



Lukisan surealis Relief Manohara: Penelitian berbasis penciptaan seni

Puput Indah Dwijayanti¹, Arsianti Latifah²

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Caturtunggal, Depok, Sleman 55281, Indonesia

*Corresponding Author: puputindah.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik relief Manohara Candi Borobudur dan proses kreatif pelukis Subandi sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis surealistik serta konsep dan visualisasinya. Penelitian ini merupakan penelitian *Art Practice as Research*. Objek penelitian ini adalah konsep, visualisasi, dan hasil penciptaan karya seni lukis berdasarkan inspirasi relief Manohara Candi Borobudur dan proses kreatif pelukis Subandi. Subjek penelitian adalah pelukis Subandi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data proses dan hasil penciptaan karya seni lukis dilakukan dengan catatan reflektif. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Keabsahan datanya dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) relief Manohara sebagai objek penciptaan seni lukis surealistik meliputi tokoh utama pada kisah relief, adegan cerita yang ditampilkan, objek-objek pendukung di dalam panel relief, serta latar tempat suatu adegan; 2) inspirasi proses kreatif Subandi adalah kajian seni tradisional dan kebebasan berimajinasi; 3) konsep karya seni lukis disusun dengan pencarian ide yang kemudian dikembangkan dalam sketsa; dan 4) penciptaan karya lukis menghasilkan lukisan surealistik berjudul "Penangkapan sang Kinnari", "Pembebasan Diri dari Istana", dan "Pencarian Sudhana".

Kata Kunci: relief Manohara, pelukis Subandi, proses kreatif, penciptaan seni lukis, surealistik.

ABSTRACT

This study aims to determine the characteristics of the Manohara relief at Borobudur Temple and Subandi's creative process as a source of inspiration for surrealistic paintings creation as well as their concepts and visualization. This current study belongs to an Art Practice as Research. The research object of this study involved the concept, visualization, and results of the art painting creation based on the inspiration of the Manohara relief at the Borobudur Temple and Subandi's creative process. The research subject is the Subandi. Data collection on the concept of art painting creation employed interviews, observation, and documentation. Data collection processes and results of art painting creation were done through reflective notes. Data analysis was carried out by using a qualitative descriptive method. Data validity checking techniques were carried out by technical triangulation and theoretical triangulation. Results of this study indicate three points: 1) the Manohara relief as an object of surrealistic painting creation includes the main characters in the relief story, the story scenes, supporting objects in relief panels, and the setting of a scene; 2) the inspiration of Subandi's creative process is the study of traditional art and freedom of imagination; 3) the concept of art painting was prepared by searching for ideas which then developed in sketches through developments in the form of objects; and 4) the result of art painting consists of three paintings entitled "The Arrest of Kinnari", "Freedom from the Palace", and "Search of Sudhana".

Keywords: relief of Manohara, Subandi, creative process, creation of painting, surrealistic.

Riwayat artikel

Dikirim:
Mei 2023

Diterima:
Juni 2023

Dipublikasikan:
Juni 2023

Sitasi:

Dwijayanti, P.I. and Latifah, A. (2023) Relief Manohara dan Proses Kreatif Pelukis Subandi sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya*, 2(1): 10-21

PENDAHULUAN

Pendidik perlu menguasai berbagai aspek keterampilan agar mampu menyalurkan ilmu pengetahuan pada bidangnya. Salah satu kompetensi keterampilan yang perlu dimiliki seorang pendidik seni rupa yaitu penguasaan terhadap bidang penciptaan seni rupa. Proses penciptaan seni merupakan kegiatan berkarya seni sesuai media yang digunakan untuk mengungkap gagasan-gagasan yang menantang melalui tindakan berdasarkan pengalaman kehidupan sehingga menjadi wujud karya seni yang dilandasi kepekaan artistik dan estetik (Dana, 2020: 1). Sunarto (2013: 128) mendefinisikan penciptaan karya seni sebagai proses seniman dalam menggerakkan narasi-narasi imajinatif di dalam dirinya untuk menghasilkan makna-makna melalui bentuk-bentuk simbolik.

Penciptaan karya seni rupa dapat diartikan sebagai proses atau kegiatan berkarya seni untuk menuangkan gagasan maupun imajinasi berdasarkan pemecahan masalah kehidupan dalam wujud visual berupa karya seni rupa. Penciptaan seni rupa mengungkapkan gagasan atas pengalaman yang pernah dialami seseorang dengan melahirkan sebuah karya sehingga dibutuhkan pengetahuan yang baik terkait penciptaan gagasan serta penguasaannya ke dalam wujud karya. Read (dalam Sunarto 2013: 76) mengemukakan fungsi dari penciptaan karya seni adalah untuk menstimulasi tumbuhnya keterampilan, kreativitas, dan sensibilitas dalam diri seseorang yang terlibat dalam proses penciptaan seni.

Penciptaan karya seni dari segi gagasan melibatkan pengalaman manusia mengenai pemecahan masalah tentang kehidupan. Pemecahan masalah tersebut tentu melibatkan kegiatan inkuiri atau penyelidikan dengan melakukan proses pencarian untuk mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan. Thompson (dalam Guntur, 2016: 6) mengungkapkan bahwa karya seni dibuat melalui suatu proses yang mencerminkan proses penyelidikan, berakhir dalam produk yang melalui produk tersebut informasi dilahirkan, dianalisis, dan diinterpretasi. Gagasan dalam penciptaan seni rupa melibatkan permasalahan kehidupan, berkaitan dengan suatu keadaan, kejadian, hingga segala situasi pada objek yang tampak di lingkungan.

Penciptaan karya seni rupa dari segi penguasaan gagasan melibatkan kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi dalam mengembangkan bentuk-bentuk melalui pengolahan media. Kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi teknik, gaya, maupun pengolahan media dalam penciptaan karya seni rupa bertujuan agar seniman mampu menemukan karakteristik atau ciri khasnya yang berkembang secara berkala. Wicaksono (2017: 124) mengungkapkan bahwa para seniman bebas dalam bereksplorasi untuk mencari karakteristik khas yang dapat menandakan identitas personal seniman.

Pengetahuan terkait cara atau teknik pembuatan sebuah karya seni dapat bersumber dari ilmu pengetahuan seni rupa secara teori maupun pengetahuan dan praktik penciptaan karya seni rupa oleh seniman. Sebagai seseorang yang memiliki keahlian khusus di bidang penciptaan karya seni rupa, seniman ahli menciptakan gagasan dan bentuk-bentuk penciptaan karya seni secara kreatif. Belajar dengan melihat proses kreatif seorang seniman dalam menciptakan karya seni rupa dilakukan melalui sistem pencantrikan (magang). Sistem pencantrikan didefinisikan sebagai proses penularan komponen mahir berkesenian dari seniman kepada peserta cantrik (Soehardjo, 2005: 8).

Belajar kepada seniman melalui sistem pencantrikan pada dasarnya bertujuan untuk memahami bagaimana proses kreatif seniman dalam menciptakan karya terkait gagasan dan penguasaannya. Pengetahuan dan praktik penciptaan karya seni rupa oleh seniman dapat menginspirasi pengembangan penciptaan karya seseorang. Proses kreatif menurut Maulina (2022: 3) adalah suatu tahap yang dilakukan seorang pencipta dalam menciptakan karyanya. Proses kreatif terdiri dari serangkaian tahap atau aktivitas dalam mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya. Teori proses kreatif Wallas dikutip dari Lestari dan Syafiq (2017: 3) mengemukakan empat tahapan, yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), tahap inspirasi (*illumination*), dan tahap pembuktian (*verification*).

Penciptaan seni rupa dalam mewujudkan gagasan menjadi karya dapat dituangkan dalam bentuk karya seni lukis. Soedarso (1990) mendefinisikan seni lukis sebagai suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis

dan warna (Yulianto, 2016: 114). Sementara itu, Rasul (2018: 137) mendefinisikan Seni lukis sebagai media visual yang dapat mengomunikasikan pengalaman estetik perupa kepada penikmat.

Sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis bersumber dari objek yang memiliki nilai estetik. Candi Borobudur merupakan salah satu objek seni tradisional yang memiliki nilai estetik, khususnya pada keberadaan reliefnya. Candi merupakan monumen yang berasal dari periode kuno dalam sejarah Indonesia (Soekmono, 1976: 13). Permadi (2015: 6) mendefinisikan candi sebagai sebuah peninggalan purbakala dari peradaban Hindu-Buddha berupa bangunan keagamaan yang dijadikan sebagai tempat beribadah. Sedangkan, Supratikno (2011) mengartikan candi sebagai bangunan yang berkaitan dengan fungsi peribadatan, tempat tinggalnya arca-arca dewa beserta simbolnya-simbolnya, tempat menampung jemaat, serta untuk mengatur kegiatan ritual yang berlangsung di dalam lingkungan bangunan (Hidajat, 2018: 49).

Candi Borobudur merupakan bangunan suci bercorak keagamaan Buddha berupa mandala dalam bentuk tingkatan yang direpresentasikan sebagai sarana untuk bermeditasi (Setyawan, dkk., 2020: 22). Sedangkan, Nastiti (2018: 11) menjelaskan Candi Borobudur sebagai candi Buddha Mahayana terbesar di dunia yang dibangun pada abad ke-8. Menurut Soekmono (1976), Candi Borobudur merupakan candi yang diperkirakan didirikan sekitar abad ke-8 Masehi pada zaman keemasan Dinasti Syailendra serta menjadi salah satu warisan dunia yang dimiliki Indonesia (Utami dkk., 2020: 14).

Dinding Candi Borobudur memiliki hiasan dalam bentuk pahatan yang disebut sebagai relief. Relief merupakan hiasan berupa pahatan yang terdapat pada karya arsitektur suatu bangunan suci. Setyawan, dkk. (2020: 20) mendefinisikan relief sebagai hiasan yang terdapat pada karya arsitektur, dapat berupa bangunan candi, petirnaan, gua-gua, punden berundak, pintu gerbang, dan lain sebagainya. Menurut Pradita dan Nugroho (2020: 63), relief dapat didefinisikan sebagai sebuah pahatan yang terdapat pada bangunan maupun batu, menggambarkan pesan atau peristiwa yang terjadi di masa lalu.

Relief yang terdapat pada bangunan candi (terutama pada candi Hindu-Buddha) memvisualisasikan suatu cerita keagamaan atau ajaran cerita mengenai pendidikan karakter. Kisah dalam relief tersebut dipahatkan secara berangkai dari satu panil ke panil lainnya (Setyawan, dkk., 2020: 20). Relief Manohara terletak pada lantai satu (tingkat tiga) dinding sisi timur bagian bawah Candi Borobudur. Kisah Putri Manohara menceritakan cinta teragung dalam tradisi Buddhis tentang Pangeran Sudhana (Bodhisattwa pada suatu kehidupan di masa lalu) dan Manohara yang merupakan seorang kinnari (Tim Balai Konservasi Borobudur, 2016: 12).

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian penciptaan karya seni rupa dengan metode penelitian *Art Practice as Research* dan menggunakan metode belajar melalui pencantrikan. Penelitian ini didasarkan pada penyelidikan tentang penciptaan karya seni lukis oleh pelukis Subandi dan penyelidikan tentang objek relief Manohara pada Candi Borobudur di Kabupaten Magelang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik relief Manohara Candi Borobudur sebagai objek penciptaan karya seni lukis surealistik, mengetahui proses kreatif pelukis Subandi sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis surealistik, menyusun konsep penciptaan karya seni lukis surealistik berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi, dan melaksanakan visualisasi konsep penciptaan karya seni lukis surealistik berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Art Practice as Research* (Penciptaan Seni sebagai Penelitian). Metode ini menggabungkan metode penelitian pendidikan dengan metode penciptaan seni rupa atau memasukkan metode penciptaan seni rupa dalam penelitian pendidikan. Hasil akhir dari metode penelitian ini difokuskan pada karya seni rupa.

Subjek dalam penelitian ini adalah pelukis Subandi. Subandi beralamat di Gendeng, Kalurahan Bangunjiwo, Kapewonan Bantul, Yogyakarta. Objek dalam penelitian ini adalah

konsep, visualisasi, dan hasil penciptaan karya seni lukis berdasarkan inspirasi relief Manohara Candi Borobudur dan proses kreatif pelukis Subandi.

Data penelitian pada dasarnya terdiri dari semua informasi maupun bahan yang tersedia dan yang harus dicari, dikumpulkan, dan dipilih oleh peneliti (Nugrahani, 2014: 107). Data dalam penelitian ini berupa data proses kreatif pelukis Subandi, data tentang relief Manohara pada Candi Borobudur, dan data penciptaan seni lukis surealistik dengan objek relief Manohara pada Candi Borobudur. Data proses kreatif pelukis Subandi berupa dokumen-dokumen, seperti teks hasil wawancara dengan pelukis Subandi, artikel, jurnal, dan gambar atau foto. Data tentang relief Manohara pada Candi Borobudur berupa dokumen-dokumen, seperti buku, artikel, jurnal, dan gambar atau foto relief Manohara pada Candi Borobudur serta kisah Putri Manohara pada relief Candi Borobudur. Sedangkan, data penciptaan seni lukis dengan objek relief Manohara pada Candi Borobudur berupa hasil karya seni lukis surealis dengan media cat minyak.

Teknik pengumpulan data, menurut Nazir, adalah prosedur yang sistematis dan standar dalam memperoleh data yang diperlukan (Zulianto, 2016: 21). Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan eksplorasi dan eksperimentasi. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2022 berlokasi di studio seni lukis milik Subandi. Tujuan wawancara ini yaitu untuk memperoleh informasi mengenai proses kreatif oleh pelukis Subandi dalam mewujudkan penciptaan karya seni lukis. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang informasi mengenai latar belakang pelukis Subandi dan mengamati karya seni lukis milik Subandi. Observasi dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2022 berlokasi di studio seni lukis milik Subandi. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data bersumber dari dokumen tertulis seperti buku, jurnal, dan artikel mengenai proses penciptaan karya seni lukis oleh pelukis Subandi dan relief Manohara pada Candi Borobudur serta dokumen visual berupa gambar atau foto karya seni lukis oleh pelukis Subandi dan relief Manohara pada Candi Borobudur. Eksplorasi dan eksperimentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan tahapan proses kreatif penciptaan karya seni lukis surealistik dengan media cat minyak dengan objek relief Manohara pada Candi Borobudur.

Analisis data, menurut Bogdan dan Biklen (dalam Dewi 2015: 45), adalah upaya bekerja dengan data, mengorganisasikan dan memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesis data tersebut, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Proses analisis data dimulai dari menelaah semua data yang diperoleh dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, observasi, dokumentasi, serta eksplorasi dan eksperimentasi. Proses analisis data proses kreatif pelukis Subandi dan data pengembangan konsep penciptaan seni lukis surealistik dengan objek relief Manohara pada Candi Borobudur dilakukan dengan analisis data deskriptif kualitatif. Sedangkan, proses analisis data penciptaan seni lukis surealis dengan objek relief Manohara pada Candi Borobudur dilakukan dengan eksplorasi dan eksperimentasi.

Pemeriksaan data proses kreatif pelukis Subandi dan relief Manohara pada Candi Borobudur dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi teori. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada triangulasi teknik diperoleh dengan proses observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada triangulasi teori diperoleh dengan pemeriksaan data yang didapat dengan teori yang bersumber dari pendapat ahli atau teori yang telah ada sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik relief Manohara Candi Borobudur sebagai objek penciptaan karya seni lukis surealistik

Relief cerita yang terdapat pada Candi Borobudur terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya relief Avadana. Relief Avadana merupakan relief yang berisi kisah kepahlawanan. Deretan relief Avadana dengankisah kepahlawanan ini terletak pada dinding candi lorong pertama (tingkat III). Kisah Avadana dimulai dengan cerita Sudhanakumaradhana yang sering disebut dengan kisah Putri Manohara yang terdapat pada lantai satu dinding dalam deret bawah.

Relief Manohara memiliki keunikan dibandingkan dengan kisah pada relief lain. Tokoh utama pada kisah Putri Manohara berupa figur manusia burung (makhluk khayalan), sedangkan pada kisah relief Candi Borobudur lain cenderung menceritakan figur dewa, hewan, dan manusia. Relief kisah Putri Manohara menggambarkan sebuah jalan cerita dengan nilai kisah perjuangan cinta sejati tentang komitmen dan konsistensi dalam mengamalkan cinta kasih. Namun di samping makna itu sendiri, relief dapat menggambarkan hal-hal yang ada pada masanya seperti tentang pakaian, tempat, benda-benda, tanaman, serta hewan pada masa lalu meski sudah terdapat penggambaran objek secara stilasi pada relief-relief tersebut.

Berdasarkan cerita yang disajikan, karakteristik dari relief kisah Putri Manohara menggambarkan cerita tentang figur khayalan berupa *kinnari* (manusia burung). Secara visual, karakteristik relief Manohara pada Candi Borobudur berupa figur di dalam panel relief, objek-objek seperti tanaman, hewan, dan manusia, adegan yang terjadi, serta latar tempat terjadinya suatu adegan.

Karakteristik relief Manohara pada Candi Borobudur yang diambil sebagai objek penciptaan karya seni lukis realistik dalam penelitian ini meliputi tokoh utama pada kisah relief, adegan cerita yang ditampilkan, objek-objek pendukung di dalam panel relief, serta latar tempat suatu adegan. Tampilan Manohara dengan kaki burung ini menjadi karakteristik yang diambil dari segi ceritanya. Gabungan bentuk manusia dan burung ini memberikan kesan gambaran yang hanya ada dalam khayalan.

Adegan cerita yang dipilih terdiri dari tiga adegan berupa adegan ketika Manohara ditangkap oleh pemburu, adegan ketika Manohara pergi meloloskan diri dari istana, dan adegan ketika Sudhana sedang menjalankan tantangan memanah untuk mendapatkan Manohara kembali. Objek-objek dalam relief yang diambil berupa objek figur *kinnari*, manusia, istana, dan tanaman. Adegan pertama pada relief yang diambil, latar tempat berada di sebuah kolam bunga seroja yang terletak di dunia manusia. Adegan kedua pada relief yang diambil memperlihatkan figur Manohara sedang terbang dan terdapat objek awan di sekelilingnya, sehingga adegan ini berlatar tempat di angkasa. Sedangkan, adegan ketiga pada relief yang diambil, Sudhana menjalankan tantangan memanah di dunia *kinnari* dengan latar tempat yang terjadi di alam *kinnari* (alam khayalan). Karakteristik tersebut dipilih sebagai objek seni lukis karena merupakan karakteristik yang paling menonjol. Karakteristik tersebut digambarkan dalam bentuk lukisan dengan nilai-nilai seni lukis surealistik.

2. Proses kreatif pelukis Subandi sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis surealistik

Teori proses kreatif Wallas terdiri dari empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), tahap inspirasi (*illumination*), dan tahap pembuktian (*verification*). Proses kreatif pelukis Subandi dipilih sebagai subjek dalam penelitian ini karena pada karya lukisnya ditemukan karakteristik yang unik. Keunikannya terdapat pada perpaduan bentuk antara realisme dan dekoratif yang digabungkan secara *overlap* (tumpang tindih). Perpaduan tersebut menghasilkan bentuk baru dengan gaya surealistik.

Tahap persiapan pada proses kreatif pelukis Subandi berupa proses pencarian sumber inspirasi. Subandi mendapatkan sumber inspirasi dari lingkungan berupa seni tradisional sebagai penciptaan gagasan karya seni lukis. Pengalaman yang dirasakan selama berkutat dalam dunia pewayangan memengaruhi proses kreatifnya dalam berkarya.

Tahap pengeraman pada proses kreatif Subandi berupa proses mendapatkan gagasan yang berkembang sejalan dengan proses ketika berkarya sehingga gagasan tidak diciptakan melalui proses perenungan. Gagasan-gagasan baru yang muncul disimpan dalam pikiran terlebih dahulu. Ketika sudah ada waktu untuk mengolah gagasan baru tersebut, Subandi mencatat gagasan yang ada di dalam pikirannya dengan cara ditulis atau disketsa.

Tahap inspirasi pada proses kreatif Subandi berupa kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi dalam mengembangkan bentuk-bentuk objek yang dilakukan berdasarkan imajinasi sesuai dengan kreativitas yang dilakukan Subandi dalam membuat konsep karya. Subandi memodifikasi tampilan visual wayang sesuai dengan kreativitasnya dalam melukis. Referensi diubah sedemikian rupa dan dikembangkan sesuai dengan selera sendiri berdasarkan pengalaman.

Subandi menggunakan komputer sebagai alat untuk membantu mengatur komposisi, terutama pada bidang yang besar. Konsep lukisan diprogram menggunakan *software Adobe Photoshop*.

Tahap pembuktian pada proses kreatif Subandi berupa tindak lanjut dari sketsa yang sudah dirancang. Sketsa tersebut dicetak dan difotokopi, disusun, kemudian diblat menggunakan kertas dan dikarbon. Konsep tersebut divisualisasikan dengan cara digambar secara global terlebih dahulu pada media kanvas dimulai dari objek utamanya. Setelah objek utamanya selesai dilukis, Subandi mengisi permukaan objek utama dengan ornamen-ornamen wayang sehingga dihasilkan gambar realis yang *overlap* dengan ornamen wayang dalam bentuk dekoratif.

Inspirasi proses kreatif pelukis Subandi dari segi gagasan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengambilan sumber inspirasi yang berasal dari lingkungan berupa kajian seni tradisional yang memiliki nilai kebudayaan. Kemudian terdapat inspirasi terkait kebebasan berimajinasi dalam melakukan eksplorasi dan eksperimentasi berupa modifikasi, penambahan, dan melebih-lebihkan suatu bentuk yang pernah ada menjadi bentuk yang baru. Inspirasi lain yang didapat yaitu adanya makna bahwa karya pelukis Subandi memiliki cerita yang bersambung.

Inspirasi yang diambil dari proses kreatif Subandi dari segi penuangan gagasan berupa pendesainan konsep atau sketsa di komputer menggunakan *software Adobe Photoshop*. Karya yang diciptakan oleh Subandi kuat akan penggunaan garis sebagai kontur dalam objeknya. Objek-objek yang ditampilkan menggunakan garis berupa kontur sehingga bentuk objek terlihat lebih jelas. Kontur menjadi ciri khas yang ada pada karya seni lukis oleh pelukis Subandi.

3. Konsep penciptaan karya seni lukis surealistik berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi

Konsep penciptaan karya seni lukis surealistik dalam penelitian ini disusun melalui proses pencantrikan kepada pelukis Subandi melalui tiga tahap proses kreatif, yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), dan tahap inspirasi (*illumination*). Proses pencantrikan pada tahap persiapan dilakukan dengan berdiskusi terkait sumber inspirasi untuk mendapatkan gagasan. Tahap persiapan dilakukan dengan mencari ide melalui apa yang ada di lingkungan daerah asal, yaitu di Kabupaten Magelang. Objek yang dicari merupakan objek atau ikon yang mengangkat nilai seni dengan budaya tradisional, khususnya yang terdapat di Kabupaten Magelang. Relief Candi Borobudur menjadi objek yang dipilih untuk dijadikan sumber inspirasi dalam penelitian penciptaan seni lukis ini. Keberadaan Candi Borobudur sudah diketahui oleh hampir seluruh lapisan masyarakat. Reliefnya menyimpan sangat banyak kisah yang menarik untuk diceritakan.

Relief Manohara diamati dengan mengkaji buku *Avadana: Tradisi sang Bodhisattwa* sebagai sumber literatur. Terdapat dua puluh panel dalam kisah Putri Manohara yang kemudian empat panel dari kisah tersebut dipakai sebagai sumber referensi awal sebagai berikut.



Gambar 1 Panel relief ke-5 pada kisah Putri Manohara
(Sumber: Anandajoti Bhikku, 2019: 24)



Gambar 2 Panel relief ke-11 pada kisah Putri Manohara
(Sumber: Anandajoti Bhikku, 2019: 30)



Gambar 3 Panel relief ke-17 pada kisah Putri Manohara
(Sumber: Anandajoti Bhikku, 2019: 36)



Gambar 4 Panel relief ke-18 pada kisah Putri Manohara
(Sumber: Anandajoti Bhikku, 2019: 37)

Berdasarkan sumber referensi tersebut, figur-figur yang terdapat di setiap panel relief diamati. Pengamatan relief dimulai dari mengidentifikasi figur atau tokoh utama, peran masing-masing objek, tanaman yang terdapat di dalam panel, adegan dan peristiwa yang sedang terjadi, hingga latar tempat terjadinya peristiwa tersebut.

Tahap pengeraman dilakukan dengan melepaskan pikiran sejenak terkait penciptaan seni lukis dan melakukan kegiatan di luar konteks visualisasi penciptaan seni lukis. Tahap ini dilakukan dengan menjalankan hobi yang dimiliki dengan membaca beberapa buku novel dan

sastra. Membaca buku dapat membantu proses berimajinasi secara lebih bebas. Kegiatan membaca buku pada tahap pengeraman bertujuan untuk melatih dan memperkaya imajinasi tentang berbagai hal tanpa ada suatu batasan apapun.

Proses pencantrikan pada tahap inspirasi dilakukan dengan berdiskusi terkait sketsa-sketsa yang dibuat, kemudian diberikan respons terhadap sketsa-sketsa tersebut. Tahap ini dimulai dengan melakukan eksplorasi bentuk melalui pembuatan beberapa alternatif sketsa untuk melakukan perbandingan. Perancangan alternatif sketsa dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian. Perancangan alternatif sketsa ini dibuat empat sketsa berbeda untuk masing-masing bagian. Sketsa-sketsa yang telah dibuat kemudian dibandingkan dan dipilih satu sketsa dari setiap bagian untuk mendapatkan tiga hasil sketsa terbaik. Sebagian besar pembuatan alternatif sketsa, yaitu dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Penggambaran dilakukan secara global terlebih dahulu dimulai dari objek utama. Baru setelah objek utama selesai disketsa, ditambahkan objek-objek pelengkap untuk mendukung keberadaan objek utama.

Terdapat beberapa catatan dari kegiatan diskusi ini. Pembuatan konsep karya menggunakan gagasan yang masih baru dan belum sering ditemukan, tampilan visual pada karya dibuat modern, kesan ornamen diabstraksikan, dan menggunakan permainan deformasi.

Berdasarkan pemaparan tiga tahap proses kreatif di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa gagasan dapat dikembangkan dengan cara melakukan eksplorasi dan eksperimentasi menggunakan kebebasan berimajinasi sesuai dengan kreativitas. Proses penyusunan konsep karya seni lukis melalui pencantrikan kepada pelukis Subandi berdasarkan teori Wallas memberikan sumbangsih terkait cara mendapatkan dan mengembangkan gagasan.

Penyusunan konsep penciptaan karya seni lukis surealistik dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan pencarian sumber inspirasi penciptaan gagasan mengenai seni tradisional dengan nilai kebudayaan. Setelah didapatkan sumber inspirasi, dilakukan pengembangan bentuk objek dalam wujud sketsa yang terdiri dari dua belas alternatif sketsa. Dari dua belas alternatif sketsa tersebut, tiga sketsa terbaik dipilih berdasarkan pertimbangan dalam penempatan komposisi objek, keunikan sketsa yang dipilih dibanding sketsa yang lain, dan keselarasan antara objek satu dengan objek lainnya. Sketsa yang dihasilkan sudah sesuai dengan gagasan yang diciptakan. Sketsa dikerjakan dengan gaya surealistik. Karakteristik relief Manohara pada Candi Borobudur sesuai dengan gaya surealistik karena kisah ini memiliki tokoh utama yang berwujud khayalan berupa manusia burung. Manohara digambarkan dalam wujud wanita cantik yang memiliki kaki berbentuk kakiburung. Latar tempat pada cerita ini terdiri dari dunia manusia, angkasa, dan dunia *kinnari*.

4. Visualisasi konsep penciptaan karya seni lukis surealistik berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi

Visualisasi konsep penciptaan karya seni lukis surealistik dalam penelitian ini disusun melalui proses pencantrikan kepada pelukis Subandi melalui tahap pembuktian (*verification*) dalam proses kreatif. Tahap pembuktian berisi tahapan atau proses dalam pembuatan karya. Gagasan dan konsep yang telah dirancang pada tahap ini diwujudkan ke dalam media kanvas dengan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan. Sebelum melaksanakan visualisasi konsep penciptaan karya seni lukis surealistik, dipersiapkan media visualisasi penciptaan seni lukis berupa alat dan bahan dalam melukis untuk mendukung proses visualisasi. Setelah media visualisasi penciptaan karya seni lukis dipersiapkan, dilakukanlah proses pembuatan karya seni lukis yang dilakukan secara bertahap. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu pembuatan sketsa pada permukaan kanvas, pengaplikasian cat minyak transparan, pewarnaan bidang lukis, pendetailan warna pada karya seni lukis, pengolesan *varnish*, dan pemasangan figura. Karya seni lukis yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

a. Karya Seni Lukis 1



Gambar 5 Karya Seni Lukis 1 “Penangkapan sang *Kinnari*”

Karakteristik hasil penciptaan lukisan berjudul “Penangkapan sang *Kinnari*” dapat dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1 Karakteristik Lukisan berjudul “Penangkapan sang *Kinnari*”

Tema	Bentuk/ Komposisi	Teknik
<ul style="list-style-type: none">• Figur Manohara, para <i>kinnari</i>, dan pemburu• Kolam bungaseroja	<ul style="list-style-type: none">• Gabungan bentuk manusia danburung• Stilasi• Susunan objek secara imajinatif	<ul style="list-style-type: none">• Cat minyak• <i>Blocking-in</i>

b. Karya Seni Lukis 2



Gambar 6 Karya Seni Lukis 2 “PembebasanDiri dari Istana”

Karakteristik hasil penciptaan lukisan berjudul “Pembebasan Diri dari Istana” dapat dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2. Karakteristik Lukisan berjudul “Pembebasan Diri dari Istana”

Tema	Bentuk/ Komposisi	Teknik
<ul style="list-style-type: none"> • Figur Manohara • Istana 	<ul style="list-style-type: none"> • Gabungan bentuk manusia dan burung • Stilasi • Susunan objek secara imajinatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Cat minyak • <i>Blocking-in</i>

c. Karya Seni Lukis 3



Gambar 7 Karya Seni Lukis 3 “Pencarian Sudhana”

Karakteristik hasil penciptaan lukisan berjudul “Pencarian Sudhana” dapat dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 3. Karakteristik Lukisan berjudul “Pencarian Sudhana”

Tema	Bentuk/ Komposisi	Teknik
<ul style="list-style-type: none"> • Figur Sudhana • Alam khayalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi • Susunan objek secara imajinatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Cat minyak • <i>Blocking-in</i>

Karya yang dihasilkan berjumlah tiga karya seni lukis surealistik. Karya yang dihasilkan sudah sesuai dengan konsep yang disusun, namun mengalami beberapa elaborasi dan perubahan. Elaborasi pada karya pertama berupa penggambaran pakaian pada Manohara yang dibuat lebih detail dari sketsa yang sudah dibuat. Kemudian terdapat penggambaran latar belakang yang mengalami sedikit perubahan. Latar belakang pada sketsa menggambarkan kolam bunga seroja yang berada di depan suatu pilar bangunan. Karena pilar bangunan ini dirasa kurang masuk dalam penggambarannya, pilar tersebut dihilangkan dan *background* ditampilkan dengan lebih alami. Elaborasi pada karya kedua terdapat pada penggambaran Manohara dengan pakaian yang lebih detail. Sedangkan, pada karya ketiga terdapat perubahan berupa

penggambaran objek Sudhana dengan proporsi yang lebih besar dari sketsa awal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lukisan yang dihasilkan menunjukkan bahwa tema cerita fiktif dan penggambaran yang bersifat imajinatif atau tidak sesuai dengan kenyataan sehingga secara keseluruhan menunjukkan ciri seni lukis surealistik.

KESIMPULAN

Relief Manohara Candi Borobudur sebagai objek penciptaan seni lukis meliputi tokoh utama pada kisah relief, adegan cerita yang ditampilkan, objek-objek pendukung di dalam panel relief, serta latar tempat suatu adegan.

Inspirasi proses kreatif Subandi yang didapatkan melalui pencantrikan berupa inspirasi mengenai kajian seni tradisional dan kebebasan berimajinasi dalam mengeksplorasi dan mengeksperimentasi sebagai dasar pengembangan ide penciptaan dan kreativitas dalam memvisualisasikan karya seni lukis surealistik.

Proses penciptaan seni lukis surealistik meliputi pengembangan ide karya seni lukis berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi dan memvisualisasikannya dengan media cat minyak dan gaya surealistik.

Proses penciptaan seni lukis meliputi pengembangan ide karya seni lukis berdasarkan objek relief Manohara Candi Borobudur dan inspirasi proses kreatif pelukis Subandi dan memvisualisasikannya dengan media cat minyak dan gaya surealistik. Karya seni lukis yang dihasilkan berjumlah tiga buah lukisan berjudul “Penangkapan sang Kinnari”, “Pembebasan Diri dari Istana”, dan “Pencarian Sudhana” dengan media cat minyak dan gaya surealistik.

Penelitian penciptaan dengan menggunakan inspirasi proses kreatif seniman selanjutnya dapat digunakan sebagai alternatif penciptaan seni rupa di bidang yang lain. Penelitian dengan metode *Art Practice as Research* dapat digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan seni rupa tradisional. Penelitian dengan penciptaan seni rupa dapat mengambil unsur-unsur seni tradisional sebagai sumber penciptaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhikkhu, A. (2019). *Avadana: Tradisi sang Bodhisattwa*. Ehipassiko Foundation.
- Dana, I. W. (2020). *Strategi Penciptaan Seni Berdasarkan Metode Among Ki Hajar Dewantara*. Repository. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dewi, D. (2015). *Makna simbolik motif dan warna batik Arum Dalu, Sekar Jagad Jepara, dan Sido Arum Karya Gallery Nalendra Jepara*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Guntur (2016). *Penelitian artistik: Sebuah paradigma alternatif*. Repository. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Hidajat, H. (2018). Visualisasi hewan pada relief Ramayana. *Jurnal Titik Imaji*, 1(1), 46-53.
- Lestari, D. E. dan Syafiq, M. (2017). Proses kreatif seniman rupa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(1), 1-16.
- Maulina, L. (2022). Proses kreatif Edial Rusli dalam karya fotografi pameran Malioboro dari imaji ke imajinasi. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*.
- Nastiti, T. S. (2018). Re-Interpretasi nama Candi Borobudur. *Amerta*, 36(1), 1-66.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Permadi, Galih Satria. (2015). *Pemanfaatan candi sebagai sumber belajar sejarah*. Skripsi. FKIP Universitas Jember.
- Pradita, D dan Nugroho, A. (2020). Relief Candi Borobudur, prasasti, dan berita asing: Visualisasi perburuan masa Mataram Kuno. *Jurnal Sejarah*, 3(2), 63-72.
- Rasul. (2018). Tubuh dialog dalam lukisan. *NARADA: Jurnal Desain & Seni*, 5(2), 137-152.
- Setyawan, H. dkk. (2020). Interpretasi relief Gandawyuha di Candi Borobudur (Studi kasus Relief Gandawyuha Dinding Lorong II). *Borobudur*, 14(2), 16-41.
- Soehardjo, A. J. (2005). *Pendidikan seni*. Malang: Balai Kajian Seni dan Desain.
- Soekmono. (1976). *Chandi Borobudur*. Paris: Pers UNESCO.

- Sunarto, B. (2013). *Metodologi penciptaan seni*. Yogyakarta: IDEA Press.
- Tim Balai Konservasi Borobudur. (2016). *Selayang pandang Candi Borobudur, Candi Mendut, dan Candi Pawon*. Magelang: Balai Konservasi Borobudur.
- Utami, R. N. F. dkk. (2020). *Etnomatematika: Eksplorasi Candi Borobudur*. JP3M, 6(1), 13-26.
- Wicaksono, S. H. (2017). Eksotika Lee Man Fong: Sebuah kolaborasi apik seni rupa modern dan seni lukis tradisi Cina. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(2), 123–131.
- Yulianto. (2016). Kajian bentuk seni lukis Loro Blonyo karya Koeboe Sarawan. *Brikolase*, 8(2), 112-132.
- Zulianto, T. (2016). *Analisis formal karya lukis Bayu Wardhana*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.