

**KARAKTERISTIK WAYANG  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI  
DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Agus Putu Suyadnya**

**NIM. 031 1579 021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**KARAKTERISTIK WAYANG  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI  
DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Agus Putu Suyadnya**

**NIM. 031 1579 021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**KARAKTERISTIK WAYANG  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI  
DALAM LUKISAN**

3353/H/S/2010

6-8-2010



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Agus Putu Suyadnya**

**NIM. 031 1579 021**



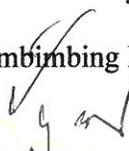
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Seni Rupa Murni  
2010

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**KARAKTERISTIK WAYANG SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM LUKISAN** diajukan oleh Agus Putu Suyadnya, 031 1579 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

  
**Drs. Titoes Libert**

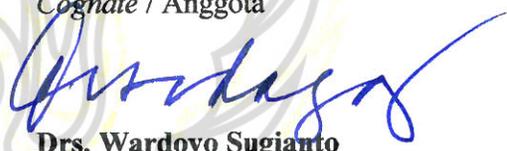
NIP 19540731 198503 1001

Pembimbing II / Anggota

  
**Wiwik Sri Wulandari, M.Sn**

NIP 19760510 200112 2001

Cognate / Anggota

  
**Drs. Wardoyo Sugianto**

NIP 195003291976031002

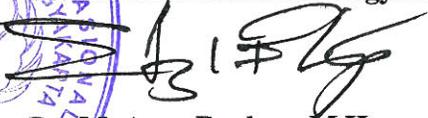
Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua /  
Anggota

  
**Dra. Nunung Nurdianti, M.Hum.**

NIP 19490613 197412 2001

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
**Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**

NIP. 19600408 198601 1001





*Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:  
Kedua Orang tua dan Saudara-Saudaraku  
Tercinta*

## KATA PENGANTAR

“Om Swastiastu ”

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas rahmat-Nya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dan Pameran Seni Lukis sebagai persyaratan ujian Tugas Akhir Program Studi S-1 Seni Rupa Murni dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam Karya Seni Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “Karakteristik Wayang sebagai Sumber Inspirasi dalam Lukisan” yaitu sebuah wujud pengekspresian pengalaman artistik yang disertai pengekspresian gagasan sebagai ilustrasi dari kondisi subyektif, dengan terinspirasi dari seni wayang penulis berupaya untuk meminjam karakteristik maupun citra visual yang ada pada wayang (baik itu dari segi filosofisnya, karakter tokoh-tokohnya, bentuk, cerita, hiasan (ornamen), warna, dan segenap elemen pendukungnya) untuk memvisualisasikan setiap kegelisahan-kegelisan dalam diri, sebagai metafora terhadap hal-hal yang dirasakan dan pernah terjadi dalam kehidupan penulis maupun sekitarnya, baik itu peristiwa serius, remeh-temeh, lucu, bermutu maupun tidak bermutu ataupun terhadap perilaku manusia secara umum, misalnya fenomena politik, sosial dan budaya yang diwujudkan dalam bentuk karya seni rupa, yaitu lukisan.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesaikannya tugas akhir ini. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada :

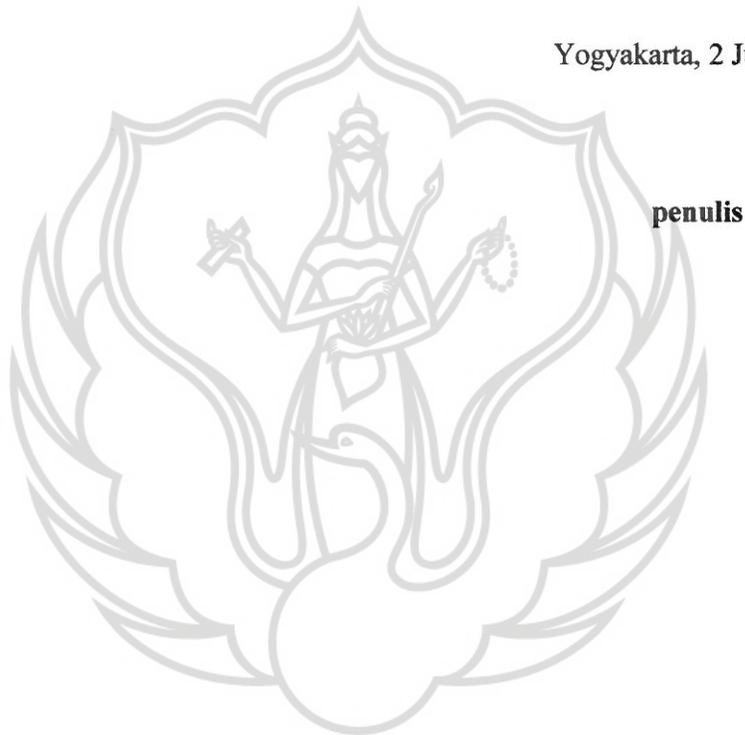
1. Bapak Drs. Titoes Libert, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, masukan dan semangat dalam menyelesaikan laporan maupun karya lukisan dalam Tugas Akhir ini.

2. Bapak Drs. Effendi, selaku Dosen Pembimbing II yang juga memberikan bimbingan, masukan dan semangat dalam menyelesaikan laporan maupun karya lukisan dalam Tugas Akhir.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II pengganti Bapak Drs. Effendi yang juga memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan laporan maupun karya lukisan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., selaku Dosen Wali, atas waktu serta bimbingan yang sesungguhnya pada masa studi penulis.
5. Ibu Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Wardoyo Sugianto, selaku Penguji/*Cognate*, atas masukan, saran dan kritiknya.
7. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
8. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soejono, M.FA., Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua Orang Tuaku, I Nyoman Sudana dan Ni Gusti Ayu Komang Padmawati yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dukungan baik dari segi moral dan material yang tiada terbalaskan.
11. Saudara-saudariku (Adi Putra-Gek Yanti, Ari Wulan, Roja), ponak'anku yang manis Tika-can, Mek Tut, Pakde Malya, Ajik Alit dan keluagra besar Regep-Regip atas dukungannya, dan "Sweetly Bakpaw" atas support canda tawanya.
12. Budi 'TomFreak' atas design catalog dan posternya.
13. Gotri'03, Jejak'01, Kayon'02, PILAR (Aan Juniartha, Sindu Putra, Widi Krtiya, Nyoman Wijaya, Wisnu Wardana), G-Five (Made Wiguna valasara, Wayan Upadana, Kadek Agus Ardika, Wayan Legianta, Made Gede Putra), atas gesekan semangat berkaryanya, for all "tetap bersama nyalakan tanda bahaya!!!"

14. KMHD ISI Yogyakarta, SDI Jogja, Sado FC, Gank Aligator, Bli Palguna, Bli Dyana, Gogon, Akut, Daksina'08, Mata Angin'09, bli-bli dan adi-adi seperantauan, teman-teman dan semua pihak yang telah memberinya dukungannya dalam Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih.

“Om Santhi Santhi Santhi Om”

Yogyakarta, 2 Juli 2009



## DAFTAR ISI

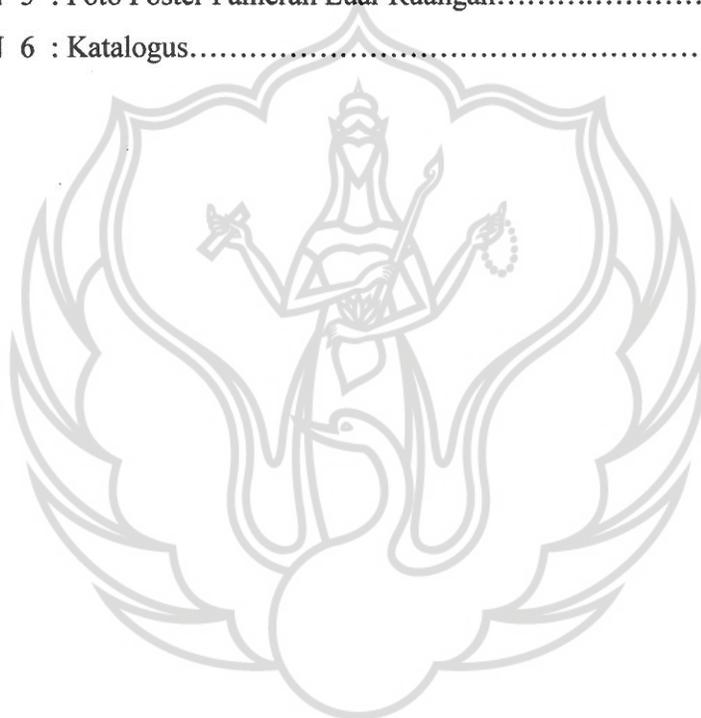
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I :PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	3
B. Rumusan Penciptaan.....	10
C. Tujuan dan Manfaat.....	10
D. Makna Judul.....	11
BAB II : KONSEP.....	13
A. Konsep Penciptaan.....	13
B. Konsep Bentuk/ Perwujudan.....	19
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN.....	31
A. Bahan.....	32
B. Alat.....	34
C. Teknik.....	35
D. Tahap Pembentukan.....	36
BAB IV : TINJAUAN KARYA.....	43
BAB V : PENUTUP.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1	Beberapa contoh karakter bentuk dan gambar wayang,.....	19
Gb. 2	Acuan gambar figur manusia.....	23
Gb. 3	Acuan gambar produk.....	23
Gb. 4	Salah satu wujud karya penulis yang terinspirasi oleh bentuk karakteristi wayang.....	26
Gb.5	Karya Rudolf Bonnet.....	27
Gb. 6	Karya Fernando Botero.....	28
Gb. 7	Karya I Nyoman Masriadi.....	29
Gb. 8	Karya Eko Nugroho.....	29
Gb. 9	Alat dan Bahan.....	36
Gb. 10	Proses Berkarya.....	40
Gb. 11	Sketsa pada kertas.....	41
Gb. 12	Pemindahan sketsa pada kanvas.....	41
Gb. 13	Proses pewarnaan tahap pertama dengan teknik opaque.....	42
Gb. 14	Proses pewarnaan tahap kedua pencahayaan dengan teknik chiaroscurodan finising.....	42
Gb. 15	Karya No 1. “ <i>Ekstase mode;on</i> ”(ketagihan makanan <i>fast food</i> ), 2010.....	44
Gb. 16	Karya No 2. “Generasi Baru.”, 2009.....	46
Gb. 17	Karya No 3. “ <i>Ekstase</i> ”, 2010.....	48
Gb. 18	Karya No 4. “Korban Citra”, 2010.....	50
Gb. 19	Karya No 5. “Optimis Patriotisme”, 2010.....	52
Gb. 20	Karya No 6. “ <i>I am Lovin it</i> ”, 2010.....	54
Gb. 21	Karya No 7. “ <i>Wrekudara in Action</i> ”, 2010.....	56
Gb. 22	Karya No 8. “Super-SEMAR-man”, 20010.....	58
Gb. 23	Karya No 9. ”Penajaman Spiritual”, 2010.....	60
Gb. 24	Karya No 10. “ <i>Breaking Down</i> ”, 20010.....	62
Gb. 25	Karya No 11. “Takdir Sang Konsumer”, 2010.....	64
Gb. 26	Karya No 12. “ <i>To Be Continue....</i> ”, 2010.....	66
Gb. 27	Karya No 13. “ <i>Hibridity</i> ” 2010.....	68
Gb. 28	Karya No 14. “Gatot Kaca Tanding #1”, 2010.....	70
Gb. 39	Karya No 15. “Gatot Kaca Tanding #2”, 2010.....	72
Gb. 30	Karya No 16. “Gatot Kaca Tanding #3”, 2010.....	74
Gb. 31	Karya No 17. “ <i>What Happen With My Hero???</i> ”, 2010.....	76
Gb. 32	Karya No 18. “ <i>Hibridity #2</i> ”, 2010.....	78
Gb. 33	Karya No 19. “Gatot Kaca Tanding #4”, 2010.....	80
Gb. 34	Karya No 20. “Infotainment Lover”2010, .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa.....	91
LAMPIRAN 2 : Foto Dokumentasi Display Karya.....	95
LAMPIRAN 3 : Foto Dokumentasi Suasana Pameran.....	96
LAMPIRAN 4 : Foto Poster Pameran dalam Ruang Pameran.....	97
LAMPIRAN 5 : Foto Poster Pameran Luar Ruangan.....	98
LAMPIRAN 6 : Katalogus.....	99



## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada dasarnya seni tercipta sebagai penanda kebudayaan. Seni terlahir dari buah cipta, rasa dan karsa manusia. Kesenian adalah salah satu unsur kebudayaan yang keberadaannya sangat diperlukan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup secara spiritual sifatnya. Seni belum memiliki pengertian yang pasti. Namun dalam pengertian umum menurut Soedarso SP. di dalam bukunya yang berjudul "Tinjauan Seni" (1990) menyebutkan:

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Penciptaan karya seni (seni rupa khususnya) tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan sebuah usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, dan memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.<sup>1</sup>

Kesenian mengacu pada nilai keindahan (estetika) yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata ataupun telinga. Sebagai makhluk yang mempunyai cita rasa tinggi, manusia menghasilkan berbagai corak kesenian mulai dari yang sederhana hingga perwujudan kesenian yang kompleks. Banyak jenis kesenian yang telah tercipta dan setiap perkembangannya selalu mengalami pembaharuan, hal ini sebagai penanda bahwa manusia selalu mengalami perubahan pola pikir pada setiap masanya.

---

<sup>1</sup> Soedaso SP. " Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni" dalam *Tinjauan Seni*. (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 5.

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang di dalamnya terdapat beraneka ragam seni dan budaya. Selain agama sebagian besar seni dan budaya yang terlahir di Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk karakter masyarakat yang berbudaya, dan menjadi salah satu pedoman sebagian besar masyarakat Indonesia untuk menjalani kehidupan. Salah satu contoh kesenian Indonesia yang mampu menjadi inspirasi dan pedoman untuk menjalani kehidupan secara arif ialah kesenian wayang.

“Wayang merupakan ciptaan budaya genius bangsa Indonesia yang telah dikenal sekurang-kurangnya sejak abad X hingga masa kini. Dilihat dari sejarahnya, berdasarkan prasasti Wukujana wayang dikenal pada abad XII M, dilihat dari bentuk huruf-huruf yang masih dapat dibaca wayang berasal dari masa Belitung. Begitu juga yang tertulis dalam prasasti kuti (840 M), mengungkapkan bahwa pertunjukan wayang telah ada sejak abad IX yang disebut dengan *mamayang buat hyang*”.<sup>2</sup> Wayang dalam bentuknya yang asli ditemukan sebelum kebudayaan Hindu masuk di Indonesia dan mulai berkembang pada zaman Hindu-Jawa. Pertunjukan kesenian wayang merupakan sisa-sisa upacara keagamaan orang Jawa, yaitu sisa-sisa dari kepercayaan animisme dan dinamisme. Dilihat dari perjalanannya, wayang selalu mengalami perubahan fungsi dan pengembangan bentuk. Namun pada intinya wayang merupakan suatu kebudayaan asli Indonesia dengan mutu seni tinggi yang akan terus berkembang dan setia pada misi dan fungsi yang diemban, yaitu sebagai sarana hiburan sekaligus menyampaikan pesan-pesan.

---

<sup>2</sup> Soetrisno R. “*Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*”. Surabaya: Surabaya (Intellectual Club, 2008), p. 3

Selain sebagai sarana hiburan kesenian wayang memiliki peran penting dalam mendidik dan mengembangkan pikiran ataupun kepribadian dalam hidup, serta mampu memberikan inspirasi sehingga merangsang daya intelegensi dan ide-ide kreatif untuk menciptakan karya seni rupa dengan gagasan-gagasan baru. Oleh karena itu, dalam karya Tugas Akhir ini penulis mengangkat tema “karakteristik wayang sebagai sumber inspirasi dalam lukisan”.

Wayang dalam tema Tugas Akhir ini pada dasarnya hanya dijadikan sebagai inspirasi di dalam berkarya seni, yakni dengan meminjam citra visual dan simbol-simbol yang ada dalam wayang, sekaligus meminjam karakter tokoh-tokoh pewayangan yang memiliki lakon sebagai kesatria sejati ataupun pahlawan (*super hero*) untuk menyampaikan gagasan dan kegelisahan-kegelisahan yang ada dalam diri pribadi melalui ungkapan bahasa metafor.

#### **A. Latar Belakang Konsep Penciptaan**

Berkesenian tentunya tidak mampu terlepas dari kondisi lingkungan masyarakat dan akar budaya dimana kesenian itu terlahir, karena didalam proses penciptaannya karya seni dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang mampu merangsang terciptanya ide. Adapun faktor yang dimaksudkan adalah faktor dorongan dari luar seperti lingkungan alam, sosial, dan budaya, serta faktor dorongan dari dalam yaitu berupa naluri, intelegensi dan fantasi yang merupakan proses penikmat dan presepsi estetis, seperti halnya yang diungkapkan oleh Budiharjo Wirjodirdjo, “bahwa dalam penciptaan karya seni seniman bertemu dengan rangsangan dari luar “dunia luar” maupun rangsangan dari dalam “dunia dalam” sebagai bagian dari kenyataan dan menangkap penggejalaan yang tertentu

sehingga dalam dirinya timbul kenikmatan sesuatu yang seni yaitu : Ide/ cita rasa estetika yang kemudian diwujudkan menjadi suatu karya seni dan menjadi objek penikmat seni”.<sup>3</sup>

Oleh karenanya setiap seniman dalam berkarya tidak terlepas dari pengalaman pribadinya sebagai makhluk yang terikat oleh lingkungan dan budaya di sekitar dirinya. Setiap karya seni yang tercipta sedikit banyak mencerminkan budaya dan kondisi masyarakat tempat seniman itu dididik dan dibesarkan. Kebudayaan dalam kehidupan masyarakat sekitar merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai faktor yang mampu merangsang atau memicu kreativitas kesenimanannya. Disetiap menghadapi rangsangan, seniman mampu sebagai saksi, kritikus, atau memberikan alternatif kehidupan pada masyarakatnya. Seniman bisa juga memberikan pandangan baru yang sama sekali asing bagi masyarakatnya. Oleh karena itu seniman selalu dituntut untuk kreatif di dalam menciptakan, menyajikan dan menyampaikan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk karya seni khususnya seni rupa tanpa meninggalkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada, sehingga melahirkan karya seni yang berkualitas. Di dalam menciptakan sebuah karya seni juga dibutuhkan keberanian, kebebasan berpikir dan kebebasan berkreasi guna mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang seniman inginkan, selain itu juga dibutuhkan ketegasan sikap dan rasa tanggung jawab yang besar atas pandangan yang telah diwujudkan ke dalam media seni rupa tersebut.

---

<sup>3</sup> Budiharjo Wirjodirdjo. “ Ide Seni” dalam *Jurnal Seni*. (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1992), p. 68

Bali merupakan salah satu propinsi di Indonesia yang memiliki keberagaman seni dan budaya. Unsur-unsur tradisional di Bali begitu kental terasa, karena masyarakat Bali sangat memegang teguh nilai-nilai tradisi serta budaya warisan nenek moyang yang dipandang mampu menjaga keutuhan setiap sendi-sendi kehidupannya, yang meliputi: agama, adat istiadat dan kesenian. Selain agama dan adat istiadat, kesenian memiliki peranan penting dan pengaruh yang cukup besar di dalam membentuk watak, karakter dan pola kehidupan masyarakat di Bali. Hal ini sebagai salah satu contoh bahwa kesenian dan kebudayaan di Indonesia memiliki peran penting didalam membangun moral kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai generasi penerus kelahiran Bali dalam hal ini mencoba untuk turut serta menjaga dan melestarikan segala bentuk warisan seni dan budaya yang ada.

Jika dicermati lebih mendalam sebagian besar kesenian warisan nenek moyang kita mengandung nilai-nilai filosofis dan ajaran moral, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu pandangan hidup yang mampu membangkitkan rasa solidaritas menuju persatuan. Selain itu, secara pribadi juga mampu memberikan inspirasi dan merangsang ide-ide kreatif di dalam menciptakan gagasan-gagasan baru. Seni wayang dalam hal ini menjadi salah satu kesenian Indonesia yang mampu memberikan inspirasi kepada seniman dalam menciptakan kreativitas melalui bentuk karya seni rupa. Maka dalam Tugas Akhir ini berdasarkan hal-hal yang berkaitan dengan wayang seperti yang telah disebutkan di atas mampu menjadi rangsangan dan menarik untuk diangkat menjadi tema, “karakteristik wayang sebagai sumber inspirasi dalam lukisan”.

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional *adiluhung* tertua di Indonesia, terutama yang berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Dilihat dari sejarah asal usulnya kesenian wayang lahir sebelum kebudayaan Hindu masuk di Indonesia, yaitu pada zaman animisme dinamisme. Wayang di Indonesia merupakan salah satu kesenian yang sampai sekarang dipergunakan sebagai sarana hiburan yang di dalamnya terdapat pesan-pesan filosofis mengenai kehidupan. Khususnya di Bali kesenian wayang sering di pergelarkan dalam kegiatan upacara ke-Agamaan. Selain sebagai pelengkap upacara, kesenian wayang juga difungsikan sebagai hiburan yang bersifat membangun nilai-nilai spiritual dan moral umatnya. Oleh karena itu kesenian wayang sudah menjadi bagian yang erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat di Bali.

Seni wayang di Indonesia memiliki beraneka ragam jenis. Setiap daerah memiliki karakter bentuk wayang yang berbeda-beda, sebagai penanda kekhasan masing-masing daerah. Pada setiap jenis wayang yang ada di Indonesia memiliki nilai artistik, estetis, kekhasan dan keunikan masing-masing. Hal ini dapat dilihat dari segi visualnya, secara umum seni wayang di Indonesia memiliki ciri visual (bentuk) yang berbeda-beda, salah satu contoh seperti dalam seni wayang purwa yakni wayang kulit, dimana pada setiap daerah seperti Jogja, Solo dan Bali masing-masing memiliki ciri khas dan karakter yang berbeda-beda, baik itu dari

segi anatomi (bentuk), warna dan tatahannya. Dalam seni wayang terdapat beraneka macam *wanda* (rupa), setiap *wanda* memiliki elemen visual yang sarat nilai estetis, baik dari segi bentuk, aksesoris, hiasan maupun warna-warna yang ditampilkan, hal ini sebagai penanda setiap karakter dan nama-nama wayang serta peran dalam setiap lakon/adegan. Salah satu contohnya, seperti dalam wayang kulit Bali setiap karakter, peran dalam setiap lakonnya memiliki hiasan, tatahan (ukiran) dan aksesoris yang berbeda-beda, begitu juga dari segi warnanya. Warna pada wayang digunakan sebagai simbol dari sifat, karakter tokohnya dan menjadi pembeda peran dari setiap lakonnya. Cerita-cerita yang dibawakan dalam pementasan wayang (Mahabharata, Ramayana, dan lain sebagainya) juga sarat akan pesan-pesan dan makna filosofis yang mampu memberi kesan mendalam serta menggugah pengalaman batin di dalam menjalani kehidupan.

Wayang juga dapat dikategorikan sebagai teater karena memiliki fungsi yang sama dengan teater-teater pada umumnya, yakni memberikan santapan-santapan psikologis, intelektual, religius, filosofis, estetis dan etis. Wayang merupakan hiburan sehat yang di dalamnya mengandung unsur-unsur tragedi, komedi dan tragikomedi. Wayang merupakan perlambang dari kehidupan (alam semesta), boneka wayang yang beraneka ragam itu sendiri merupakan lambang dari watak manusia yang beraneka ragam pula.

Berdasarkan dengan rasa bangga terhadap keberadaan kesenian wayang yang begitu luhur, dan kekaguman terhadap karakteristik wayang (cerita, bentuk-bentuk wayang dan segenap elemen pendukungnya) seperti yang telah dijelaskan di atas menjadi latar belakang mengapa karakteristik wayang sangatlah menarik

untuk diangkat sebagai tema Tugas Akhir. Nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam kesenian wayang tetap dihormati, namun dalam karya Tugas Akhir ini sesuai dengan tema yang diangkat, yaitu “karakteristik wayang sebagai sumber inspirasi dalam lukisan” di dalam penerapannya wayang tidak diangkat secara utuh (wayang sesuai pakem) melainkan hanya meminjam karakter/citra visual dan simbol-simbol yang terdapat pada seni wayang itu sendiri, kemudian dipadukan dengan daya intelegensi yang berdasarkan ilmu dan pengetahuan sehingga mendorong daya kreativitas untuk menciptakan sebuah gagasan maupun pandangan baru. Berbekal pengalaman artistik dan estetik yang dimiliki, mampu menggugah perasaan untuk mewujudkannya ke dalam bentuk karya seni rupa, yakni lukisan. Dilihat dari visualisasinya, pada setiap karya Tugas Akhir ini lebih cenderung menampilkan figur-figur dengan karakter tokoh pewayangan dari cerita Mahabharata seperti panca pandawa (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sahadewa), Gatot kaca dan lain sebagainya. Mahabharata adalah sebuah karya sastra jaman purba yang terdiri dari 18 jilid (*parwa*), sebuah cerita kepahlawanan yang di dalamnya sebagian besar menceritakan peperangan sengit/ perang saudara antara Pandawa dan Kurawa. Nama lengkap karya sastra itu adalah “Mahabharatayudha” yang berarti “peperangan besar keluarga Bharata”. Dalam cerita Mahabharata terdapat berbagai macam lakon dan watak yang sebagian besar menggambarkan watak-watak manusia di dunia. Secara khusus mengapa karya-karya Tugas Akhir ini lebih cenderung menampilkan karakter tokoh dari cerita Mahabharata, dikarena dalam cerita-ceritanya terdapat tokoh-tokoh kesatria sejati yang diidolakan, seperti Gatot kaca, Wrekudara(Bima), Arjuna, selain itu

terdapat juga tokoh Semar sebagai simbol kebijaksanaan tertinggi, Srikandi, Betari Durga dan lain sebagainya. Namun lepas dari konteks akan ketertarikan terhadap karakter tokoh-tokohnya, dalam karya Tugas Akhir ini karakter tokoh-tokoh tersebut dihadirkan sebagai simbol dari nilai-nilai kelokalan yang ada pada diri ataupun kearifan lokal dari bangsa Indonesia yang berbudaya timur.

Seni wayang yang sarat akan nilai-nilai budaya lokal dan nilai tradisional bangsa Indonesia, dalam hal ini mampu menjadi sebuah wacana menarik apabila dipadukan dengan elemen-elemen dari budaya global yang berbau konsumerisme. Dibumbui dengan cerita narasi yang bersifat subyektif, dari keseluruhan karya-karya Tugas Akhir ini berupaya untuk merefleksikan kondisi diri maupun kondisi di lingkungan sekitar, baik itu refleksi atas peristiwa yang bersifat serius, remeh-temeh, lucu, bermutu maupun tidak bermutu ataupun tentang perilaku manusia dan fenomena kehidupan secara umum, seperti fenomena politik, sosial dan budaya. Tokoh wayang dengan segenap elemen pendukungnya dan cerita narasi yang dibawakan pada setiap karya Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai metafora dari diri secara pribadi maupun bangsa Indonesia sebagai penduduk lokal yang berbudaya ketimuran, dimana dalam perjalanannya saat ini tengah dihadapi permasalahan-permasalahan global ataupun isu-isu kekinian.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaannya. Dalam proses penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini terdapat beberapa hal hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Apa saja yang bermakna dan menarik dari “karakteristik wayang” tersebut sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni?
2. Bagaimanakah perwujudannya dalam karya seni lukis yang terinspirasi dari “karakteristik wayang” tersebut secara kreatif dan inspiratif?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **Tujuan :**

Adapun tujuan dari penulisan dan penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini, yaitu :

1. Menerapkan karakteristik wayang secara inspiratif dengan kreativitas kedalam bentuk-bentuk yang dihadirkan dalam karya lukisan sebagai ekspresi dan metafora terhadap hal-hal yang terjadi dan rasakan dalam kehidupan secara pribadi maupun masyarakat sekitarnya.
2. Menjadikannya sebagai sarana terapi, perenungan dan informasi bagi semua kalangan yang menikmatinya,

### **Manfaat :**

1. Mampu memperluas dan memperdalam wawasan mengenai seni dan budaya warisan nenek moyang, dalam hal ini khususnya seni wayang,

2. Manfaat lain penulisan dan penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini adalah sebagai sarana refleksi dan pengembangan sensitivitas dan potensi estetis dalam menanggapi permasalahan pada diri maupun lingkungan sosial,
3. Secara institusional, dapat mengembangkan ide-ide kreatif tentang permasalahan lingkungan sekitar,
4. Dan manfaat bagi masyarakat, niscaya karya-karya dalam tugas akhir ini mampu menjadi sarana perenungan dan introspeksi diri dan menambah wawasan maupun pengetahuan mengenai kesenian wayang.

#### D. Makna Judul

Tugas Akhir karya seni ini mengangkat judul “**Karakteristik Wayang Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Lukisan**” Untuk menghindari meluasnya arti dan salah penafsiran terhadap judul di atas, sehingga terjadi penyesuaian antara judul penulisan dengan karya seni lukis yang tercipta, maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut :

**Karakteristik** : Ciri-ciri khusus.<sup>4</sup>

*Attribute* (perlengkapan), *Character* (ciri khas), *Mark* (tanda).<sup>5</sup>

**Wayang** : Gambar atau tiruan orang dan sebagainya terbuat dari kulit, kayu dan sebagainya untuk mempertunjukkan suatu lakon.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Hoetomo M.A, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar, 2005, p. 241

<sup>5</sup> An Encyclopaedia Britannica Company, “Zero in on Right Word”, *Merriam-Webster’s Collegiate Thesaurus*, Philippines: Merriam-Webster, Incorporated, 1988, p. 120

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 592

- Sumber** : Asal mula.<sup>7</sup>
- Inspirasi** : Pengaruh yang membangkitkan kegiatan kreatif dalam kesusastraan, musik, seni lukis dan sebagainya.<sup>8</sup>
- Lukisan** : Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas, pengertian judul secara keseluruhan adalah pengekspresian pengalaman artistik yang disertai pengekspresian gagasan sebagai ilustrasi dari kondisi subyektif, dengan terinspirasi dari seni wayang kemudian lahir upaya untuk meminjam karakteristik maupun citra visual pada wayang (baik itu dari segi filosofisnya, karakter tokoh-tokohnya, bentuk, cerita, hiasan (ornamen), warna, dan segenap elemen pendukungnya) untuk memvisualisasikan setiap kegelisahan-kegelisan dalam diri, sebagai metafora terhadap hal-hal yang dirasakan dan pernah terjadi dalam kehidupan pribadi maupun sekitarnya, baik itu peristiwa serius, remeh-temeh, lucu, bermutu maupun tidak bermutu ataupun terhadap prilaku manusia secara umum, misalnya fenomena politik, sosial dan budaya yang diwujudkan dalam bentuk karya seni rupa, yaitu lukisan.

---

<sup>7</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989, p. 867

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 334

<sup>9</sup> Soedarso Sp. *Op. Cit.*, p. 10