

NGEDUM KARANG, JAJAR WAYANG, CERAKI

Membedah Kerja Desain Pada Seni Lukis Wayang Kamasan

Dewa Gede Purwita

Sekolah Tinggi Desain Bali
dewagdepurwita@std-bali.ac.id

ABSTRACT

Wayang Kamasan paintings are categorized as classical art which depicts narratively the stories in literature in the form of songs, kakawin, palalintangan, geguritan, Balinese calendar, and others. Many people then assume that the absence of changes to the Kamasan puppet painting so that when we enjoy it we often ignore the details of the painting especially the complicated work process. By understanding the work process of the creation of Kamasan puppet painting, we will find the terms ngedum karang, jajar wayang, ceraki, which are the main issues in the discussion. The three processes are the initial processes in which more dominant design work is applied. The design work in the process of painting Kamasan puppets was dissected through the building of cliché theory proposed by Deleuze with descriptive analytic research methods. The three processes with local terms are a combination of interpretations of literary works, the application of design reasoning in the design process to being represented on canvas media. This process is called cliché, representation of ideas and ideas from the mind into other media, namely canvas.

Keywords: ngedum karang, jajar wayang, ceraki, Kamasan

ABSTRAK

Lukisan wayang Kamasan dikategorikan sebagai seni rupa klasik yang melukiskan secara naratif cerita di dalam sastra berupa kidung, kakawin, palalintangan, geguritan, kalender Bali, dan lainnya. Banyak orang yang kemudian beranggapan bahwa absennya perubahan pada lukisan wayang Kamasan sehingga ketika menikmatinya sering sekali kita mengabaikan detail-detail dari lukisan tersebut apalagi proses kerja yang rumit. Dengan memahami proses kerja dari penciptaan seni lukis wayang Kamasan maka kita akan menjumpai istilah ngedum karang, jajar wayang, ceraki yang menjadi pokok permasalahan pada pembahasan. Tiga proses tersebut adalah proses awal yang di dalamnya lebih dominan menerapkan kerja desain. Kerja desain dalam proses melukis wayang Kamasan tersebut dibedah melalui bangunan teori klise yang dilontarkan oleh Deleuze dengan metode penelitian deskriptif analitik. Tiga proses dengan istilah lokal tersebut merupakan gabungan antara interpretasi karya sastra, penerapan nalar desain pada proses perancangan hingga direpresentasikan ke media kanvas. Proses inilah yang dinamakan klise, representasi ide dan gagasan dari pikiran ke dalam media lain yaitu kanvas.

Kata kunci: ngedum karang, jajar wayang, ceraki, klise, Kamasan

PENDAHULUAN

Jangan pernah hanya melihat sepintas jika berhadapan dengan karya seni lukis wayang Kamasan! Sering kali kita ketika berjumpa dengan sesuatu yang dianggap klasik, tradisi, ataupun gaya lama pikiran kita terdoktrin untuk segera menemukan pokok narasi atas satu cerita yang disuguhkan atau dihadirkan yang dalam kasus ini adalah lukisan wayang Kamasan. Hal tersebut cukup berdasar mengingat kecenderungan masa kini yang tidak ingin dipusingkan dengan sesuatu yang ribet.

Terlebih karena lukisan ber-*genre* wayang apalagi wayang Kamasan selalu menghadirkan sesuatu yang naratif, repetitif, sifatnya dekoratif dan tidak sesuai dengan gaya kekinian yang modern, futuristik, *simple*, dan lainnya yang dianggap mewakili selera anak muda. Padahal salah satu syarat untuk memahami dan menemukan sesuatu keunikan dari hamparan simbol juga ikon yang memenuhi bidang kanvas lukisan wayang Kamasan adalah melihat dan menyimaknya secara seksama.

Ketelitian menyimak secara detail akan sangat bermanfaat karena biasanya para pelukis selalu menyembunyikan atau menempatkan keunikan yang otentik secara cerdas tidak dihadirkan begitu saja, dalam hemat saya, dengan belajar menyimak detail maka akan dijumpai potongan-potongan gambar yang unik juga akan menarik pemikiran intelektual kita menganalisa tentang apa yang ingin dihadirkan atau bagaimana sebuah teks (kakawin, gegurita, folklore, mitos) diinterpretasi ulang melalui media gambar. Bukankah di masa kini kita selalu dituntut untuk menghadirkan atau mengemas modal kultural kita (kearifan lokal) untuk menjadi produk yang memiliki nilai tawar dalam wacana global? dan bagaimana kita mampu menghadirkan modal kultural itu jika kita tidak memahaminya lebih detail?

Modal kultural atau kearifan lokal dalam lukisan wayang Kamasan tidak selalu hadir ketika lukisan itu selesai. Kelokalan tersebut dapat kita jumpai ketika memahami proses bagaimana lukisan tersebut diciptakan. Dalam konteks analisa pada tulisan ini merupakan riset awal untuk menemukan bagaimana proses desain itu terjadi pada karya lukisan yang tentu saja sangat mempengaruhi hasil akhirnya. Biasanya melihat lukisan wayang Kamasan kita hanya terfokus pada objek wayang dan sering sekali mengabaikan unsur *visual* lainnya. Padahal banyak sekali yang dapat dijadikan bahan pemikiran dan kajian seperti halnya tentang fungsi pohon, *waton*, *ceraki* yang secara keseluruhan membentuk suatu komposisi.

Proses pembentukan komposisi inilah yang kemudian menjadi proses awal perancangan atau proses desain masuk ke dalam satu lukisan naratif. Proses pendesainan ini menjadi titik penting untuk beranjak kemudian menuju tahap pewarnaan, karena sebelum desain utuh dari satu penggalan interpretasi teks selesai maka proses selanjutnya dipastikan tidak akan terjadi. Ada tiga proses penting dari melukis wayang kamasan yaitu *ngedum karang*, *jajar wayang*, dan *ceraki*. Ketiga proses ini masuk ke dalam wilayah desain tersebut, dan menjadi titik penting dari selesainya suatu karya karena di dalamnya terjadi banyak pertimbangan, seperti komposisi, rancangan pewarnaan, menghadirkan rasa, pertimbangan atas interpretasi teks narasi, serta kemungkinan-kemungkinan estetik.

Melalui pemaparan tersebut kemudian timbul pertanyaan bagaimanakah proses desain diterapkan dalam lukisan wayang Kamasan melalui konsep lokal? Konsep lokal yang dimaksud adalah *ngedum karang*, *jajar wayang*, dan *ceraki*. Ketiga konsep ini sangatlah mendasar dalam proses awal pendesainan lukisan wayang Kamasan sehingga tujuannya adalah memahami alam berfikir seniman Bali khususnya maupun orang Bali umumnya mengenai terciptanya suatu komposisi.

METODE DAN TEORI

Surakhmad (1994:131) dalam Prastowo (2011:17) menyatakan bahwa metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan sedangkan Nawawi dan Martini dalam Prastowo (2011:18) menjelaskan mengenai metode merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif. Dua pernyataan di atas menunjukkan betapa metode dalam suatu penelitian menjadi sangat penting baik untuk mencapai tujuan sekaligus menghasilkan hasil penelitian yang objektif, tentu saja hal tersebut akan terjadi ketika pemilihan metode penelitian dilakukan dengan tepat. Dalam konteks ini, metode yang dipergunakan adalah metode kualitatif yang bersifat analitik. Metode kualitatif berdasarkan

penjelasan Sugiyono (2012:9) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Jadi dalam tulisan ini, metode kualitatif tidak hanya berupa penjabaran deksriptif semata akan tetapi deskriptif yang analitik (analisa kerupaan).

Teori yang dipergunakan adalah teori mengenai pemikiran klise dalam tradisi melukis oleh Deleuze. *There is a very important experience here for the painter: a whole category of these things that could be termed "chliches" already fills the canvas, before the beginning* (Deleuze, 2002:87). Pemikiran klise dalam tradisi melukis dianalogikan oleh Deleuze sebagai kamera yang merekam suatu objek, begitu juga pikiran yang merekam atau mereka-reka sesuatu yang kemudian dituangkan kedalam media gambar. Hasil yang sama persis dengan pikiran tersebut disebut sebagai klise, di dalamnya terjadi proses transformasi juga representasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

It is a mistake to think that the painter works on a white surface (Deleuze, 2002:86). Pernyataan ini menjadi titik penting untuk beranjak memahami kerja pelukis terutama dalam wilayah alam pikiran pelukis sebelum memulai berkarya. Pernyataan yang filosofis tentang apakah benar pelukis itu melukis di bidang putih (kanvas)? Atau justru pelukis itu melukis di bidang yang telah dipenuhi oleh ide dan gagasan melalui segala pertimbangannya?.

Segala sesuatu memerlukan pemikiran yang jelas juga rancangan yang matang. Eksekusi dalam praktek berkesenian perihal memindahkan representasi pikiran sehingga desain final di alam imaji yang bersifat maya akan bertransformasi menjadi gambaran yang riil. Sampai di sini kita akan segera memahami klisennya sebuah karya seni yang merupakan hasil representasi pemikiran, oleh sebabnya semua karya seni merupakan suatu hal yang klise.

Ranah presentasi pikiran di alam virtual inilah proses desain bekerja yang juga terdapat dalam alam pemikiran kreatif pelukis wayang Kamasan. Di dalam proses kerja, pelukis wayang Kamasan akan berhadapan dengan satu bidang permukaan datar. Lukisan naratif akan tercipta ketika pelukis memahami plot cerita sebuah teks, dengan memahami alur cerita, kemudian pelukis akan memilah-milah bagian demi bagian guna mendapatkan inti cerita (yang biasanya) rumit agar tidak menanggalkan filosofi atau *tattwa* dari inti cerita. Memahami tokoh dan penokohan, memahami cerita juga filsafat atau *tattwa* menjadi syarat utama seorang pelukis wayang Kamasan. Disinilah sebenarnya kompleksitas alam pikiran seniman Bali. Tidak hanya mementingkan visual semata akan tetapi pertimbangan kesesuaian antara visual dengan filsafat sejajar dengan ide dan gagasan kreatif.

NGEDUM KARANG, JAJAR WAYANG, CERAKI

Proses pengerjaan sebuah lukisan wayang Kamasan bisa memakan waktu berbulan-bulan karena harus melewati beberapa tahap pengerjaan. Di dalam lingkup proses pengerjaan semua pelukis masih menganut sistem yang diwarisi turun-temurun. *Ngedum karang, jajar wayang, nyeraki, molog-mologin, ngereka, ngewarna (ngudanin – ngewayahin), ngerus, nyawi (nguleng util, ngerincem), neling, nyocain, mulunin, mutihin* adalah sederet proses panjang tahapan melukis wayang Kamasan. Proses ini oleh semua pelukis dilakukan karena memang merupakan patokan ideal dalam melukis wayang Kamasan.¹

¹ Saya harus mengucapkan banyak terima kasih atas diskusi dan data ini yang saya peroleh dari seorang sahabat, seorang kurator muda seni rupa Bali I Made Susanta Dwitanaya.

Dari sederet proses melukis yang panjang tersebut ada tiga proses yang menjadi pokok pembahasan dalam tulisan ini yaitu *ngedum karang*, *jajar wayang*, *ceraki*. Tiga proses ini menarik untuk dibicarakan dalam konteks pemikiran klise seniman yang berhubungan erat dengan nalar atau alam berfikir desain pelukis Bali. Jadi boleh dikatakan bahwa kegiatan melukis bukan hanya perihal pengolahan rasa akan tetapi penyusunan ragam unsur visual yang merupakan representasi ide dan gagasan seniman, oleh sebabnya ada dua kegiatan melukis yaitu di alam pikiran (motorik pengolahan ide dan gagasan) dan di atas medium lukis yaitu bidang kanvas. selebihnya adalah perihal bagaimana memahami kinerja keseluruhan medium lukis yaitu alat dan bahan.

Ngedum karang menjadi proses yang sangat penting pada bagian awal melukis wayang Kamasan. Proses ini menandai pentingnya pemahaman ruang dan komposisi. Di tahap awal ini pula pola desain bekerja dengan mengkonstruksi segala kemungkinan komposisi. Setelah mendapatkan komposisi yang tepat maka proses selanjutnya adalah mengkonstruksi figur-figur tokoh wayang yang ingin di munculkan. Alur pemikiran desain sebagai proses perancangan menjadi lebih penting karena *jajar wayang* akan mempengaruhi nilai estetika visual. Setelah *jajar wayang* naik satu tingkat kepada proses *ceraki* atau *nyeraki*, bertujuan untuk memperjelas perpaduan komposisi antara pembagian bidang juga hadirnya figur wayang.

Melalui proses *ngedum karang*, *jajar wayang*, dan *ceraki* maka dapat dikatakan bahwa kerja merancang atau desain dipergunakan dan menjadi persoalan penting di dalam proses melukis wayang Kamasan. Mendesain dalam konteks ini berada dalam wilayah pemikiran yang di dalamnya kompleksitas berfikir menjadi tantangannya. Oleh sebabnya apa yang dinyatakan Deleuze mengenai permukaan putih (kanvas) itu telah berisi sebelum pelukis menorehkan tinta atau warna atau pensil di atasnya. Proses pemindahan desain di alam pikiran ke permukaan putih (kanvas) inilah yang disebut dengan representasi yang menjadikannya suatu karya yang klise.



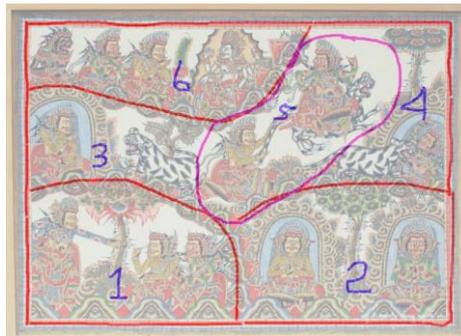
Gambar 1. Lukisan karya Muriati Mangku Mura (2008). "Bubuksah Gagakaking"

Dokumentasi: Dewa Gede Purwita 2015

Data ini rencananya akan dipergunakan untuk penyusunan buku *Kosa Rupa Bali* yang diinisiasi oleh Hardiman Adiwinata, seorang dosen di jurusan Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA Singaraja juga kurator senior seni rupa nasional. Hardiman bersama saya dan I Made Susanta Dwitanaya menjadi tim penulis buku tersebut.

Karya lukisan yang dibuat oleh Muriati dan Mangku Mura di tahun 2008 di atas berkisah tentang Bubuksah dan Gagakaking.² Dua bersaudara yang bertapa dengan jalan kepercayaan yang dipilih masing-masing. Gagakasing bertapa menghadap arah timur, memuja matahari dan melakukan puasa, Bubuksah bertapa menghadap ke barat, memuja bulan dan memakan semua yang ada disekitarnya. Memahami alur membaca detail karya lukisan genre wayang Kamasan sudah tentu harus diikuti pemahaman atas teks ceritanya, setelah teks ceritanya di mengerti maka akan terlihat alur cara membaca cerita naratif dalam lukisan wayang Kamasan.

Cara membaca lukisan wayang Kamasan memiliki kesamaan dengan cara membaca relief-relief di candi-candi. Sebagaimana dalam ilmu bahasa rupa oleh Tambrani menjelaskan pada relief candi Borobudur dan Prambanan tidak ada figur atau setingan sudut pandang yang *close up*, semua tokoh digambarkan utuh dari kepala sampai kaki. Lebih jauh adalah seniman Timur punya cara lain untuk menyatakan bahwa ekspresi dan kerangka cerita adalah bagian penting.³ Kesamaan nalar antara relief dan lukisan serupa wayang Kamasan (dan wayang *beber* di Jawa) adalah sama atau bahkan nalar melukis wayang yang hari-hari ini masih eksis di Kamasan Klungkung berasal dari nalar membuat relief. Sebagaimana diketahui bahwa relief adalah hiasan yang selalu hadir di bangunan suci masa perkembangan agama Hindu-Buddha di Jawa (abad ke-8-15). Relief dipahatkan dalam bermacam bentuk pada candi, *petirthan*, goa pertapaan, punden berundak, dan sebagainya (Munandar, 2011:219).



Gambar 2. Alur naratif lukisan “Bubuksah Gagakaking”. Nomor 5 adalah klimaks cerita dan nomor 6 menjadi epilog

Ilustrasi: Dewa Gede Purwita

Dari sudut pandang seniman atau kreator wayang Kamasan, nalar berfikir desain akan nampak pada tiga proses yang telah disebutkan yaitu *ngedum karang* sebagai tahap pertama. Proses ini merupakan proses pertama kreator berhadapan dengan bidang kanvas yang dalam realitasnya masih kosong, berbentuk persegi panjang dan datar. Klise pikiran mulai bekerja dengan memilah adegan mana saja, tokoh, kemungkinan pewarnaan, penyusunan cerita dari prolog, klimaks hingga epilog. Pertimbangan ini guna mendapatkan suatu gambaran holistik karya lukis dengan basis teks naratif dan bagian mana yang penting untuk diwujudkan agar tidak menghilangkan narativitas juga filosofi cerita. *Ngedum karang* memiliki kedekatan arti dengan membagi tempat dan sistem bahasa rupa mulai bekerja.

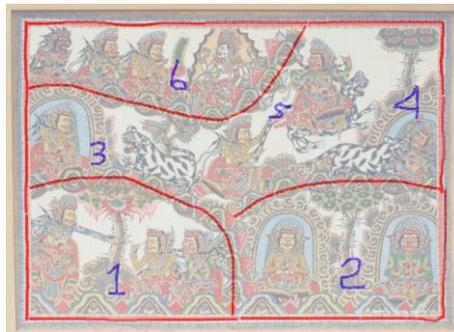
Tahap kedua adalah *jajar wayang*. Memikirkan figur yang akan ditampilkan dalam lukisan, di dalamnya bekerja persoalan rasa (estetika). Proses kedua ini juga

² Relief dari cerita ini juga terpahatkan di Candi Penataran, Jawa Timur. Lihat Hariani Santiko. “Candi Penataran: Candi Kerajaan Masa Majapahit”. 2012. hlm.22
<https://jurnalarkelologi.kemdikbud.go.id/index.php/kalpataru/article/view/103/67>

³ Lihat Tambrani, Primadi. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir. 2012. Hlm. 16.

masih dalam wilayah pikiran dan belum dihadirkan ulang di atas media. Proses ini memiliki kaitan dengan *ngedum karang*, setelah pembagian bidang dirancang kemudian disesuaikan dengan tokoh figur yang akan di tampilkan lengkap dengan gambaran mengenai ikonografi wayang, sikap atau gerak wayang, adegan yang menjadi point yang berpengaruh besar terhadap hasil akhir.

Ceraki atau *nyeraki* adalah proses nalar desain terakhir dalam lukisan wayang Kamasan. *ceraki* adalah sebuah analogi karena proses ini diidentikan dengan bentuk kontak-kotak pada wadah menaruh sirih. Jika *ngedum karang* adalah pembagian proporsi bidang maka *ceraki* adalah merancang blok-blok bidang yang telah dibagi dan disesuaikan dengan *jajar wayang* juga penggalan adegan. Tahap ini juga mendesain blok-blok bidang yang diisi adegan dengan tanda atau kode visual semacam jajaran *waton* (ornamen bebatuan) yang mengisolasi figur menjadi satu adegan naratif. Pola *ceraki* ini menunjukkan kesamaan dalam konsepsi tradisi melukis modern dalam pembacaan Deleuze terhadap karya lukis Francis Bacon menyatakan bahwa *the relation of the figure to its isolating place defines a fact: the fact is what takes places is thus isolated, the figure becomes an image, an icon* (Deleuze, 2003:2). Dapat dibaca kemudian antara *ceraki* dengan konsep *round area* yang dikemukakan oleh Deleuze berdasarkan Bacon merupakan satu keserupaan dalam bagaimana menghadirkan figur sebagai sebuah gambar yang ikonik juga naratif.



Gambar 3. Alur naratif lukisan “Bubuksah Gagakaking” dalam proses *ceraki*.

Ilustrasi: Dewa Gede Purwita

Oleh sebabnya dalam kasus lukisan “Bubuksah Gagakaking” terdapat 6 blok adegan (adegan pada blok nomor 5 dijadikan satu dengan adegan 3 dan 4, di kiri pada adegan nomor 3 terlihat macan putih sedang menyambangi pertapaan Gagakaking dan urung memangsanya karena kurus kering sedangkan di sisi lainnya yaitu adegan nomor 4 dilukiskan macan putih menerkam dan memakan Bubuksah, di tengah-tengah yang di lingkari – lihat Gambar 2, merupakan klimaks ketika Bubuksah yang menunggangi macan putih sedangkan Gagakaking bergelantungan pada ekor).

Tiga proses penentu yang berada dalam wilayah pikiran memuat banyak persoalan naratif dengan basis teks maupun estetik melalui ide, gagasan dan persoalan perwujudan rupa. Tiga proses ini adalah alam berfikir desain melalui cara pelukis atau seniman Bali dalam mewujudkan satu karya naratif dengan genre wayang klasik Kamasan. *Tradition, however, does not mean absence of change, and individual expression comes from manipulation of pre-set forms. These are the starting point for understanding Balinese taste* (Vickers, 2012:17). Memahami cita rasa atau dalam konteks ini adalah estetika Bali dalam karya seni lukis wayang Kamasan seharusnya tidak berhenti pada anggapan tradisi tidak akan berubah. Sebagaimana Vickers menyatakan tentang titik beranjak memahami cita rasa Bali melalui perubahan yang dimotori oleh ekspresi seniman.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Melalui bahasan mengenai tiga proses penting tentang *ngedum karang*, *jajar wayang*, *ceraki* kita memahami bahwa lukisan wayang Kamasan memiliki ranah yang lebih rumit dibandingkan isi visualnya yaitu proses pengerjaannya. Di dalamnya dapat kita tarik sebuah benang merah yang menghubungkan kerja desain dan melukis. Justru dengan memahami proses kerja, seniman akan sadar pentingnya sebuah rancangan yang matang untuk menghasilkan sebuah karya. Memahami kerja mekanik pikiran yang klise. Oleh sebabnya sangat disarankan seorang seniman baik berprofesi sebagai pelukis, desainer, atau cakupan luasnya adalah seniman atau perupa memperkaya ide dan gagasan melalui bacaan-bacaan juga mencermati proses kerja. Sebagaimana menikmati sebuah karya lukisan wayang Kamasan, kita tanpa sadar sudah diarahkan untuk menikmatinya secara perlahan, mencermati detail-detail perbagian, menganalisa teks visual dan lain sebagainya, dengan demikian kita akan terlatih dan sampai pada penghayatan yang dalam.

REFERENSI

- Deleuze, Gilles. 2003. *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. London: Continuum.
- Hardiman, Dewa Gede Purwita, I Made Susanta Dwitanaya. 2018. *Kosa Rupa Bali* (naskah buku belum terbit). Undiksha Singaraja.
- Munandar, Agus Aris. 2011. *Catuspatha Arkeologi Majapahit*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Primadi, Tambrani. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Vickers, Adrian. 2012. *Balinese Painting and Drawing of Bali 1800-2010*. Singapore: Tuttle Publishing.
- Hariani Santiko. "Candi Penataran: Candi Kerajaan Masa Majapahit".2012. hlm.22 <https://jurnalarkelologi.kemdikbud.go.id/indek.php/kalpataru/article/view/103/67> diakses pada tanggal 22 Januari 2019