

CITRA NARASI CANDI JAWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Naufal Rifqi Fadhullah¹, Winarno²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: naufalrifqi.20005@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memvisualisasikan Candi dan elemen visualnya yang memuat cerita atau kisah melalui karya seni lukis. Fokus utama adalah menggali dan menggabungkan beberapa kisah yang tervisualkan dalam ragam hias dan ornamen Candi Jawa, yang masih eksis hingga kini. Kisah-kisah tersebut dipilih berdasarkan nilai-nilai sosial, budaya, dan sejarah yang dapat menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai media pengetahuan tentang visual ragam hias Candi Jawa serta menambah wawasan di bidang seni, sejarah, nasionalisme, dan budaya. Lima kisah akan dijelaskan dari sudut pandang visual ragam hias Candi, mencakup simbol-simbol yang berperan dalam pembentukan nilai sosial dan budaya. Output dari penelitian ini berupa penciptaan karya seni lukis di atas kanvas berukuran 100cm x 100cm dengan media cat akrilik. Melalui eksplorasi kisah dari visual ragam hias Candi, diharapkan karya ini dapat menginspirasi masyarakat dengan ide-ide yang bersumber dari kekayaan ornamen dan simbol pada Candi.

Kata kunci: Candi, Citra Narasi, Sejarah, Karya Seni

Abstract

This study aims to visualize temples and their visual elements that contain stories or narratives through paintings. The main focus is to explore and combine several stories that are visualized in the decorative patterns and ornaments of Javanese temples, which still exist today. These stories are selected based on social, cultural, and historical values that can serve as guidelines in community life. This research also serves as a medium of knowledge about the visual decorative patterns of Javanese temples and expands insights in the fields of art, history, nationalism, and culture. Five stories will be explained from the perspective of the visual decorative patterns of temples, including the symbols that play a role in shaping social and cultural values. The output of this research is the creation of a painting on a 100 cm x 100 cm canvas using acrylic paint. Through the exploration of stories from the visual ornamentation of temples, it is hoped that this work will inspire the community with ideas sourced from the richness of ornamentation and symbols found in temples.

Keywords: Temple, Narrative Image, History, Artwork

PENDAHULUAN

Candi merupakan situs warisan budaya yang sangat kaya akan kandungan kesenian di dalamnya, kesenian tersebut dapat terbentuk dikarenakan ada latar belakang penulisan sejarah yang di sengaja contohnya seperti *relief* dan

ornamen Candi seperti arca. Ragam Visual Candi merupakan penggambaran sebuah ketertarikan dari apa saja yang dimiliki oleh Candi yang bersifat visual.

Memahami visual ragam hias Candi pada peninggalan yang masih eksis hingga kini,

penelitian ini mencoba untuk menggali dan menggabungkan beberapa cerita atau kisah yang divisualkan dalam Candi dan ornamennya, cerita atau kisah yang divisualkan ini tersebar dalam Candi dan ornamen tertentu.

Penggunaan batu yang dipahat dengan presisi, penataan blok-blok batu yang terintegrasi secara harmonis, dan desain arsitektural mencerminkan kepercayaan agama dan kebudayaan, semuanya menandai jika masa kerajaan merupakan sebagai periode keemasan arsitektur Nusantara.

Pemahaman lebih lanjut tentang apa saja yang mempengaruhi sebuah kisah atau cerita dari visual ragam hias juga dapat memberikan wawasan tentang pola pikir masyarakat dan sebagai pengingat sejarah.

Melalui eksplorasi kisah atau cerita dari Candi, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang kehebatan peradaban Nusantara pada masa lalu, sekaligus memberikan inspirasi bagi masyarakat lewat karya yang bersumber ide dari *Citra Narasi Candi Jawa*.

METODE PENCIPTAAN

Perupa menggunakan pendekatan penelitian berbasis *Practice-led Research* saat menciptakan karya seni. Metode ini merupakan metodologi penelitian yang umumnya diterapkan di bidang seni dan desain, di mana fokus utama penelitian terletak pada proses kreatif seperti menciptakan pertunjukan seni, mengembangkan produk, atau membuat karya seni. Strategi ini memungkinkan desainer dan seniman untuk menyelidiki, memahami, dan menyampaikan informasi baru melalui proses kreatif mereka. Penelitian terapan merupakan istilah umum untuk penelitian berbasis *Practice-led Research*. Dalam proses menciptakan karya seni visual, seniman melewati beberapa tahap, seperti persiapan, pengembangan ide, pengembangan ide, dan pembuatan karya seni.

Pada tahap persiapan Perupa melakukan penelitian terhadap ide yang diangkat yaitu *Citra Narasi Candi Jawa* dengan mengumpulkan data. Pada penelitian ini Perupa mengetahui materi dari

ide yang diangkat apa saja, penelitian ini juga menentukan faktor atau materi apa saja yang masuk ke dalam karya lukis. Dari penelitian ini Perupa juga dapat mempersiapkan apa saja alat beserta bahan yang dibutuhkan dalam penciptaan karya seni lukis.

Tahap pengimajinasian Perupa mengembangkan imajinasi dengan fokus ide yang diangkat yaitu *Citra Narasi Candi Jawa*, dengan mencari cerita atau kisah budaya dan sejarah dari beberapa Candi, kesenian pada Candi dapat terbentuk dikarenakan ada latar belakang penulisan sejarah yang di sengaja contohnya seperti relief, ornamen Candi dan ragam hias Candi. *Citra Narasi Candi Jawa* merupakan perwujudan sebuah ide atau konsep karya seni dari apa saja yang bersifat mengangkat beberapa cerita atau kisah budaya yang dimiliki oleh visual Candi Jawa. Perupa juga sangat mempertimbangkan pewarnaan, dan komposisi dalam lukisan saat pengerjaan karya.

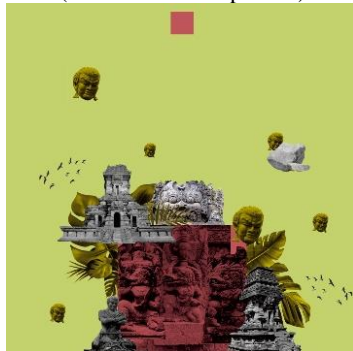
Tahap pengembangan ide Perupa membuat sepuluh sketsa selama fase ideasi ini, menghasilkan dua ide untuk setiap desain yang dibuat selama fase imajinasi. Sketsa-sketsa ini kemudian ditinjau oleh dosen pembimbing. Dari dua sketsa tersebut, satu dipilih, dan lima sketsa terbaik disetujui oleh pembimbing yang mengontrol dan memberikan bimbingan untuk diubah menjadi karya seni lukis, dan berikut adalah lima sketsa yang telah terpilih :



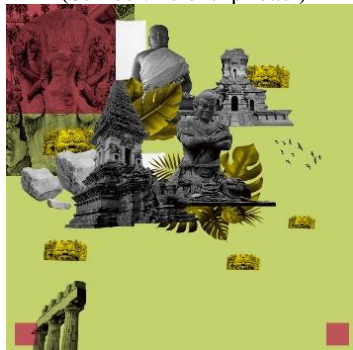
Gambar 1. Sketsa 1
(Sumber: koleksi pribadi).



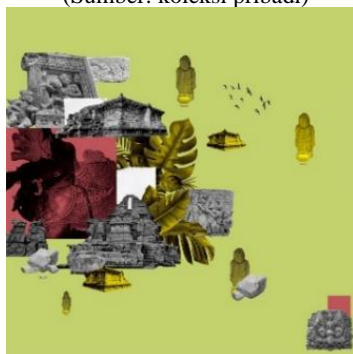
Gambar 2. Sketsa 2
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 3. Sketsa 3
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 4. Sketsa 4
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5. Sketsa 5
(Sumber: koleksi pribadi)

KERANGKA TEORETIK

1. Citra Narasi

Istilah "Citra Narasi" merujuk pada penggunaan bahasa deskriptif dalam penulisan cerita untuk membentuk gambaran mental dan membangkitkan emosi pembaca. Menurut Dra. Vero Sudiati & Aloys Widyamartaya dalam bukunya yang berjudul *“Kiat Menulis Deskripsi dan Narasi (Lukisan dan Cerita)”*, tujuannya adalah menyampaikan ide secara teratur dalam ruang, agar pembaca dapat membayangkan dan merasakan pengalaman penulis seolah-olah mengalaminya sendiri. Objek narasi bisa berupa manusia, benda, lokasi, atau peristiwa.

2. Candi

Candi adalah bangunan suci peninggalan masa lalu, berasal dari istilah *“candhika grha”* yang berarti rumah dewi Candika, yaitu Dewi Durga, dewi kematian. Candi berfungsi sebagai monumen penghormatan terhadap elemen pembentuk masyarakat saat itu. Lestari (2007) pada bukunya berjudul *“Mengenal Lebih Dekat: Candi Nusantara”*, Dahulu kala sebuah Candi belum tentu digunakan sebagai tempat persembahan atau ibadah. Banyak situs-situs purbakala yang ditemukan berfungsi sebagai istana-istana, tempat permandian, dan sebagainya. Perwujudan candi cukup beragam, dapat berupa kuil, gapura, stupa, petirtaan atau arca yang dibangun secara berkelompok atau individu.

3. Seni Rupa

Kant dalam karyanya *Kritik of Judgment* (1790), dalam menciptakan pengalaman estetika yang memuaskan dan universal, yang melampaui batasan pengetahuan konseptual atau pemahaman rasional. Jadi, menurut Kant, seni rupa bukan hanya tentang representasi visual atau keahlian teknis semata, tetapi juga tentang kemampuan untuk mengekspresikan keindahan yang memengaruhi dan menggerakkan jiwa manusia.

4. Seni Lukis

Salah satu definisi seni lukis dapat ditemukan dalam buku Wölfflin, H. (1950). *Principles of art history*, Wölfflin menggambarkan seni lukis sebagai medium ekspresi yang menggunakan warna, bentuk, garis, dan tekstur untuk menyampaikan ide, emosi, atau pengalaman manusia.

5. Media Seni Lukis

Menurut perupa, media dalam seni lukis adalah segala yang dibutuhkan pelukis mencakup alat dan bahan untuk menyalurkan atau menuangkan segala ide, fantasi, ekspresi, dan sehingga terciptalah karya seni rupa.

6. Gaya *Pop Realisme*

Dalam gaya *pop realisme*, Perupa mengambil elemen-elemen dari seni *pop*, seperti warna-warna cerah, komposisi yang dramatis, dan penggunaan gambar yang terkadang *terfragmentasi*, dan menggabungkannya dengan teknik *realisme* yang cermat dalam menangkap detail dan perspektif yang akurat. Hasilnya adalah karya seni yang memadukan kesan visual yang dramatis dan menarik dari seni *pop* dengan keakuratan representasi dari seni *realisme*.

7. Teknik *Opaque*

Teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Format penyajian tabel tanpa menampilkan garis vertikal (garis kolom), yang ditampilkan hanya garis horizontal (baris).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perupa akan mengubah sketsa akhir yang dipilih oleh dosen pembimbing menjadi karya seni yang selesai. Perupa menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan untuk proses kreatif sebelum mulai menciptakan karya tersebut, alat dan bahan tersebut yaitu ; pensil, penghapus, kuas, palet cat, wadah air, *marker*, cat *acrylic*, kanvas, cat dasar, *varnish*.

Perupa memulai pengerjaan karya seni lukis pada media kanvas berukuran 100cm x 100cm dengan cat *acrylic* menggunakan teknik *opaque*. Juga terus memperhatikan suasana dari karya satu dan lainnya, hal ini dikarenakan agar karya satu dan lainnya tetap menjadi satu karya dengan satu ide yang diangkat yaitu *Citra Narasi Candi Jawa*.

Melalui beberapa proses dalam berkarya yaitu ; proses sketsa pada kanvas, pencampuran cat *acrylic* pada palet warna, pewarnaan objek pada kanvas, *detailling* objek pada kanvas.

Lima Karya yang dihasilkan dan pembahasannya yaitu sebagai berikut:

Karya 1



Gambar 6. Karya 1

(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : Cinta Pikatan

Ukuran : 100 x 100 cm

Media : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2025

Deskripsi Karya : Perjalanan cinta suci yang melahirkan candi - candi besar di tanah Jawa, berasal dari latar belakang agama berbeda, sebagai bentuk aliansi politik dan kebudayaan tanpa memaksakan agama satu sama lain. Rakai Pikatan dan Ratu Pramodhawardhani.

Karya 2



Gambar 7. Karya 2

(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : Maskulin dan Feminim

Ukuran : 100 x 100 cm

Media : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2025

Deskripsi Karya : Bentuk setara dan saling melengkapi, perpaduan antar alam yang serasi nan padu. Lingga Yoni.

Karya 3



Gambar 8. Karya 3
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : Ruwat

Ukuran : 100 x 100 cm

Media : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2025

Deskripsi Karya : Manifestasi sebuah arti dari persatuan, cita – cita menyatukan nusantara dan kisah suci penghormatan terhadap ibu pertiwi. Sejarah Gajahmada dan kisah Garudeya.

Karya 4



Gambar 9. Karya 4
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : Berjaya Sejahtera

Ukuran : 100 x 100 cm

Media : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2025

Deskripsi Karya : Bagaikan tiga pilar dalam kejayaan, hal – hal yang dapat memperkokoh sebuah perjalanan dinasti yaitu ke stabilitasan, kedewasaan beragama dan cita – cita untuk bersatu. Wisnuwardhana, Kertanegara dan Gajahmada.

Karya 5



Gambar 10. Karya 5
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : Ketidak Sempurnaan yang Adil

Ukuran : 100 x 100 cm

Media : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2025

Deskripsi Karya : Menjadi manusia tidak akan pernah menjadi sempurna dimata manusia lain, tetapi menjadi manusia yang istimewa sangat dan harus di upayakan. Memanusiakan manusia lain merupakan peran kita sebagai manusia. Kisah Semar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mencoba untuk menggali dan menggabungkan beberapa cerita atau kisah yang tervisualkan dalam Candi dan ornamennya, cerita atau kisah yang tervisualkan ini tersebar dalam Candi dan ornamennya.

Mencakup simbol yang memiliki peran langsung maupun tidak langsung terhadap proses lahirnya sosial dalam bermasyarakat, berbudaya dan sejarah. Melalui eksplorasi kisah atau cerita dari *Citra Narasi Candi Jawa*, penelitian ini berupaya memberikan inspirasi bagi masyarakat lewat karya yang bersumber ide dari visual ragam hias Candi dan ornamennya.

Proses pengembangan tentang “*Citra Narasi Candi Jawa Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*” telah memberikan Perupa banyak perspektif dan ide baru yang akan memengaruhi karya seni di masa depan. Namun, akan selalu ada kekurangan dalam hasil akhir. Perupa berharap mendapatkan masukan dan saran dari berbagai pihak, terutama seniman. Perupa memperkirakan bahwa seiring berjalannya waktu, karyanya akan semakin baik. Perupa berharap skripsi ini dapat

memberikan kontribusi bagi dunia akademis, khususnya di bidang seni rupa dan masyarakat.

REFERENSI

- Kant, I. (1790). *Critique of judgment*. Newcomb Livraria Press.
- Lestari, G. (2007). *Mengenal Lebih Dekat: Candi Nusantara*. Pacu Minat Baca.
- Widyamartaya, A., & Sudiati, V. (2005). Kiat menulis deskripsi dan narasi, lukisan dan cerita. *Yogyakarta: Pusataka Widyatama*.
- Wölfflin, H. (2012). *Principles of art history*. Courier Corporation.