

**KISAH PANDAWA DARI EPOS MAHABHARATA
DALAM SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

FANDI AHMAD

NIM 1812864021

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

2023

**KISAH PANDAWA DARI EPOS MAHABHARATA
DALAM SENI GRAFIS**



FANDI AHMAD

NIM 1812864021

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

2023


PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul: KISAH PANDAWA DARI EPOS MAHABHARATA DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Fandi Ahmad, NIM 1812864021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Mei 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Bambang Witjaksono, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN 0027037301

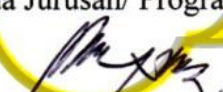
Pembimbing II/ Anggota


Warsono, S. Sn., M. A.
NIP. 19760509 200312 1 001/NIDN 0009057603


Cognate/ Anggota


Drs. Ag. Hartono, M. Sn.
NIP. 19591108 198601 1 001/NIDN 0008115908

Ketua Jurusan/ Program Studi/ Ketua/ Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691108 199303 1 1001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fandi Ahmad

NIM : 1812864021

Judul Skripsi/Penciptaan : Kisah Pandawa dari Epos Mahabharata dalam Seni
Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi manapun dan sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat tentang penulisan laporan Tugas Akhir yang pernah ditulis/diterbitkan sebelumnya yang serupa dengan naskah ini, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa laporan Tugas Akhir ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Juni 2023

Fandi Ahmad

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Kisah Pandawa dari Epos Mahabharata dalam Seni Grafis” dengan lancar. Adapun tujuannya sebagai pemenuhan sebagian persyaratan dalam mengakhiri atau menyelesaikan pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses pengerjaan dari awal hingga proses penyusunan laporan tugas akhir. Kesulitan dan hambatan selama proses pengerjaan datang silih berganti dapat dilalui dengan seksama berkat semua pihak yang hadir mendukung. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Kedua orang tua, Alm. ayah dan ibu yang banyak sekali memberikan dukungan, pelajaran, pendanaan perkuliahan, terutama do'a; sehingga proses perkuliahan dapat berjalan hingga saat ini.
2. Bambang Witjaksono, S. Sn., M. Sn., selaku pembimbing I yang telah memberi pengarahan, dukungan, kritik, saran, dan ilmu bermanfaat selama proses penyusunan tugas akhir.
3. Warsono, S. Sn, M. A., selaku pembimbing II yang telah memberi pengarahan, dukungan, kritik, saran, dan ilmu bermanfaat selama proses penulisan laporan tugas akhir.
4. Drs. Ag. Hartono, M. Sn., selaku *cognate*/penguji ahli yang telah memberi ilmu bermanfaat, serta kritik dan saran terhadap karya maupun laporan tugas akhir.
5. I Gede Arya Sucitra, S. Sn., M. A., selaku dosen wali yang telah banyak memberi masukan dan bimbingan akademik selama masa perkuliahan.

6. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Rektor dan Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah mengajarkan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
9. Seluruh pegawai Sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan pelayanan dan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa.
10. Teman-teman angkatan 18 jurusan Seni Murni dan jurusan lain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Berbagai pihak yang telah memberi variasi bantuan sehingga proses pengerjaan tugas akhir dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Kuasa. Kritik dan saran yang masuk diharapkan dapat membangun kemajuan lebih baik. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat dan berguna bagi pembaca dan masyarakat.

Yogyakarta, Juni 2023

Fandi Ahmad

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	10
C. Tujuan dan Manfaat	10
D. Makna Judul	11
BAB II KONSEPTUAL	13
A. Konsep Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan	28
C. Aspek Visual	31
D. Karya Acuan	33
E. Rancangan Tokoh Pandawa	36
F. Konsep Penyajian	41
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	42
A. Material Gambar Komik	42
B. Material Cetak Saring	48

Alat	48
Bahan	53
C. Teknik	58
Tahapan Sebelum Perancangan	59
Tahapan Perancangan Komik	60
Tahapan Cetak Saring	64
BAB IV DESKRIPSI KARYA	72
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117
Rancangan Tokoh Kurawa dan Tokoh Pendukung	118
CV (<i>Curriculum Vitae</i>)	122
Poster Pameran	123
Katalogus	124
Foto Suasana <i>Display</i> Karya.....	125
Foto Suasana Pameran Karya	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Serial TV Mahabharata.	3
Gambar 1.2. Kitab Epos Mahabharata karya C. Rajagopalachari.	3
Gambar 1.3. Cover Komik Naruto vol. 45 karya Masashi Kishimoto.	7
Gambar 1.4. Mudah & Cepat Belajar Menggambar Manga karya Ginko Manga Team.	9
Gambar 2.1. Mahabharata Berdasarkan Bait-Bait Pilihan karya Chakravarthi N. Narasimhan.	13
Gambar 2.2. Mahabharata karya Nyoman S. Pendit.	14
Gambar 2.3. Salah satu halaman Komik One Piece vol. 99.	33
Gambar 2.4. Salah satu halaman Komik Eyeshiled 21 vol. 10.	33
Gambar 2.5. Salah satu halaman Komik Bharatayudha A.	34
Gambar 2.6. Salah satu halaman Komik Grand Legend Ramayana vol. 1.	35
Gambar 2.7. Rancangan tokoh Yudistira dewasa.	36
Gambar 2.8. Rancangan tokoh Bima Sena dewasa.	37
Gambar 2.9. Rancangan tokoh Arjuna dewasa.	38
Gambar 2.10. Rancangan tokoh Nakula dewasa.	39
Gambar 2.11. Rancangan tokoh Sadewa dewasa.	40
Gambar 3.1.1. Pensil mekanik dan isi pensil.	42
Gambar 3.1.2. Penghapus.	43
Gambar 3.1.3. Penggaris lurus dan kurva.	43
Gambar 3.1.4. Jangka.	44

Gambar 3.1.5. <i>Drawing Pen</i>	45
Gambar 3.1.6. <i>Tipe-X</i>	45
Gambar 3.1.7. Kuas.	46
Gambar 3.1.8. Tinta.	47
Gambar 3.1.9. Kertas gambar A3.	47
Gambar 3.2.1. <i>Screen</i> cetak saring.	48
Gambar 3.2.2. Raket.	49
Gambar 3.2.3. <i>Coater</i> dari penggaris bekas.	49
Gambar 3.2.4. Selotip bening.	50
Gambar 3.2.5. <i>Spray</i> atau tudor.	51
Gambar 3.2.6. Lampu penyinaran.	51
Gambar 3.2.7. Meja cetak.	52
Gambar 3.2.8. Obat afdruk basis air.	53
Gambar 3.2.9. <i>Remover</i>	54
Gambar 3.2.10. Cairan <i>reducer</i> M3.	54
Gambar 3.2.11. <i>Polytex</i>	55
Gambar 3.2.12. Solar.	55
Gambar 3.2.13. Tinta <i>rubber</i> netral.	56
Gambar 3.2.14. <i>Pigment</i> warna hitam.	57
Gambar 3.2.15. Kertas <i>Concord</i>	58
Gambar 3.3.1. Naskah pembagian sub-kisah dan tokoh.	59
Gambar 3.3.2. Naskah sub-kisah karya dan sub sub-kisah/poin-poin.	60

Gambar 3.3.3. <i>Layout</i> atau <i>Name</i>	61
Gambar 3.3.4. Naskah gambar atau <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.3.5. Naskah gambar yang telah ditinta.	62
Gambar 3.3.6. Hasil <i>scan</i> komputer naskah gambar.	62
Gambar 3.3.7. Naskah gambar diproses dengan <i>software Photoshop</i>	63
Gambar 3.3.8. Naskah gambar di print per <i>layer</i> warna.	63
Gambar 3.3.9. Emulsi yang telah dicampur.	64
Gambar 3.3.10. <i>Screen</i> dibersihkan menggunakan kain lap.	64
Gambar 3.3.11. <i>Screen</i> dibaluri Emulsi dengan <i>coater</i>	65
Gambar 3.3.12. <i>Screen</i> dibersihkan dari noda-noda Emulsi di pinggiran.	65
Gambar 3.3.13. <i>Screen</i> dikeringkan dengan bantuan kipas angin.	66
Gambar 3.3.14. Solar dan kertas naskah gambar yang telah disiapkan.	66
Gambar 3.3.15. Penempelan naskah gambar diatas <i>screen</i> dan pengolesan menggunakan solar.	67
Gambar 3.3.16. <i>Screen</i> masuk proses penyinaran.	67
Gambar 3.3.17. <i>Screen</i> direndam dengan air setelah proses penyinaran.	68
Gambar 3.3.18. <i>Screen</i> disemprot untuk melubangi pola gambar.	68
Gambar 3.3.19. Kertas <i>Concord</i> dan tinta <i>rubber</i> yang telah dicampur dengan <i>pigment</i> warna.	69
Gambar 3.3.20. Pemasangan <i>screen</i> dan kertas di meja cetak.	69
Gambar 3.3.21. Perataan tinta warna abu-abu dengan raket.	70
Gambar 3.3.22. Proses pengeringan kertas yang telah dicetak lapisan pertama. .	70
Gambar 3.3.23. Perataan tinta warna hitam dengan raket.	71

Gambar 3.3.24. Proses pengeringan kertas yang telah dicetak lapisan kedua.	71
Gambar 4.1. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Lahir</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	73
Gambar 4.2. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Masuk Istana Hastina</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	75
Gambar 4.3. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Kehidupan Istana</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	77
Gambar 4.4. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Berguru pada Drona</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	79
Gambar 4.5. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Kembali ke Istana Hastina</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	81
Gambar 4.6. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Waranawata</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	83
Gambar 4.7. Fandi Ahmad, <i>Pandawa di Negeri Panchala</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	85
Gambar 4.8. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Kembali ke Istana II</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	87
Gambar 4.9. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Indraprasta</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	89
Gambar 4.10. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Upacara Rajasuya</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	91
Gambar 4.11. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Permainan Dadu</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	93
Gambar 4.12. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Pengasingan</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	95

Gambar 4.13. Fandi Ahmad, <i>Pandawa di Negeri Matya</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	97
Gambar 4.14. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Krisna</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	99
Gambar 4.15. Fandi Ahmad, <i>Pandawa di Medan Kurusetra</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	101
Gambar 4.16. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Mengalahkan Bisma dan Drona</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	103
Gambar 4.17. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Mengalahkan Karna dan Salya</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	105
Gambar 4.18. Fandi Ahmad, <i>Pandawa Mengalahkan Sangkuni dan Duryodana</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	107
Gambar 4.19. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Kemenangan</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	109
Gambar 4.20. Fandi Ahmad, <i>Pandawa dan Perjalanan Terakhir</i> , 2023. <i>Silkscreen</i> diatas kertas, 29,7 x 42 cm.	111

ABSTRAK

Penciptaan karya seni ini bertujuan untuk mengangkat dan menceritakan kembali sastra klasik dengan judul Kisah Pandawa dari Epos Mahabharat dalam Seni Grafis. Kisah ini digambarkan dalam bentuk adaptasi komik dan dicetak menggunakan teknik cetak saring. Kitab Epos Mahabharata sangat berpengaruh untuk membuat pembagian sub-kisah masing-masing karya. Kesenambungan cerita dibangun antar karya satu dan karya berikutnya agar tidak terputus di tengah jalan. Komik-komik Jepang dan Indonesia menjadi acuan gambar. Dalam pengerjaannya, ilustrasi komik menjadi hal yang perlu diperhatikan, hasil visual akhir tergantung dari keseriusan si seniman. Visual komik Jepang diterapkan dalam penggambaran kisah ini. Tahapan berikutnya yakni, cetak saring tidak kalah penting. Diperlukan kesabaran dan ketelitian untuk dapat menghasilkan karya yang maksimal dari adaptasi Kisah Pandawa. Bahan baku yang bagus menunjang hasil karya yang berkualitas.

Kata kunci: Kisah Pandawa, adaptasi, komik, cetak saring.



ABSTRACT

The creation of artwork was aimed to promote and re-telling classic literature with title Story of Pandavas from Epic Mahabharata in Graphic Art. This story is depicted in comic adaptation dan printed with silkscreen technique. The book of Epic Mahabharata very influential to making sub-story divisions for each artworks. Continuity of the story was build between first artwork and next artworks so that it doesn't break in midway. Japanese comics dan Indonesian are used as visual reference. In process, comic illustration are thing that need attention, visual result depend on seriousness of the artist. Japanese comics visual applied in visualitation of this story. The next step is, silkscreen is no less important. Needed patience and accuracy to produce maximal artwork from adaptation story of Pandavas. Good materials support quality artworks.

Keyword: Story of Pandavas, adaptation, comic, silkscreen.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia telah melalui perjalanan panjang dari zaman dahulu kala hingga saat ini. Dari perjalanan panjang tersebut, manusia telah membuat atau menghasilkan sebuah peradaban di daerah-daerah tertentu belahan dunia, seperti Mesopotamia, Akadia, Mesir Kuno, hingga mencapai peradaban moderen. Peradaban manusia pada daerah-daerah tersebut melahirkan banyak sekali kebudayaan. Kebudayaan sendiri berasal dari bahasa sanskerta *Buddhayah* yang artinya segala sesuatu yang berhubungan dengan akal dan budi manusia. Kebudayaan adalah sebuah bagian dari sosial; kebudayaan dimaknai sebagai berbagai hal dalam cara hidup yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat (Chris Jenks, 1993:11). Menurut E. B. Tylor (1871), kebudayaan atau peradaban adalah segala sesuatu yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan hidup manusia di lingkungan masyarakat (*op cit*, :44). Pada bagian seni, khususnya kesusastraan atau seni sastra, tidak sedikit kisah-kisah kepahlawanan/*epic*, cerita rakyat, mitos, maupun spiritual; yang berhasil dibuat. Sebelum ditemukannya kertas, kisah-kisah tersebut diwariskan melalui *tutur* atau diceritakan langsung (mulut-ke-mulut). Di kemudian waktu, mulailah ditulis pada lembaran-lembaran dan disatukan menjadi sebuah kitab atau buku. Beberapa kisah-kisah tersebut telah diadaptasi ke berbagai bentuk lain seperti cerita bergambar atau komik, lukisan, *relief* dinding, video animasi komputer, teater, atau film layar lebar. Diantara banyaknya sastra di dunia, terdapat salah satu yang cukup terkenal, yakni Epos Mahabharata dari India.

Penulis sejak masih Sekolah Dasar (sekitar tahun 2010) sudah mengenal nama-nama seperti Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa; nama Yudistira kenal belakangan karena lebih populer dengan nama Puntadewa

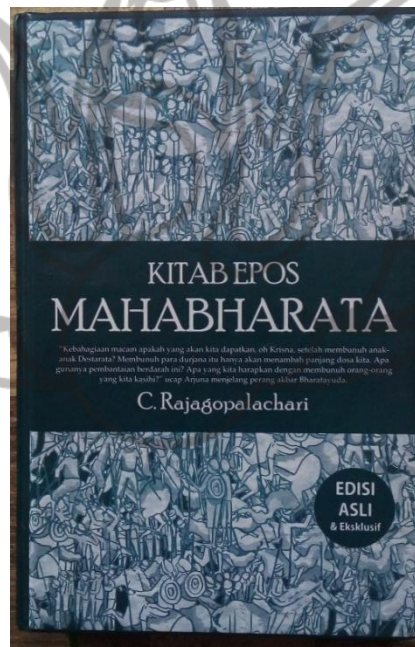
(nama Yudistira dalam pewayangan Jawa). Ketika penulis duduk di Sekolah Menengah Pertama (sekitar tahun 2014), terdapat sebuah serial dari India di tv lokal (ANTV) yang berjudul “Mahabharat” (versi *Starplus* 2013) dan kisah Pandawa masuk didalamnya. Penulis pada awalnya tidak begitu tertarik dengan serial atau kisah Mahabharata, tetapi saudara dan keluarga hampir setiap hari menonton serial tersebut, akhirnya penulis ikut menonton karena tidak ada pilihan lain. Menurut penulis, serial Mahabharata menarik secara cerita dan pemainnya, kemudian berusaha untuk menonton hingga episode terakhir. Penulis begitu penasaran dengan akhir kisah Mahabharata, sehingga mencari bacaan Mahabharata di internet, sebab episode di tv lokal terkesan lama pada bagian-bagian tertentu. Saat penulis telah menjadi siswa Sekolah Menengah Atas (tahun 2015-2018), ketertarikan dan kesukaan terhadap kisah Pandawa atau Epos Mahabharata mulai menurun, bagaikan musim yang telah berlalu, serial di tv lokal telah berakhir dan keterbatasan bacaan (buku). Semangat muncul kembali ketika sekali lagi *channel* tv lokal yang lain (MNC TV) menayangkan serial Mahabharata, disaat yang sama penulis telah memiliki buku Epos Mahabharata karya Rajagopalachari sebagai pendukung (sekitar tahun 2021an). Hal ini terjadi ketika penulis telah berada di Perguruan Tinggi. Penulis berupaya mendalami kisah ini kembali agar lebih memahami daripada sebelumnya, terutama bagian-bagian cerita yang sempat terlewatkan (invasi Drona ke Panchala). Muncul sebuah inspirasi untuk mengusung kisah ini sebagai ide kreatif dalam seni rupa, khususnya seni grafis.



Gambar 1.1. Poster Serial TV Mahabharata.

(sumber: Internet. <https://m.facebook.com/ANTVOfficial/posts/mahabharata-mulai-senin-17-mei-2021-jam-2000-wib-kisah-legenda-kembali-hadir-hal/4241232602608230/> .

Diakses pada 19 November 2022)



Gambar 1.2. Kitab Epos Mahabharata karya C. Rajagopalachari.

(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

Kisah ini termasuk salah satu kisah yang menarik bagi penulis setelah menonton dan membaca dari internet, bahkan penulis pernah mengoleksi semua episode serial “Mahabharat” versi 2013. Selain itu, penulis juga mengoleksi komik-komik Mahabharata karya “Bapak Komik” Indonesia, RA. Kosasih; dan karya Is Yuniarto. Bagian yang membuat tertarik diantaranya: banyak tokoh-tokoh yang kuat dan bijak, mengusung tema kekeluargaan, dan peperangan. Tokoh-tokoh kuat dan bijak seperti Bisma dan Krisna; banyak memberi nasihat dan pelajaran hidup agar pihak lain tidak terjerumus dalam kejahatan. Tema kekeluargaan muncul berdampingan dengan konflik permusuhan. Sisi kekeluargaan banyak ditampilkan oleh keluarga Pandawa. Keluarga Drestarasta pun juga mengalami hal sama, namun tidak banyak disorot. Peperangan orang-orang hebat salah satunya saat perang Barata, menjadikan kisah ini menarik dan seru. Dalam Epos Mahabharata hampir keseluruhan mengambil latar belakang keluarga kerajaan, penulis pernah berangan-angan saat masih kecil untuk menjadi salah satu keluarga kerajaan dan bisa merasakan seperti dalam kisah tersebut, meskipun kenyataannya jauh dari itu semua.

Epos Mahabharata pertama kali ditulis oleh Begawan Byasa di zaman Kaliyuga, akhir zaman menurut kepercayaan Hindu. Kisah ini ditulis ulang oleh beberapa penulis besar, seperti: Nyoman S. Pendit (2003), C. Rajagopalachari (1959), atau Chakravarthi N Narasimhan (1965); sehingga muncul beberapa versi yang berbeda di masyarakat. Meskipun demikian, secara garis besar alur cerita Epos Mahabharata tetap sama.

Para ahli mengemukakan hasil temuan mereka berupa periode dimana Epos Mahabharata pertama kali ditulis. Menurut E.W. Hopkins (1969), periode tahun 400-200 SM telah lahir kisah tentang Mahabharata yang mengisahkan Pandawa sebagai para pahlawan yang menjadi pemeran utama dan Krisna sebagai manusia setengah dewa (Nyoman S. Pendit, 2003:xiii). Hal ini hampir mirip dengan pendapat M. Winternitz, yang menerangkan bahwa Epos Mahabharata tidak mungkin ditulis sebelum abad 4 SM dan tidak mungkin ditulis pada abad 4 M (*op cit*, :xiv). Ch. Lassen

berpendapat, periode tahun 400-500 SM adalah perkiraan dimana Epos Mahabharata lahir (Nyoman S. Pendit, 2003:xiv)..

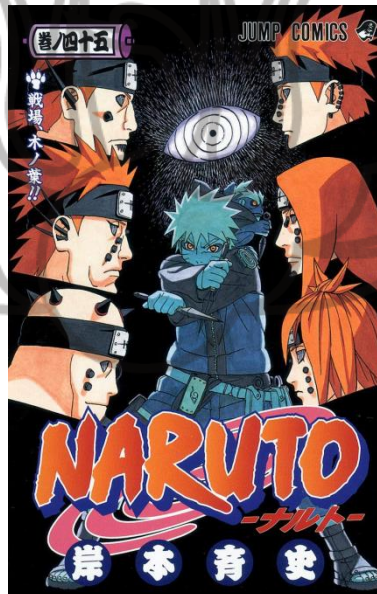
Epos Mahabharata mengisahkan keluarga kerajaan keturunan Barata yang berpusat di tanah Hastina, puncaknya adalah pertumpahan darah antar dua pihak saudara. Sebenarnya, hampir sebagian besar Epos Mahabharata adalah kisah perjalanan Pandawa. Selain itu, terdapat pula kisah-kisah sampingan (*Spin-Off*) seperti: Dewayani, Yayati, Burung Saranga, Agastya, Risyingga, Yawakrida, atau Utanga; yang mengisi jeda antar kisah utama Mahabharata (versi Rajagopalachari). Kisah Pandawa dalam Epos Mahabharata dimulai ketika mereka yaitu lima putra yang lahir dari pernikahan Pandu dengan Kunti dan Madrim hingga menuju gunung Mahameru (akhir hayat). Pandawa dalam kisahnya mengalami pasang surut kehidupan disebabkan oleh perbuatan dari saudara jauh mereka dari jalur ayah, yaitu Kurawa dan paman Sangkuni (kakak Gandari). Pemicunya ketika kerajaan Kuru mengalami kekosongan dalam kursi raja. Saat itu terdapat tiga pangeran (Drestarasta, Pandu, dan Widura), Drestarasta sebagai putra sulung sangat percaya diri akan diangkat menjadi raja berikutnya. Tetapi petinggi kerajaan seperti ibu ratu Satyawati, Bisma, dan Krepa mengubah keputusan mereka dikarenakan Drestarasta mengalami cacat mata atau buta sejak lahir. Sebagai gantinya, Pandu ditunjuk menjadi raja. Keputusan ini merupakan saran Widura setelah dirinya ditunjuk menjadi Menteri kerajaan. Drestarasta merasa kecewa dan menuduh Pandu melakukan persekongkolan dengan petinggi Hastina. Drestarasta sempat sadar diri dari rasa kecewa dan amarah, sayangnya akibat hasutan Sangkuni, Drestarasta secara perlahan kembali membenci dan dendam terhadap Pandu, sifat ini menurun ke putra-putranya yaitu seratus Kurawa dikemudian hari. Ketika Pandu memilih untuk meninggalkan kerajaan, Drestarasta dipilih sebagai wali raja sembari menunggu putra sulung Pandu lahir dan dewasa. Dengan dihasutnya Drestarasta oleh Sangkuni berkali-kali, dirinya lupa amanat yang diberikan oleh Bisma sebagai wali raja, bahkan Drestarasta berencana mengangkat putra sulungnya kelak menjadi raja berikutnya. Beberapa tahun kemudian (setelah Pandu meninggal), lima putra Pandu

dibawa masuk oleh Bisma menuju istana Hastina, dan dimulailah perseteruan kedua kalinya sejak Pandu meninggal dunia. Duryodana sebagai putra sulung Drestrarasta merasa paling pantas sebagai penerus raja, karena ayahnya seorang raja sekaligus putra sulung raja sebelumnya, Wicitrawirya. Namun raja sah sebenarnya adalah Pandu, dan yang pantas meneruskan adalah putra sulung Pandu, Yudistira. Banyak upaya yang dilakukan Kurawa dan Sangkuni untuk menyingkirkan Pandawa dari istana Hastina, seperti pembunuhan Bima dengan racun, konspirasi pembakaran hidup-hidup Pandawa dan Kunti di Waranawata, jebakan permainan dadu, pelucutan harga diri Pandawa dan Drupadi, dan berupaya menggagalkan Pandawa kembali dan bangkit dari hukuman pengasingan 13 tahun. Kisah Pandawa berpuncak pada pertempuran besar antara Pandawa dan Kurawa. Hal ini dipicu oleh Duryodana yang ingkar janji terhadap Pandawa, kejahatan Kurawa yang menumpuk, dan upaya perdamaian dari Krisna yang gagal. Pandawa berusaha agar tidak terjadi pertumpahan darah, namun Sangkuni yang terus menerus menghasut, Duryodana yang keras kepala, dan Karna yang menyombongkan kemampuannya; akhirnya menyeret ke jalan pertempuran. Konflik Pandawa dan Kurawa berakhir dengan kekalahan dan kematian Duryodana, Sangkuni, dan Karna dalam pertempuran Barata. Pandawa pun berhasil memulihkan nama baik dan mendapatkan hak-hak mereka kembali (termasuk kerajaan Kuru). Berakhirnya kisah Pandawa tidak serta merta Epos Mahabharata ikut berakhir, kisah masih berlanjut pada Janamejaya, keturunan Pandawa. Meskipun masih berlanjut, kisah Janamejaya tidak sebegitu panjang seperti kisah Pandawa.

Penulis juga pernah membaca kisah Pandawa versi Nusantara yang ternyata pewayangan Jawa. Kisah Pandawa versi pewayangan yang dibaca berasal dari Pepak Basa Jawa, koran-koran edisi lama, buku pelajaran bahasa daerah, dan komik-komik klasik. Terdapat beberapa perbedaan antara versi India dan versi pewayangan, hal ini dikarenakan perbedaan budaya. Versi pewayangan, kisah Pandawa telah dimodifikasi agar tidak disalahartikan. Namun, bagi penulis kedua versi kisah Pandawa sama-sama

menarik dan tidak perlu dibanding-bandingkan. Khusus dalam hal ini, penulis memilih versi India karena lebih paham alur cerita versi tersebut.

Selain daripada ketertarikan penulis terhadap Epos Mahabharata, penulis tertarik dengan komik Jepang atau Manga. Awal mula mengenal Manga adalah saat Sekolah Dasar (sekitar tahun 2009) dengan judul saat itu Naruto, yang merupakan hadiah dari kakak. Pertama kali melihat manga (Naruto), penulis merasa bosan karena tidak begitu gemar membaca buku. Suatu hari, penulis penasaran dengan lanjutan serial Naruto di tv lokal (Global TV), kemudian mulai melihat manga tersebut (Naruto) sebagai gantinya. Tanpa diduga, penulis tertarik dengan manga (Naruto) dan berupaya untuk membeli edisi berikutnya. Selain judul Naruto, penulis juga mengoleksi judul-judul manga lain (One Piece, Bleach, dan lain-lain) akibat pelarian dari serial kartun tv. Suatu waktu, muncul sebuah pertanyaan bagaimana si komikus bisa menggambarkan cerita komik dengan menarik. Sambil memikirkan pertanyaan tersebut, penulis terus menambah koleksi edisi manga dan menggambar meniru adegan-adegan tertentu dari beberapa edisi/*volume*.



Gambar 1.3. Cover Komik *Naruto* vol. 45 karya Masashi Kishimoto.

(sumber: internet,

<https://static.wikia.nocookie.net/naruto/images/8/8b/Vol45.png/revision/latest?cb=20210222100432>. Diakses pada 8 April 2023)

Disaat Sekolah Menengah Pertama (tahun 2012-2015), banyak teman-teman satu kelas dengan penulis yang ternyata juga suka terhadap manga. Uniknya, mereka juga sering menggambar adegan dari salah satu judul manga. Penulis tanpa sadar ingin membuat manga sederhana dengan salah satu teman satu kelas, bahkan pernah berkhayal bila kelak ingin menjadi komikus di Jepang. Sayangnya tidak berhasil hingga lulus dari sekolah, hal ini disebabkan kurangnya kemampuan menggambar dan kemampuan bercerita. Tidak hanya itu, alasan lainnya adalah saat itu penulis masih dominan membaca komik dan bermain *game* daripada menggambar.

Tahun-tahun berikutnya saat Sekolah Menengah Atas (tahun 2015-2018), penulis berupaya membuat manga sekali lagi namun secara mandiri. Dengan berbekal koleksi manga di rumah yang semakin bertambah dan bervariasi, penulis berharap mendapat ide cerita dari sana. Ternyata tidak, penulis sadar bahwa ide cerita bisa mengambil dari kehidupan sehari-hari. Dengan melihat aktivitas di sekolah, penulis sedikit banyak mendapat inspirasi cerita. Seiring berjalannya waktu, penulis menemukan jawaban dari pertanyaan sebelumnya. Kemudian penulis mulai belajar dasar-dasar menggambar manusia, menggambar suasana, menggambar tanaman dan hewan, dan menggambar bangunan. Alhasil, penulis mampu menggambar ilustrasi komik dengan cerita sehari-hari, meskipun masih beberapa panel. Untuk menguji sejauh mana kemampuan dalam membuat komik, penulis pernah mengikuti lomba membuat komik setrip, hasilnya jauh dari harapan.



Gambar 1.4. *Mudah & Cepat Belajar Menggambar Manga* karya Ginko Manga Team.
(sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Keinginan untuk membuat komik terus berlanjut hingga penulis masuk di Perguruan Tinggi. Penulis semakin bersemangat ketika mendapat mata kuliah komik dan kartun, kesempatan yang baik untuk sekali lagi belajar sekaligus menguji diri dalam membuat komik. Momen yang sama ketika penulis kembali tertarik dengan Epos Mahabharata. Berangkat dari itu semua, munculah sebuah gagasan untuk mengangkat dan menceritakan kembali Kisah Pandawa dari Epos Mahabharata dalam bentuk komik melalui seni grafis teknik cetak saring atau *Silkscreen*.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan sebuah karya seni, selalu menghadirkan sebuah permasalahan. Permasalahan tersebut, membuat seniman menjelajahi dan menggali lebih lanjut hingga menjadi sebuah karya seni dan penulisan. Berdasarkan dari uraian latar belakang, terdapat beberapa rumusan penciptaan, sebagai berikut:

1. Bagaimana menjadikan kisah Pandawa dari Epos Mahabharata sebagai ide dalam penciptaan seni grafis?
2. Bagaimana menggambarkan kisah Pandawa dari Epos Mahabharata dalam karya seni grafis?
3. Bagaimana kisah Pandawa dari Epos Mahabharat diwujudkan dalam ilustrasi komik?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Menggambarkan kisah Pandawa dalam karya seni grafis. Penulis berkesempatan menghadirkan kisah ini dalam bentuk yang lain.
2. Menceritakan kembali kisah Pandawa kepada masyarakat umum dan pelajar di perguruan tinggi seni.
3. Sebagai sarana mewujudkan ide dan gagasan.

Manfaat

1. Sebagai alternatif masyarakat umum dan pelajar untuk mengenal kisah Pandawa.
2. Menjadi referensi tambahan mengenai kisah Pandawa yang dituangkan dalam karya seni.
3. Mempelajari nilai-nilai kehidupan yang muncul dari kisah Pandawa.
4. Turut berkontribusi dalam perkembangan Seni Grafis Indonesia.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kemungkinan terjadi kesalahpahaman pengertian serta penafsiran terhadap kata-kata yang dipergunakan pada judul, maka dijelaskan makna judul sebagai berikut:

Kisah

Cerita tentang kejadian dalam kehidupan seseorang atau sekelompok orang (Balai Pustaka, 2008:779).

Pandawa

Kata Pandawa (*Pandava*) berasal dari nama ayah, yaitu Pandu. Memiliki arti “Keturunan Pandu” atau “Putra Pandu” (Nyoman S. Pendit, 2009:122).

Dari

Menyatakan tempat permulaan (Balai Pustaka, 2008:316).

Epos

Syair kepahlawanan; syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan; wiracarita (*op cit*, :399).

Mahabharata

Salah satu dari dua epos Sanskerta besar India (yang lainnya adalah Ramayana). Menggambarkan perang saudara antara lima Pandawa melawan seratus Kurawa di medan Kuruksetra (Nyoman S. Pendit, 2009:106).

Seni Cetak Grafis

Semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing*, atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (seni cetak grafis) (M. Dwi Marianto, 1988:15).

Memiliki kaitan dengan cetak mencetak. Seni grafis menggunakan teknik-teknik gambar tertulis, digambar, atau dicetak dengan permukaan datar (AC. Andre Tanama, 2020:47).

Jadi, yang dimaksud dengan judul Kisah Pandawa dari Epos Mahabharata dalam Seni Grafis adalah, cerita tentang kehidupan Pandawa atau putra-putra Pandu dari epic/kisah kepahlawanan Mahabharata dalam seni cetak mencetak dengan permukaan datar.

