



CERITA TRIPAMA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Gogor Satriyo¹, Eko Agus Basuki Oemar²

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

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: Ekoaboemar@yahoo.co.id

Abstrak

Seni lukis adalah bidang studi yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ide yang ingin diungkapkan ke dalam bentuk visual. Dalam setiap penciptaan satu karya seni khususnya seni lukis, diperlukan suatu ide yang dapat diperoleh dari manapun agar lukisan yang diciptakan memiliki nilai atau makna intrinsik di dalamnya. Pada penciptaan karya kali ini, penulis terinspirasi oleh cerita "Tripama" yang ditulis oleh Sri Mangkunegara IV dalam bentuk tembang dhandhanggula berjumlah tujuh bait. Serat Tripama berisi konsep nasionalisme dan bela negara dengan mengambil tiga tokoh dalam wayang yakni, Bambang Sumantri, Kumbokarno, dan Adipati Karno. Dalam serat *Tripama* tidak hanya sebagai pedoman nasionalisme yang diperlukan oleh bangsa ini, melainkan juga salah satu wahana atau alat untuk pendidikan budi pekerti yang sangat diperlukan dan ditanamkan. Dari penciptaan karya seni lukis ini diharapkan dapat menambah wawasan dan upaya melestarikan kesenian wayang serta menumbuhkan rasa nasionalisme dalam kehidupan masyarakat. Dari uraian diatas penulis berhasil menciptakan 3 karya seni lukis dengan beberapa tahapan yaitu: penentuan ide, media/teknik yang akan digunakan, dilanjutkan tahap visualisasi seperti sketsa, penyempurnaan dan penyelesaian sehingga terciptalah karya lukis pertama ukuran 100cmx100cm, karya lukis kedua dengan ukuran 90cm x 200cm, dan karya ketiga dengan ukuran 60cmx60cm(4 panel)

Kata kunci: Seni Lukis, Wayang, Tripama

Abstract

Painting is a field of study that can be used to express ideas that you want to express in a visual form. In every creation of a work of art, especially painting, an idea is needed that can be obtained from anywhere so that the painting created has intrinsic value or meaning in it. In the creation of this work, the writer was inspired by the story "Tripama" written by Sri Mangkunegara IV in the form of the dhandhanggula song, totaling seven stanzas. Serat Tripama contains the concepts of nationalism and state defense by taking three figures in the wayang namely, Bambang Sumantri, Kumbokarno, and Adipati Karno. In the Tripama fiber, it is not only a guideline for nationalism that is needed by this nation, but also as a vehicle or tool for character education that is very necessary and instilled. From the creation of this painting, it is hoped that it can add insight and efforts to preserve wayang art and foster a sense of nationalism in people's lives. From the description above, the writer succeeded in creating 3 works of painting with several stages, namely: determining the idea, media / technique to be used, followed by the visualization stages such as sketches, refinement and completion so that the first painting size 100cmx100cm was created, the second painting was 90cm x 200cm in size. , and the third work with a size of 60cmx60cm (4 panels)

Keywords: Art Painting, Puppet, Tripama

PENDAHULUAN

Wayang merupakan refleksi budaya Jawa, dalam artian cermin kehidupan dan kenyataan kehidupan, nilai serta tujuan kehidupan manusia, moral, harapan serta cita-cita kehidupan orang Jawa. Melalui cerita yang terdapat pada wayang, masyarakat Jawa memberikan gambaran mengenai bagaimana kehidupan yang sesungguhnya (*das sein*) dan bagaimana hidup yang seharusnya (*dass ollen*) (Waluyo, 2000:6).

Kesenian wayang tidak hanya sebagai pedoman nilai-nilai yang diperlukan oleh bangsa ini, melainkan juga sebagai salah satu wahana atau alat pendidikan watak (*budi pekerti*). Pada masa sekarang ini sangat diperlukan pendidikan penanaman moral dan etika sopan santun, salah satunya melalui kesenian wayang.

Pada zaman Walisongo wayang sudah digunakan untuk media dalam berdakwah, karena pada masa itu masyarakat hidup dalam bingkai adat dan tradisi. Walisongo ingin mendapatkan perhatian dan antusias dengan menampilkan pertunjukan wayang dengan menyelipkan pesan yang religius tanpa tanpa menghilangkan adat dan budaya yang berlaku.

Terdapat salah satu cerita didalam wayang karangan KGPAA Mangkunegara IV yang ditulis dalam bentuk tembang *Dhandhanggula* berjumlah tujuh bait dengan judul “*Serat Tripama*”. *Serat Tripama* berisi tentang konsep kepahlawanan dan nasionalisme lebih tepatnya keprajuritan dengan mengambil tiga kisah dari tokoh dalam cerita pewayangan, yaitu Patih Suwanda, Kumbakarna, dan Basukarna. *Serat tripama* itu sendiri ditulis sekitar tahun 1860 dan dijadikan panutan serta sumber inspirasi yang dapat diambil sebagai suri tauladan, hal ini tidak hanya berlaku untuk prajurit saja, namun juga untuk para pemimpin dan masyarakat saat ini agar dapat melaksanakan tugas masing-masing dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Selain dari beberapa uraian diatas, yang menjadikan daya tarik penulis untuk menciptakan karya seni yang bertemakan wayang adalah adalah kecintaan penulis terhadap wayang sejak kecil, karena setiap ada

pementasan wayang yang digelar di desa penulis selalu diajak oleh neneknya menonton pertunjukan wayang. Sejak saat itu kecintaan dan rasa ingin tahu penulis terhadap kesenian wayang muncul serta mendorong keinginan penulis untuk melestarikan budaya tradisonal. Perkembangan penciptaan karya seni, khususnya seni lukis dengan unsur tradisi diharapkan dapat berkembang luas di era modern.

Dari keunggulan dan keunikan yang dimiliki wayang serta kecintaan penulis terhadap cerita wayang, memberikan inspirasi pada penulis untuk mengangkat cerita “*Tripama*” dalam penciptaan karya seni lukis ini

Salah satu upaya untuk tetap menjaga dan melestarikan kesenian *Wayang* adalah dengan mengembangkan atau mengkreasikan kembali *Wayang* sebagai salah satu aset etnik dan kultur Indonesia yang perlu masyarakat jaga kelangsungan kehadirannya di tengah-tengah masyarakat.

Namun terlepas dari penggunaan karya seni untuk kepentingan kritik dalam kehidupan, sosial dan politik, perubahan dan pembaruan terhadap bentuk serta cerita-cerita wayang akan menjadikan kemajuan terhadap antusias masyarakat pada wayang jika wayang hanya sekedar hiburan masyarakat. Sebaliknya, jika wayang tidak sekedar tontonan saja, karena ada makna dibalik pertunjukan wayang. Maka perubahan dan pembaruan yang dilakukan tanpa adanya pertimbangan matang akan menjauhkan masyarakat dari semua makna yang sudah ada ada pagelaran wayang.

Fokus Ide Penciptaa

Karya Lukis yang diciptakan terinspirasi dari cerita “*Tripama*”. *Tripama* merupakan sebuah karya sastra dalam kebudayaan Jawa yang berwujud tembang macapat *dhandhanggula* yang berjumlah tujuh bait. *Tripama* muncul pertama kali pada zaman Mangkunegaran, yaitu diciptakan oleh Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya Mangkunegara IV (KGPAA Mangkunegara IV) di Surakarta.

Serat tripama menceritakan sifat ksatria serta nasional dan patriotisme terhadap tanah kelahiran mereka masing-masing yang dimiliki oleh tiga tokoh pewayangan yaitu Patih Suwanda (Bambang Sumantri), Kumbakarna, dan Suryaputra (Adipati Karna). Pada umumnya serat tripama ini berwujud nasihat/pepatah mengenai nilai-nilai teladan yang baik dari ketiga tokoh tersebut.

Pada umumnya wayang dibuat menggunakan teknik seni lukis tradisional (sungguing) dan menggunakan media cat atau tinta cina. Pada penciptaan karya seni lukis ini penulis ingin menciptakan kesan yang sedikit berbeda dengan wayang pada umumnya yaitu menggunakan teknik arsir hitam putih dengan media pensil diatas kanvas

Adapun beberapa pengembangan yang dilakukan oleh penulis adalah penggunaan alat, bahan, proses penciptaan karya serta tema dalam karya. Tema yang diangkat dalam pagelaran wayang biasanya dalam bentuk cerita narasi, dan terdapat dialog antar tokoh di setiap pejagongan, tetapi disini penulis memvisualkan dialog dan narasi tersebut dalam bentuk lukisan

Spesifikasi Karya

Pada proses penciptaan karya lukis perupa menggunakan teknik arsir diatas kanvas dengan ukuran 60cmx60cm (4 panel), 200cmx90cm dan 100cmx120cm. Tema yang diambil adalah tentang cerita “*Serat Tripama*” karangan KGPAA Mangkunegara IV yang ditulis dalam bentuk tembang Dhandhanggula berjumlah tujuh bait. Dalam proses perwujudan karya perupa harus melewati beberapa tahap yakni tahapan membuat sketsa, tahap pembentukan dan penyempurnaan, serta tahapan yang terakhir yakni proses *finishing*

Tujuan Penciptaan

- 1) Memvisualisasikan lukisan yang terinspirasi dari cerita “Tripama”.
- 2) Menyampaikan nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam cerita “Tripama” dalam bentuk lukisan.
- 3) Melestarikan kesenian wayang yang terinspirasi dari cerita Tripama

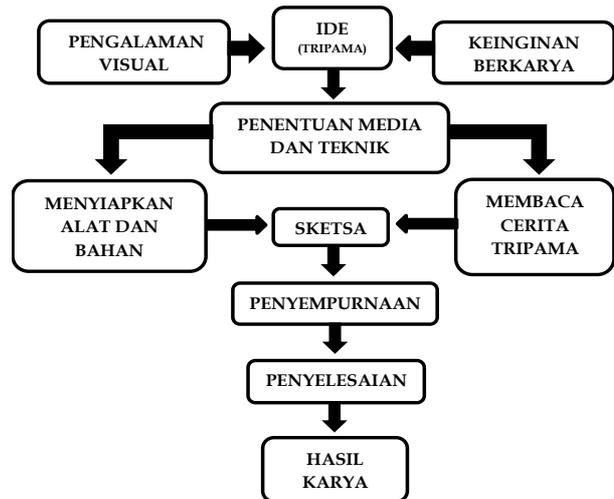
Manfaat Penciptaan

- 1) Dalam dunia Pendidikan, dapat dimanfaatkan untuk sarana dalam hal pembelajaran dalam berkesenian sekaligus sarana untuk melestarikan budaya tradisional dengan semangat berkesenian.
- 2) Bagi penulis, penciptaan karya lukis ini akan menjadikannya sarana untuk mengasah kreatifitas dalam berkarya agar bisa menciptakan karya dengan lebih baik dan kreatif tanpa melupakan manfaat bagi pencipta dan masyarakat umum.
- 3) Bagi apresiator dan masyarakat umum, dapat menjadikannya sebagai sarana edukasi dalam hal nasionalisme dan rasa cinta tanah air

METODE PENCIPTAAN

Bagan proses penciptaan karya

Dalam menciptakan karya seni lukis, penulis melakukan beberapa tahapan dimulai dari tahap paling mendasar sampai pada tahap finishing dan kemudian disajikan. Adapun beberapa tahapan tersebut yang penulis paparkan dalam bentuk bagan



Gambar 6, Bagan Proses (Dok. Gogor Satriyo, 2021)

Tahap-tahap Proses Kreatif

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan seperti: Ide, penentuan tema, penentuan media, dan

penentuan teknik yang akan digunakan penulis.

Berikut adalah tahap-tahap penciptaan karya lukis yang dilakukan:

1 Ide penciptaan

Berawal dari kesukaan penulis dengan kesenian wayang kerana sejak kecil, karena penulis sering di ajak untuk menonton pagelaran wayang. Walaupun penulis tidak menguasai alur cerita wayang secara keseluruhan tetapi penulis mengetahui beberapa seri cerita yang sangat populer dikalangan masyarakat seperti kisah Ramayana dan Mahabarata. Wayang merupakan refleksi serta cerminan kehidupan masyarakat Jawa. Wayang kaya pesan moral dalam setiap ceritanya. Melalui cerita wayang masyarakat Jawa memberikan gambaran-gambaran kehidupan tentang bagaimana sesungguhnya manusia hidup dan bagaimana seharusnya manusia hidup.

Dalam penulisan sekaligus penciptaan karya seni lukis ini penulis terinspirasi dari cerita "Tripama" yang ditulis oleh KGPAA Mangkunegara IV dalam bentuk tembang *Dhandhanggula* berjumlah tujuh bait. Bentuk yang ditampilkan pada wayang masih ke arah seni lukis dengan media dan teknik yang tidak jauh berbeda dengan seni lukis. Dari penjelasan diatas, sehingga penulis tertarik mengambil ide penciptaan dari cerita wayang "Tripama".

2 Penentuan media

Banyak sekali media yang dapat digunakan saat menciptakan sebuah karya lukis seperti: kanvas, kayu, logam, kertas, plastik dan lain-lain. Namun penulis memilih media yang tidak jauh dari pengertian seni lukis sendiri bahwa melukis adalah kegiatan mengekspresikan ide atau perasaan pada bidang datar. Sehingga penulis memungkinkan menciptakan karya lukis dalam bidang yang permukaannya datar. Jadi tidak hanya melalui media kanvas seperti pada umumnya.

3 Penentuan teknik

Jika dalam wayang pada umumnya menggunakan teknik sapuan dengan cat ataupun tinta cina, kali ini penulis menggunakan teknik *drawing* dalam penciptaan karya ini. Yaitu dengan cara arsir

agar menciptakan kesan ruang dan bayangan objek.

KERANGKA TEORETIK

Kajian tentang wayang

Wayang mulai muncul dan berkembang pada zaman prasejarah sekitar 1500 SM. Pada kala itu masyarakat Indonesia memiliki tradisi pemujaan terhadap roh leluhur yang mereka sebut sebagai "hyang" atau "dahyang", yang berwujud arca maupun gambar pada dinding. Wayang merupakan kesenian tradisional Indonesia yang berkembang khususnya di Jawa dan Bali.

Dilihat dari sudut pandang terminologi, ada beberapa pendapat mengenai asal kata wayang. Pertama, pendapat yang mengatakan bahwa wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang berarti sumber ilham. Yang dimaksud ilham disini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Kedua, berbeda dengan pendapat yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari kata wad atau hyang, yang artinya leluhur (Aizid 2012:15).

Serat Tripama

Serat Tripama (tiga suri tauladan) adalah karya KGPAA Mangkunegara IV (1809-1881) dei Surakarta, yang ditulis dalam tembang *Dhandhanggula* sebanyak 7 *pada* (bait), mengisahkan keteladanan Patih Suwanda (Bambang Sumantri), Kumbakarna dan Suryaputra (Adipati Karna).

Adapun bait-bait dalam serat tripama sebagai berikut:

- I. Yogyanira kang para prajurit; Lamun bisa sira anulada; Duk ing nguni caritane; Andelira Sang Prabu; Sasrabahu ing Maespati; Aran patih Suwanda; Lalabuhanipun; Kang ginelung triprakara; Guna kaya purun ingkang den antepi; Nuhoni trah utama.
- II. Lire lalabuhan triprakawis; Guna bisa saniskareng karya; Binudi dadya unggule; Kaya sayektinipun; Duk bantu prang Manggada nagri; Amboyong putri dhome; Katur ratunipun; Purune sampun tetela; Aprang tanding lan ditya Ngalengka nagri; Suwanda mati ngrana.
- III. Wonten malih tuladan prayogi; Satriya gung nagri ing Ngalengka, Sang

- Kumbakarna arane, Tur iku warna diyu; Suprandene nggayuh utami; Duk wiwit prang Ngalengka, denny darbe atur; Mring raka amrih raharja. Dasamuka tan keguh ing atur yekti; Dene mengsah wanara.
- IV. Kumbakarna kinen mangsah jurit; Mring kang raka sira tan lenggana; Nglungguhi kasatriyane; Ing tekad datan purun; Amung cipta labuh nagari; Lan noleh yayah rena; Nyang leluhuripun; Wus mukti aneng Ngalengka mangke; Arsa rinusak ing bala kapi; Punagi mati ngrana.
- V. Wonten malih kinarya palupi; Suryaputra narpati Ngawangga; Lan Pandawa tur kadange; Len yayah tunggil ibu; Suwita mring Sri Kurupati; Aneng nagri Ngastina; Kinarya gul-agul; Manggala golonganing prang; Bratayuda ingadegken senopati; ngalaga ing Kurawa.
- VI. Den mungsuhken kadange pribadi; Aprang tanding lan Sang Dananjaya; Sri Karna suka manaha; Dene nggenira pikantuk; Marga denya arsa males sih; Ira Sang Duryudana; Marmanta kalangkung; Denya ngetok kasudiran; Aprang rame Karna mati jinemparing, Sumbaga wiratama
- VII. Katri mangka sudarsaneng Jawi; Pantes lamun sagung pra prawira; Amirata sakadare; Ing lelabuhanipun; Awya kongsi buang palupi; manawa tibeng nista; Ing estinipun; Senadyan tekading budya; Tan prabeda budi panduming dumadi; Marsudi ing kotaman (Mulyono 1987:16-17).
- Terjemahan bebasnya kurang lebih sebagai berikut:
- I. “Seyogyanya para prajurit; Semua bisa meniru; Seperti ceritera pada jaman dulu; Andalan sang raja; Sasrabahu di negara Maespati; Namanya Patih Suwanda; Jasa-jasanya; Dikemas dalam tiga hal; Pandai, mampu dan berani (Guna, Kaya, Purun), itulah yang dipegang teguh; Menetapi keturunan orang utama”.
- II. “Artinya dharmabakti yang tiga hal itu; Guna: bisa menyelesaikan masalah; Berupaya untuk memperoleh kemenangan; Kaya: ketika peperangan di negara Manggada; Bisa memboyong putri dthomas; Diserahkan kepada sang raja; Purun: Keberaniannya sudah nyata ketika perang tanding (dengan Dasamuka) raja Ngalengka; Patih Suwanda gugur di medan perang”.
- III. “Ada lagi tauladan yang baik; Satria agung dari negara Ngalengka; Sang Kumbakarna namanya; Walaupun wujudnya raksasa; Walau demikian ingin mencapai keutamaan; Ketika dimulainya perang Ngalengka; Ia menyampaikan pendapat; Kepada kakaknya (Prabu Dasamuka supaya (Ngalengka) selamat; Dasamuka tidak mau mendengar pendapat baik; Karena hanya melawan (balatentara) kera”.
- IV. “Kumbakarna diperintah maju perang; Kepada kakaknya ia tidak membantah; Karena menetapi sifat ksatria; (sebenarnya) Tekadnya tidak mau; Hanya semata-mata bela negara; Dan melihat bapak ibunya; Serta leluhurnya; Sudah hidup mukti di negara Ngalengka; Sekarang mau dirusak balatentara kera; Bersumpah mati di medan perang”.
- V. “Ada lagi yang dapat dijadikan teladan; Suryaputra Senapati dari Ngawangga; Dengan Pandawa masih saudara; Lain bapak satu ibu; Mengabdikan pada Sri Kurupati; Di Negara Ngastina; Dijadikan andalan; Panglima di dalam perang; Diangkat senapati dalam perang Bharatayuda; Berperang di pihak Kurawa.”
- VI. “Dihadapkan dengan saudaranya sendiri; Perang tanding melawan Dananjaya; Sri Karna senang sekali hatinya; Karena bisa memperoleh; Jalan untuk membalas budi; Sang Duryudana; Maka ia dengan sangat; Mengeluarkan semua kesaktiannya; Perang ramai dan Karna gugur kena panah; Termasyhur sebagai prajurit yang utama.”
- VII. “Ketiga pahlawan tersebut adalah teladan orang Jawa; Sepantasnya semua perwira; Meneladani semampunya; Tentang dharmabhaktinya; Jangan sampai membuang keteladanan; Bisa menjadi hina; dalam cita-citanya; Walau itu tekad

pada jaman dulu; Tidak berbeda budi para manusia; Mencari keutamaan”(Mulyono 1987:17-18).

Kajian tentang seni lukis

Susanto (2011:241), menjelaskan bahwa seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Sedangkan menurut Dharsono (2004:36). Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah cara mengungkapkan pengalaman yang sangat berkesan dari seseorang atau berupa ide yang bersifat imajinatif dari perasaan seseorang yang bersifat subjektif, serta dalam pengaplikasiannya memanfaatkan elemen seni rupa dengan mempertimbangkan prinsip dasar ilmu seni rupa.

Drawing

Drawing merupakan kegiatan dalam mengungkapkan ide dan gagasan dengan cara mengolah goresan dengan alat gambar dan teknik yang beragam (misal: bolpoint, spidol, pensil dll). Alat yang dipakai biasanya berujung lancip sehingga mendapatkan goresan berupa garis, bidang, atau arsiran.

Susanto (2002:34) berpendapat bahwa drawing berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar dari segala hal dalam seni rupa.

Sungging

(2011:385) *sungging* berarti menggambar. Dalam kebudayaan jawa istilah ini sangat dekat dengan menggambar ilustrasi buku. Juru *sungging* atau juru gambar biasanya mengerjakan manuskrip-manuskrip Kraton jaman dulu, yang menceritakan kisah-kisah dunia pewayangan seperti Ramayana atau Mahabarata. Jadi yang dimaksud dengan teknik *sungging* adalah menggambar tradisional Jawa.

Unsur-unsur seni rupa

Dalam proses berkarya seni khususnya lukis, unsur-unsur seni yakni garis, tekstur, bidang, warna serta ruang menjadi bagian yang sangat penting didalamnya.

1 Garis

Menurut Susanto (2011: 148), Garis memiliki tiga pengertian: Pertama, Perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan lain-lain. Kedua, Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. Ketiga: Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa garis dalam seni rupa lukis adalah goresan-goresan yang diolah oleh perupa dan membentuk dimensi pendek, panjang, tipis, tebal, bergelombang, berbelok, tegak lurus serta masih banyak lagi hasil olahan garis yang bisa diciptakan perupa dalam menciptakan karya lukisan.

2 Tekstur

Tekstur menurut Soegeng dalam Dharsono (2004: 48), merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan unsur seni berupa kesan pada permukaan bahan dan media, maupun kesan raba yang memberikan karakter visual pada permukaan media. Didalam proses pembuatan karya lukis, tekstur dapat diciptakan dengan menggunakan bermacam-macam teknik serta berbagai alat dan bahan.

3 Bidang

Menurut Dharsono (2004:40), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Pengertian *shape* dapat dibagi menjadi dua yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam

atau figur, dan shape yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau nonfigur.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa bidang merupakan hasil pengolahan garis yang terdiri dari satu, dua, tiga buah garis atau banyak garis yang saling bertemu dan membentuk ruang diatas bidang datar. Bidang tersebut dapat berbentuk figuratif maupun non figuratif.

4 Ruang

Menurut Susanto (2011: 338), ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi yang di maksud dengan dengan ruang adalah rongga yang tedapat batas maupun yang tidak terdapat batas dan membentuk volume. Sehingga untuk menghayati unsur-unsur rupa. Dalam sebuah karya lukis dibutuhkan ruang yang tidak lagi dianggap sebagai ruang dalam batasan fisik.

5 Warna

Menurut Sidik dan Prayitno (1979:7) warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

Jadi warna pada suatu karya adalah bagian yang sangat penting karena warna dapat menjelaskan ungkapan psikologis perupa dalam lukisannya. Selain itu warna juga memberikan kesan, keindahan serta kepuasan terhadap penikmatnya.

Prinsip-prinsip komposisi dalam ilmu seni rupa

Penyusunan unsur-unsur estetik dalam desain dan karya akan menjadi sangat penting didalamnya. Suatu komposisi karya yang baik

adalah jika proses penyusunan unsur pendukung yang terdapat pada karya selalu meperhatikan dan memperhitungkan prinsip-prinsip komposisi: unity, harmoni, *balance*, irama ,proporsi serta dominasi.

Berikut penjelasannya menurut beberapa ahli:

1 Kesatuan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Dharsono, 2004: 59).

Sehingga secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa kesatuan(*unity*) dalam dunia seni rupa merupakan relasi antara susunan elemen pendukung sebuah karya yang menjadi suatu komposisi yang utuh. Sehingga jika sebuah karya memiliki salah satu atau beberapa elemen rupa yang saling berhubungan maka kesatuan(*unity*) dalam karya akan tercapai.

2 Keseimbangan

menurut Dharsono (2004:45-46), pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut, ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keseimbangan sebagai suatu posisi atau bentuk yang tidak berat sebelah atau tidak saling membebani antara satu sama lain dan bisa dicapai dengan cara simetri dan asimetri. Dengan adanya keseimbangan pada sebuah karya seni, karya tersebut akan terdapat keselarasan.

3 Proporsi

Menurut Susanto (2011:320), menjelaskan bahwa proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan *balance*

(keseimbangan), rhythm (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi juga dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Jadi, proporsi merupakan hubungan antara bagian (warna, garis, bidang, tekstur, kesatuan dan lain-lain) satu dengan yang lain atau antara bagian satu dengan keseluruhan bagian yang digunakan untuk perbandingan agar tercipta sebuah keindahan artistik.

4 Irama

Sedangkan menurut Darsono (2004:57) irama merupakan pengulangan unsur- unsur pendukung karya seni rupa.

Jadi irama akan terbentuk oleh unsur- unsur seni rupa yang dilakukan dengan cara pengulangan bentuk, warna, garis, dan komposisi dengan satu atau beberapa jenis unsur yang kemudian digabungkan.

5 Harmoni

Menurut Susanto (2011:175) harmoni merupakan tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

Jadi kesimpulannya bahwa harmoni dalam karya merupakan ide-ide dan media tertentu yang dipadukan dengan unsur estetika dengan menerapkan keseimbangan sehingga tercipta keselarasan saat dipandang.

6 Dominasi

Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, sock visual, dan untuk memecah keberaturan(www.Prinsip-prinsipdasar seni rupa.com). Bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu objek, garis, bentuk, atau tekstur (Susanto 2011: 109).

Pada uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dominasi merupakan bagian dari komposisi yang dalam penerapannya dibuat lebih tangguh dan yang paling utama dari bagian yang lain atau sering diartikan

sebagai pusat perhatian / *point of interest*. Dominasi pada karya dapat tercipta dengan mengolah objek, warna, garis, bentuk, atau tekstur.

Karya yang menginspirasi

1. I Noman Mandra



I Nyoman Mandra - Bhisma Gugur, 1990 / The Death of Bhisma, 1990 - Natural gubi with Goldleaf on Balinese paper - 56 x 70 cm

Gambar 1. Nyoman Mandra
"Bhisma Gugur"

Natural paint on Balinese paper
56x70 cm, 1990

Sumber: <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/i-nyoman-mandra>

2. Pujiyanto Kasidi



Gambar 2. Karya Pujiyanto Kasidi

Sumber: <https://docplayer.info/173950252-Kajian-visual-wayang-beber-karya-pujiyanto-kasidi.html>

Karya terdahulu penulis



Gambar 3. Karya terdahulu
“Iwan Fals”
50 cmx 50 cm, *Pencil on paper*
(Dok. Gogor, 2015)



Gambar 4. Karya terdahulu
“Nyawiji”
100 cm x 120 cm
Pencil on Canvas
(Dok. Gogor, 2016)



Gambar 5. Karya terdahulu
“Self Potrait”
Pencil on Paper
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Visualisasi Karya

Visualisasi adalah sebuah cara pengungkapan berupa gagasan maupun perasaan seseorang dalam bentuk tulisan (kata dan angka), gambar, peta grafik, dan sebagainya; proses mewujudkan konsep menjadi bentuk gambar yang kemudian disajikan melalui karya seni atau visual (Susanto, 2011:427).

Proses visualisasi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1 Persiapan

Hal yang pertama dilakukan penulis adalah membaca buku tentang “Tripama” kemudian menentukan adegan yang akan di visualisasikan. Setelah itu dilanjutkan membuat sketsa perbagian sehingga penulis tidak mengalami kesulitan dalam proses selanjutnya yaitu dalam proses pengarsiran dan pembentukan. Tidak lupa penulis mempertimbangkan komposisi dan keseimbangan pada proses ini.



Gambar 6. Sketsa
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)



Gambar 7. Sketsa
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

2 Penyempurnaan

Penyempurnaan dilakukan langsung pada kanvas karena proses sketsa yang sebelumnya dilakukan langsung pada kanvas. Setelah pembentukan dilakukan dan objek mulai terlihat dilanjutkan dengan mengarsir bagian

dan memberi isi-isian dengan *seritan*, *cecek*, dan pematikan pada busana figur wayang.



Gambar 8. Penyempurnaan
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)



Gambar 9. Proses Penyempurnaan
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

3 Penyelesaian

Pada tahap ini setelah semua sketsa sudah disempurnakan kemudian dilanjutkan dengan pemberian pelapis transparan (clear/fixatif) agar asiran pada lukisan tidak berubah dan tidak pudar. Pemberian cat pelapis ini juga membuat karya lebih tahan lama tanpa berjamur, dan warna kanvas akan mengalami penguningan.



Gambar 10. Pernish
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

Analisis Umum

Perupa membuat karya berbentuk 2 dimensi sebanyak 3 lukisan. Dalam pembuatan karya skripsi ini teknik yang digunakan adalah Teknik arsir diatas kanvas. Tema yang diambil perupa yakni cerita “Serat Tripama” karya KGPAA Mangkunegara IV yang ditulis dalam tembang *Dhandanggula* berjumlah tujuh bait.. Proses terbentuknya karya lukis ini agar dikalangan masyarakat umum menjadikannya sebagai sarana edukasi dalam hal nasionalisme dan rasa cinta tanah air karena di dalam cerita “*Serat Tripama*” mengandung nilai nilai tersebut.

Karya 1

Judul : “*TRIPAMA#1*”

Media : Pensil diatas Kanvas

Ukuran : 60 cm x60 cm (4Panel)

Tahun : 2021



Gambar11. Karya Lukis 1
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

Deskripsi Karya 1

Pada karya pertama ini penulis menampilkan karya berukuran 60 cm x60 cm (4 Panel) dengan visual kisah Bambang Sumantri saat dia mengabdikan kepada Arjuna Sasrabahu. Tugas yang diterima Sumantri untuk menjadi seorang abdi sangat berat. Sebagai seorang patih yang tangguh Raden Sumantri harus melaksanakan tugas seperti,

memindahkan Taman Sriwedari dan melamar Dewi Citrawati dari kerajaan Magada dengan bertarung melawan Raja dari kerajaan lain, salah satunya adalah Prabu Darmawasesa dari negeri Widarba. Dalam karya pertama terbagi dari 4 panel. Pada panel pertama terdapat adegan dimana Bambang Sumantri berhasil membawa putri somas ke istana yang akan di jadikan selir raja. Pada panel kedua adegan saat Arjuna Sasrabahu bertiwikrama untuk membendung sungai. Selanjutnya pada panel ketiga merupakan adegan saat Prabu Dasamuka mendatangi sungai untuk menantang Arjuna Sasrabahu dan dihadang oleh Sumantri. Kemudian adalah panel terakhir yakni adegan saat Prabu Dasamuka bertarung melawan Sumantri. Dalam karya pertama ini bercerita tentang Bambang Sumantri yang rela berkorban demi memenuhi janji dan pengabdianya terhadap Arjuna Sasrabahu dan negara Maespati, walaupun Sumantri sebenarnya tahu bahwa Rajanyalah yang bersalah. Arjuna Sasrabahu membendung sungai untuk membahagiakan istri dan para selirnya agar bisa mandi di sungai dan mengakibatkan kerajaan Rahhwana mengalami kekeringan. Dari situlah awal mula pertempuran antara Rahwana dan Bambang Sumantri.

Diakhir cerita Bambang Sumantri gugur ditangan Rahwana yang membuat Arjuna Sasrabahu menyesal dan merasa kehilangan seorang abdi yang dicintainya. Arjuna Sasrabahu sangat menghargai perjuangan dan rasa bela negara tinggi yang dimiliki Sumantri sehingga Aarjuna Sasrabahu memberinya gelar sebagai patih, dan nama sumantri berganti menjadi Patih Suwanda.

Karya 2

Judul : “TRIPAMA#2”

Media : Pensil di atas Kanvas

Ukuran: 90cm X 200cm (*Portrait*)

Tahun : 2020



Gambar 12. Karya Lukis 2
(Dok. Gogor Satriyo, 2021)

Deskripsi Karya 2

Pada karya ini penulis menyajikan karya lukis berukuran 90cm x 200cm (*Portrait*) dengan visual figur Kumbokarno dan figur pendukung yang lain seperti Sri Rama, Laksmana, Hanoman, pasukan kera dan pasukan Rahwana. Pada lukisan kedua ini menampilkan beberapa adegan di kerajaan Alengka yakni, adegan saat pasukan kera bertempur dengan pasukan dari Rahwana. Kemudian terdapat adegan dimana saat Kumbokarno menghadapi Sri Rama dan Laksmana lalu diakhiri dengan kematian Kumbkarno karena terpanah oleh Sri Rama.

Dari hasil lukisan ini penulis tidak menampilkan sosok Rahwana karena penulis ingin menyampaikan bahwa sebenarnya Kumbokarno adalah kesatria tangguh "*Right or Wrong My Country*". Kumbokarno tidak meminta tolong Rahwana untuk membantunya berperang justru Rahwana lah yang meminta bantuan kepada Kumbokarno. Menurut Kumbokarno, Rahwana adalah raja yang pengecut dan tidak bertanggung jawab terhadap negaranya. Rahwana tidak menyadari bahwa perbuatannya menculik Dewi Sinta adalah sebuah kesalahan besar yang akan membuat negaranya hancur.

Karya 3

Judul : "*TRIPAMA#3*"

Media : Pensil di atas Kanvas

Ukuran : 100cm X 120cm (*Potrait*)

Tahun : 2021



Gambar 13. Karya lukis 3
(Dok.Gogor Satriyo, 2021)

Deskripsi Karya 3

Pada karya ketiga ini penulis menyajikan karya lukis berukuran 100cm x 120cm (*Potrait*) dengan visual tokoh Adipati Karno saat melawan Arjuna pada perang Bharatayudha. Dalam karya terakhir ini tokoh Adipati karno menjadi simbol kepahlawanan dan juga seorang prajurit utama yang mempunyai harga diri. Dia tidak mau mengemis kepada Dewi Kunti walaupun Kunti

adalah ibu kandungnya yang telah membuang Karno, tetapi Karno tetap patuh terhadap orang tua yang melahirkan dia serta tidak mau mengkhianati Negara yang membesarkannya

Sekaligus dalam perang Bharatayudha dia dapat menunjukkan dia di suatu pihak dengan dapat menunjukkan Dharma Baktinya terhadap negara dan tidak mau mengecewakan Astina yang telah mengikat dirinya dari kenistaan. Di pihak yang lain Adipati Karno akan menepati janji terhadap ibunya yaitu Dewi Kunti untuk kalah dengan saudara satu ibu yaitu Arjuna di medan perang Bharatayudha.

Karena bagaimanapun Dewi Kunti adalah ibu kadungnya, karena Kuntilah dia bisa terlahir di dunia. Tetapi karena raja Hastinapura pula dia dapat terangkat dari kenistaan. Itulah jalan satu-satunya Karno berkorban demi negara dan berkorban demi orang tuanya. Adipati karno harus berperang melawan saudaranya. Dan diakhir cerita Adipati Karno harus gugur ditangan Arjuna yang merupakan saudara kandungnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berawal dari pengalaman visual dan keinginan penulis dalam upaya melestarikan kesenian tradisional wayang sehingga mendorong penulis untuk mengangkat wayang sebagai ide berkarya. Selain hal tersebut cerita Tripama merupakan cerita narasi berupa tembang Dhandhanggula dengan jumlah tujuh bait yang mengandung nilai-nilai kebaikan, nasionalisme dan watak budi pekerti. "Tripama" adalah serangkaian cerita diambil dari tiga tokoh pewayangan yakni: Raden Sumantri, Kumbokarno, dan Adipati Karno

Setelah ide serta konsep telah ditentukan, selanjutnya penulis mulai memvisualkan ide dan konsep tersebut dalam bentuk lukisan. Dimulai dari tahap membuat sketsa dan dilanjutkan tahap pembentukan dan penyempurnaan sketsa sampai tahap *finishing* karya. Urutan proses ini dilakukan pada karya pertama hingga karya ke tiga.

Pada karya pertama dengan judul "Tripama#1". Media yang digunakan yaitu pensil diatas kanvas dengan ukuran 60cmx60cm sebanyak 6 panel. Ide pada Seni

lukis yang pertama ini diambil dari cerita “Tripama” pada bait pertama dan kedua dengan tokoh utama Raden Sumantri. Suatu ketika Sumantri harus bisa membawa Dewi Citrawati untuk menjadi istri Harjuna Sosrobahu serta membawa 800 putri domas untuk menjadi selirnya. Kemudian Harjuna ingin membahagiakan istri beserta selirnya tersebut dengan membendung sungai dengan cara bertiwikrama. Rahwana marah karena menyebabkan kekeringan di kerajaan Alengka. Terjadilah perang tanding antara Sumantri dan Rahwana. Walaupun Sumantri tahu bahwa Rajanya bersalah, tetapi dia tetap maju untuk berperang demi sumpah pengabdianya terhadap raja dan negara Maespati.

Karya kedua berjudul “Tripama#2” yang juga dibuat dengan media pensil diatas kanvas yang berukuran 200cmx90cm (*potrait*). Pada karya lukis ke dua yang telah diciptakan, Ide yang diangkat penulis padakarya kedua diambil dari cerita tripama pada bait ke-3 dan ke-4 yang merupakan satu rangkaian dari cerita “Tripama”. Pada karya kedua ini yang menjadi tokoh utama adalah Kumbokarno. Pada suatu ketika pasukan Sri Rama dengan bala tentara kera menyerbu Alengka untuk menjemput Dewi Sinta dan Kumbokarno harus maju berperang demi menyelamatkan keutuhan negaranya. Kumbokarno melawan bukan karena pemimpinnya, tetapi dia berperang karena dia rela berkorban demi negara yang dia cintai sekalipun dia harus mati ditangan Sri Rama. Kematian-pun dihormati oleh Rama karena sifat kesatria dan nasionalis Kumbokarno sangat tinggi. penulis memvisualkan saat Kumbokarno berperang hingga dia gugur oleh panah Sri Rama.

Karya ke-tiga yang berjudul “Tripama#3” dengan media pensil diatas kanvas dengan ukuran 100cmx120cm (*potrait*). Menceritakan tentang rangkaian cerita “Tripama” pada bait ke-5 dan ke-6 yaitu Adipati Karno. Adipati Karno adalah saudara tertua Pandawa yang dibuang oleh ibunya dan diasuh oleh seorang kusir dari kerajaan Hastinapura yang saat itu dikuasai oleh Korawa, sehingga dia mengabdikan kepada Korawa demi membalas budi. Pada saat perang saudara Bharatayudha Adipati Karno memihak Korawa dan harus melawan

pasukan saudaranya sendiri yakni Pandawa. Begitu besar rasa balas budi dan semangat bela negara yang dimiliki Adipati Karno walaupun yang dihadapi adalah saudaranya sendiri. Diakhir cerita Karno gugur di tangan Arjuna yang sekaligus saudara kandungnya. Proses penciptaan karya ke tiga sama seperti pada proses menciptakan karya sebelumnya, yakni membaca kisah Adipati Karno dalam cerita “Tripama” dan membuat sketsa awal sampai dengan *finishing* karya. Setelah melalui proses tersebut, tercipta karya ketiga sekaligus karya terakhir dalam penciptaan skripsi ini.

Pada penciptaan skripsi yang terinspirasi oleh cerita “Tripama” ini penulis ingin memberikan saran, khususnya untuk mahasiswa/mahasiswi seni rupa Universitas Negeri Surabaya agar kedepan nanti dapat menciptakan karya seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi dengan mengangkat ide atau merespon wawasan kebudayaan yang dimiliki negara kita Indonesia. Saat berkarya dengan memilih unsur kebudayaan didalamnya bukan berarti kita tertinggal oleh zaman yang serba modern atau tidak mengikuti perkembangan seni rupa yang saat ini, sudah memasuki era kontemporer di kalangan diskusi seniman. Justru dengan kita memunculkan karya yang berbau tradisi, entah itu dalam segi ide, konsep, atau teknik yang digunakan akan membuat karya kita terkesan baru.

Bagi mahasiswa/mahasiswi seni rupa khususnya konsentrasi seni lukis Universitas Negeri Surabaya, agar menambah lagi wawasan bukan hanya tentang seni rupa modern dan kontemporer, tetapi juga mempelajari seni rupa dalam bingkai tradisi. Hal tersebut akan menjadi perlu agar warisan budaya tradisi kita tidak terpendam karena budaya asing.

Daftar Pustaka

- Aizid. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Marianto, Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.

- Mulyono, Sri. 1992. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Mulyono, Sri. 1986. *Tripama Watak Satria dan Sastra Jendra*. Jakarta: PT Gunung Agung
- Inspirasi (Def. 1)(n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/inspirasi> , 9 Februari 2021.
- Lawoto, Cakrajono. 2015. *Buku Sakti Bagi Pengejar Inspirasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sajid. 1958. *Bauwarna Wajang*. Solo: P.T. Pertjetakan Republik Indonesia.
- Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno. 1979. *Disain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI
- Susanto, 2011. *Diksi Rupa, kumpulan dan istilah seni rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Susanto. 2012. *Diksi Rupa, kumpulan istilah seni rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Sutarno dan Sarwanto. 2010. *Wayang Kulit dan Perkembangannya*. Surakarta dan Sukoharjo: ISI Press Solo
- Waluyo. 2000. *Dunia Wayang*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.