

**KARAKTERISTIK ARJUNA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM LUKISAN**



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

2014

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4.397/H/S/2019
KLAS	
TERIMA	11-3-2019
	fid-fc

**KARAKTERISTIK ARJUNA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh :

I Ketut Suryawan



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

2014

**KARAKTERISTIK ARJUNA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN DALAM LUKISAN**



**I Ketut Suryawan
NIM : 0811926021**

**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2014**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

KARAKTERISTIK ARJUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM LUKISAN diajukan oleh I Ketut Suryawan, NIM 0811926021, 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 27 Januari 2014, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Titoes Libert, M.Sn
NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

Wiyono, M.Sn
NIP 19670118 199802 1 001

Cognate/ Anggota

Drs. Agus Kamal
NIP. 19560731 198703 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni/ Ketua/Anggota

Wiwik Sri/Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002



***Tugas Akhir ini aku persembahkan kepada:
Kedua orang tuaku Ayah I Wayan Mudra dan ibu
Ni Made Warsi atas segala dukungan dan
semangat yang selalu diberikan baik moral
maupun materi yang tiada terbalaskan.***

KATA PENGANTAR

“Om Swastyastu”

Puji syukur dipanjatkan kehadapan *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* (Tuhan Yang Maha Esa) *Sang Pitara-Pitari, Sang Hyang Aji Saraswati, Ida Betara Hyang Guru* atas rahmat-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Adapun karya tulis ini merupakan karya Tugas Akhir yang diajukan untuk diuji guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 bidang seni rupa murni. Dalam tulisan banyak mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang mengacu ke gaya hidup saat ini yang berdampak bagi kebudayaan lokal.

Maka dari itu sangatlah mungkin dalam tulisan ini banyak kekurangan maupun kesalahan yang terjadi. Sebelumnya penulis mohon maaf dan semoga kesalahan tersebut menjadi acuan bagi penulis kelak yang akan datang berguna untuk memperbaiki tulisan ini. Akhir kata semoga tulisan ini memberi arti dan manfaat bagi para pembaca dan penikmat.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing dan membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yaitu :

1. Drs. Titoes Libert, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan teknis, pengarahan ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

2. Wiyono, M.Sn. Selaku dosen pembimbing II yang juga memberikan bimbingan serta arahan penulisan dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. Drs. Agus Kamal selaku *Cognate*
4. Amir Hamzah, M.Sn. Selaku dosen wali atas waktu serta bimbingan pada masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni merangkap Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek, dan seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Kedua orang tua I Wayan Mudra dan Ni Made Warsi yang harap-harap cemas akan kelangsungan kuliahku dan semua pengorbanannya, baik moral maupun material dan semangat yang menggebu yang tak pernah ada habis-habisnya dan tiada terbalaskan.
10. Kakakku Ni Wayan Supadmi. Ni Made Suarmini. I Komang Sutiawan terima kasih atas dorongannya, support dan kebahagiaan yang sangat

berarti dalam penyelesaian Tugas Akhir dan kehidupan ini. Tante, om, Ponakanku yang lucu cantik ganteng dan semua kakak iparku dan adik-adikku semua keluarga besar di Bali yang selalu memberi dorongan agar tetap semangat.

11. Kekasihku yang tersayang dan tercinta Tari Indra Putri terima kasih atas kesetiiaannya dalam sebuah penantian dan memberi keceriaan di hati, dorongan dan kebahagiaan dan selalu menemani di saat suka maupun duka hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini. Kaulah inspirasi dan api semangat dalam hidupku. Kamu selalu dihati senantiasa dan tak pernah jauh.
12. Kelompok FOUR S (sastra wibawa, sang putu semarajaya, kadek kacor suardana) mari atur strategi lagi lebih cepat lebih baik, Kelompok daksina 08, kamu dimana dengan siapa, kelompok palang, kelompok lukis detak 08, SDI (Sanggar Dewata Indonesia) terima kasih atas bantuan, persaingannya di dalam berkesenian dan kerabatnya. KMHD ISI, Sado Futsal club, Cruw tukang tipu sewon, rongewu café dan angkringan pak surat yang selalu memberi mutang makan disaat gak punya uang terima kasih.
13. Teman-teman seperantauan di Jogja neng omah sRn art house putu pageh, feri Andika terima kasih atas katalognya, agus novi, paktom, bli golek, crew TA 2014 (gung arimaruta, akut, gogon) apem, kacor, sas, sedul, begug, dekmur, klepon, bli gepeng, pakde valasara dan bli-bli adi-adi, teman dan sahabatku I Wayan Edi Sentana (belef) kadek juliantara

(jul) dan semua pihak yang telah memberi dukungan dan tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu terima kasih.

“ Om Shantih Shantih Shantih Om”.



Yogyakarta, 09 Januari 2014

I Ketut Suryawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL KE-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN LAMPIRAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Perwujudan	17
C. Konsep Penyajian	26
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	27
A. Bahan.....	27
B. Alat	29
C. Teknik.....	30
D. Tahapan Pembentukan	30
BAB IV. DESKRIPSI KARYA ATAU TINJAUAN KARYA	42
BAB V. PENUTUP	63
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 1. Karakter wayang golek Arjuna	13
Gb. 2. Karakter orang berpakaian kantoran.....	14
Gb. 3. Contoh karya penulis	15
Gb. 4. Karya Budi Ubrux “Untitled” (modern contemporary asian art auction)	24
Gb. 5. Karya Sudarisman “Improvisasi” (kembar Mayang).....	25
Gambar Tahap Pembentukan	
Gb. 6. Tahap Pembuatan Kanvas.....	31
Gb. 7. Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Melukis	32
Gb. 8. Membaca Buku di Perpustakaan.....	33
Gb. 9. Membuka Situs Internet.....	34
Gb. 10. Menonton Televisi	35
Gb. 11. Membaca Koran atau majalah	36
Gb. 12. Disain yang diprint di kertas.....	37
Gb. 13. Proses sketsa pada kanvas.....	38
Gb. 14. Proses pewarnaan dan penyinaran	39
Gb. 15. Proses penekanan pada objek utama.....	39
Gb. 16. Proses penekanan pada latar belakang.....	40
Gb. 17. Proses pemberian tanda tangan.....	41

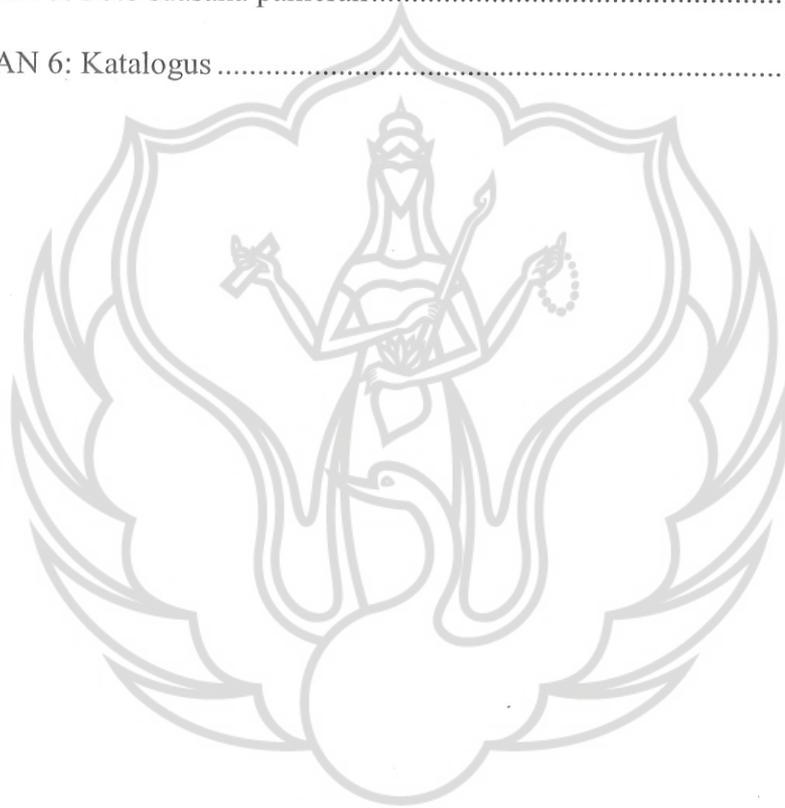
Gambar Karya

Gb. 18. <i>Efek TA</i>	
Akrilik pada kanvas, 150cm x 150cm, 2013	43
Gb. 19. <i>Selamatkan Tradisi Kita #1</i>	
Akrilik pada kanvas, 150cm x 150cm, 2013	44
Gb. 20. <i>Selamatkan Tradisi Kita #2</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 200cm, 2013	45
Gb. 21. <i>Yang Tersisa Hanya Langit</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013	46
Gb. 22. <i>Perang Arjuna</i>	
Akrilik pada kanvas, 185cm x 155cm, 2013	47
Gb. 23. <i>Filsafat Pohon</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 200cm, 2013	48
Gb. 24. <i>Tradisi Yang Memudar</i>	
Akrilik pada kanvas, 120cm x 140cm, 2013	49
Gb. 25. <i>Menikmati Kesegaran</i>	
Akrilik pada kanvas, 150cm x 200cm, 2013	50
Gb. 26. <i>Sofa Untukmu</i>	
Akrilik pada kanvas, 185cm x 155cm, 2013	51
Gb. 27. <i>Siapa Aku</i>	
Akrilik, benang, dackron pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013.....	52
Gb. 28. <i>Merapuh</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013	53

Gb. 29. <i>Sendiri Karena Beda</i>	
Akrilik, benang, dackron pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013.....	54
Gb. 30. <i>Suka Instan</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013	55
Gb. 31. <i>Selamat Pagi Arjuna</i>	
Akrilik pada kanvas, 140cm x 160cm, 2013	56
Gb. 32. <i>Bediri Diantara Awan-Awan</i>	
Akrilik pada kanvas, 200cm x 200cm. 2013	57
Gb. 33. <i>Dialog</i>	
Akrilik pada kanvas, 100cm x 130cm, 2013	58
Gb. 34. <i>Arjuna Mencari Cinta</i>	
Akrilik pada kanvas, 100cm x 130cm, 2013	59
Gb. 35. <i>Delivery Service</i>	
Akrilik pada kanvas, 100cm x 200cm, 2013	60
Gb. 36. <i>Dalam Proses</i>	
Akrilik pada kanvas, 90cm x 120cm, 2013	61
Gb. 37. <i>Karya Ke 20 XX Belum Selesai</i>	
Akrilik pada kanvas, 90cm x 120cm, 2013	62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Foto diri.....	70
LAMPIRAN 2: Foto poster pameran.....	74
LAMPIRAN 3: Foto suasana <i>display</i> karya	75
LAMPIRAN 4: Foto suasana pameran.....	76
LAMPIRAN 5: Foto suasana pameran.....	77
LAMPIRAN 6: Katalogus	78



BAB 1

PENDAHULUAN

Seni, yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia, telah melalui waktu yang panjang untuk mencapai kemajuan seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah mempunyai peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh sifat dasar kebutuhan akan keindahan sebagai salah satu pemenuhan batin manusia.

Karya seni tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indera, kemudian mengalami pengendapan serta diolah dengan kepekaan rasa, lalu diungkapkan dengan bahasa visual agar orang lain dapat memahami pengalaman atau rasa batin seniman. Pengalaman mampu menggerakkan seorang seniman dalam menciptakan karya seni, pengalaman merupakan hasil interaksi dengan lingkungan sekitar. Yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai individu yang hidup dan berinteraksi dengan lingkungannya, maka tak terelakan lagi bahwa kehidupan seniman dan aktivitasnya dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya termasuk dalam hal ini adalah pengaruh perkembangan pendidikan dan teknologi.

Perkembangan zaman dan arus informasi memungkinkan manusia dapat berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung melalui perantara, misalnya, televisi, radio dan majalah.

Dalam perkembangan mutakhir karakteristik wayang sangat mudah ditemukan di Indonesia, ada beberapa ragam variasi wayang yang melintas di fikiran misalnya tokoh-tokoh Pandawa dan Kurawa, misalnya bentuk wayang

kulit, golek, suket dan wayang orang. Arjuna dipilih sebagai satu dasar pijakan karena wayang golek Arjuna diciptakan tidak hanya untuk menghibur, tetapi merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara personal. Wayang berasal dari kata *wayangan* atau *bayangan* yang berarti sumber ilham.¹ Kata ilham dalam hal ini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, wayang berarti sesuatu yang dimainkan seorang dalang. Sesuatu ini berupa gambar pahatan dari kayu yang melambangkan watak-watak manusia, dan lebih ditegaskan lagi pengertian wayang sama dengan sandiwara boneka.²

karakteristik atau ciri-ciri khusus Arjuna divisualisasikan ke dalam karya seni khususnya seni lukis. Dalam penulisan ini karakteristik Arjuna adalah contoh fenomena yang menarik bila dikaitkan dengan kehidupan manusia, juga mempunyai nilai artistik yang tinggi secara visual.

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan seni rupa pada saat ini sangatlah eksis dan produktif. Seni rupa sebagai salah satu cabang kesenian memiliki peranan yang cukup penting di dalam kehidupan manusia. Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk pada seni rupa diperlukan penyusunan, untuk menghindari kemonotonan dan kekacau-balauan. Di samping

¹ Rizem Aizid, Atlas tokoh-tokoh wayang Indonesia april 2012, p. 19

² Ibid, p. 21

membicarakan tentang unsur rupa dan penyusunan, juga akan mencoba memberi informasi tentang fungsi dan peranan seni rupa dalam kehidupan manusia. Suatu karya seni yang memuat kreativitas, gagasan, ide, wujud atau kemampuan estetis visual berdasarkan kaidah estetika menjadi hal yang signifikan dalam lingkup akademik. Pengalaman estetis dari pribadi seakan menjadi tuntutan sekaligus spirit yang telah dibentuk ke dalam wujud visual, atas galian kreativitas sehingga membentuk suatu hal yang inovatif kreatif. Di dalam proses akademi ini tak luput dari referensi yang menjadi acuan dalam berkarya. Baik dalam wujud wacana maupun kontak visual yang memperkaya atau memberi ide dalam berkarya. Dan rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.³

Dalam kehidupan sehari-hari seni tradisi bersifat konservatif yaitu cenderung kolot. Sering kali sifat itu timbul tanpa dasar yang jelas dan terlihat tidak memiliki sikap yang reflektif terhadap perkembangan zaman. Misalnya kecenderungan melihat hal yang baru dan modifikasi yang terjadi pada seni atau budaya zaman sekarang. Maka dari itu timbul keinginan untuk mengolah atau menjadikan karakteristik wayang golek Arjuna ke dalam kehidupan saat ini. Ketertarikan mengangkat karakteristik Arjuna karena bisa memberikan pandangan baru yang sama sekali asing bagi masyarakatnya dengan cara menggabungkan unsur tradisi dengan modern. Misalnya kepala wayang di gabungkan dengan

³ Dharsono Soni Kartika Seni Rupa Modern, Penerbit Rekayasa Sains Bandung 2004, p. 28

manusia kantoran, oleh karena itu seniman selalu di tuntut untuk kreatif di dalam menciptakan, menyajikan dan menyampaikan gagasan ke dalam bentuk karya seni khususnya seni rupa tanpa meninggalkan nilai-nilai dan norma yang ada, sehingga melahirkan karya yang berkualitas.

Dalam bentuk, karakternya wayang golek Arjuna tidak diangkat secara utuh (wayang sesuai pakem) melainkan hanya mengambil karakteristik/citra visual dan simbol-simbol yang terdapat pada seni wayang golek Arjuna itu sendiri. Wayang bukan hanya pertunjukan yang bersifat menghibur, tetapi juga erat akan nilai-nilai falsafah hidup. Di dalam cerita wayang, tiap-tiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum, dan sangat menarik dijadikan objek dalam membuat karya dua dimensi. Arjuna memiliki karakter yang mulia, berjiwa kesatria, imannya kuat, tahan terhadap godaan duniawi, gagah berani, dan selalu berhasil merebut kejayaan sehingga diberi julukan Dananjaya. Inilah sebagai alasan untuk menjadikan karakteristik wayang golek Arjuna sebagai dasar penciptaan lukisan.

Wayang golek Arjuna mempunyai beragam variasi yang membuat seniman tak bosan-bosannya mengulas keunikan bentuk dan warna wayang golek Arjuna itu sendiri. Karena mempunyai keyakinan dan semangat untuk menghadirkan bentuk-bentuk karakteristik Arjuna yang unik sebagai karya seni lukis dengan sentuhan kekinian. Misalnya menggabungkan unsur-unsur tradisi ke dalam unsur-unsur modern untuk tujuan memperkenalkan kepada generasi muda. Dengan cara memberikan pandangan baru yaitu Sistem transmisi kepada generasi

selanjutnya dengan cara memperkenalkan akan mengantarkan generasi muda pada pemahaman demi pemahaman secara otomatis dan lebih mudah.

Dengan kata lain pelakonan akan dengan sendirinya memberikan penjelasan menerjemahkan tradisi itu sendiri kepada generasi baru.⁴

Oleh karena keunikan dan kerumitan bentuk karakteristik wayang golek Arjuna maka dari itu diungkapkan sebagai simbol semua kegelisahan yang ada di dalam diri. Sekaligus berusaha mengangkat tema ini sebagai sumber ide penciptaan dalam berkarya, yang kemudian diwujudkan ke dalam wujud visual (karya dua dimensional) maupun konsep penciptaan.

B. RUMUSAN MASALAH

Setiap penciptaan suatu karya seni selalu menghadapi permasalahan – permasalahan dalam proses penciptaan. Dalam proses penciptaan Tugas Akhir karya seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Mendekati atau mempelajari karakteristik wayang golek Arjuna itu.
2. Nilai-nilai filosofi yang ada dalam tokoh Arjuna.
3. Berusaha memvisualisasikannya karakteristik Arjuna ke dalam karya seni lukis dua dimensi dengan sentuhan kontemporer.

⁴ Rizem Aizid, Atlas tokoh-tokoh wayang Indonesia april 2012, p. 15

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan:

- a. Menjelaskan karakteristik wayang golek Arjuna untuk mewakili permasalahan kehidupan manusia dalam pemaknaannya.
- b. Memvisualisasikan masalah kehidupan manusia pada karakteristik wayang golek Arjuna ke dalam karya seni lukis.

2. Manfaat:

- a. Menjadi media komunikasi melalui karya seni.
- b. Masyarakat atau generasi muda bisa mengenal karakteristik Arjuna sebagai salah satu bagian dari seni tradisi Indonesia.

D. MAKNA JUDUL

Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian maka pengamat akan memaparkan pengertian dari judul penulisan karya ini yaitu **Karakteristik Arjuna sebagai Ide Penciptaan dalam Lukisan :**

Karakteristik

Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih adalah:

“Keteguhan integritas dalam diri seseorang untuk melakukan yang benar dan kualitas pribadi yang memberikan perbedaan dan mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu”.⁵

⁵ Suharso dan Ana Retnoningsih. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Penerbit CV. Widya Karya-Semarang. P. 223

Sedangkan menurut Hoetomo M. A adalah:

“Ciri-ciri khusus”.⁶

Arjuna

Menurut Purwadi adalah:

“Salah seorang anak dari dewi Kunti permaisuri dan raja Hastinapura bernama prabu Pandudewanata ia terlahir dengan wajah rupawan serta berkepribadian yang lembut, serta berwatak kesatria. Keahliannya mumpuni dalam segala bidang, serta sifat penyayang pada semua wanita. Dan tidak hanya sekedar tampan, tapi juga mempesona”.⁷

Sedangkan menurut Rizem Aizid. Arjuna adalah:

“Golongan seorang kesatria yang suka menjaga ketentraman mayapada dan sejak kecil ia suka menuntut ilmu dan suka betapa di gunung indrakila”.⁸

Ide

Menurut Soeharso dan Ana Retnoningsih adalah:

“Rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita. Ide dalam kajian maupun menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat”.⁹

Sedangkan Ide menurut Loren Bagus adalah:

“Ide dari bahasa Yunani *“ide”*, awalnya berarti visi atau kontemplasi. Istilah ini secara luas digunakan dalam filsafat umum untuk gambaran mental dari beberapa objek, eksternal, berupa rancangan yang tersusun dalam pikiran”.¹⁰

⁶ Hoetomo. kamus lengkap bahasa Indonesia, Surabaya : mitra pelajar, 2005, p. 241

⁷ Purwadi, Mengenal tokoh wayang dan keterangannya, penerbit, CV cendrawasih no. 18 sukoharjo. 2007, p. 25.

⁸ Ibid, p. 25

⁹ Ibid, p. 173

¹⁰ Loren Bagus, kamus filsafat, gamedia pustaka utama, Jakarta, 1996, p. 297.

Penciptaan

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia adalah:

“Cipta (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif.

Penciptaan berasal dari kata cipta yang berarti kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan kreatif, juga berarti pembuatan atau proses penciptaan”.¹¹

Lukisan

Menurut Dharsono Sony Kartika adalah:

“Dikatakan suatu ungkapan pengalaman estetis. Yaitu karya dua dimensi yang menggunakan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang di mana bisa merupakan pengekspresian dari ide-ide emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi harmoni.

Seni lukis adalah bentuk lukisan pada bidang dua dimensi, berupa makna yang mengandung maksud dan lebih dari sekedar suatu kombinasi garis dan warna pada permukaan dua dimensi. Di mana orang bisa mengkombinasikan pandangan hidup mereka, penderitaan mereka, gagasan serta kepercayaan. Tapi seniman benar-benar kreatif menampilkan pada dunia lebih dari pada sebuah pertanyaan dari reaksi pribadi. Lukisan adalah karya seni yang memiliki makna pada dirinya sendiri, sebuah kehidupan sendiri, baik lukisan realistik maupun abstrak”.¹²

Ditinjau dari pengertian masing-masing di atas, maka yang dimaksud dengan **“Karakteristik Arjuna sebagai Ide Penciptaan dalam Lukisan”** adalah sebuah proses perwujudan di mana karakteristik Arjuna yang divisualisasikan ke dalam bentuk karya dua dimensi. Misalnya kepala wayang golek Arjuna dikombinasikan dengan manusia berpakaian kantoran yang dijadikan objek utama untuk mewakili sekian banyaknya ide. Karena karakteristik wayang golek Arjuna mempunyai nilai estetis, filosofis dan

¹¹ Tim penyusun kamus pusat Pembina, dan pengembangan bahasa, kamus besar bahasa Indonesia. (Depdikbud, Balai Pustaka, 1993), p. 24.

¹² Dharsono Sony Kartika. Seni Rupa Modern, 2004, p. 36

spiritual yang tinggi, keingin menjadikannya sebagai ide penciptaan ke dalam bentuk karya dua dimensi yaitu lukisan.

Tradisi memiliki potensi konflik dan mampu meledakkan konflik walau tanpa adanya gesekan elemen di luar tradisi itu sendiri. Dengan mengolah karakteristik Arjuna itu menjadi modern atau kontemporer, contohnya dengan menampilkan produk-produk modern ke dalam lukisan misalnya Arjuna dengan salah satu produk *soft drink*. Karena sekarang ini adalah era di mana orang membeli barang/produk bukan karena nilai kemanfaatannya namun karena gaya (hidup). Dalam logika simbol-simbol, objek-objek tidak lagi dihubungkan dengan fungsi atau dengan kebutuhan yang nyata.¹³

Dari pemikiran yang didapatkan, kemudian dihadirkan ke dalam wujud visual yaitu karya dua dimensional (karya seni lukis) ditampilkan melalui segala aspek estetis visual : garis, warna bentuk, bidang, tekstur dan komposisi yang disajikan sebegitu rupa sekaligus menampilkan produk-produk ke dalam seni tradisi untuk menjadikan tradisi dan terus berkembang kepada generasi muda.

Kesimpulan dari penjelasan di atas yaitu **“Karakteristik Arjuna Sebagai Ide Penciptaan dalam Lukisan”** adalah karakteristik wayang golek Arjuna yang melatarbelakangi timbulnya sebuah ide yang diwujudkan dalam bentuk visual yaitu karya dua dimensional yakni Lukisan.

¹³ Jean P Baudrillard, Masyarakat Konsumsi, Penerbit Kreasi Wacana Agustus 2011, p. 84