menyalurkan beberapa pesan berupa pengalaman yang ada pada kisah perjalanan dan perjuangan Srikandi serta watak dan perilaku yang dimiliki Srikandi yang mampu menginspirasi kalangan remaja khususnya para wanita masa kini. Kemandirian dan keberanian Srikandi dapat dijadikan teladan serta panutan dalam menjalani kehidupan masa kini sampai masa depan tiba.

**Visualisasi Sketsa**

Beberapa tampilan pertimbangan bentuk sketsa yang akan di buat antara lain :



**Gambar 1** “Reinkarnasi”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 2** “Syarat Kama”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 3** “Asmaraloka Bersemi”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 4** “Julukan Putri Prajurit”  
(Dok. Kusnul,2023)

Berikut sketsa yang terpilih oleh dosen pembimbing untuk diwujudkan menjadi karya seni lukis:



**Gambar 6** “Reinkarnasi”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 5** “Heroine”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 7** “Syarat Kama”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 8** “Asmaraloka Bersemi”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 9** “Julukan Putri Prajurit”  
(Dok. Kusnul,2023)



**Gambar 10** “Heroine”  
(Dok. Kusnul,2023)

### Proses Perwujudan Karya

#### a. Pewarnaan Pada *Background*

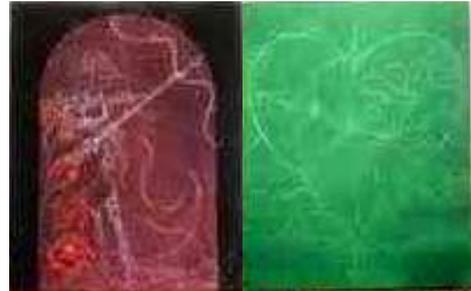
Proses awal yaitu memberi warna pada background keseluruhan sesuai warna yang di inginkan.



**Gambar 11** pewarnaan pada background  
(Dok. Kusnul,2023)

#### b. Pemindahan Sketsa Pada Kanvas

Pada proses pemindahan sketsa di kanvas menggunakan pensil warna *watercolor* agar dapat dengan mudah dihapus ketika kurang sesuai, menghapus dengan kain waslap basah agar mudah dihilangkan tanpa meninggalkan bekas goresan. Setelah sketsa selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu pewarnaan.



**Gambar 12** pemindahan sketsa pada kanvas  
(Dok. Kusnul,2023)

#### c. Pewarnaan Dasar

Sketsa yang telah dipindahkan pada kanvas, kemudian diberikan warna dasar dan warna pada *background*.



**Gambar 13** pewarnaan dasar  
(Dok. Kusnul,2023)

#### d. Detail dan Improvisasi

Proses menambahkan warna serta detail pada karya agar mempertegas bentuk yang akan di visualisasikan dari karya tersebut. Setelah itu improvisasi dapat dilakukan ketika dirasa kurang sesuai serta penambahan bentuk dan warna untuk melengkapi konsep pada karya. Detail pada karya perlu diperhatikan pada konsep yang telah di pilih, antara aksesoris pada mahkota Srikandi atau pada pakaian Srikandi yang memiliki ciri khas tersendiri. Improvisasi merupakan penambahan ide dan gagasan apabila terdapat sesuatu hal yang mungkin tidak sesuai pada konsep, namun masih mementingkan keselarasan dan keharmonisan pada karya.



**Gambar 14** detail dan improvisasi  
(Dok. Kusnul,2023)

*e. Finishing*

Di akhir proses sebelum karya dinyatakan selesai. Perlu adanya finishing untuk menambah pewarnaan final serta untuk evaluasi apakah karya tersebut telah sesuai konsep dan mengoreksi kembali agar tidak ada yang terlewat atau tertinggal. Adapun dari proses finishing juga memberi tambahan melalui masukan serta perbaikan dari dosen pembimbing. Finishing juga sebagai proses paling akhir sebelum karya tersebut di pameran pada kalayak umum dan dinilai untuk persyaratan dalam pembuatan skripsi fokus dua dimensi yaitu visualisasi karya seni lukis.

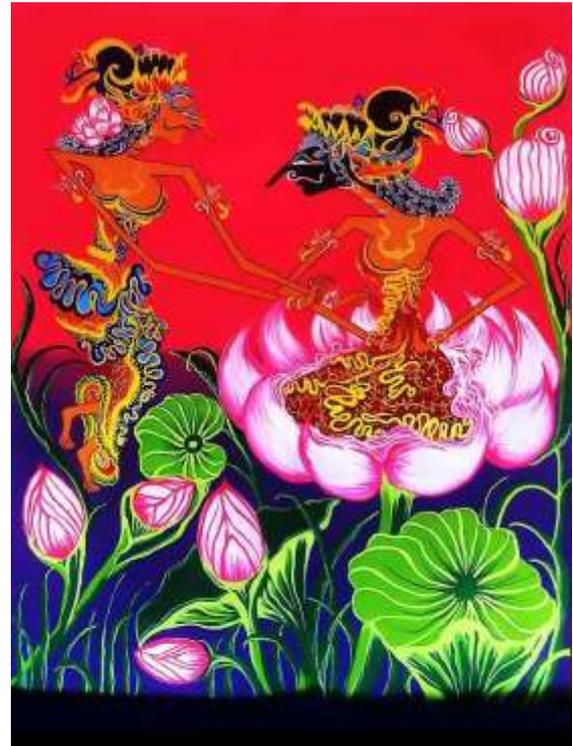


**Gambar 15** finishing  
(Dok. Kusnul,2023)

**Hasil Penciptaan Karya**

Hasil akhir dari proses penciptaan karya yang bersumber pada objek figur Srikandi menghasilkan lima buah karya seni lukis dengan menggunakan cat akrilik diatas kanvas. Berikut uraian dan penjelasan dari masing-masing karya yang di hasilkan:

**Karya 1**



**Gambar 16** "Reinkarnasi".2023  
(Dok. Kusnul,2023)

Judul : Reinkarnasi  
Ukuran : 80cm x 100cm  
Media : Cat Akrilik pada kanvas  
Tahun : 2023

**Deskripsi karya:**

Kisah pada perjuangan Srikandi untuk melanjutkan dendam yang belum tersampaikan oleh Dewi Amba untuk Resi Bisma. Penolakan cinta yang amat menyakitkan menumbuhkan dendam yang mendalam, namun Ajal lebih dahulu terjadi. Dewi Amba bersumpah akan membalaskan dendam melalui Putri dari Prabu Drupada dan Dewi Gandawati yaitu Srikandi. Segala kekuatan roh Dewi Amba yang mampu merasuki tubuh Srikandi menyebabkan tumbangya Resi Bisma dan membiarkan

dadanya dihujani Panah Srikandi, karna mengetahui bahwa Dewi Amba menjelma sebagai Srikandi. Tujuan dari kisah ini yaitu Dewi Amba menunggu balasan cinta Resi Bisma walau terjadi pada alam yang berbeda dan keduanya dapat bersama pada alam surga. Pemilihan tumbuhan teratai yaitu dilatarbelakangi pada pertapaan yang dilakukan Prabu Drupada dan Dewi Gandawati untuk meminta kepada Dewa Agar dikauniai Anak. Alhasil lahirlah Srikandi. Serta pemilihan warna merah muda yang menyala dan dibawahnya ada warna ungu merupakan arti dari harapan Dewi Amba agar dendam terbalaskan melalui reinkarnasi Srikandi ini dan ditandai dengan warna gelap yang semakin keatas warna itu menjadi cerah seperti harapan-harapan yang ingin diwujudkan. Penggambaran sosok

Karya 2



**Gambar 17** “Syarat Kama”  
(Dok. Kusnul,2023)

Judul : Syarat Kama  
Ukuran : 80cm x 100cm  
Media : Cat Akrilik pada kanvas  
Tahun : 2023

Deskripsi karya:

Kama merupakan cinta dari bahasa sansekerta yang terinspirasi dari syarat untuk melamar Srikandi yang diberikan pada Arjuna ialah “Barang siapa yang mampu mengalahkan keahlian memanahku, maka akan ku terima lamaranmu” ucap Srikandi. Akhirnya ada yang mampu mengalahkan keahlian memanah Srikandi yaitu Salah Satu Istri Arjuna yang

bernama Dewi Larasati. “Akhirnya kau terima lamaranku”. Ungkap Arjuna pada Srikandi. Kekalahan Srikandi ditandai dengan patahnya sehelai rambut dan Dewi Larasati mampu membelah sehelai rambut melalui luncuran panahnya dan di visualisasikan dalam garis hitam didepan panah. Pemilihan warna biru simbol ketenangan karna cinta Srikandi Telah resmi di ikat melalui lamaran yang telah diterima dan melanjutkan pada pernikahan Karya 3



**Gambar 18** “Asmaraloka Bersemi”  
(Dok. Kusnul,2023)

Judul : Asmaraloka Bersemi  
Ukuran : 80cm x 100cm  
Media : Cat Akrilik pada kanvas  
Tahun : 2023

Deskripsi karya:

Tumbuhnya cinta karna sering bersama, orang jawa menyebutnya “Tresno Jalaran Soko Kulino”. Ungkapan itu dibuktikan dengan adanya Kisah Asmara Srikandi dan Arjuna yang tumbuh seiring berjalannya waktu. Pertemuan yang tidak terduga didalam hutan sebab kaburnya Srikandi karna ingin di jodohkan dengan Putra dari kerajaan Paranggubarja yaitu Prabu Jungkungmardeya. Setelah Srikandi melarikan diri, Kerajaan

dinasti Kuru Terancam akan peperangan. Keinginan Srikandi untuk berlatih panah dengan Arjuna sosok yang ditemuinya di tengah hutan tanpa sengaja. Hari demi hari dilewati dengan berlatih bersama, akhirnya keduanya menumbuhkan rasa ketertarikan antara satu sama lain. Sehingga asmaraloka bersemi indah. Pemilihan warna hijau karna pertemuan Srikandi dan Arjuna didalam hutan. Visualisasi hutan dengan menggunakan dedaunan yang hanya membentuk hati menandakan bahwa didalam hutan yang semestinya rindang dan lebat namun dedaunan ini juga mampu menyalurkan benih asmara sehingga terbentuk daun yang menjulur menyerupai visualisasi hati. Serta pemanah Srikandi yang di damping Arjuna yang memanah hati berwarna merah menandakan bahwa Arjuna mampu menakhlukan cintanya Srikandi.

#### Karya 4



**Gambar 1** “Julukan Putri Prajurit”  
(Dok. Kusnul,2023)

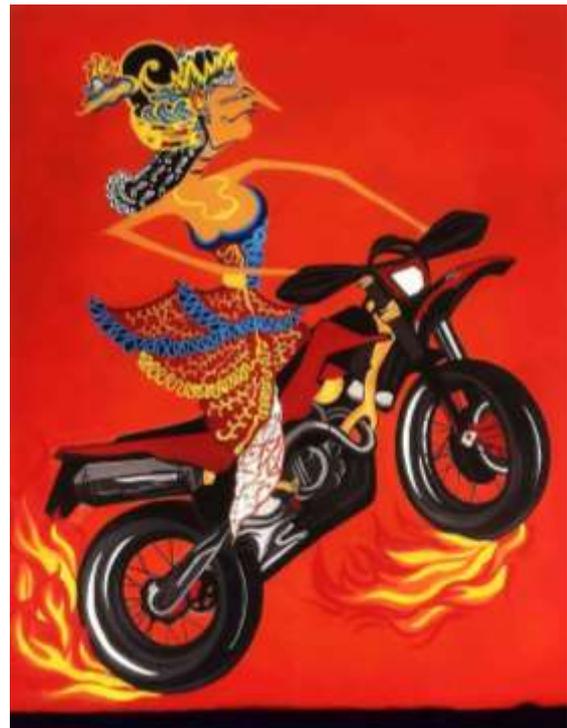
Judul : Julukan Putri Prajurit  
Ukuran : 80cm x 100cm  
Media : Cat Akrilik pada kanvas

Tahun : 2023

Deskripsi karya:

Berangkat dari dendam yang ingin dibalaskan Dewi Amba melalui Srikandi dan keahlian memanah yang mahir, keberanian serta ketanggungan raga. Srikandi diangkat menjadi Panglima Perang pada Peperangan Baratayuda. Sosok yang mampu menyamakan kedudukan kekuasaan laki-laki menjadikan Srikandi menjadi perempuan perkasa sehingga dijuluki dengan sebutan Putri Prajurit. Pemilihan background gelap menggambarkan ketegangan dan keberanian serta tekak kuat yang mampu menjadikan inspirasi untuk menghadapi realita kehidupan dengan watak yang tatag, tangguh dan tegas. Selain itu aksan emas pada pakaian Srikandi menggambarkan sosok dahulu pernah menjadi pemimpin dan sebagai pakaian saat peperangan. Bunga berwarna merah melambangkan keberanian yang terus membara. Penggunaan sepatu *high heels* memiliki simbol perempuan sejati, meskipun memiliki sifat yang tangguh, kuat dan berani.

#### Karya 5



**Gambar 20** “Heroine”  
(Dok. Kusnul,2023)

Judul : Heroine

Ukuran : 80cm x 100cm

Media : Cat Akrilik pada kanvas

Tahun : 2023

Deskripsi karya:

Pahlawan wanita yang menjunjung tinggi emansipasi dan feminisme dalam kehidupan masa kini. Simbol kepahlawanan untuk memperjuangkan emansipasi wanita mampu menginspirasi kalangan wanita bersikap mandiri, bekerja keras dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Di balik itu semua wanita memiliki sifat feminisme yang lemah lembut, kalem dan manja. Tuntutan jaman yang mengakibatkan wanita harus bisa menyesuaikan perbedaan budaya dan perkembangan teknologi yang semakin maju, mendorong untuk memiliki keinginan menjadi wanita yang memiliki *value* atau bernilai lebih. Dengan maraknya wanita karir yang memiliki wawasan luas, pengalaman serta berpendidikan tinggi mampu menggeser kedudukan wanita yang aslinya memiliki sifat yang lemah menjadi wanita mandiri. Namun sifat keibuan dan tanggungjawab untuk merawat dan mengayomi keluarga setelah jenjang pernikahan tetap imbang dengan pekerjaan lainnya. Pemilihan motor *supermoto* memiliki tujuan bahwa wanita juga bisa bekerja keras dan mandiri layaknya laki-laki yang memiliki karir, namun itu semua Srikandi masih menggunakan baju wanita “Rok” sebagai tanda bahwa wanita memiliki sifat Pemberian api-api pada bawah ban *supermoto* dapat diartikan sebagai harapan kedepannya yang terus membara layaknya api, karna perlu semangat dan tekad kuat untuk terus memperjuangkan hari yang akan datang seperti halnya ban yang terus menggelinding.

#### **Pengujian dan Verifikasi**

Pengujian atau verifikasi karya dilaksanakan di Gedung T3.02 Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya, dengan melakukan display karya lukis. Penilaian karya dilakukan oleh bapak ibu dosen penguji serta dosen pembimbing setelah dilaksanakannya presentasi rangkaian skripsi dari awal bab 1 sampai bab 5.



**Gambar 21** Display Karya  
(Dok. Kusnul,2023)

#### **SIMPULAN**

Srikandi merupakan lakon wayang yang memiliki karakter watak tangguh, pemberani dan mampu memperjuangkan kedudukan dan kekuasaan bagi kaum wanita. Srikandi juga pandai akan pendidikan dan berwawasan luas serta piawai dalam memanah yang digunakan sebagai penjagaan diri. Kisah perjuangan asmaranya pun dapat dirasakan bahwa pengorbanan dan perjuangan dalam menjalin hubungan asmara ini tidaklah mudah. Perlu adanya usaha dan ketulusan.

Dalam penciptaan karya perupa menggunakan tahap pada penciptaan karya seni lukis, antara lain: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Penciptaan karya yang terinspirasi dari figur Srikandi menghasilkan 5 (lima) karya lukisan dengan judul 1) Reinkarnasi 2) Syarat Kama 3) Asmaraloka Bersemi 4) Julukan Putri Prajurit 5) Heroine. Masing-masing karya berukuran 80cm x 100cm menggunakan media cat akrilik dan cat gold diatas kanvas. Teknik yang digunakan adalah teknik plakat dengan gaya dekoratif.

#### **SARAN**

Dalam penyusunan skripsi penciptaan karya yang berjudul “Srikandi sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” Harapan perupa kedepannya melalui budaya Indonesia perlu dilestarikan dan dikembangkan agar warisan dari nenek moyang tidak punah.

Meskipun demikian, apa yang perupa hasilkan tidak lain memiliki banyak kekurangan, oleh karna itu, perupa mengharapkan saran masukan dan kritik dari beberapa pihak

khususnya praktisi seni demi perkembangan kedepannya agar menjadi lebih baik. Semoga karya yang serupa hasilkan dapat bermanfaat dan menginspirasi anak muda untuk tertarik pada budaya klasik atau kuno agar terus terjaga kelestariannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, I. (2016). Feminisme Dalam Pergelaran Wayang Kulit Purwa Tokoh Dewi Shinta, Dewi Kunti, Dewi Srikandi. *Jurnal Filsafat*, 26(2), 272. <https://doi.org/10.22146/jf.12786>
- Haes. (2011). *Panah Asmara Srikandi* (Sandiantoro (ed.)). stomata.
- Hindu, M. (2021). *Pengertian dan Makna Tumpek Wayang*. Hindu Alukta.
- Kresna, A. (2021). *Citra Perempuan Jawa dalam Pewayangan*. lontar mediatama.
- Lavenia, A. (2022). *Srikandi, Sosok Transgender yang Kini jadi Simbol Perempuan Kuat*. Explore CXO Media.
- Marsono. (n.d.). *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*.
- Mulyono dkk., S. (1989). *Filsafat dan Wayang Nusantara Seri ke 11*. 10.
- Nabila, S. (2019). Penciptaan buku ilustrasi figur wayang dalam perang baratayuda sebagai pembelajaran budi pekerti. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 41–50.
- Setyowati, H. (2013). Representasi Feminisme Srikandi Dalam Pertunjukan Wayang Orang Lakon Bisma Gugur. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 2(1), 41–47. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- Soetarno. (1998). *Unsur-unsur Estetis dalam Pedalangan Wayang Kulit Jawa Tengah*. 4.
- Sofiyyana, N. (2015). *Relasi gender dan kuasa dalam penokohan wayang (Srikandi dan Dewi Kunti dalam perspektif Islam)*. <https://eprints.walisongo.ac.id/5379/>
- Sumanto, D. (2005). *Teori Pedalangan Bunga Rampai Unsur-Unsur Pakeliran*. STSI Press, 7.
- Suwaji, B. (1996). *Gemar Wayang*. IKIP Semarang Press.
- Witari, N. N. (2012). *Tokoh Wayang Kulit Sangut dan Delem sebagai Tokoh Kartun Editorial Harian Bali Post*. ITB.