



Wayang Kulit Sebagai Representasi Kehidupan Sosial dalam Karya Seni Lukis Kontemporer

Rahmad Al Mutaqqim *, Yasrul Sami

Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25171

*Penulis Korespondensi: rahmadal1108@gmail.com

Abstract. *Wayang kulit is a traditional art form that embodies moral, social, and spiritual values, while representing human life. In today's social context, marked by challenges such as power manipulation, economic inequality, and the decline of moral values, wayang kulit remains relevant as a medium of reflection and social critique. This artistic creation applies Bandem's consortium art method with five stages: preparation, elaboration, synthesis, concept realization, and completion. Through contemporary painting, wayang kulit characters are reinterpreted in expressive and symbolic visual styles. The artwork serves not only as an artistic expression but also as a cultural preservation effort that bridges traditional values with contemporary realities. It is expected that this work will strengthen cultural awareness, function as a medium of social critique, and open broader opportunities for artistic exploration.*

Keywords: *Shadow puppets; Social representation; Contemporary painting; Cultural preservation; Social criticism.*

Abstrak. Wayang kulit merupakan salah satu seni tradisi yang mengandung nilai moral, sosial, dan spiritual, serta merepresentasikan kehidupan manusia. Dalam konteks sosial saat ini yang penuh tantangan, seperti manipulasi kekuasaan, kesenjangan ekonomi, dan lunturnya nilai moral, wayang kulit tetap relevan sebagai media refleksi dan kritik sosial. Penelitian penciptaan karya seni ini menggunakan metode konsorsium seni Bandem dengan lima tahapan: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Melalui pendekatan seni lukis kontemporer, tokoh-tokoh wayang kulit ditafsirkan ulang dengan gaya visual yang ekspresif dan simbolik. Karya ini tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga upaya pelestarian budaya yang menjembatani nilai tradisional dengan realitas kontemporer. Diharapkan karya ini dapat memperkuat kesadaran budaya, menjadi sarana kritik sosial, serta membuka ruang eksplorasi seni yang lebih luas.

Kata kunci: Wayang kulit; Representasi sosial; Seni lukis kontemporer; Pelestarian budaya; Kritik sosial

1. PENDAHULUAN

Wayang kulit merupakan salah satu seni tradisi yang telah lama menjadi bagian dari budaya Indonesia. Di balik bentuk visualnya yang khas, wayang kulit menyimpan berbagai nilai kehidupan, ajaran moral, serta gambaran tentang perilaku manusia dalam berbagai situasi. Cerita-cerita yang dibawakan dalam pertunjukan wayang kulit, terutama yang diambil dari kisah Ramayana dan Mahabharata, tidak hanya menceritakan kisah heroik, tetapi juga menggambarkan kompleksitas hubungan sosial, politik, dan etika. Tokoh dalam wayang kulit, seperti Arjuna, Sinta, Pandawa, Kurawa, Rahwana dan masih banyak yang lainnya, tidak hanya mewakili karakter tertentu dalam cerita, tetapi juga melambangkan nilai-nilai dan dinamika sosial yang ada dalam masyarakat. Misalnya, pertempuran antara kebaikan dan kejahatan dalam wayang sering kali dianggap sebagai representasi dari perjuangan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis mengamati bahwa kondisi kehidupan sosial saat ini banyak diwarnai berbagai masalah seperti manipulasi kekuasaan, kepura-puraan, kesenjangan ekonomi, serta melemahnya nilai-nilai kejujuran, kebijaksanaan dan lainnya. Realitas ini mendorong penulis untuk mengangkat tema sosial ke dalam karya seni, dengan cara mengaitkannya pada cerita dan karakter dalam wayang kulit.

Melalui seni lukis kontemporer, penulis mencoba merepresentasikan persoalan sosial tersebut ke dalam bahasa visual yang lebih bebas dan simbolik. Media kanvas dipilih sebagai tempat menuangkan gagasan, dengan teknik dan eksplorasi visual yang disesuaikan dengan karakter tokoh dan pesan yang ingin disampaikan. Tokoh wayang kulit tidak digambarkan secara pakem seperti dalam pertunjukan tradisional, melainkan diolah kembali dengan gaya dan bentuk yang lebih ekspresif sesuai interpretasi pribadi. Dengan menghadirkan tokoh wayang kulit dalam situasi sosial yang dekat dengan realitas saat ini, karya ini diharapkan mampu menjadi refleksi, sekaligus kritik terhadap berbagai persoalan yang terjadi di tengah masyarakat. Selain itu, karya ini juga menjadi upaya untuk menjaga wayang kulit sebagai sumber nilai budaya yang tetap bisa bicara dalam konteks zaman sekarang.

2. KAJIAN PUSTAKA

Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan kesenian dengan menggunakan bentuk karakter mitologi yang biasanya dibuat dengan menggunakan lembaran kulit binatang (kerbau atau sapi) yang dikeringkan. Menurut Aizid (2013: 21 dalam Satriyo dan Oemar, 2021) Dari sudut pandang terminologi, wayang berasal dari kata “wayangan” atau “bayangan”, yang berarti sumber ilham, dengan ilham di sini merujuk pada ide untuk menggambarkan bentuk tokoh. Sebaliknya, ada pandangan lain yang mengatakan bahwa kata “wayang” berasal dari gabungan kata “wad” dan “hyang” yang berarti leluhur.

Pengertian Seni

Seni merupakan kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas dalam suatu karya yang karena bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya. Definisi ini dimaknai bahwa seni merupakan kegiatan rohani, dan bukan semata-mata kegiatan jasmani. Keutuhan karya seni sangat ditentukan oleh keterlibatan rohani senimannya dalam berkarya, yang dapat menggetarkan cita rasa, baik si pencipta maupun penikmatnya. (Maruto, 2014:22-32)

Pengertian Seni Rupa

Kartika, Dharsono Sony (dalam Danianto dan Pranata 2019:115-122) menyampaikan bahwa Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa-an, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Menurut Sunarto dan Suherman (dalam Nia Andriani 2024:123-136) menyatakan, bahwa “pengertian seni rupa secara mendasar dapat dipahami sebagai salah satu cabang seni rupa yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh indra penglihatan dan dirasakan oleh rabaan”.

Seni Lukis

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional (Suwaji Bastomi 1992:19). Seni lukis adalah karya seni yang terbentuk dari pengelolaan beberapa komponen seperti warna, teknik dan bentuk. Dapat disimpulkan seni lukis adalah karya seni 2 dimensi yang diciptakan oleh kreatifitas manusia dengan menuangkan ide nya di kanvas atau bidang lainnya untuk menghasilkan sebuah karya. (Mulyanti dan Winarno 2023:123-136)

Seni Lukis Kontemporer

Seni lukis kontemporer secara umum menurut Susanto (2002: 102 dalam Karja, 2020) diartikan seni rupa yang berkembang masa kini karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat saat ini. Kontemporer berarti sezaman atau sewaktu. Di dalam kamus Oxford Learner’s Pocket Dictionary dijelaskan, ada dua pengertian dari contemporary. Pertama belonging to the same time (termasuk waktu yang sama), dan yang kedua, of the present time; modern (waktu sekarang atau modern). Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kontemporer adalah pada masa kini atau dewasa ini. (Amin 2013:1-12)

Representasi

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lainnya yang mewakili ide, emosi hingga fakta. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili. (Khairally, 2022). Secara garis besar teori representasi adalah kerangka konseptual yang digunakan dalam memahami bagaimana makna dan pemahaman tentang budaya di dunia. Makna dan pemahaman ini dihasilkan, dikomunikasikan, dan dipertahankan dalam bentuk simbol, gambar, atau tanda. (Sholichah, Putri, dan Setiaji, 2023:32-42)

Semiotika

Semiotika (semiotics) berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif, mampu menggantikan suatu yang lain (*stand for something else*) yang dapat dipikirkan atau dibayangkan (Broadbent, 1980 dalam Dharma, 2016). Sementara itu menurut Barthes, semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk mengartikan suatu tanda, di mana bahasa juga merupakan susunan atas tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Tanda-tanda tersebut dapat berupa lagu, dialog, not musik, logo, gambar, mimik wajah, hingga gerak tubuh. (Kevinia, Aulia, dan Astari, 2022:38-43)

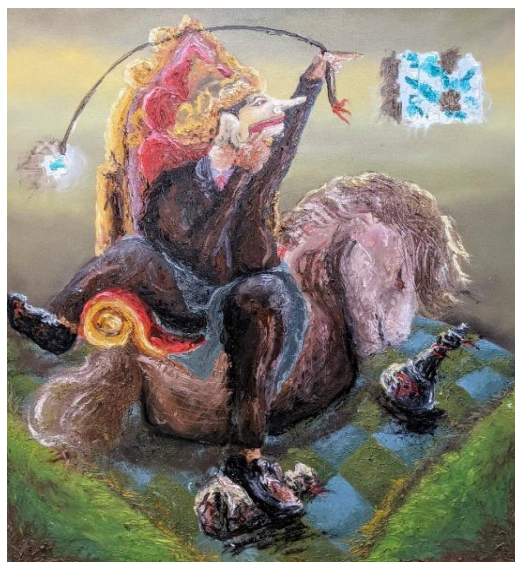
3. METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang penulis gunakan adalah metode yang sudah diusulkan dalam konsorsium seni menurut Bandem (2001:3-4) “metode ini terdiri dari 5 tahapan berkarya, yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian.” Dalam membuat karya penulis menggunakan judul wayang kulit sebagai representasi kehidupan sosial dalam karya seni lukis kontemporer.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Karya

Karya 1 “Sang Pemimpin”



Gambar 1. Karya 1 "Sang Pemimpin".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 120 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya berjudul "Sang Pemimpin" ini dibuat pada tahun 2025 dan merupakan karya pertama dalam penciptaan tugas akhir. Karya memiliki dimensi 100 cm × 120 cm, dikerjakan menggunakan media kanvas dengan bahan cat minyak. Teknik yang digunakan adalah *impasto*, Objek utama dalam karya ini adalah tokoh wayang Petruk, yang digambarkan duduk di atas kursi mewah berwarna merah dengan posisi tubuh seolah sedang menunggang kuda lumping. Figur Petruk memakai busana layaknya seorang pejabat atau penguasa, menampilkan ekspresi wajah yang tampak bingung. Gestur tubuh tokoh divisualkan dengan tangan kanan menyentuh bibir, sedangkan tangan kiri memegang sebuah cambuk, yang pada ujungnya terdapat kepingan *puzzle*. Kepingan tersebut diarahkan ke bagian peta *puzzle* yang ditunjuk oleh tangan kiri tokoh, membentuk narasi visual yang menyiratkan makna simbolik. Terdapat elmen tambahan berupa karpet bermotif papan catur, lengkap dengan bidak-bidak catur yang salah satunya tampak terinjak oleh objek utama sebagai simbol penguat makna dalam karya ini. Latar belakang karya bernuansa gelap dengan dominasi warna coklat yang dipadukan dengan sentuhan warna kuning sebagai sumber pencahayaan.

Dalam proses penciptaan karya, penulis mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Pemilihan warna objek utama, objek pendukung dan latar belakang, tekstur yang diterapkan secara keseluruhan cenderung kasar untuk menonjolkan atau mempertegas objek, kecuali pada latar belakang objek cenderung lebih halus. Bentuk objek karya keluar dari objek nyatanya karena dalam pengerjaan karya yang lebih spontan agar terlihat lebih ekspresif tetapi masih mempertimbangkan unsur gelap terang pada karya. Komposisi dalam objek utama dan pendukung pada karya disesuaikan dan menghasilkan prinsip kesatuan antara objek utama dan pendukung.

Karya ini terinspirasi dari cerita pewayangan tentang tokoh Petruk, yang berasal dari kalangan masyarakat bawah. Dalam cerita tersebut, Petruk digambarkan menjadi seorang raja atau pemimpin, meskipun sebenarnya ia tidak memiliki kemampuan atau kelayakan untuk memimpin. Ia memperoleh kekuasaan melalui cara-cara yang tidak lazim, dan ketika sudah berkuasa, ia tidak mampu menjalankan tanggung jawabnya dengan baik karena kecerobohan dan ketidakmampuannya dalam mengelola pemerintahan. Hal ini divisualisasikan dalam lukisan melalui penggambaran tokoh Petruk yang tampak kebingungan dalam menyelesaikan sebuah *puzzle* berbentuk peta, yang menjadi simbol dari masalah-masalah yang dihadapinya sebagai pemimpin. Kursi mewah yang didudukinya, berdampingan dengan kuda lumping, memberikan makna simbolik tentang gaya kepemimpinan yang tidak rasional dan cenderung semena-mena, seolah dijalankan tanpa kesadaran penuh. Sementara itu, bidak catur yang

terinjak oleh tokoh utama menggambarkan tindakan yang mengabaikan strategi dan perencanaan, yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kepemimpinan.

Melalui karya ini, penulis ingin menyampaikan kritik terhadap kondisi sosial yang terjadi saat ini, di mana masih banyak orang yang mengejar kekuasaan tanpa benar-benar memahami tanggung jawab di baliknya. Hal ini seringkali terjadi dalam konteks pemerintahan, di mana pemimpin tidak mampu menjalankan tugas sesuai dengan visi dan misi yang diemban, sehingga menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat luas dan merusak kepercayaan publik.

Karya 2 “Kesetaraan Gender”



Gambar 2. Karya 2 "Kesetaraan Gender".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 150 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya berjudul "Kesetaraan Gender" ini dibuat pada tahun 2025 dan merupakan karya kedua dalam penciptaan tugas akhir. Karya memiliki dimensi 100 cm × 150 cm, dikerjakan menggunakan media kanvas dengan bahan cat minyak. Teknik yang digunakan dalam karya ini yaitu teknik *impasto*. Dalam karya lukisan ini objek tokoh wayang utamanya ialah Srikandi, terlihat objek utama yang memakai busana seperti superhero kekinian yaitu Wonderwomen dengan gestur tubuh sedang memanah dan kepala mendongkakan ke atas. Kemudian terlihat dua tali yang menjuntai ke bawah disetiap sisi kanan dan kiri. Disetiap ujung tali terdapat simbol kesetaraan gender yakni sebelah kiri laki-laki (*male*) berwarna biru dan sebelah kanan (*femele*) berwarna merah muda kemerahan. Latar belakang dalam karya ini cenderung memakai warna kontras yaitu kuning, merah muda, biru muda dan biru.

Karya ini memuat unsur-unsur seni rupa yang ditampilkan melalui penggunaan garis dan tekstur. Garis spontan tampak jelas pada elemen tali yang menjuntai, sedangkan garis lengkung terlihat pada bentuk panah yang dipegang oleh tokoh utama. Penggunaan tekstur dalam karya ini cenderung kasar, dengan tujuan menampilkan ekspresi yang kuat. Efek tekstural ini diperoleh melalui teknik aplikasi cat menggunakan pisau palet dan jari tangan, yang menghasilkan permukaan lukisan yang dinamis dan ekspresif. Pemilihan warna latar belakang dilakukan secara sadar untuk menciptakan kontras visual yang mendukung makna karya. Bagian kanan bawah bidang lukis didominasi warna biru dengan objek pendukung berwarna merah muda, sementara bagian kiri bawah menampilkan warna merah muda kemerahan dengan objek pendukung berwarna biru. Warna kuning diterapkan di sekitar tokoh utama sebagai upaya untuk menekankan peran sentral Srikandi dalam komposisi. Penempatan objek utama di bagian tengah kanvas, dalam posisi sedang memegang panah, dirancang secara komposisional untuk menjadi pusat perhatian. Sementara itu, objek-objek pendukung yang terletak di sisi kanan dan kiri digunakan untuk membangun prinsip keseimbangan visual dalam karya.

Karya lukis ini terinspirasi dari tokoh Srikandi dalam cerita pewayangan, yang dikenal sebagai satu-satunya pahlawan perempuan yang ahli memanah. Dalam cerita tersebut, peperangan umumnya hanya dilakukan oleh laki-laki, namun Srikandi menunjukkan keberanian dan tekad yang kuat untuk ikut berjuang, hingga akhirnya dikenal sebagai pahlawan perempuan pertama. Visualisasi tokoh Srikandi dalam karya ini diinterpretasikan secara kontemporer. Objek utama gambarkan mengenakan busana bergaya pahlawan super kekinian, menyerupai tokoh *Wonder Woman*, sebagai simbol kekuatan dan keberanian perempuan. Tokoh utama divisualisasikan sedang memegang panah, yang memperkuat narasi perlawanan dan keteguhan hati. Di bagian bawah kanan dan kiri objek utama, ditambahkan simbol-simbol kesetaraan *gender* untuk menekankan makna yang diusung dalam karya ini.

Karya ini juga merefleksikan kondisi sosial saat ini, di mana perempuan masih sering menghadapi keterbatasan dalam mengakses kesempatan yang setara, baik dalam bidang pekerjaan, politik, maupun peran dalam keluarga. Ketimpangan seperti beban kerja rumah tangga yang tidak merata serta kurangnya dukungan terhadap aspirasi perempuan menjadi isu yang relevan untuk diangkat. Melalui figur Srikandi, karya ini menyampaikan pesan penting mengenai urgensi kesetaraan gender, khususnya dalam konteks masyarakat Indonesia, sebagai bentuk pengakuan atas hak-hak perempuan yang sejajar dengan laki-laki.

Karya 3 “Kejujuran”



Gambar 3. Karya 3 "Kejujuran".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 140 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya berjudul "Kejujuran" ini dibuat pada tahun 2025 dan merupakan karya ketiga dalam penciptaan tugas akhir. Karya memiliki dimensi 100cm × 140 cm, dikerjakan menggunakan media kanvas dengan bahan cat minyak. Teknik yang digunakan dalam karya ini yaitu teknik *impasto* dengan gaya ekspresif. Terlihat objek utama yaitu tokoh wayang Semar berada di posisi atas tumpukan kursi-kursi, kursi-kursi tersebut sebagai objek pendukung yang paling bawah yaitu sofa keluarga disusul dengan kursi sekolah atau belajar, kursi kerja dan hingga paling atas terdapat kursi kekuasaan. Kemudian warna latar belakang dalam karya ini terlihat didominasi dengan warna ungu.

Karya ini menggunakan unsur-unsur seni rupa seperti garis, tekstur, serta gelap terang. Penggunaan garis dan tekstur yang bersifat spontan dan kasar memberikan kesan ekspresif pada karya. Unsur gelap terang diterapkan untuk menciptakan kedalaman dan menghindari kesan datar pada bidang visual. Prinsip keseimbangan dicapai melalui penempatan objek utama, yaitu tokoh wayang Semar, dan objek pendukung berupa tumpukan kursi yang disusun di bagian tengah kanvas. Hubungan antara objek utama dan objek pendukung membentuk kesatuan visual yang harmonis. Penekanan ditunjukkan melalui aplikasi warna krem kekuningan di sisi kiri area sekitar objek, yang berfungsi untuk menarik perhatian menuju tokoh utama, yakni wayang Semar.

Karya ini terinspirasi dari karakter tokoh wayang Semar, yang dikenal sebagai penasihat dan pengasuh para kesatria untuk senantiasa berbuat kebaikan. Semar memiliki karakter yang bijaksana dan jujur, sehingga sangat dihormati dalam berbagai lakon pewayangan. Dalam karya ini, Semar digambarkan berada di atas tumpukan kursi sebagai simbol nilai kejujuran ditempatkan di posisi tertinggi. Tumpukan kursi yang terdiri atas sofa keluarga, kursi pendidikan, kursi kerja, hingga kursi kekuasaan dimaknai sebagai simbol jenjang kehidupan seseorang. Kejujuran sebagai nilai utama yang harus dijunjung tinggi dalam setiap jenjang tersebut agar seseorang dapat bertanggung jawab atas peran yang diemban. Sofa keluarga yang berada di posisi paling bawah menggambarkan bahwa dasar dari pembentukan sikap jujur berasal dari lingkungan keluarga. Jika sejak dalam keluarga seseorang terbiasa berbuat kebohongan, maka besar kemungkinan kebiasaan tersebut akan terbawa ke jenjang berikutnya, seperti lingkungan pendidikan, dunia kerja, hingga ke posisi yang lebih tinggi, dan bahkan dapat menghilangkan nilai kejujuran dalam diri individu tersebut. Kemudian latar belakang karya didominasi oleh warna ungu mendukung suasana keseluruhan karya dalam menyampaikan pesan tentang pentingnya kejujuran di setiap lapisan kehidupan.

Karya ini juga merupakan bentuk respons terhadap kondisi sosial saat ini, berdasarkan pengamatan penulis terhadap menurunnya nilai kejujuran dalam kehidupan masyarakat, baik dalam lingkup keluarga maupun sosial. Fenomena seperti berbohong, menipu, korupsi, dan penyebaran informasi palsu menjadi persoalan yang meresahkan karena dapat merusak hubungan sosial. Melalui karya ini, diharapkan dapat menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya menanamkan dan menerapkan sikap jujur dalam berbagai aspek kehidupan.

Karya 4 “Konflik Antar Saudara”



Gambar 4. Karya 4 "Konflik Antar Saudara".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 140 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya yang berjudul "Konflik Antar Saudara" ini merupakan karya keempat dalam rangkaian proses penciptaan tugas akhir, yang diselesaikan pada tahun 2025. Karya ini berukuran 100 cm × 140 cm dan dibuat di atas media kanvas dengan menggunakan bahan cat minyak. Teknik yang digunakan adalah teknik *impasto*, diaplikasikan melalui pisau palet, jari, serta sapuan kuas. Secara visual, karya ini menampilkan sejumlah figur tokoh wayang, antara lain Gunungan (Kayon), Pandawa, dan Kurawa. Komposisi visual menempatkan Gunungan sebagai elemen sentral di tengah bidang kanvas. Di sisi kanan Gunungan, digambarkan lima tokoh Pandawa yang terdiri atas Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Sementara di sisi kiri, terdapat delapan figur Kurawa yang meliputi Duryudana, Dursasana, Dursilawati, Citraga, Durmagati, Citraksa, Citraksi, dan Citramarma. Latar belakang dalam karya ini didominasi oleh warna-warna kontras, yakni perpaduan antara warna panas dan warna dingin. Pemilihan palet warna tersebut disesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh serta dimaksudkan untuk memperkuat makna naratif dan emosional dalam karya.

Dalam proses penciptaan karya lukis ini, penulis secara sadar menerapkan unsur dan prinsip dasar seni rupa sebagai landasan visual. Unsur garis, tekstur, serta pencahayaan (gelap-terang) menjadi elemen penting yang diolah untuk memperkuat karakter ekspresif karya. Garis-garis yang digunakan tampak bersifat spontan, baik dalam penggambaran latar belakang maupun figur wayang, dipadukan dengan tekstur kasar guna menciptakan efek visual cat timbul yang memberikan kedalaman pada permukaan kanvas. Adapun representasi tokoh wayang mengalami sedikit modifikasi, khususnya pada ornamen busana, sebagai bentuk eksplorasi artistik terhadap karakter. Komposisi visual para tokoh diatur dengan mempertimbangkan prinsip keseimbangan, yakni melalui penempatan figur secara proporsional di sisi kanan, kiri, dan tengah bidang kanvas. Aspek penekanan (*emphasis*) dalam karya ditampilkan melalui penggunaan warna kontras pada latar belakang. Strategi ini bertujuan untuk menonjolkan kehadiran visual tokoh-tokoh utama seperti Gunungan, Pandawa, dan Kurawa, sehingga tercipta fokus visual yang jelas.

Karya lukisan ini terinspirasi dari kisah pewayangan Pandawa dan Kurawa, yang menggambarkan konflik antar dua kelompok bersaudara. Perselisihan ini berakar dari perebutan kekuasaan atas tahta kerajaan dan berpuncak pada Perang Bharatayudha, yang dimenangkan oleh pihak Pandawa karena mereka mempertahankan hak-haknya yang sah. Dalam karya ini, ditampilkan elemen visual Gunungan (Kayon) dalam pementasan wayang kulit berfungsi sebagai penanda pembuka maupun penutup cerita. Namun, dalam karya ini, Gunungan dimaknai ulang sebagai representasi dunia dan kehidupan manusia, dengan penambahan elemen visual seperti binatang antara lain kera, burung, harimau, dan banteng

yang menggambarkan karakteristik manusia, serta ular yang melambangkan alur kehidupan. Visualisasi gapura digunakan sebagai simbol transisi menuju alam spiritual, sedangkan pohon dimaknai sebagai lambang kehidupan itu sendiri. Latar belakang lukisan sengaja diberi warna kontras antara warna panas dan dingin untuk mempertegas karakter tokoh. Pada sisi kiri, yang merepresentasikan kelompok Kurawa, digunakan warna merah dan visualisasi api sebagai simbol sifat antagonis seperti kesombongan dan keserakahan. Sementara itu, sisi kanan, yang menampilkan kelompok Pandawa, diberi nuansa warna dingin kehijauan sebagai representasi sifat protagonis yang rendah hati, bijaksana, dan menjunjung keadilan.

Secara konseptual, karya ini mencoba merefleksikan kondisi sosial masa kini, di mana konflik antar individu, kelompok, suku, bahkan antar saudara masih kerap terjadi. Perselisihan tersebut seringkali dipicu oleh ambisi terhadap kekuasaan, harta, dan wilayah. Penulis melihat bahwa sifat-sifat negatif yang ditunjukkan oleh Kurawa, seperti keserakahan dan kesombongan, masih banyak ditemukan dalam kehidupan masyarakat saat ini. Nilai-nilai tersebut tidak hanya merugikan orang lain, tetapi juga dapat menjadi bumerang bagi pelakunya sendiri. Melalui karya ini, penulis berharap dapat memberikan refleksi visual bagi masyarakat, bahwa sifat serakah tidak akan membawa pada kemenangan sejati, melainkan menimbulkan konsekuensi negatif yang lebih besar.

Karya 5 “Hidup Damai”



Gambar 5. Karya 5 "Hidup Damai".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 120 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya berjudul "Hidup Damai" merupakan karya kelima penciptaan tugas akhir, dan diselesaikan pada tahun 2025. Karya ini memiliki dimensi 100 cm × 120 cm, dikerjakan di atas media kanvas dengan menggunakan cat minyak sebagai bahan utama. Teknik yang diterapkan adalah teknik *impasto*, yang diaplikasikan melalui penggunaan pisau palet, sapuan kuas, serta sentuhan jari. Tokoh utama dalam karya ini adalah figur wayang Begawan Abiyasa, yang divisualisasikan sedang memegang sebuah tongkat. Tokoh ini didampingi oleh tiga figur anak-anak yang berperan sebagai pendukung, digambarkan berada di bagian belakang tokoh utama dan tampak sedang menuntunnya. Di sisi kanan komposisi, terdapat dua figur lain yang memperlihatkan gestur menyambut, seolah-olah menyambut kedatangan tokoh utama ke dalam sebuah rumah. Elemen pendukung lainnya seperti hewan dan tumbuhan turut dihadirkan dalam komposisi, berkumpul secara harmonis dalam satu bidang gambar. Latar belakang karya ini didominasi oleh penggunaan warna-warna dingin, seperti biru dan hijau.

Unsur seni rupa yang digunakan dalam karya ini terlihat dari penggunaan garis yang dibuat secara spontan, memberikan kesan ekspresif. Tekstur yang ditampilkan cenderung kasar dan timbul, sehingga memberikan dimensi dan karakter pada permukaan lukisan. Warna pada objek disesuaikan dengan latar belakang seperti warna cerah digunakan di sekitar tokoh utama untuk menonjolkan dan menarik perhatian pada bagian tersebut. Komposisi dalam karya ini disusun secara seimbang, mulai dari penempatan tokoh utama, tokoh pendukung, hingga unsur pelengkap seperti hewan dan tumbuhan. Semua elemen tersebut tersusun secara utuh dan harmonis, sehingga membentuk kesan cerita yang mengalir dalam keseluruhan lukisan.

Karya lukisan ini terinspirasi dari tokoh utama, Begawan Abiyasa, seorang guru bijak yang mengajarkan nilai cinta dan kasih dalam arti yang luas. Dalam visualisasi karya, Begawan Abiyasa digambarkan disambut dengan hangat oleh para muridnya. Tidak hanya manusia, elemen alam seperti tumbuhan dan hewan pun turut hadir dalam suasana penyambutan yang penuh kegembiraan. Penggunaan warna-warna dingin dalam latar belakang, seperti biru dan hijau, turut memperkuat kesan sejuk dan tenang yang menyertai kedatangan tokoh Begawan Abiyasa. Nuansa ini mendukung suasana damai yang ingin disampaikan dalam karya, serta mempertegas penyambutan yang hangat dan penuh ketulusan. Makna yang ingin disampaikan melalui karya ini berkaitan dengan kehidupan sosial, yaitu pentingnya menebar cinta kasih dan berbuat baik kepada sesama manusia, hewan, serta lingkungan sekitar. Dengan menjalin hubungan yang harmonis dengan semua makhluk, diharapkan tercipta kehidupan yang damai dan sejahtera.

Karya 6 “Manipulasi”



Gambar 6. Karya 6 "Manipulasi".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 120 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

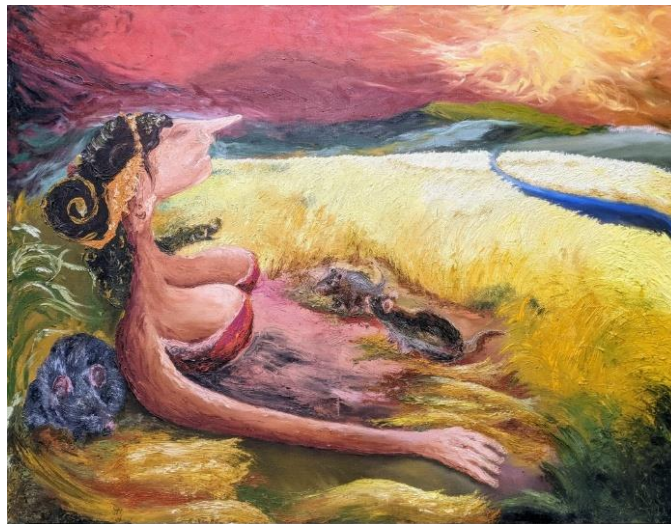
Karya ini berjudul “Manipulasi”, diselesaikan pada tahun 2025 dengan ukuran 100 cm × 120 cm, menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Dalam karya ini divisualisasikan tiga figur utama, yaitu Semar, Sengkuni, dan Gunungan (Kayon). Tokoh Semar digambarkan dengan ekspresi wajah marah sambil menodongkan keris miliknya ke arah Gunungan (Kayon). Sementara itu, tokoh Sengkuni tampak memegang Gunungan (Kayon) wayang, yang menjadi elemen sentral dalam komposisi. Sebagai objek tambahan, terdapat pula batang pisang (debok) yang menambah unsur visual dalam karya. Latar belakang lukisan didominasi oleh nuansa gelap dengan perpaduan warna kehijauan.

Dalam proses visualisasi, bentuk tokoh pewayangan telah diolah kembali berdasarkan eksplorasi pribadi pencipta. Ekspresi wajah pada figur tokoh wayang tidak lagi mengikuti pakem bentuk wayang tradisional, melainkan disesuaikan dengan interpretasi artistik yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan, karya ini diwujudkan dengan tekstur kasar dan goresan spontan yang memperkuat kesan ekspresif. Pemilihan warna objek dan latar belakang disusun dengan pertimbangan konsep dan ide pencipta, termasuk penggunaan warna kuning cerah sebagai penekanan visual untuk memfokuskan perhatian pada karakter tokoh wayang. Komposisi tokoh juga diatur, di mana Semar dan Sengkuni digambarkan menghadap Gunungan wayang, sehingga menciptakan kesatuan visual yang selaras dan mendukung narasi dalam karya.

Karya ini menggambarkan tokoh Semar yang dikenal sebagai sosok bijaksana, namun dalam visualisasi karya, ia ditampilkan sedang marah. Hal ini tergambar melalui ekspresi wajah yang tegas dan gerakannya yang menodongkan keris ke arah Gunung. Gunung dalam konteks karya ini dimaknai sebagai simbol kehidupan masyarakat. Tokoh Sengkuni digambarkan seolah-olah menjadi dalang dengan memegang Gunung, seakan mengendalikan jalannya kehidupan. Sengkuni dikenal sebagai tokoh yang cerdas dan licik. Kepintarannya tidak digunakan untuk kebaikan, melainkan dimanfaatkan untuk kepentingan pribadi. Ia sering digambarkan sebagai sosok yang pandai berbicara namun suka memfitnah, mengadu domba, dan menghasut, yang pada akhirnya menimbulkan perpecahan di antara sesama.

Makna yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah kritik sosial terhadap perilaku manipulatif dalam kehidupan bermasyarakat. Karya ini mencerminkan kenyataan bahwa ada individu yang berusaha menempati posisi atau strata sosial tertentu dengan cara-cara yang tidak jujur, seperti bermulut manis namun penuh tipu daya. Oleh karena itu, melalui figur Semar, karya ini mengajak penikmatnya untuk bersikap bijaksana dan berhati-hati terhadap orang-orang yang memiliki sifat seperti Sengkuni dalam kehidupan sosial.

Karya 7 “Kesejahteraan?”



Gambar 7. Karya 7 "Kesejahteraan?".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 130 cm.

Sumber: Dokumen Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya ini berjudul “Kesejahteraan?”, berukuran 100 cm × 130 cm, diselesaikan pada tahun 2025 dengan menggunakan media cat minyak di atas kanvas serta menerapkan teknik impasto. Visualisasi dalam karya ini menampilkan objek utama berupa figur Dwi Sri yang digambarkan dalam posisi tergeletak, dengan setengah badan berada di atas permukaan tanah.

Sebagai elemen pendukung, terdapat tiga ekor tikus yang mengelilingi figur utama, memperkuat narasi visual dalam karya. Latar belakang lukisan menggambarkan suasana persawahan, ditandai dengan tanaman padi yang telah menguning. Selain itu terdapat sungai, pegunungan, dan langit berwarna kemerahan turut membangun suasana dalam karya. Di bagian pojok kanan bidang kanvas, tampak sinar matahari berwarna kuning yang memperkuat nuansa dramatis. Secara keseluruhan, latar belakang didominasi oleh warna-warna panas yang memberikan kesan intens dan emosional terhadap keseluruhan visualisasi karya.

Unsur-unsur seni rupa yang ditonjolkan dalam karya ini meliputi garis, warna, dan tekstur. Garis-garis tampak digoreskan secara spontan pada objek utama, objek pendukung, dan latar belakang. Hal ini terlihat jelas pada objek pendukung seperti tikus dan elemen pepadian, di mana terdapat guratan-guratan yang tercipta melalui teknik penggunaan pisau palet. Teknik ini menghasilkan tekstur yang timbul pada permukaan kanvas, memperkuat kesan visual dan memberikan karakter tersendiri pada karya. Proporsi objek utama, yakni figur Dwi Sri, telah mengalami deformasi bentuk sebagai hasil dari eksplorasi kreatif pencipta. Dwi Sri digambarkan dalam posisi setengah badan berada di atas permukaan tanah, sebagai simbol visual yang tidak terikat pada bentuk anatomi realistik. Penempatan objek utama dan pendukung, serta pemilihan warna latar belakang, disusun secara cermat agar sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan dalam karya. Komposisi ini menciptakan kesatuan visual yang utuh dan selaras dengan pesan artistik yang diangkat.

Pemaknaan visual dari karya ini menempatkan figur Dwi Sri, dewi kesuburan dan kemakmuran dalam kepercayaan agraris, sebagai simbol dari harapan dan kehidupan petani. Namun, dalam karya ini, Dwi Sri digambarkan dalam kondisi tergeletak, lemah, dan tidak berdaya, yang menjadi simbol terbalik dari citra kesuburan dan kesejahteraan. Di sekelilingnya, tampak tiga ekor tikus sebagai objek pendukung, yang tidak hanya berfungsi sebagai unsur visual, tetapi juga mengandung makna simbolik. Tikus dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai representasi dari berbagai permasalahan yang menggerogoti kehidupan petani, seperti ketimpangan ekonomi, praktik tengkulak, pencurian hasil panen, dan kebijakan agraria yang tidak berpihak. Kehadiran tikus di sekitar Dwi Sri menjadi gambaran bagaimana simbol kemakmuran petani saat ini justru dikepung oleh ancaman-ancaman yang menyebabkan penderitaan dan ketidakberdayaan. Latar belakang lukisan memperkuat pesan ini dengan visualisasi langit berwarna merah dan matahari yang panas menyengat di pojok kanan bidang kanvas. Warna merah pada langit menggambarkan kondisi krisis, tekanan, atau bahkan simbol dari kekacauan dan peringatan bahaya. Sementara matahari yang panas, meskipun biasanya menjadi sumber kehidupan bagi petani, di sini justru terasa mengancam dan menyiksa. Ini

mencerminkan beban hidup yang semakin berat, di mana kerja keras petani tidak sebanding dengan hasil yang mereka peroleh.

Melalui karya ini, pencipta ingin menyampaikan kritik sosial terhadap kondisi petani masa kini yang masih jauh dari kata sejahtera. Meskipun mereka menjadi tulang punggung penyedia pangan, kenyataan ekonomi yang dihadapi tidak mencerminkan kemuliaan peran tersebut. Dwi Sri yang biasanya dipuja, justru digambarkan jatuh, seakan tak mampu melindungi ladang dan penghuninya dari ketidakadilan yang terus berlangsung.

Karya 8 “Kerusakan Lingkungan”



Gambar 8. Karya 8 "Kerusakan Lingkungan".

Cat minyak diatas kanvas, 100 cm × 100 cm.

Sumber: Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya ini berjudul “Kerusakan Lingkungan”, dibuat dengan menggunakan cat minyak di atas kanvas berukuran 100 cm × 100 cm, dan diselesaikan pada tahun 2025. Teknik yang digunakan dalam penciptaannya adalah teknik impasto, dengan alat bantu berupa kuas dan pisau palet. Dalam visualisasi karya, figur utama yang ditampilkan adalah tokoh wayang kulit Batarakala, yang diletakkan di bagian tengah kanvas. Figur ini divisualkan dengan warna merah, ekspresi senyum jahat dengan gigi tajam, serta kumis yang berbentuk rantai. Pada bagian mahkota, terdapat elemen sungai berwarna tercemar, serta bentuk perumahan dan gedung-gedung besar di atas kepala tokoh. Bagian rambut di dekat telinga digambarkan menyerupai pohon tumbang, sementara rambut bagian belakang diberi warna coklat menyerupai tanah longsor. Jenggot tokoh ini divisualisasikan menyerupai daun kering. Bentuk tubuh tokoh mulai dari leher, lengan, hingga dada diubah menyerupai tumpukan papan kayu.

Latar belakang dalam karya ini cenderung gelap dan dipenuhi oleh asap putih yang tampak keluar dari mulut figur utama.

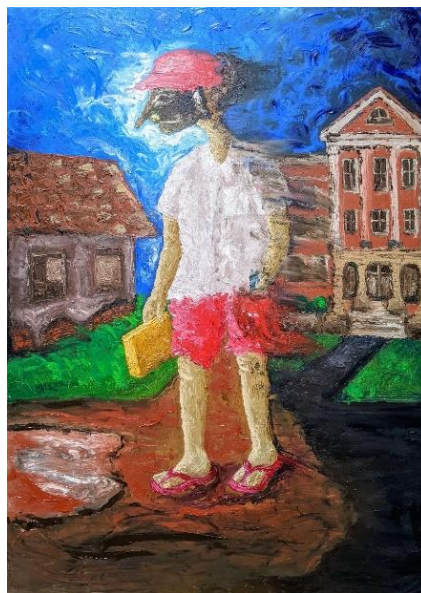
Dalam penciptaan sebuah karya lukisan, tentunya terdapat unsur dan prinsip seni rupa yang membentuk keseluruhan visual. Pada karya ini, diterapkan beberapa unsur seni rupa, antara lain garis, warna, dan tekstur. Garis spontan tampak jelas pada penggambaran figur tokoh dan latar belakang lukisan. Warna yang digunakan cenderung gelap pada bagian latar belakang, sedangkan warna pada figur disesuaikan dengan karakter tokoh, seperti penggunaan warna merah dan objek pendukung lainnya. Dari segi tekstur, lukisan ini memiliki kesan kasar, karena dalam proses pembuatannya lebih banyak menggunakan pisau palet dan jari tangan, serta cat minyak yang diaplikasikan cukup tebal. Adapun prinsip seni rupa yang diterapkan meliputi keseimbangan, proporsi dan kesatuan. Keseimbangan ditunjukkan melalui penempatan figur utama yang berada di posisi tengah kanvas, dengan komposisi tubuh setengah tampak. Sedangkan proporsi pada penggambaran tokoh wayang dimodifikasi oleh perupa untuk menambah makna visual. Modifikasi tersebut tampak pada kumis yang berbentuk rantai, mahkota yang menyerupai sungai, pohon tumbang, perumahan, dan gedung, jenggot dan bentuk tubuh yang menyerupai papan kayu, serta rambut yang digambarkan mirip tanah longsor. Adapun kesatuan (*unity*) dalam karya ini terwujud melalui keselarasan antara tokoh, warna, latar, dan tekstur, yang saling mendukung dan menciptakan hubungan visual yang utuh. Tiap elemen dalam lukisan saling terhubung dan tidak berdiri sendiri, sehingga keseluruhan karya tampak padu.

Lukisan ini terinspirasi dari tokoh Batara Kala, yang dalam karya ini dihadirkan sebagai simbol hambatan dan permasalahan besar yang dihadapi manusia, terutama yang berkaitan dengan kerusakan lingkungan dan dampaknya terhadap kehidupan sosial saat ini. Secara visual, Batara Kala digambarkan dengan ekspresi tersenyum jahat dan didominasi oleh warna merah, yang merepresentasikan ancaman tersembunyi serta tekanan dari permasalahan lingkungan yang kian kompleks. Tampak kumis Batara Kala yang berbentuk rantai, yang menjadi simbol dari belunggu atau keterikatan manusia pada sistem yang merusak alam, seperti ketergantungan pada pembangunan masif dan eksploitasi sumber daya alam. Mahkota yang dikenakan Batara Kala divisualisasikan menyerupai sungai tercemar, sebagai simbol pencemaran air yang terjadi akibat aktivitas manusia. Di sekelilingnya tergambar perumahan dan pepohonan yang telah tumbang, serta pembangunan gedung-gedung baru, yang menandakan perubahan lingkungan yang tidak seimbang akibat alih fungsi lahan secara berlebihan dan berkurangnya tutupan hijau. Rambut tokoh ini digambarkan menyerupai tanah longsor, yang mewakili bencana alam sebagai akibat langsung dari kerusakan lingkungan. Jenggot yang berbentuk daun kering

menunjukkan tanda-tanda kekeringan dan kerusakan ekosistem, sementara tubuh Batara Kala yang digambarkan seperti papan kayu bertumpuk melambangkan eksploitasi hutan dan penebangan pohon secara berlebihan. Latar belakang lukisan tampak gelap dan dipenuhi oleh asap polusi, menggambarkan kondisi udara yang tercemar serta suasana lingkungan yang semakin rusak. Unsur-unsur visual ini secara keseluruhan membentuk narasi tentang kerusakan alam yang perlu segera diperhatikan dan ditangani.

Dalam karya ini, Batara Kala tidak hanya berperan sebagai tokoh mitologis, tetapi dihadirkan sebagai refleksi dari hambatan besar yang dihadapi manusia akibat kelalaian terhadap lingkungan. Lukisan ini mengajak penikmatnya untuk merenungkan kondisi lingkungan saat ini, serta memahami bahwa upaya penyelamatan alam adalah tanggung jawab bersama. Dengan begitu, makna karya tidak hanya bersifat simbolis, tetapi juga mengandung kritik sosial dan ajakan untuk menjaga keberlanjutan hidup di bumi.

Karya 9 “Kesenjangan Pendidikan”



Gambar 9. Karya 9 "Kesenjangan Pendidikan".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 140 cm.

Sumber: Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya ini berjudul “Kesenjangan Pendidikan” telah diselesaikan pada tahun 2025. Lukisan ini dibuat menggunakan cat minyak di atas media kanvas berukuran 100 cm × 140 cm. Teknik yang digunakan adalah impasto, dengan sapuan kuas dan pisau palet. Secara visual, objek utama dalam karya ini adalah Ekalaya, salah satu tokoh dari wayang kulit. Ia digambarkan berdiri mengenakan seragam sekolah yang lusuh, memegang sebuah buku berwarna kuning, dengan pena terselip di saku celana, serta menggunakan sandal jepit. Bagian kiri tubuh Ekalaya tampak buram. Di sisi kiri dan kanan lukisan, digambarkan dua bangunan

sekolah yang kontras. Di sebelah kanan figur utama, terlihat sekolah sederhana, dengan Ekalaya berdiri di atas jalan tanah, serta terdapat kubangan air dan lumpur di bagian kanan bawah kanvas. Sementara itu, di sisi kiri Ekalaya, tampak sekolah megah dengan akses jalan yang baik. Latar langit pada lukisan juga dibagi secara kontras, dengan bagian kanan atas kanvas menunjukkan langit cerah, sedangkan bagian kiri atas kanvas tampak berwarna biru gelap.

Dalam sebuah karya lukisan, unsur dan prinsip seni rupa merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan. Pada lukisan ini, terdapat beberapa unsur seni rupa yang tampak dominan, yaitu garis, warna, dan tekstur. Warna pada lukisan disesuaikan dengan penggambaran tokoh wayang kulit, yaitu Ekalaya, yang menjadi objek utama. Tokoh ini telah mengalami modifikasi visual berdasarkan eksplorasi kreatif perupa, agar sesuai dengan makna yang ingin disampaikan melalui karya. Tekstur dalam lukisan ini cenderung kasar, karena penggunaan media cat minyak yang diaplikasikan dengan teknik tertentu. Garis spontan juga terlihat mendominasi seluruh bagian lukisan, menambah kesan ekspresif pada komposisi visual. Dari sisi prinsip seni rupa, lukisan ini menerapkan keseimbangan, yang ditunjukkan melalui penempatan figur utama di bagian tengah kanvas, serta kehadiran beberapa objek pendukung seperti visualisasi gedung sekolah dan akses jalannya. Penempatan objek-objek tersebut telah disesuaikan dengan cerita atau narasi yang diangkat oleh perupa, sehingga menciptakan kesatuan visual yang utuh dan selaras dengan tema yang dibawakan dalam karya.

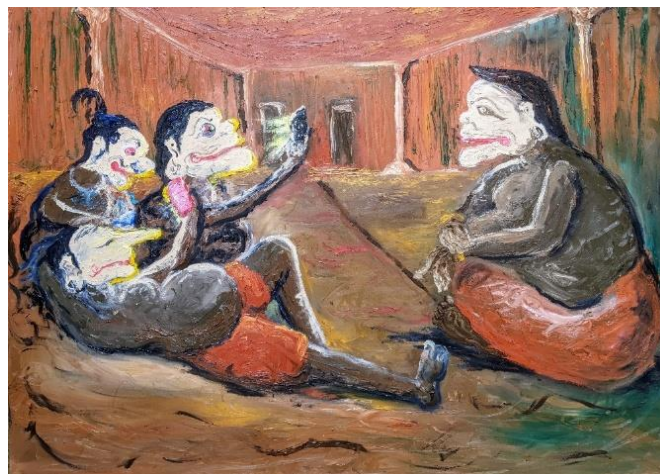
Lukisan ini terinspirasi dari tokoh Ekalaya, seorang figur dalam kisah wayang yang berasal dari kasta rendah, namun memiliki semangat tinggi untuk menuntut ilmu memanah. Dalam ceritanya, Ekalaya berusaha mencari guru, namun saat itu para guru hanya mengajar kaum bangsawan. Meski tidak diterima sebagai murid, Ekalaya tetap belajar secara mandiri. Berkat kegigihan dan semangatnya, ia mampu menyamai kemampuan para bangsawan yang mendapatkan pendidikan langsung dari guru.

Cerita tersebut menjadi landasan utama perupa dalam mengangkat tema kesenjangan pendidikan di era sekarang. Sosok Ekalaya dalam karya ini dihadirkan sebagai simbol perjuangan anak-anak yang memiliki semangat belajar, meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan, terutama dalam hal akses dan fasilitas pendidikan. Perupa merefleksikan bahwa hingga saat ini masih banyak anak-anak di berbagai daerah, khususnya di wilayah terpencil, yang memiliki potensi besar namun terhambat oleh kondisi sosial dan ekonomi. Dalam visualisasi lukisan, tokoh Ekalaya digambarkan mengenakan seragam sekolah yang lusuh, membawa buku berwarna kuning, dengan pena di saku celananya, serta memakai sandal jepit. Ia berdiri di atas jalan tanah yang becek dan kubangan lumpur, yang merepresentasikan

minimnya infrastruktur pendidikan yang layak. Arah pandang dan posisi tubuhnya mengarah ke sebuah sekolah sederhana, sebagai simbol dari harapan dan semangat belajar di tengah keterbatasan. Bagian tubuh sebelah kiri Ekalaya divisualisasikan secara blur, sebagai simbol dari ketidaktampakan, ketidakjelasan masa depan, serta representasi identitas anak-anak yang termarginalkan dalam sistem pendidikan. Efek visual blur ini juga menggambarkan bagaimana sebagian anak masih berada dalam bayang-bayang ketertinggalan, yang seringkali tidak terlihat oleh sistem atau kurang mendapat perhatian dari pihak terkait. Di sisi kanan bidang kanvas, digambarkan sebuah sekolah megah dengan akses jalan yang baik, yang menjadi simbol dari kelompok masyarakat yang lebih beruntung dalam mendapatkan pendidikan. Kontras ini memperkuat narasi tentang kesenjangan pendidikan, yang masih menjadi persoalan nyata dan perlu penanganan lebih serius.

Secara keseluruhan, lukisan ini merupakan bentuk kritik sosial terhadap ketimpangan akses pendidikan, serta ajakan untuk lebih memperhatikan anak-anak di daerah terpencil yang masih menghadapi banyak hambatan dalam menempuh pendidikan. Karya ini juga menyampaikan pesan moral bahwa semangat dan kegigihan seperti yang ditunjukkan Ekalaya harus dihargai dan difasilitasi, agar setiap anak, tanpa memandang latar belakang sosial, dapat memperoleh kesempatan belajar yang setara dan berkeadilan.

Karya 10 “Interaksi Sosial”



Gambar 10. Karya 10 "Interaksi Sosial".

Cat minyak di atas kanvas, 100 cm × 140 cm.

Sumber: Rahmad Al Mutaqqim. 2025.

Karya lukisan ini berjudul “Interaksi Sosial”, diselesaikan pada tahun 2025. Lukisan dibuat di atas media kanvas berukuran 100 cm x 140 cm, menggunakan cat minyak. Teknik yang digunakan dalam proses pengerjaannya adalah kombinasi sapuan kuas dan pisau palet. Dalam visualisasinya, karya ini menampilkan empat tokoh Punakawan dari wayang kulit, yang

terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong. Pada sisi kanan kanvas, terlihat Semar sedang duduk bersila dan menatap ke arah tiga tokoh lainnya. Petruk digambarkan berbaring sambil memegang handphone, sedangkan Gareng dan Bagong tampak duduk dan sibuk bermain handphone. Latar belakang lukisan didalam sebuah ruangan dan didominasi oleh warna-warna kecoklatan.

Unsur seni rupa dalam lukisan ini meliputi garis, warna, gelap-terang, dan tekstur. Garis-garis dalam lukisan tampak spontan, dibuat dengan berbagai alat seperti kuas, pisau palet, dan bahkan jari tangan, sehingga menghasilkan tekstur cat yang cukup tebal. Unsur gelap dan terang terlihat dari pantulan cahaya pada figur-figur dalam lukisan. Warna yang digunakan pada tokoh utama maupun elemen lainnya sudah dimodifikasi sesuai eksplorasi kreatif dari perupa. Gestur tubuh tokoh wayang dalam lukisan ini juga mengalami perubahan dari bentuk aslinya, karena disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh perupa. Aspek kesatuan juga diperhatikan, seperti penataan posisi setiap figur wayang agar tampak menyatu dalam satu komposisi. Warna kuning yang mencolok digunakan pada figur yang sedang memegang handphone, agar perhatian penonton langsung tertuju ke sana, mempertegas makna utama dari lukisan ini.

Lukisan ini terinspirasi dari fenomena sosial yang sering terlihat di kehidupan sehari-hari, khususnya terkait interaksi sosial di era teknologi modern. Dalam karya ini, perupa menampilkan empat tokoh wayang kulit Punakawan yaitu Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan untuk menyampaikan kritik terhadap penggunaan teknologi, khususnya handphone, yang berlebihan. Pada lukisan ini, tokoh Semar tampak duduk bersila dan menatap ke arah tokoh lainnya, seolah ingin berbicara langsung. Namun, ketiga tokoh lainnya Petruk, Gareng, dan Bagong terlihat sibuk dengan layar handphone mereka, sehingga mengabaikan keberadaan Semar. Adegan ini menggambarkan realita di mana kemajuan teknologi, meskipun membawa banyak manfaat, juga dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya berkurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar.

Pesan utama dari lukisan ini adalah ajakan untuk menggunakan handphone secara bijak. Interaksi sosial secara langsung tetap sangat penting, dan keberadaan orang-orang di sekitar kita seharusnya tidak diabaikan hanya karena kita terlalu fokus pada perangkat digital. Sikap seperti itu bisa membuat kita tampak tidak menghargai orang lain yang ingin berinteraksi secara nyata.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Wayang kulit merupakan warisan budaya Indonesia yang sarat nilai moral, sosial, dan spiritual, serta merefleksikan kehidupan manusia. Melalui kisah dan tokoh-tokohnya, wayang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana penyampaian ajaran dan kritik sosial. Di tengah kondisi sosial masa kini yang penuh tantangan seperti manipulasi kekuasaan, kesenjangan ekonomi, dan lunturnya nilai-nilai moral, wayang kulit tetap relevan sebagai cerminan kehidupan. Karya seni lukis kontemporer ini mencoba menghadirkan kembali tokoh-tokoh wayang kulit dalam konteks permasalahan sosial saat ini. Dengan pendekatan visual yang bebas, ekspresif, dan simbolik, tokoh wayang ditafsirkan ulang untuk menyampaikan kritik dan refleksi sosial. Karya lukis ini tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga bentuk pelestarian budaya yang menghubungkan nilai tradisional dengan realitas kontemporer. Melalui karya berjudul “Wayang Kulit Sebagai Representasi Kehidupan Sosial Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer”, penulis berharap nilai-nilai budaya dapat terus hidup dan berbicara dalam bahasa zaman yang terus berubah.

Saran

1. Bagi Seniman dan Pelaku Seni, diharapkan seniman, khususnya pelukis, dapat lebih banyak mengeksplorasi nilai-nilai budaya lokal seperti wayang kulit sebagai sumber inspirasi dalam berkarya. Dengan pendekatan yang kreatif dan kontekstual, seni tradisional dapat dihidupkan kembali dalam bentuk yang relevan dengan zaman sekarang.
2. Bagi Generasi Muda, perlu adanya kesadaran dan kepedulian dari generasi muda untuk mengenal, memahami, dan melestarikan budaya lokal. Menggabungkan nilai tradisi dengan media atau gaya modern dapat menjadi cara yang efektif untuk menjaga warisan budaya tetap hidup.
3. Bagi Pemerhati dan Lembaga Budaya, lembaga kebudayaan, pendidikan, maupun komunitas seni diharapkan terus memberikan ruang dan dukungan terhadap karya seni yang mengangkat tema budaya lokal. Program apresiasi seni, pameran, atau diskusi tematik bisa menjadi sarana yang baik untuk memperluas pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai budaya.
4. Untuk Penelitian Selanjutnya, bagi peneliti atau pencipta seni berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan kajian lebih lanjut terhadap bentuk visual tokoh wayang dan penerapannya dalam berbagai media seni lainnya, seperti seni digital, instalasi, atau media interaktif, agar pesan budaya semakin luas menjangkau masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2013). Kontribusi tafsir kontemporer dalam menjawab persoalan umat. *Jurnal Substantia*, 15(1), 1-12.
- Bandem, I. M. (2001). *Metodologi penciptaan seni*. Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bastomi, S. (1992). *Wawasan seni*. Ikip Semarang Press.
- Danianto, A. F., & Pranata, M. (2019). Penggunaan pattern ruler pada pembelajaran seni rupa dalam meningkatkan nilai keterampilan menggambar flora. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019* (pp. 115-122). State University of Surabaya.
- Dharma, A. (2016). *Semiotika dalam arsitektur*. Universitas Gunadharma.
- Kevinia, C., Aulia, S., & Astari, T. (2022). Analisis teori semiotika Roland Barthes dalam film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia. *Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38-43. <https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4082>
- Khairally, E. T. (2022). Memahami pengertian representasi dan contohnya. *DetikBali*. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6446531/memahami-pengertian-representasi-dan-contohnya>
- Maruto, D. (2014). Kajian etika, etnis dan etika dalam karya seni rupa. *Imaji, Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 12(1), 22-32. <https://doi.org/10.21831/imaji.v12i1.3629>
- Muliyanti, D., & Winarno, W. (2023). Pelaksanaan pembelajaran seni lukis realis kelas XI di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 123-136. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Andriani, N., & Sandra, Y. (2024). Semut honeypot dalam karya seni grafis stencil print. *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(6), 123-136. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i6.396>
- Putri, A. N. A. (2023). Pandangan mahasiswa pendidikan seni terhadap seni lukis realisme. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1(3), 69-79.
- Satriyo, G., & Oemar, E. A. B. (2021). Cerita Tripama sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 44-57. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/39294/34384>
- Sholichah, I. M., Putri, D. M., & Setiaji, A. F. (2023). Representasi budaya Banyuwangi dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan teori representasi Stuart Hall. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 32-42. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.332>
- Sunarto, S. (2017). *Apresiasi seni rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Yuliana, H., Miswar, M., & Rian, R. (2022). Unggah-unggah sebagai ide penciptaan karya seni lukis. *V-Art: Journal of Fine Art*, 1(2), 61-70. <https://doi.org/10.26887/v-art.v2i1.2327>