

WAYANG POTEHI DENGAN MOTIF BATIK “JOMBANGAN” SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

POTEHI PUPPETS WITH STYLE OF JOMBANGAN BATIK AS IDEA TO CREATE PAINTINGS

Astrida Mauldy Audinna

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
e-mail : mauldy1011@gmail.com

Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

e-mail : dodydoder@yahoo.co.id

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Karya skripsi penciptaan seni lukis ini sebagai karya ilmiah mengangkat Wayang Potehi ditambahkan corak batik *Jombang* pada kostum yang dipakai tokohnya. Penciptaan karya dipengaruhi bentuk kostum yang digunakan pada Wayang Potehi dengan mempertimbangkan prinsip seni serta filosofinya. Proses penciptaan karya ini meliputi pembabaran ide, konsep, media, teknik, dan eksekusi karya seni lukis dengan inspirasi Wayang Potehi dan corak batik *Jombang*.

Perpaduan antara Wayang Potehi dan motif batik *Jombang* tersebut menghasilkan lima karya yang diwujudkan dengan menggunakan teknik aquarel pada media kertas. Karya pertama berjudul “*Permaisuri*” dengan rumbai di bagian bawah kostum Wayang, karya kedua dengan judul “*Dewi Kwan Im*” disimbolkan sebagai dewi kemakmuran dan kesuburan, karya ketiga yang berjudul “Jendral Perang” dengan baju besi sebagai pelindung dari senjata musuh, karya keempat yang berjudul “*Siluman Ular Hijau*” dengan perwujudan manusia setengah ular, dan karya kelima dengan judul “*Power*” adalah perang yang terjadi antara dua kesatria. Dalam lima karya tersebut, Wayang Potehi dikembangkan dengan mengubah beberapa bagian namun tidak menyimpang pada pakem yang sudah ada sehingga menghasilkan perwujudan visual Wayang Potehi dengan corak batik *Jombang*.

Kata Kunci: Wayang Potehi, Motif Batik *Jombang*, Penciptaan, Seni Lukis.

ABSTRACT

This papers creation as a scientific work raises Puppet Potehi which is added to style of *Jombang* batik in costume worn by the character. The creation of works is influenced by form of costume used in Puppet Potehi by considering the principle of art and philosophy. Process of creating this work includes the dissemination of ideas, concepts, media, techniques, and execution of paintings by inspire Puppet Potehi and style of *Jombang* batik.

Combination of Puppet Potehi and style of *Jombang* batik produced five works were realized using aquarel technique on paper media. The first work was titled “*Empress*” with tassel at bottom of puppet costume, the second work with title “*Kwan Im Goddess*” is symbolized as goddess of prosperity and fertility, third work entitled “*War of General*” with armor as a protector of enemy weapons, fourth work entitled “*Stealth of Green Snake*” with embodiment human of half snake, and fifth work with the title “*Power*” was a war that took place between two knights. In five works, Puppet Potehi was developed by changing some parts but not deviating from the existing standards thus produce a visual embodiment of Puppet Potehi with style of *Jombang* batik.

Keywords: Potehi Puppets, Style of *Jombang* batik, Creation, Painting

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal memiliki beragam kebudayaan yang luhur. Salah satu yang menonjol dan telah ada sejak berabad-abad silam adalah tradisi dan kesenian wayang. Seni pertunjukan boneka di Indonesia (kulit, kain, maupun kayu) muncul sejak abad ke X. Kata wayang digunakan untuk menyebut pertunjukan boneka dan juga drama tari Jawa dimana manusia menjadi pemerannya. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa wayang adalah salah satu hasil karya yang mendunia karena karya seni ini mengandung beragam nilai; mulai dari falsafah hidup, etika (moral), spiritualitas, musik, (gamelan, gending), hingga estetika bentuk seni yang sangat kompleks. (Soetarno 2010:42-50)

Selama lebih dari 10 abad, ekspresi kultural ini berkembang mulai dari pedesaan hingga ke wilayah istana (keraton). Dalam perkembangannya, wayang tidak hanya populer di pulau Jawa dan Bali, tapi juga telah sampai ke pulau Lombok, Madura, Sumatera, dan Kalimantan. Lebih jauh, bentuk dan rupa wayang itu sendiri mengalami berbagai transformasi, menyesuaikan diri dengan dinamika zaman dan tempat di mana ia berkembang. Sebagai sebuah seni kreatif bermutu tinggi, wayang bukan hanya sekedar tontonan hiburan, tapi juga tuntunan hidup yang memberikan pelajaran untuk memahami alam semesta dan sekaligus sebagai kerangka acuan untuk menyeimbangkan ekspresi moral, seni, religi, dan hiburan yang elegan. Menurut Dwi Woro Retno Mastuti (dalam Wihdatur Rahma, Analisis Visual Wayang Potehi di Desa Gudo Kabupaten Jombang, 2016:1), pada abad ke 9 banyak saudagar dari Arab, Persia maupun pedagang Tionghoa berdatangan ke Indonesia untuk berdagang maupun mencari penghidupan Baru. Keterlibatan bangsa Tionghoa di Nusantara juga meningkat dengan pesat terutama pada Dinasti Tang. Muslim China, saudagar Arab, dan Persia yang jumlahnya sangat besar yang bermukim di Guangzhou berbondong-bondong berlayar menuju laut China utara dan China selatan, sebagian besar masyarakat China mengungsi ke Palembang, Selat Malaka dan Jawa serta belahan Nusantara lainnya.

Etnis Tionghoa yang bermukim di Indonesia terbentuklah akulturasi melalui perkawinan maupun interaksi sosial. Interaksi sosial banyak terjadi melalui penyatuan budaya-budaya Tionghoa pada masyarakat Indonesia. Akulturasi budaya adalah perpaduan antara unsur-unsur kebudayaan yang berbeda dan bersatu dalam upaya membentuk kebudayaan baru tanpa menghilangkan kepribadian kebudayaan yang asli,

sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, akulturasi adalah percampuran dua budaya atau lebih yang saling bertemu dan mempengaruhi.

Wayang banyak terdapat di berbagai wilayah Jawa dengan beragam jenis dan ciri khas yang dimiliki daerah-daerahnya. Wayang Potehi merupakan salah satu aset di Kota Jombang yang masih produktif namun masih terlihat asing di berbagai daerah. Penulis mencoba untuk membuat lukisan dengan citra visual perpaduan hasil budaya daerah Jombang.

Sama halnya dengan batik, di pulau Jawa bahkan di seluruh wilayah Indonesia mempunyai ciri khas batik masing-masing. Batik adalah warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi. Budaya lisan adalah pesan atau kesaktian yang disampaikan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, sedangkan nonbendawi adalah bukan bersifat kebendaan.

Batik Kota Jombang masih terbilang baru, yang mana dikembangkan pada tahun 2000. Meski sudah dipajang di Museum Batik di Pekalongan Jawa Tengah, warga Jombang sendiri belum banyak mengetahui eksistensi batik kota kelahirannya sendiri. Salah satunya motif relief Candi Rimbi disatukan yaitu motif tawang dan kancing dengan warna dasar yang sangat khas *Jombangan*, yakni merah dan hijau (jombang, ijo abang atau hijau dan merah).

Karya skripsi ini bermaksud menciptakan karya seni lukis dengan citra wayang Potehi dan mengutamakan aksentuasi motif batik Jombangan pada busana yang dipakai tokohnya.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni dengan tujuan ekspresi (seni murni) bagaimanapun juga memiliki metode dengan alur penciptaan yang tersusun secara bertahap. Pada bagian ini merupakan paparan tahapan penciptaan yang terdiri dari tahap paling mendasar hingga proses penyajian hasil karya.

Pengalaman

Manusia adalah makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan sesama bahkan dengan benda buatan manusia itu sendiri dengan kata lain tak ada satupun manusia yang tidak memiliki pengalaman. Pengalaman merupakan suatu kesatuan, keutuhan yang terdiri dari bagian pengalaman-pengalaman.

Pengalaman-pengalaman tersebut dapat berupa (1) pengalaman visual, pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dengan mata, pendengaran, pembau, peraba, dan perasa. (2) pengalaman lahiriah, pengalaman yang berhubungan dengan intelegensi,

akal pemikiran, rasional, dan penalaran. (3) pengalaman jasmani, pengalaman yang berhubungan dengan perilaku aktivitas anggota tubuh secara jasmani, seperti melukis, mematumg, mendisein, menulis, dan lain sebagainya. (4) pengalaman bateniah/jiwa/hati, yang berhubungan langsung dengan perenungan, kontemplasi, selanjutnya muncul interpretasi pengamat, kritikus, apresiator yang memiliki persepsi, rasa seni, estetis dan asumsi terhadap hasil perilaku pengalaman visual yang lahiriah, jasmaniah yang telah diolah diendapkan dan dihayati. (5) pengalaman rohaniah, merupakan pengalaman yang berhubungan dengan perilaku aktivitas kegiatan yang mempunyai dan memiliki kesan memori yang mencapai ranah kepuasan abadi. Dengan kata lain, merupakan pengalaman-pengalaman yang sangat mendalam sekali, mempribadi, berkarakter, mempunyai nilai-nilai seni dan bermartabat secara nilai bobot estetis tinggi.

Ide

Ide merupakan dasar pemikiran untuk menciptakan sesuatu. Ide bisa didapatkan dan terbentuk darimana saja. Seperti dari pengalaman, kegiatan sehari-hari, mimpi, fenomena, dan lain sebagainya.

Konsep

Konsep adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis.

Penentuan Media

Bentuk tunggal dari kata “media” mempunyai arti perantara atau penengah. Biasanya dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknis) yang dipakai hanya dalam seni. (Susanto, 2012:255)

Jadi media merupakan bentuk penyampaian seniman dalam material tertentu dalam mengekspresikan karyanya. Penyampaian akan yang diangkat menggunakan cat air dan digoreskan di atas kertas bertekstur. Penulis memilih media tersebut dikarenakan sudah terbiasa menggunakan dalam karya-karya sebelumnya, kemudian penulis menentukan teknik yang dirasa cocok untuk digunakan oleh penulis. Berikut ini adalah beberapa media yang digunakan:

a. Satu Set Cat Air



Gambar 1. Satu Set Cat Air

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

b. Kuas



Gambar 2. Kuas dengan Berbagai Bentuk

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

c. Pallet



Gambar 3. Pallet

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

d. Kertas Bertekstur



Gambar 4. Kertas Linen

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

e. Spons



Gambar 5. Spons

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

f. Serbuk Warna Emas



Gambar 6. Glitter

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis. 2018

Penentuan Teknik

Teknik merupakan cara yang dipakai oleh penulis dalam menciptakan karya. Aquarel adalah teknik melukis yang menggunakan cat air (transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak. Warna putih hampir tidak pernah dipakai, sebagai gantinya adalah warna kertas. Semakin banyak air yang digunakan akan mengencerkan cat, maka catnya akan semakin transparan.

Eksperimen

Eksperimen yang dilakukan penulis mencakup; proses percobaan, pengidentifikasian dan pemilihan

bahan yang tepat. Dalam bagian ini uraian lebih difokuskan pada pemilihan bahan yang tepat. Pemilihan bahan yang tepat sangat menentukan kualitas karya yang dihasilkan.

Eksplorasi

Eksplorasi adalah penjelajahan atau pencarian dengan tujuan memperoleh pengetahuan tentang keadaan dan pengalaman.

Pembentukan

Pembentukan adalah cara atau perbuatan untuk menghasilkan sesuatu

Proses

Proses adalah rangkaian, runtutan, tahapan untuk mencapai hasil yang diinginkan secara sistematis.

Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Persiapan bahan, pemberian pola atau desain, pembentukan, penghalusan dan finishing akhir yang selanjutnya disajikan untuk khalayak umum. (Dharsono, 2007:33)

Proses Perwujudan

- 1) Perancangan desain/sketsa karakter,
- 2) Pemindahan desain/sketsa pada media kertas,
- 3) Pewarnaan dengan Watercolour,
- 4) Finishing karya, dan
- 5) Pengemasan karya.

Evaluasi atau Pengukuran

Evaluasi adalah proses penilaian atau menilai hasil karya yang dibuat dengan membuat keputusan untuk mengatur, memperbaiki, mengembangkan dan menekankan ide-ide penulis sehingga dapat menjadi motivasi untuk menyempurnakan atau mengembangkan hasil karya.

Revisi

Revisi adalah pemeriksaan atau peninjauan kembali yang bertujuan untuk perbaikan atau penyempurnaan dari edisi sebelumnya.

Penyajian

Penyajian adalah penyampaian hasil karya seni yang sudah siap untuk disajikan atau dipamerkan

PENCIPTAAN KARYA

Konsep Penciptaan

Sebuah rancangan yang tersusun di dalam pikiran penulis merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses berkarya. Ide yang sudah dinyatakan menjadi suatu perbuatan adalah karya cipta. Untuk mengubah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berpikir yang kreatif dan realisasinya memerlukan usaha yang terus-menerus sehingga antara ide dan karya cipta yang dihasilkan saling berkaitan.

Ketertarikan terhadap bentuk, motif, dan warna pakaian yang digunakan Wayang Potehi. Kostum wayang potehi meliputi pakaian, penutup kepala dan senjata. Unsur-unsur visual yang digunakan pada kostum terdiri dari beberapa motif, garis, bidang, dan warna, selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan dan beberapa macam motif untuk dicari makna dan

filosofinya. Kostum sendiri tidak bisa terlepas dari peran tokoh, seperti kostum pendekar atau kesatria, prajurit, jendral perang, panglima, kaisar, permaisuri, perdana menteri, dewa, siluman, dan rakyat jelata. (Widahtur Rahma, 2016:121)

Penulis memilih beberapa tokoh dalam wayang potehi dan mengembangkannya dengan berinovasi mengubah beberapa bagian wayang namun tidak melenceng pada pakem yang sudah ada. Karakter tokoh dalam wayang potehi dibuat menjadi ilustrasi dekoratif dengan memadukan motif batik pada pakaian wayang potehi. Deskripsi karya menceritakan masing-masing tokoh wayang potehi memiliki perbedaan jenis dan karakter kostum yang dipakai.

Setiap individu selalu memakai pakaian dengan cara yang sama namun memiliki style yang berbeda sehingga dapat menunjukkan karakter individu masing-masing. Bentuk dan potongan dalam pakaian tidak selalu monoton, warna yang ada di setiap pakaian tidak selalu sama, dan motif atau corak yang digunakan pada pakaian juga tidak harus sama. Seperti halnya manusia, yang sama-sama memiliki anggota tubuh namun tiap individunya memiliki perbedaan sifat maupun karakter.

4.1 Proses Pengerjaan

Proses pengerjaan karya dimulai dari melakukan beberapa pengamatan terhadap kostum yang dikenakan wayang potehi, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, dalam proses pengerjaan terdapat sembilan tahapan, yaitu pembuatan sketsa awal, pemindahan sketsa awal pada kertas linen, pewarnaan objek pada kertas linen, pemberian motif batik jombangan pada kostum, pemberian *glitter*, validasi karya sebelum direvisi, revisi karya, validasi karya setelah direvisi, *finishing* karya, dan penyajian karya. Penjelasannya sebagai berikut:

Membuat Desain atau Sketsa Awal

Membuat gambaran kasar atau ringan secara spontan, cepat, dan tipis yang digunakan untuk mengawali dan sebagai rancangan penggarapan karya.



Gambar 7. Membuat Desain atau Sketsa Awal
Dokumen Astrida Mauldy Audinna.Penulis

Memindahkan Sketsa pada Media

Memindahkan atau menempelkan desain awal ke dalam media yang sudah ditentukan yaitu kertas gambar dengan ukuran 110cm x 80cm.



Gambar 8. Memindahkan Sketsa pada Media
Dokumen Astrida Mauldy Audinna.Penulis

Memberi Warna pada Karya

Mewarnai sketsa dengan kontur, penyinaran, penegasan, dan penentuan gelap terang dengan menggunakan teknik aquarel dengan kuas dan spon.



Gambar 9. Memberi Warna pada Karya
Dokumen Astrida Mauldy Audinna.Penulis

Memberi Motif Batik Jombangan

Pemberian motif batik Jombangan pada setiap kostum yang digunakan oleh tokoh.



Gambar 10. Memberi Motif Batik pada Karya
Dokumen Astrida Mauldy Audinna.Penulis

Memberi Glitter

Memberi *glitter* atau serbuk emas pada bagian riasan wajah dan kostum. Penggunaan *glitter* tidak memenuhi kostum wayang seluruhnya, hanya beberapa bagian seperti di bagian motif batik dan bagian ikat pinggang.



Gambar 11. Memberi *Glitter* pada Karya Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Proses Validasi

Membuat keputusan untuk mengatur, memperbaiki, mengembangkan dan menekankan ide-ide penulis sehingga dapat menjadi motivasi untuk menyempurnakan atau mengembangkan hasil karya.

Finishing Karya

Tahap akhir proses berkarya yaitu dengan memperkuat karakter penulis, menambahkan detail terutama pada bagian objek dan mengatur gelap terang. Proses selanjutnya yaitu melakukan tahapan *finishing* pada karya, mulai dari memantapkan konsep karya, menegaskan visual pada karya, menegaskan warna pada karya, membersihkan karya, merapikan karya, dan memberi *frame* pada karya.



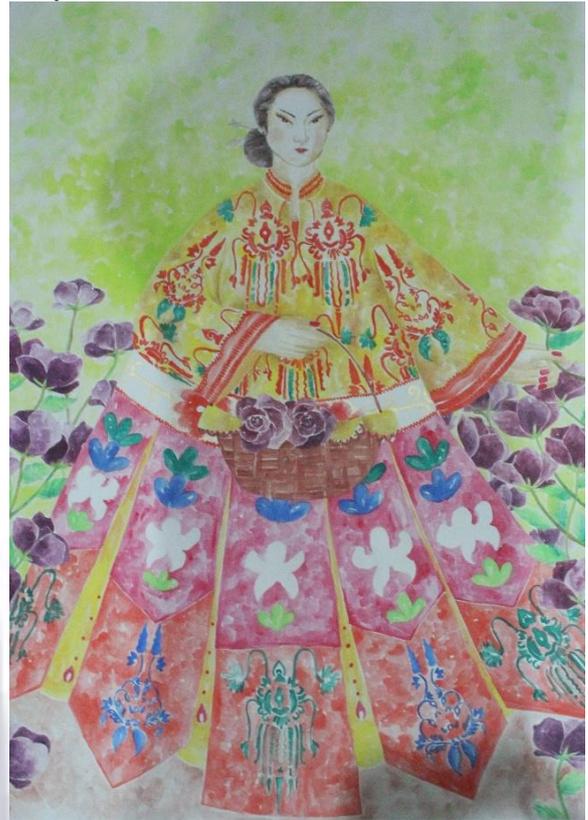
Gambar 12. *Finishing* Karya Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Penyajian Karya

Setelah tahap *finishing* selesai, penulis mengkonsultasikan kepada pembimbing dan validator sebagai penentu kelayakan karya untuk disajikan.

Ulasan Karya

Karya 1



Gambar 13. Karya 1 Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis *Permaisuri*. 110 cm x 80 cm. Watercolor on Paper. 2018

1) Deskripsi Karya 1

Dalam karya ini penulis menggunakan warna dasar pada baju adalah warna kuning karena kuning sebagai lambang seorang bangsawan, namun pada rumbainya bewarna lain seperti merah muda, oranye, dan hijau serta warna keemasan menandakan bahwa sang pemakai mempunyai kekuasaan dan sebagai lambang kemewahan. (Widahtur Rahma, 2016:133)

Di bagian perut sampai pinggang terdapat sebuah ikat pinggang bermotif bunga teratai dan sulur-sulur. Bunga teratai melambangkan keindahan, maka dari itu karakter seorang permaisuri diharakan memiliki sikap yang bijaksana, bisa menjaga keseimbangan dan memperindah suasana di kerajaan. Aksesori yang dipakai di bagian kepala merupakan penjepit rambut bermotif bunga. Motif pada kostum bagian atas dan rumbainya diganti menjadi motif batik tawang dan kancing Jombangan.

2) Ide

Permaisuri merupakan istri dari seorang raja. Permaisuri biasanya berasal dari kaum bangsawan dan baju yang dikenakan sangat berbeda dengan wayang potehi yang lain karena terdapat rumbai-rumbaiannya dibawah baju. Tokoh ini adalah salah satu yang menjadi pusat perhatian dan sering muncul dalam pementasan wayang potehi.

Proses Validasi

Proses evaluasi pada karya pertama ini masih banyak yang perlu diperbaiki. Validator mengatakan, lukisan pertama ini belum nampak jelas visual wayang potehinya, penggunaan warna pada background terlihat lebih menonjol dibandingkan objek wayang potehi. Berikut adalah karya pertama penulis sebelum direvisi:



Gambar 14. Karya 1 Sebelum Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Karena masih banyak kekurangan dalam karya pertama, penulis akhirnya membuat ulang dengan sketsa yang sama. Penulis lebih memperkuat visual wayang potehi, memperkuat karakter penulis, dan menekankan warna-warna *soft*.

Karya 2



Gambar 15. Karya 2
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis
Dewi Kwan Im. 110 cm x 80 cm. Watercolor on paper. 2018

1) Deskripsi Karya 2

Makmur dan subur adalah harapan yang dipelihara pada masa sulit di akhir Dinasti Qing Daogong (1821-1850), dan menurun sampai warga Cina modern sekarang ini. Lantas bangsa Cina menyimbolkan kemakmuran dan kesuburan itu dengan patung Dewi Kwan Im. Dewi Kwan Im digambarkan berdiri di atas ikan atau teratai yang melambangkan kemakmuran dan kesuburan. Dalam kaitannya dengan simbolisme, dua aspirasi ini dipercayai dapat menambah kesuksesan bagi orang Cina. Biasanya Dewi Kwan Im ini ada dalam bentuk patung atau gambar dengan keberadaannya yang dipercaya akan membawa rezeki yang banyak bila memasangnya. Dewi Kwan Im sebagai perwujudan Buddha dipercaya bersedia mengabulkan permohonan perlindungan yang tulus dari umatnya. (Adi Nugraha, 2008:138-143)

Dalam karya kedua ini penulis memilih Dewi Kwan Im dengan perwujudan duduk bersila di atas bunga teratai sambil membawa botol suci dan dahan Yang Liu. Penulis memilih pakaian bagian atas dengan warna putih seperti patung aslinya. Ikat pinggang senada dengan warna pakaian bagian atas. Bagian background dibuat menjadi tumpukkan bunga.

2) Ide

Tuhan dipercaya menguasai alam semesta beserta isi dan kehidupannya. Memiliki kehendak, kekuatan, dan sebagai penolong hambaNya. Dalam cerita

wayang potehi dewa atau dewi terdapat banyak wujud dan karakternya karena masyarakat di Cina sangat mempercayai adanya kehendak Tuhan dalam sebuah patung atau bahkan menyerupai wujud manusia dan siluman. Selain itu mereka melakukan pemujaan dengan cara menyembah atau bersujud kepada yang mereka yakini.

Proses Validasi

Selama proses validasi, validator memberi kritik dan saran jika masih ada beberapa yang masih kurang dan harus lebih didetailkan kembali. Objek lebih ditonjolkan supaya tidak kalah dengan backgroundnya. Berikut adalah karya kedua sebelum dievaluasi:



Gambar 16. Karya 2 Sebelum Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Karya 3



Gambar 17. Karya 3
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis
Jendral Perang. 110 cm x 80 cm. Watercolor on Paper. 2018

1) Deskripsi Karya 3

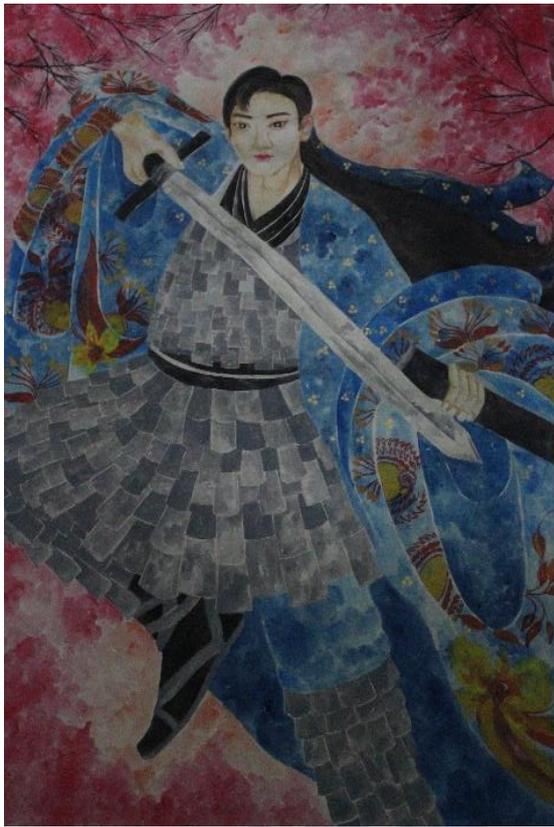
Penulis memilih adegan dan ekspresi pada saat peperangan berlangsung. Tokoh jendral sedang membawa pedangnya dengan ekspresi yang datar. Warna biru digunakan pada pakaian utama sebagai bukti sang jendral sangat percaya diri. Di bagian dalam pakaian terdapat baju besi dengan motif sisik sebagai pengamanan diri dari senjata musuh. Aksesori kepala menggunakan kain panjang yang diikatkan pada rambut dengan motif bewarna keemasan. Motif pada kostum versi wayang potehi sebenarnya adalah kepala harimau atau naga berukuran kecil diinovasikan oleh penulis menjadi batik ringin conthong dibuat memenuhi pakaian utama dengan warna kuning, oranye, dan serbuk emas.

2) Ide

Jendral perang merupakan tokoh wayang potehi dari golongan militer, bertugas untuk mengatur perang dan menjadi pemimpin tertinggi dalam mengarah strategi suatu peperangan. (Widahtur Rahma, 2016:125)

Proses Validasi

Selama proses validasi dalam karya ketiga ini validator mengatakan apabila karya ini sudah bagus, antara objek dan background sudah seimbang. Validator menambahkan saran untuk motif pada kostum lebih didetailkan lagi. Berikut adalah karya sebelum dievaluasi:



Gambar 18. Karya 3 Sebelum Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Karya 4



Gambar 19. Karya 4
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis
Siluman Ular Hijau. 110 cm x 80 cm. Watercolor on
Paper. 2018

1) Deskripsi Karya 4

Bagian wajah dibuat menyeramkan dengan adanya sisik ular dibagian pipi. Di bagian alis dan lidah dibuat bercabang dua seperti lidah ular. Kostum yang digunakan bernama padri karena siluman termasuk golongan rakyat jelata. Baju dengan lipatan menyerupai kera dan tidak memakai ikat pinggang. Penulis memilih warna yang kontras pada objek dan background. Penjelmaan siluman ular bewujud manusia setengah ular (dengan kaki ular). Motif batik menggunakan batik ringin conthong.

2) Ide

Akibat melanggar aturan yang telah dibuat karena kemurkaan akan merugikan diri sendiri menjadi gagasan penulis dalam membuat karya ini. Siluman kebanyakan secara visualnya berwujud manusia berkepala hewan atau sebaliknya dan beragam jenisnya. Wujud siluman biasanya buruk rupa, sifat, dan kepribadiannya namun bergantung peran yang dibawakan.

Proses Validasi

Selama proses validasi dalam karya keempat ini validator mengoreksi perihal karakteristik yang terdapat pada wayang masih belum terlihat dan ular yang melingkar lebih ditonjolkan lagi, seperti sisik-sisiknya yang terdapat pada bagian wajah dan tangan objek yang divisualisasikan. Warna-warna hitam sebaiknya dikurangi karena dapat menimbulkan kesan kotor pada karya. Berikut adalah karya sebelum dievaluasi :



Gambar 20. Karya 4 Sebelum Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Setelah menerima saran dari validator, penulis kemudian mendetailkan sisik-sisik yang terdapat pada

objek dan mengganti warna hitam pada objek menjadi warna hijau.

Karya 5



Gambar 21. Karya 5

Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis
Power. 110 cm x 80 cm. Watercolor on Paper. 2018

1) Deskripsi Karya 5

Dalam karya ini penulis menceritakan sebuah pepengaran yang terjadi antar dua kaisar yang sangat kuat. Kaisar dengan pakaian berwarna kuning memiliki kemampuan yang baik di dalam memanah, sedangkan kaisar dengan pakaian berwarna biru mahir dalam pedang. Biasanya warna kostum kesatria identik dengan warna serba putih namun penulis membuat inovasi agar kostum tokoh lebih berwarna. Alas kaki yang dipakai menyerupai boot berwarna hitam. Kedua kesatria itu sama-sama mengeluarkan kekuatannya untuk menguasai tanah Cina dan membuat dinasti baru. Warna yang digunakan dalam cerita ini menggunakan warna cerah dengan warna *background* lebih tipis dari warna objeknya. Penulis sengaja membuat posisi diagonal pada kedua objek dan menambahkan motif tawang dan kancing *Jombang* pada objek yang memakai pakaian warna kuning dan motif ringan *conthong* pada objek yang memakai pakaian warna biru.

2) Ide

Pendekar atau kesatria biasanya seorang yang membela kebenaran dan ditugaskan untuk menyelesaikan sebuah misi. Tokoh pendekar bukan dari golongan militer maupun kerajaan, melainkan rakyat jelata yang mempunyai kemampuan beladiri (dalam wawancara Widahtur Rahma 2016:131). Dengan melihat beberapa film kolosal penulis mengambil situasi menegangkan saat peperangan yang membuat penulis memvisualisasikan ide ke dalam karya lukis.

Proses Validasi

Selama proses validasi pada karya kelima ini validator banyak memberi catatan yaitu pada *background* yang terlalu kuat daripada objek dan karakteristik kostum masih belum terlihat. Disamping itu perlu juga penegasan bentuk dan warna yang memvisualisasikan karakteristik wayang potehi. Karena masih banyak kekurangan dalam karya kelima, penulis

akhirnya membuat ulang dengan sketsa yang sama. Berikut karya kelima sebelum direvisi :



Gambar 22. Karya Kelima Sebelum Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

Penulis mengubah kostum yang digunakan objek dan mengubah warna-warna pada *background* menjadi lebih tipis dari pada sebelumnya.



Gambar 23. Karya Kelima Sesudah Validasi
Dokumen Astrida Mauldy Audinna. Penulis

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui tahapan proses penciptaan yang panjang dan penuh perjuangan akhirnya skripsi penciptaan karya yang berjudul Wayang Potehi dengan Motif Batik Jombang sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis yang terdiri dari 5 karya telah selesai dan siap untuk disajikan.

Karya skripsi ini bermaksud menciptakan karya seni lukis dengan citra wayang Potehi dan mengutamakan aksent motif batik Jombang pada busana yang dipakai tokohnya. Diawali dengan ketertarikan penulis terhadap wayang potehi khususnya busana pada wayang yang menjadi ciri khas perbedaan wayang klasik ini dengan wayang lainnya. Kostum wayang potehi meliputi pakaian, penutup kepala dan senjata. Unsur-unsur visual yang digunakan pada kostum terdiri dari beberapa motif, garis, bidang, dan warna, selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan dan beberapa macam motif untuk dicari makna dan filosofinya. Kostum sendiri tidak bisa terlepas dari peran tokoh, seperti kostum pendekar atau kesatria, prajurit, jenderal perang, panglima,

kaisar, permaisuri, perdana menteri, dewa, siluman, dan rakyat jelata.

Kesimpulan dari skripsi penciptaan karya ini yaitu penulis sudah merasa puas dengan kelima hasil karya yang telah dibuat. Penulis membuat karya tidak lain untuk mengutarakan kehendak yang ada dalam pikiran, hasil pengamatan, dan penghayatan sehingga mewujudkan suatu pengalaman estetis dalam sebuah karya.

Saran

Mebutuhkan banyak waktu dan biaya yang cukup tinggi sangat penting untuk merencanakan ide gagasan karya beserta proses pembuatannya karena untuk memperkecil tingkat kegagalan dalam proses pengerjaan. Meskipun karya lukis ini telah selesai, penulis menyadari masih banyak kekurangan oleh sebab itu penulis meminta kritik dan saran yang bersifat membangun. Hal yang perlu diperhatikan dalam penciptaan karya seni lukis dengan teknik aquarel dibutuhkan eksperimen media, alat yang digunakan harus bersih, menghindari penggunaan warna hitam terlalu banyak, dan tidak menumpuk cat ketika belum kering karena dapat merusak media. Dari semua ini yang paling penting menjadi acuan adalah pengorbanan, kesabaran, dan do'a serta penulis yakin apabila usaha tidak akan mengkhianati hasil.

DAFTAR RUJUKAN

Alwi Hasan, dkk. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

Nugraha, Adi. 2008. Membaca Kepribadian Orang-Orang China. Yogyakarta : Kelompok Penerbit AR-RUZZ media.

Bastomi, Suwaji. 1990. Warisan Seni, Semarang : IKIP Semarang Press.

Djelantik, A. A. M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Soedarso. 2006. Trilogi Seni : Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni. Yogyakarta ; BP ISI Yogyakarta.

Susanto, M. 2012. Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta : *Dicti Art Lab dan Djagal Art House*.

Winarno. 2014. "Seni Lukis di Luar Batas Konvensional". Dalam Urna, Vol. 3/Nomor 1/Maret. Surabaya : Unesa.

Dr. Purwadi, M. Hum. 2007. Filsafat Jawa Refleksi Bukti-bukti Kebijakan Hidup untuk Mencapai Kesempurnaan Lahir Batin. Yogyakarta : CIPTA PUSTAKA.

Suanda, Endo. 2004. Buku Pelajaran Kesenian Nusantara untuk SMA Kelas 1 TOPENG. Jakarta : Pendidikan Seni Nusantara.

Kristiana, Nova. 2016. Nirmana Dua Matra. Surabaya : UNESA University Press.

Soetarno. 2010. Teater Wayang Asia. Surakarta : ISI Press Solo

Sunarto Bambang, 2013. *epistemologi penciptaan seni*, Yogyakarta : IDEA Press.

Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya volume 4, 1 November 2016.

Yusak Anshori dan Adi Kusrianto, 2011. Keeksotisan Batik Jawa Timur, PT. Elex Media Komputindo, Gramedia.

Buku Skripsi

Rahma, Wihdatur. 2016. *Analisis Visual Wayang Potehi di Desa Gudo Kabupaten Jombang*. Universitas Negeri Surabaya.

Katalog

Katalog lembaga kursus dan pelatihan batik Sekar Jati 2009

Tabel dan Kerangka

Dokumen Dody Doerjanto (2018)

Internet, Sumber Gambar

Dermawan, Agus. 1994. Tarian Garis dan Warna *The Play of Line and Color Nyoman Gunarsa*, Jakarta : Yayasan Seni Rupa AIA.

Monahan, Patricia. 2005. *Step By Step Art School Watercolour*. London : Octopus Publishing Group Ltd.

Sawitri dan Refalinop. 2011. Pintar Menggambar Manga. Yogyakarta : Pinang Merah.

Yangni, Stanislaus. 2012. Estetika Seni Rupa. Yogyakarta : ERUPSI AKADEMIA.

www.Batik-nJombangan-Motif-Candi-Rimbi-Batik-Sekar-Jati-Jatipelem-Jombang-Khas-budaya-warisan-Jombang-City-Guide-Jombang-Culture-indahnyawarisan-budaya.JPG

facebook.com/masato.watanabe

<http://city.guide.Batik nJombangan - Motif Candi Rimbi dan Ringin Conthong Tower - Batik Sekar Jati - Jatipelem Jombang - Khas budaya warisan - Jombang City Guide - Jombang Culture - Bangjo.JPG> (2015)