

# RAMAYANA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN SUREALISTIK

## *RAMAYANA AS AN INSPIRATION OF SURREALISTIC PAINTING CREATION*

Oleh: Yudha Yusitra Adiputra, psr fbs uny. Email: [yusitrayudha@gmail.com](mailto:yusitrayudha@gmail.com)

### **Abstrak**

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi, tema, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Ramayana sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik*. Metode penciptaan lukisan melalui tahapan antara lain dengan pengamatan, studi pustaka dan konsep, selanjutnya tahap improvisasi yakni proses berkarya melalui sketsa pada kertas, kemudian memindah sketsa pada kanvas sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis, dan selanjutnya tahap visualisasi yakni pengungkapan ide dan gagasan dalam bentuk lukisan, dalam penggarapannya penulis menggunakan media cat minyak di atas kanvas melalui teknik *blok, opaque, plakat, dan translucent* dengan menggunakan goresan kuas. Setelah pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) konsep lukisan merupakan ilustrasi yang diambil dari cerita Mitologi Ramayana yang diungkapkan melalui pendekatan fantasi penulis dengan objek figur Rama dalam cerita Ramayana dengan wujud lebih *modern* dan *kontemporer*. (2) tema lukisan merupakan pengilustrasian peristiwa peristiwa dramatis kehidupan yang dihadapi Ramayana, (3) teknik visualisasinya menggunakan media cat minyak pada kanvas dengan teknik sapuan kuas yang dipadukan dengan teknik *blocking, opaque, dan translucent*. Proses pembuatan karya dimulai dari tahap sketsa pada kertas, sketsa pada kanvas, *blocking* dengan kuas, pemberian warna dasar pada objek dan tahap pembuatan detail gambar hingga finishing, (4) bentuk lukisan ditampilkan dengan gaya fantasi *Surrealistik* penulis yang menceritakan kisah *Ramayana* yang berjumlah enam lukisan dengan judul: “*Rama Boy*”(145cm x 85cm), “*Claim The Rudra*” (135cm x 85cm), “*Dandaka jungle cleansing*”(145cm x 85cm) , “*Subali’s Dead*” (75cm x 130cm), “*The Great Battle of Alengka*” (150cm x 100cm), “*Take Back Sinta*” (150cm x 100cm)

Kata kunci : Ramayana, Lukisan, Surealistik

### **Abstract**

*The aims of this thesis is to describe the concept of creation, visualization process, theme, technique and paintings form titled Ramayana As An Inspiration Of Surrealistic Painting. The painting methods through observation phase such as observastion, literature study, and concept. The process of painting is sketching on a paper before applying the sketch on the canvas based on The creator’s concept. The process is visualization phase, the disclosure of idea and feelings in the form of painting, that during the process, the creator uses oil paint on canvas with brush stroke technique such as blok, opaque, plakat and translucent. The result are: (1) The concept of the painting was taken from Ramayana myth by applying Creator’s fantasy approach with Rama as the model according to Ramayana story in a more modern and contemporary form. (2) The theme of the painting is an illustration of the dramatic life events faced by Rama. (3) The visualization technique is using oil paint on canvas with the brush strokes technique combined with blocking, opaque and translucent technique. The process of painting starts from sketching on a paper, applying it on canvas, blocking with a brush, basic colors provision and detailing the object until finishing phase. (4) The surrealistic paintings are: “Rama Boy”(145cm x 85cm), “Claim The Rudra” (135cm x 85cm), “Dandaka jungle cleansing”(145cm x 85cm) , “Subali’s Dead” (75cm x 130cm), “The Great Battle of Alengka” (150cm x 100cm), “Take Back Sinta” (150cm x 100cm)*

Keyword: Ramayana, Lukisan, Surealistik

## PENDAHULUAN

. Ramayana merupakan sebuah cerita epik mitologi atau karya sastra Bangsa India yang di kisahkan oleh pujangga Walmiki, Kamban dan beberapa pujangga lainnya yang mengisahkan sebuah drama peperangan kolosal antara putra mahkota Rama Anak dari raja Dasarata yang berseteru dengan Rahwana Raja para Raksasa dari Alengka untuk merebut balik Sinta istri Rama yang diculik Rahwana.

Ramayana merupakan bahasa sansekerta, gabungan kata *Rama* dan *Ayana* (perjalanan). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1160) Ramayana berarti cerita epos dari india yang dituturkan dari generasi ke generasi dan digubah oleh walmiki yang menceritakan petualangan rama, titisan dewa wisnu dalam mitologi Hindu. Sedangkan menurut Mikke (2011:326) Rama merupakan inkarnasi Dewa Wisnu, semangat tertinggi Hindu. Dia merupakan suami Sinta, pahlawan Wiracarita Ramayana dan Dia dianggap sebagai contoh moral dan kebajikan. Cerita Ramayana ini sungguh sangat melegenda dan terkenal di Negara-negara asia tenggara terutama di Indonesia. Dalam cerita Ramayana banyak terdapat nilai-nilai luhur dan pelajaran hidup seperti budi pekerti, kesetiaan, kasih, dan welas asih yang bisa dipetik dan diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Jika kita menghayati cerita dengan hati yang bersih maka kita seolah-olah diajarkan pelajaran hidup oleh sastrawan dengan cara yang tidak

membosankan dan menarik, maka tidaklah mengherankan jika banyak kreasi seni yang mengambil inspirasi dari kisah Ramayana, diantaranya ada kesenian tari, Drama kolosal, film, dan berbagai cabang kesenian lainnya.

Dalam perenungan dan observasi yang lebih mendalam cerita Ramayana sejatinya tidaklah hanya sekedar dongeng, mitologi atau cerita fiksi semata, melainkan bagi sebagian banyak teolog, umat Hindu, ilmuwan, sejarawan dan arkeolog mempercayai bahwa cerita epik peperangan Ramayana itu benar-benar terjadi dan nyata adanya di masa lalu. Pernyataan tersebut diperkuat dengan di temukannya bekas-bekas atau peninggalan purbakala di antara Srilanka dan India. Salah satu bukti penemuan jika cerita Ramayana itu nyata dan benar-benar terjadi adalah dalam penelitian arkeolog di kawasan India terdapat kandungan uranium atau bekas ledakan Bom nuklir serta di temukannya adanya dataran panjang kuno yang mirip seperti jembatan yg tenggelam di laut dari india menuju Srilanka. Dengan bukti-bukti tersebut banyak kalangan peneliti yang mempercayai bahwa cerita Ramayana bukan merupakan kisah peperangan mistis atau fiksi, melainkan sebuah peperangan modern dengan berbagai persenjataan dan armada pesawat terbang.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Mikke, Modern adalah sesuatu yang nampak baru. Modern akhirnya banyak diasumsikan sebagai keadaan yang terbaru, terkini atau saat ini.

Sedang zaman modern adalah periode sejarah yang dimulai dari akhir abad 19 sampai dengan pertengahan abad ke-20 di Eropa dan Amerika Serikat. Zaman ini dicirikan dengan suatu impian tentang masyarakat manusia yang sempurna berkat manajemen rasional dan pengembangan teknologi

Cerita-cerita Ramayana yang modern dan penuh fantasi sangat sesuai dengan aliran surealistik. Breton mengatakan bahwa surealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan apa proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan. Surealisme merupakan aliran seni yang menampilkan kebebasan yang mengacu pada bentuk yang tidak lazim atau tidak sewajarnya. Aliran surealisme sendiri menunjukkan kebebasan diluar batas logika dalam berkarya, sebagai aliran yang menggambarkan sesuatu dengan ketidak laziman, asing, dan aneh. Surealisme dikatakan sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika. Surealisme bersandar dari keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dan kesadaran.

Seni merupakan sebuah pengungkapan ide/gagasan, perasaan, pengalaman kedalam sebuah bentuk yang memiliki nilai estetis, baik berupa suara, gerak maupun visual/rupa. Seni secara sederhana bertujuan untuk menciptakan suatu

bentuk-bentuk yang menyenangkan (Herbert, 2000:1).

penulis mendapat ide lukisan dari cerita epik Ramayana dan teori peperangan modern tersebut menjadi suatu karya lukis yang menarik dan penuh fantasi. Penulis tertarik menjadikan kisah Rama yang modern dan berteknologi tinggi sebagai ide untuk visualisasi karya seni lukis, sebagai contoh Rama menggunakan pakaian seperti astronot, senjata-senjata elektrik dan mengendarai piring terbang sehingga terlihat lebih modern namun tetap mempertahankan karakter ciri khas Rama.

Dari pemaparan tersebut maka melalui Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis tertarik untuk mengangkat kisah Ramayana sebagai inspirasi penciptaan lukisan dengan judul "Ramayana sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik". Melalui kisah Ramayana, penulis hendak berkreasi dengan melakukan perubahan perspektif tradisional menjadi lebih modern pada karya-karyanya.

## PEMBAHASAN

### 1. Rama Boy



**Gambar 13: Rama Boy**  
Cat minyak pada kanvas  
145cm x 85cm

Lukisan berjudul “*Rama Boy*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas horizontal. Dalam lukisan ini diceritakan Rama kecil yang sedang mengendarai kendaraan dewa melesat di luar Angkasa memutar bumi. Lukisan ini menggambarkan bahwa Rama kecil yang merupakan benar-benar titisan dewa Wisnu yang sakti. Bumi menyimbolkan bahwa Rama merupakan sosok yang lahir dan besar dari planet bumi. Tubuh Rama berwarna biru merupakan penggambaran bahwa Rama sebagai titisan Dewa Wisnu. sementara Pada bagian tengah, figur Rama yang digambarkan sedang melaju menggunakan kendaraan dewa. Kendaraan dewa digunakan warna dominan abu-abu sehingga menampilkan kesan besi. Kendaraan dewa yang menyerupai piring terbang memiliki arti pada zaman Rama telah ada peradaban modern dan maju dengan sebagai teknologinya.

### 2. Claim The Rudra



**Gambar 14: Claim The Rudra**  
Cat minyak pada kanvas  
85cm x 135cm

Lukisan berjudul “*Claim The Rudra*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas vertikal. Dalam lukisan ini menceritakan Rama sedang mengangkat pusaka Rudra. Peristiwa ini menceritakan tentang sayembara seorang raja siapa yang dapat mengambil Rudra imbalannya akan dinikahkan dengan Sinta. Senjata rudra di gambarkan sebagai senjata yang datang dari ilahi yang bercahaya dan

menyilaukan mata. Senjata Rudra diubah menjadi senjata yang lebih modern dan futuristik.

### 3. Dandaka Forest Cleansing



**Gambar 15: Dandaka Forest Cleansing**

Cat minyak pada kanvas

145cm x 85cm.

. Lukisan berjudul “*Dandaka Forest*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas horizontal. Dalam lukisan ini menggambarkan dua figur Rama dan Robot yang saling berduel dari kubu yang berbeda. Berbeda dengan lukisan yang lain Penggambaran Rama disini tidak mengenakan baju perang atau baju kebesaran kerajaan, karena dalam lukisan ini Rama sedang dibuang atau diasingkan ke hutan dandaka oleh Ayahnya sendiri, semua baju kebesaran Rama dilucuti dan dilepas hanya boleh memakai pakaian biasa yang terbuat dari kain dan tanpa perhiasan kerajaan. Sementara sosok Robot merupakan penggambaran dari Raksasa. Dalam kisah Ramayana diceritakan bahwa ketika Rama

diasingkan ke hutan banyak ada raksasa yang suka berbuat onar dan mengganggu para Resi yang sedang bertapa. Lalu Rama memiliki amanah untuk membasmi para Raksasa.

### 4. Subali's Dead



**Gambar 16: Subali's Dead**

Cat minyak pada kanvas

75cm x 130cm

Lukisan berjudul “*Subali's dead*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas vertical. Lukisan ini menggambarkan pertarungan sengit antara Rama dan Subali yang mengakibatkan kematian Subali. Peristiwa ini menceritakan tentang Sugriwa yang minta tolong

Rama untuk membunuh Subali yang selama ini megejar dan mengancam kehidupan Sugriwa dengan imbalan Sugriwa akan membantu Rama untuk mencari Sinta yang diculik oleh Rahwana. Objek utama digambarkan Rama yang sedang mengendarai sebuah wahana terbang sedang melakukan serangan kepada Subali dan Subali yang tersungkur lemas terkena serangan Rama setelah menghantam tebing batu

### 5. The Great Battle Of Alengka



**Gambar 17: The Great Battle Of Alengka**

Cat minyak pada kanvas  
150cm x 100cm.

Lukisan berjudul “*The Great Battle Of Alengka*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas horizontal. menggambarkan pertarungan sengit antara Rama yang sedang mengendarai wahana terbang (kiri) dan Rahwana

(kanan) di Alengka. peristiwa ini menceritakan tentang pertarungan agung dan sangat penuh drama dan adegan heroik dengan menunjukkan masing-masing kesaktiannya untuk memperebutkan Sinta istri Rama yang diculik Rahwana. Figur Rahwana digambarkan sebagai makhluk reptil yang memiliki bentuk tubuh menyerupai manusia. Reptil memiliki kemampuan mimikri atau merubah warna kulit menyesuaikan lingkungan untuk berkamuflase, hal tersebut sesuai dengan karakter Rahwana yang di ceritakan dalam cerita Ramayana sebagai sosok yang memiliki muka sepuluh

### 6. Take Back Sinta



**Gambar 18: Take Back Sinta**

Cat minyak pada kanvas  
10cm x 100cm.

Lukisan berjudul “*Take Back Sinta*” ini dikerjakan menggunakan media cat minyak pada kanvas vertical. Menggambarkan Rama sedang mengambil kembali Sinta ke Ayodya dengan mengendarai kendaraan dewa melesat di angkasa. Peristiwa ini digambarkan sebagai peristiwa yang sangat indah dan heroik. Angin, tanah, dan bumi seolah-olah ikut merayakan kemenangan Rama. Dalam lukisan ini, terdapat objek utama Rama yang digambarkan sedang berdiri dan menggendong Sinta. Proporsi objek utama pada lukisan ini dibuat besar dan posisinya berada pada bagian tengah bidang kanvas, serta Warna dasar objek utama dibuat lebih mencolok dibandingkan dengan warna pada *background*, sehingga objek utama menjadi *center of interest*.

Warna yang digunakan dalam lukisan ini cenderung menggunakan warna-warna terang, namun pada bagian objek utama warna dibuat lebih gelap dan kontras supaya terlihat lebih menonjol. Untuk figur Rama, pada bagian pakaian digunakan warna dominan biru tua dan abu-abu. Warna biru melambangkan ketenangan dan kedamaian setelah menjemput Sinta kembali ke pelukan Rama. Untuk figur Sinta, pada bagian pakaian digunakan warna dominan hijau dan hitam dengan sedikit warna oranye. Sedangkan untuk bagian kepala, wajah digunakan warna yang senada dengan warna wajah rama yang berwarna biru, hal ini dimaksudkan bahwa sinta sebagai sosok dewi istri Rama yang titisan dewa

Wisnu. Pada bagian rambut digunakan warna ungu gelap percampuran antara warna ungu dan sedikit coklat sehingga membuat kontras dengan warna *Background* dan menjadi *Center of interest*. Untuk objek piring terbang menggunakan warna dominan abu-abu serta pada bagian api yang menyembur digunakan transisi warna panas dari kuning, oranye dan merah kedua warna ini mampu memberi kesan menyala dalam lukisan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Konsep lukisan yang diciptakan terinspirasi dari cerita epos Ramayana yang dibawakan dengan perspektif lebih modern. Peristiwa-peristiwa hidup dramatis yang dialami Rama dalam usaha merebut Shinta dari tangan Rahwana menjadi konsep utama dalam menciptakan karya lukis. Cerita yang digambarkan dalam setiap objek lukisan merupakan ilustrasi cerita Ramayana yang berasal dari fantasi pribadi penulis. Dalam pembuatan karya lukis, penulis menggunakan gaya Surrealis yang terinspirasi dari gaya lukisan Jim warren dan Hildebrandt bersaudara. Pendekatan lukisan surealis yang digunakan penulis banyak menggunakan warna-warna cerah dan mengandalkan gelap terang atau *value*.

2. Tema Tema Lukisan merupakan gambaran dari peristiwa-peristiwa dramatis kehidupan yang dihadapi oleh figur Rama dalam cerita Ramayana kedalam bentuk yang lebih modern dan kontemporer. Dalam cerita Ramayana selain keindahan seni sastra, banyak nilai-nilai dan pelajaran hidup yang bisa di jadikan tauladan, sehingga penulis tertarik untuk menjadikan hal tersebut sebagai inspirasi penciptaan lukisan.
3. Teknik visualisasi karya seni penulis menggunakan media cat minyak di atas kanvas, dalam proses pembuatannya menggunakan teknik sapuan kuas (*Blocking*), *opaque*, dan *transculent*, dalam proses visualisasi penulis melalui berbagai tahap yaitu proses sketsa diatas kertas, blocking, sketsa pada kanvas, memberi warna dasar objek, proses detail hingga finishing.
4. Bentuk Lukisan yang ditampilkan penulis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini merupakan lukisan dengan pendekatan lukisan *surrealis*, yang mengangkat tema tentang peristiwa-peristiwa dramatis kehidupan yang dihadapi oleh figur Rama dalam cerita Ramayana kedalam bentuk yang lebih modern dan kontemporer, dengan

jumlah enam karya. Ilustrasi pada keenam lukisan tersebut menggambarkan peristiwa-peristiwa dramatis yang dihadapi Rama yang berasal dari fantasi pribadi penulis..

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Rajagopalachari. 2013. Kitab Epos Ramayana. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Read, Herbert. 2000. Seni : Arti dan Problematiknya. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Soedarso, SP. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV.Studio Delapan Puluh Enterprise.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan*. Yogyakarta: BP ISI.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House Yogyakarta & Bali.

### WEBSITE

<http://www.kbbi.co.id/>