

ANALISIS BAHASA RUPA SENI LUKIS JELEKONG: TEMA LUKISAN WAYANG JAYA PERBANGSA

Asep Miftahul Falah¹ dan Rafiqa Rafda Amalia²

¹²Prodi Kriya, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Bandung
asepmiftahulfalah@gmail.com¹; rafiqarafdaamalia@email.com²

ABSTRACT

Jelekong painting has a strong traditional heritage, passing down the rich cultural tradition of painting from one generation to the next. This research aims to analyze the visual language of Jelekong paintings with a focus on the theme of wayang, specifically inspired by the wayang story Jaya Perbangsa by painter Iman Budiman. The research method used is a qualitative method with the approach of Primadi Tabrani's Space-Time-Datar visual language theory. The analysis shows that the visual language in the painting can reveal the meaning and storyline through the use of elements such as image (object), size, scale, angle of depiction, and point of view, as well as through the expression system by expressing space, motion, and time, and emphasizing the main object. This research provides an understanding of how Jelekong painting is not only an economically valuable painting but can also communicate stories and cultural values to the community using visual language.

Keywords: Painting, Jelekong, Visual Language, Wayang Painting, Jaya Perbangsa

ABSTRAK

Seni lukis Jelekong memiliki warisan tradisi yang kuat, mewariskan kekayaan budaya tradisi melukis dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bahasa rupa lukisan Jelekong dengan fokus pada tema wayang, dengan sample objek kajian lukisan yang terinspirasi dari kisah wayang Jaya Perbangsa, karya pelukis Iman Budiman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan teori bahasa rupa Ruang-Waktu-Datar Primadi Tabrani. Analisis ini menunjukkan bahwa bahasa rupa dalam lukisan dapat mengungkapkan makna dan alur cerita melalui penggunaan elemen-elemen seperti wimba, ukuran, skala, sudut penggambaran, dan sudut pandang, serta melalui tata ungkap dengan menyatakan ruang, gerak, dan waktu, serta menekankan objek utama. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana seni lukis Jelekong bukan hanya karya lukis yang bernilai ekonomis tetapi juga dapat mengkomunikasikan cerita dan nilai-nilai budaya kepada masyarakat menggunakan bahasa rupa.

Kata kunci: Seni Lukis, Jelekong, Bahasa Rupa, Lukisan Wayang, Jaya Perbangsa

PENDAHULUAN

Jelekong merupakan salah satu daerah pedesaan yang berada di Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung, dikenal dengan kekayaan seni dan budaya tradisinya. Sebagai desa wisata seni dan budaya, Jelekong memiliki berbagai komunitas kesenian yang aktif, seperti komunitas pencak silat, pagelaran musik tradisional, dan seni tari tradisional (Falah et al., 2024). Salah satu komunitas yang terkenal dari desa ini adalah komunitas pengrajin wayang golek serta sentra lukis Jelekong. Komunitas seni Jelekong terus berusaha mempertahankan dan melestarikan kesenian mereka dengan mengadakan pertunjukan di halaman padepokan Giriharja (Trihanondo & Endriawan, 2022). Upaya ini sejalan dengan penetapan desa Jelekong sebagai desa wisata kepariwisataan kreatif oleh pemerintah daerah Kabupaten Bandung, sesuai dengan SK Bupati Nomor: 556.42/Kep.71-Dispapar/2011, yang menegaskan pentingnya kesenian dalam kehidupan masyarakat lokal (Pemerintah Kabupaten Bandung, 2011). Desa Jelekong dikenal juga dengan berbagai produk unggulan berupa kerajinan wayang golek dan lukisan (Setiawan, 2012).

Seni lukis merupakan warisan budaya penting di Jelekong. Dimulai oleh Odin Rohidin, seorang seniman lukis otodidak yang mewariskan keterampilannya kepada generasi berikutnya, seni lukis di desa ini berkembang pesat dalam beragam gaya, teknik, dan tema (Falah et al., 2024). Keterlibatan pasar dalam perkembangan seni lukis Jelekong mendorong pelukis untuk tidak hanya fokus pada pemandangan alam, namun juga mencakup tema seperti kaligrafi, abstrak, hewan, bunga, figur, *still life*, dan cerita legenda serta wayang (Cahyana, 2013). Lukisan dengan tema wayang menjadi salah satu yang diminati, menunjukkan bahwa seni lukis Jelekong telah mampu memenuhi minat pasar. Lukisan bertema wayang berbeda dengan lukisan Jelekong pada umumnya, yang lebih menggambarkan objek dari pemandangan alam sekitar seperti pegunungan dan pesawahan. Lukisan tema wayang sendiri banyak mengambil cerita dan tokoh-tokoh dari kitab Ramayana dan Mahabharata (Budiman, 2023).

Tema wayang merupakan cerminan manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga cerita wayang juga dapat dijadikan sebagai media pendidikan budi pekerti (Cahya, 2016; Falah, 2023). Kisah kepahlawanan tokoh-tokoh wayang yang berwatak baik melawan tokoh-tokoh jahat memberikan nilai-nilai moral yang penting (Nurgiyantoro, 2011). Dalam kisah Jaya Perbangsa versi Indonesia, Gatot Kaca digambarkan sebagai salah satu Ksatria yang berwatak baik yang akan menghadapi tokoh jahat, seperti Adipati Karna (Sadono et al., 2018). Adegan perang antara Gatot Kaca dan Adipati Karna terlukis dalam sebuah lukisan karya pelukis Iman Budiman. Lukisan ini adalah hasil eksplorasi imajinasi pelukis tentang gambaran *Perang Karma*, di mana bentuk figur atau objek lukisan tersebut tak lepas dari konstruksi narasi. Hal ini sejalan dengan konsep seni lukis tradisional, di mana narasi menjadi peran penting dalam menyusun struktur imajinasi dan khayalan pelukis. Purwita (2021) menjelaskan tiga unsur seni lukis tradisional, yakni naratif, figuratif, dan ilustratif. Elemen estetik pada lukisan Jelekong dengan tema cerita wayang kisah Jaya Perbangsa adalah bentuk bahasa rupa yang dikonstruksi oleh narasi.

Analisis bahasa rupa seni lukis Jelekong pada lukisan wayang Jaya Perbangsa memiliki relevansi yang signifikan dalam memahami keterkaitan antara representasi visual dan literasi visual. Bahasa rupa merupakan sarana komunikasi visual yang digunakan oleh seniman untuk mengekspresikan ide, konsep, dan narasi melalui elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan komposisi (Ismurdiyahwati, 2024). Dalam konteks lukisan

Jelekong, bahasa rupa ini berperan penting dalam menginterpretasikan dan menyampaikan pesan moral, spiritual, dan sosial dari cerita wayang Jaya Perbangsa. Kisah wayang ini, yang kaya dengan nilai-nilai, diterjemahkan ke dalam elemen-elemen visual oleh Pelukis Jelekong Iman Budiman. Proses ini melibatkan pemilihan karakter, adegan, simbol, dan gaya yang sesuai untuk mencerminkan esensi dari cerita tersebut, sekaligus memungkinkan interpretasi artistik yang beragam. Melalui pendalaman literasi visual lukisan wayang Jaya Perbangsa Iman Budiman memiliki kemampuan untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan melalui gambar atau visual. Ini melibatkan pengenalan elemen-elemen visual, konteks, simbolisme, dan teknik artistik yang digunakan dalam karya seni. Dalam hal ini, literasi visual menjadi penting agar lukisan tersebut dapat mengapresiasi dan memahami kedalaman cerita wayang Jaya Perbangsa yang diungkapkan melalui lukisan.

Isu yang ditangkap dari fenomena seni budaya ini, dapat ditegaskan bahwa lukisan Jelekong dengan tema wayang Jaya Perbangsa meliputi pelestarian budaya, identitas lokal, tantangan modernisasi, serta edukasi dan literasi visual. Lukisan ini dapat membantu melestarikan dan mengenalkan budaya tradisi kepada generasi muda, mencerminkan identitas dan nilai-nilai masyarakat Jelekong, serta menunjukkan relevansi cerita tradisional dalam konteks modern. Permasalahan yang didapatkan antara lain adalah keterputusan generasi, rendahnya literasi visual, dan tantangan dalam menjaga relevansi budaya tradisi di era digitalisasi dan modernisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bahasa rupa yang terkandung dalam lukisan Jelekong, memahami bagaimana pelukis Iman Budiman menerjemahkan dan menginterpretasikan cerita Jaya Perbangsa ke dalam bentuk visual, serta mengangkat nilai-nilai tradisi dalam konteks budaya modern. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi visual publik agar dapat lebih mengapresiasi dan memahami karya seni tradisi dan kontemporer. Dengan demikian, topik ini menjadi penting untuk diangkat dan dibahas guna memahami, mengapresiasi, dan melestarikan kekayaan budaya serta menghubungkan nilai-nilai tradisi dengan konteks modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring, dan menganalisis data. Metode penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang menggambarkan objek penelitian secara mendalam melalui kata-kata dan catatan yang berkaitan dengan makna, nilai, dan pengertian (Anggito & Setiawan, 2018). Hal ini sesuai dengan penjelasan Bogdan dan Taylor bahwa metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai, dan pengertian (Moelong, 2012: 5). Menurut Cresswell (2012: 212) terdapat empat jenis data kualitatif: observasi, wawancara, kajian dokumen, dan material. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi karya, pengumpulan dokumen, dan wawancara.

Objek penelitian ini adalah lukisan bertema wayang Jaya Perbangsa karya Iman Budiman, seorang pelukis dari Jelekong. Fokus kajian dari artikel ini adalah *Tata Ungkap pada Urutan Latar* sebagai pola tindakan kreatif seniman dalam mengungkapkan ekspresi yang bernilai pesan tertentu sebagai literasi visual yang kemudian dapat dijadikan cara memudahkan apresiator dalam pembacaan konsep karya dimaksud. Untuk mewujudkan maksud dan tujuan tersebut, diperlukan prosedur penelitian melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Pertama, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan mengamati secara langsung lukisan bertema wayang Jaya Perbangsa karya Iman Budiman. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap proses pembuatan lukisan, elemen-elemen visual yang digunakan, serta teknik dan gaya yang diterapkan oleh sang pelukis.

Kedua, pengumpulan gambar, foto, dan video dari lukisan-lukisan yang terkait, serta mendokumentasikan setiap tahapan pembuatan lukisan melalui catatan lapangan, foto, dan video.

Ketiga, wawancara mendalam dilakukan dengan Iman Budiman untuk mendapatkan pemahaman tentang proses kreatif dan interpretasi cerita wayang Jaya Perbangsa dalam lukisannya. Wawancara juga dilakukan dengan pakar seni rupa dan penikmat seni di Jelekong untuk memperkaya perspektif.

Keempat, analisis data dilakukan melalui: (a) kajian mendalam tentang unsur visual yang ada pada karya lukisan wayang Jaya Perbangsa dengan menggunakan teori Ruang-Waktu-Datar (RWD) (Tabrani, 2012). Teori ini mempertimbangkan konteks ruang dan waktu, sudut pandang, dan narasi dalam karya seni. Menurut Gautama (2017), RWD menggambarkan ruang dari berbagai arah dan jarak, waktu dari peristiwa ke peristiwa dalam satu bidang, dan datar tanpa perspektif atau volume. Objek penting digambarkan lebih besar dari objek di sekitarnya, dan cerita lebih ditekankan melalui *gesture* daripada mimik wajah. (b), analisis bahasa rupa menggunakan konsep *wimba* dan cara *wimba* dari Primadi Tabrani (2018) untuk menganalisis cara menghadirkan cerita melalui *wimba*. Ini melibatkan ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara *wimba* dilihat. Tata ungkap luar dan dalam juga dianalisis untuk memahami bagaimana perubahan isi *wimba* dapat membuat gambar bercerita.

Kelima, mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis sesuai data yang ada (Moleong, 2012: 103). Pengorganisasian dan pengurutan data ini disesuaikan dengan konsep-konsep dalam Bahasa Rupa (Primadi Tabrani, 2012).

Keenam, setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh sesuai dengan ruang lingkup permasalahan yang dikaji. Metode ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bahasa rupa dalam lukisan Jelekong dan relevansinya dengan literasi visual, serta untuk mengangkat pentingnya pelestarian dan apresiasi seni tradisi dalam era modern.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberadaan seni lukis di Jelekong terus dijaga, dilestarikan, dan diturunkan pada generasi berikutnya. Pelukis Jelekong mengadaptasi keterampilan melukis mereka dari lingkungan sekitar, tanpa melalui pendidikan formal. Mereka terbiasa dengan unsur titik, garis, bidang, dan warna yang mereka konsumsi setiap harinya. Hal ini mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi dalam kegiatan melukis, dengan meniru karya pelukis sebelumnya.

Iman Budiman (2023) salah seorang pelukis Jelekong menjelaskan bahwa objek yang sering dilukis adalah pemandangan alam, karena terbatasnya referensi objek. Namun, dengan perkembangan teknologi, referensi lukisan Jelekong berkembang baik dari segi corak maupun gaya. Pelukis Jelekong dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pelukis industrial yang melayani keinginan konsumen dengan waktu pengerjaan singkat, dan pelukis karya yang proses ideasi dan konseptualnya dalam merancang karya lukisnya.

Iman Budiman sendiri adalah salah satu pelukis Jelekong dalam kelompok pelukis yang inovatif. Selama 20 tahun berkarir, ia telah mencoba berbagai gaya lukis, dari realisme hingga kontemporer. Iman bukanlah pelukis yang idealis pada satu gaya, ia menganggap kesuksesan dalam karirnya tergantung pada penjualan karyanya. Sebagai pelukis kelompok karya, Iman sering memasukkan unsur budaya lokal pada lukisannya seperti objek wayang atau ukiran.

Iman Budiman juga dikenal atas berbagai program yang diinisiasinya, seperti membuat 1000 lukisan dari bahan baku sampah sebagai respon terhadap masalah sampah. Program ini mencetak rekor dunia dan sebagian besar lukisannya terjual oleh pihak perhotelan. Iman juga pernah mengadakan program pemberian bahan baku lukis gratis untuk 100 pelukis Jelekong, program pendidikan teori seni lukis, dan berhasil membawa lukisannya masuk pameran di Jepang.

Lukisan Wayang Kisah Jaya Perbangsa



Gambar 1. Lukisan Jaya Perbangsa – Iman Budiman
(Sumber: Dokumentasi Asep Miftahul Falah, 2023)

Lukisan Jaya Perbangsa merupakan salah satu karya dari program 1000 lukisan berbahan baku sampah yang diciptakan oleh Iman Budiman. Lukisan ini menggambarkan kisah Jaya Perbangsa, dengan menampilkan suasana perang yang epik. Dalam lukisan ini, Iman menggambarkan Adipati Karna memegang senjata Kunta Wijayandanu di atas kereta kuda, Gatot Kaca berdiri di langit dengan menapak pada kepala kuda, arwah Kalabandana, prajurit perang, serta perbukitan.

Iman membutuhkan sekitar dua minggu untuk membuat lukisan ini, termasuk dalam proses ideasi dan konseptual. Lukisan berukuran 120cm x 200cm ini dibuat di atas canvas dengan menggunakan cat minyak dan berbagai material sampah seperti tusuk sate, kain perca, busa ati, tali rami, dan lainnya. Material-material tersebut didapatkan dari sekitar rumah Iman. Iman juga menggunakan krikil untuk menciptakan tekstur padang pasir pada lukisan ini. Dominasi warna lukisan ini adalah emas, kuning, putih, merah, dan warna gelap.

Iman menggunakan teknik impasto dalam lukisan ini, yaitu teknik melukis dengan mengaplikasikan cat di atas canvas secara tebal yang ketika kering akan menghasilkan tekstur yang jelas. Hal ini memberikan kesan kehadiran objek dalam lukisan ini lebih terasa.

Analisis Bahasa Rupa pada Lukisan Jaya Perbangsa

Dalam lukisan Jaya Perbangsa, pelukis menampilkan wimba pada setiap narasi melalui cerita adegan Gatot Kaca melawan Adipati Karna yang menggenggam Kunta Wijayandanu. Iman Budiman, pelukis lukisan Jaya Perbangsa, menggambarkan adegan tersebut dengan detail yang mengesankan.

Dalam deskripsi Dwi Setiono (2013), Gatot Kaca mengerahkan segala kesaktiannya, menggunakan Kutang Antakusuma dan Terompah Basunanda, serta mengeluarkan seluruh tenaganya. Gatot Kaca terbang layaknya burung Nazar, berkelebat menukik merendah menyambar buruannya. Adipati Karna, siap dengan busur panahnya dan anak panah Kunta Wijayandanu, menunggu di bawah dengan busur panahnya. Gatot Kaca, dengan mata elangnya yang tajam, melihat dari jarak ribuan tombak di atas liang tikus itu.

Kunta Wijayandanu dilepaskan dari busurnya oleh Adipati Karna, dan melesat ke angkasa secepat kilat. Kalabendana, yang sudah siaga menunggu tunggangan di angkasa, menumpang ke senjata Kunta. Senjata Kunta dan Kalabendana menghujam ke dada Gatot Kaca, membelah jantung Sang Satria Pringgandani.

Melalui lukisan Jaya Perbangsa, Iman Budiman berhasil menggambarkan dengan detail dan dramatis adegan epik dalam kisah Jaya Perbangsa.

Tabel 1. Cara Membaca Wimba pada Lukisan Jaya Perbangsa

Cara Wimba						
No	Wimba	Ukuran Pengambilan	Sudut Pengambilan	Skala	Penggambaran	Keterangan
1	Adipati Karna	<i>Medium shot</i> (kepala – lutut)	Sudut wajar	Sama dengan ukuran asli	Ekspresif, Naturalis,	Penting
2	Gatot Kaca	Kepala - kaki	Sudut lihat bawah	Sama dengan ukuran asli	Ekspresif, Naturalis,	Penting
3	Kereta Kuda	Kepala - kaki	Sudut wajar	Sama dengan ukuran asli	Ekspresif, Naturalis,	Penting
4	Kalabandana	<i>Mid shot</i>	Sinar x	Lebih kecil dari ukuran asli	Ekspresif, Kejadian,	Kurang penting
5	Dua Prajurit	Kepala - kaki	Sudut wajar	Sama dengan ukuran asli	Ekspresif, Naturalis	Kurang Penting

6	Prajurit perang	<i>Mid shot</i> , diperkecil	Sudut wajar	Lebih kecil dari ukuran asli	Ekspresif, Distorsi	Kurang penting
7	Anak panah	Kepala - Kaki	Sudut atas	Sama dengan ukuran asli	Naturalis	Kurang penting
8	Bukit	Diperkecil	Sudut bawah	Di perkecil	Warna, Bidang	Kurang penting

Pada lukisan Jaya Perbangsa (lihat gambar 1), terdapat delapan wimba, yakni wimba Adipati Karna, wimba Gatot Kaca, wimba kereta kuda, wimba Kalabandana, wimba dua prajurit, wimba prajurit perang, wimba anak panah, dan wimba perbukitan.

Dari ke delapan wimba yang ditampilkan, hanya 3 wimba yang dianggap penting (lihat tabel 1), yakni wimba Adipati Karna, wimba Gatot Kaca, dan wimba kereta kuda dalam bahasa rupa Primadi Tabrani. Ketiga wimba tersebut digambarkan dengan ukuran besar dibandingkan dengan wimba lainnya.

Tokoh Adipati Karna dalam lukisan Jaya Perbangsa digambarkan dengan ukuran *medium shot* atau penggambaran objek dari kepala hingga kaki dengan ukuran skala sama dengan aslinya. Sudut penggambaran tokoh ini adalah sudut wajar dengan penggambaran ekspresif dan naturalis. Penggambaran ekspresif, menurut Wahyuni (2023), merupakan penggambaran objek yang memberikan kesan ungkapan, perasaan, dan gerak, yang mana digambarkan dengan Adipati Karna yang hendak melepaskan pusaka Kuntawijayandanu ke arah Gatot Kaca.

Penggambaran naturalis merupakan cara penggambaran objek manusia sebagaimana mestinya. Untuk tokoh Gatot Kaca (lihat gambar 1), digambarkan dengan ukuran gambar dari kepala hingga kaki dengan ukuran skala yang sama dengan ukuran aslinya. Sama seperti tokoh Adipati Karna, tokoh Gatot Kaca digambarkan dengan penggambaran ekspresif dan naturalis. Penggambaran ekspresif pada tokoh ini terlihat dari gestur tubuh yang dibuat oleh pelukis dengan kedua kaki menapak pada kepala kuda, tangan kanan menunjuk Adipati Karna, dan tangan kiri menggenggam sejumlah anak panah.

Objek kereta kuda, atau dalam cerita dinamakan kereta perang Basukarna, digambarkan dengan sudut wajar dan ukuran dari kepala hingga kaki. Kereta kuda ini digambarkan dengan perspektif, yaitu cara penggambaran objek dengan tampak ruang yang memberikan kesan trimatra dengan satu atau dua titik hilang (Wahyuni, 2023). Selain perspektif, penggambaran objek ini juga dilakukan dengan naturalis dan ekspresif. Kesan ekspresif terlihat dari gestur kuda.

Dilihat dari cara objek digambarkan, tokoh Kalabandana (lihat gambar 3 dan tabel 1) yang berupa arwah raksasa, digambarkan dengan ukuran *mid shot* atau penggambaran objek yang tidak utuh dengan skala yang diperkecil serta sudut pengambilan sinar X. Tokoh ini menghadirkan matra waktu pada lukisan Jaya Perbangsa. Menurut Purwita (2021), matra waktu merupakan media yang dapat berbicara dengan memanfaatkan cara wimba. Dalam lukisan ini, tokoh Kalabandana disimbolkan sebagai gerbang yang memisahkan antara alam fana dengan alam baka.



Gambar 2. Sukma Kalabandana
(Sumber: Dokumentasi Asep Miftahul Falah, 2023)

Keberadaan tokoh ini memiliki relasi pada teks naratifnya. Ketika Gatot Kaca dalam sekaratnya, berucap kepada Sukma Kalabandana untuk mati dengan musuhnya. Tubuh Gatot Kaca dilempar oleh Sukma Kalabandana mengarah dan menghujam ke kereta perang Basukarna. Jasad Gatot Kaca menimpa kereta, kereta pun hancur lebur, begitu juga dengan kuda beserta kusirnya yang tewas dengan jasad tidak lagi berbentuk. Suasana mengharukan terjadi ketika Sukma Gatot Kaca dijemput oleh Sukma Kalabandana kembali ke pangkuan Tuhan (Setiono, 2013).



Gambar 3. Perbukitan dan Para Prajurit
(Sumber: Dokumentasi Asep Miftahul Falah, 2023)

Sedangkan figur prajurit perang dan objek perbukitan (lihat gambar 3 dan tabel 1), digambarkan dengan ukuran diperkecil dan skala yang lebih kecil dari aslinya. Untuk figur prajurit perang, digambarkan dengan distorsi, yaitu penggambaran objek dengan merubah bagian-bagiannya (Wahyuni, 2023).

Sesuai dengan sistem membaca bahasa rupa, kedua objek lukis tersebut merupakan latar dan figur pendukung pada lukisan Jaya Perbangsa. Sebagaimana yang terdapat pada narasi, peristiwa perang ini terjadi pada malam hari di Kurukshetra, yang merupakan wilayah gurun pasir. Hal ini digambarkan dengan figur perbukitan dengan pewarnaan gelap serta penggunaan bahan baku pasir dan teknik impasto.



Gambar 4. Anak Panah dan Dua Prajurit Perang
(Sumber: Dokumentasi Asep Miftahul Falah, 2023)

Sementara itu, figur anak panah dan dua prajurit perang (lihat gambar 4 dan tabel 1) pada bagian depan bawah lukisan digambarkan secara utuh dengan skala ukuran sama dengan ukuran asli. Untuk figur dua prajurit perang, digambarkan dengan cara ekspresif, yaitu penggambaran objek yang memberikan kesan ungkapan perasaan, suasana, atau gerak (Wahyuni, 2023).

Dalam Bahasa Rupa RWD pada lukisan Jaya Perbangsa, yang menjadi pusat gambar adalah adegan Adipati Karna yang akan membunuh Gatot Kaca dengan pusaka Kuntawijandanu. Narasi ini diberikan porsi lebih besar dibandingkan dengan kelima figur yang dijelaskan di atas, karena hal ini yang akan menuntun kita untuk fokus terhadap suatu fragmen peristiwa dan tidak fokus pada penggambaran latar kejadian.

Pada lukisan Jaya Perbangsa (lihat gambar 1), Tata Ungkap Dalam yang digunakan oleh pelukis adalah Tata Ungkap Dalam Ruang, tata uangkap ruang dan waktu, tata uangkap gerak, dan tata uangkap penting (lihat tabel 2).

Tabel 2. Tata Ungkap pada Lukisan Jaya Perbangsa

Tata Ungkap	Cara Membaca Bahasa Rupa
Ruang: Naturalis perspektif, Pengambilan gabungan, Identifikasi ruang.	Wimba penting terletak di kiri-tengah bidang gambar. Bagian atas merupakan ruang langit dan bagian bawah adalah tanah.
Gerak: Ciri Gerak (tradisi) Ruang dan Waktu: Lapisan latar	Objek kuda pada kereta kuda, gesture dua prajurit perang dan distorsi prajurit perang Garis horizon ada tiga, Landscape langit, landscape bukit dan landscape padang pasir atau tanah.
Penting: Skala gabungan, Komposisi, Diperbesar, Ditengah	Penataan komposisi Wimba Adipati Karna, Gatot kaca dan kereta kuda yang berada ditengah bidang dan ukurang lebih besar dibanding sekelilingnya.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa lukisan Jaya Perbangsa karya pelukis Jelekong, Iman Budiman, dalam proses aktivitas dan tindakannya dalam mewujudkan karya lukisan tersebut telah memanfaatkan bahasa rupa untuk menginterpretasikan nilai dan pesan yang ingin disampaikan. Temuan utama dari penelitian ini adalah bagaimana elemen visual seperti ukuran, sudut pengambilan, dan gestur digunakan untuk menekankan narasi dalam lukisan. Ukuran yang lebih besar untuk tokoh-tokoh sentral, penggambaran figur secara utuh, serta penggunaan gestur ekspresif adalah teknik-teknik khusus yang ditemukan dalam karya ini.

Literasi visual ini menyampaikan '*Tata Ungkap dalam Urutan Latar*', yang memungkinkan penyajian beberapa *scene* dalam satu komposisi, memberikan kesan dinamis dan atraktif pada lukisan, serta memperkaya narasi visual. Pendekatan ini tidak hanya menampilkan cerita tetapi juga menciptakan kedalaman makna yang dapat diinterpretasikan oleh apresiator dengan cara yang lebih interaktif dan menyeluruh. Temuan ini memberikan kontribusi teoritis dengan menawarkan model baru dalam penggunaan bahasa rupa untuk menceritakan narasi kompleks dalam seni lukis. Model ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lebih lanjut dalam memahami bagaimana elemen visual dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan cerita dalam karya seni rupa. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana pendekatan bahasa rupa dapat diterapkan dalam konteks seni lain untuk mengungkapkan narasi dan makna yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak Publisher.
- Budiman, I. *Lukisan Jelekong Kisah Wayang Jaya Perbangsa*. Wawancara pribadi pada 10 Juli 2023 di Jelekong.
- Cahya, C. (2016). Nilai, Makna, dan Simbol dalam Pertunjukan Wayang Golek sebagai Representasi Media Pendidikan Budi Pekerti. *Panggung*, 26(2), 117-127. DOI: 10.26742/panggung.v26i2.170

- Cahyana, A. (2013). Aspek Estetika-Ekonomi Sebagai Pendorong Perkembangan Lukisan Di Desa Jelegong Kabupaten Bandung. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 1(3), 261-270. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v1i3.394>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative & Qualitative Research, 4th edition*. Boston: Pearson Education, Inc. Boston.
- Falah, A. M., & Nurjanah, S. (2023). Nilai Pendidikan Seni pada Pertunjukan Wayang Golek Giri Harja Kabupaten Bandung. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 166-174. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v11i2.2850>
- Falah, A. M., Cahyana, A., & Gani, S. Z. (2024). Passing Down Traditions and Culture: Methods of Painting Education at the Jelegong Painting Center, Bandung, Indonesia. *ISVS e-journal*, 11(2): 91-116. DOI: <https://doi.org/10.61275/ISVSej-2024-11-02-07>
- Gautama, K. (2017). Membedah Karya Erica Hestuwahyuni Melalui Studi Bahasa Rupa. *Jurnal Rupa*, 2(2), 104-104.
- Ismurdiyahwati, I. (2024). Fenomenologi Estetika pada Bahasa Rupa Anak. *Dekonstruksi*, 10(03), 28-34. DOI: <https://doi.org/10.54154/dekonstruksi.v10i03.254>
- Moleong, L. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18-34. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Purwita, D. G. (2021). Pengaruh Narasi pada Seni Lukis Tradisi Bali: Studi Bahasa Rupa Lukisan Wayang Kamasan dan I Ketut Gede Singaraja. *Humanis Journal of Arts and Humanities*, 25(4), 504-616. DOI: <https://doi.org/10.24843/JH.2021.v25.i04.p10>
- Setiono, D. (2013). Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur Oleh Ki Cahyo Kuntadi. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, N. A. (2014). Strategi Promosi dalam Pengembangan Pariwisata Lokal di Desa Wisata Jelegong. *Trikonomika*, 13(2), 184-194. DOI: <https://doi.org/10.23969/trikononika.v13i2.613>
- Sadono, S., Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2018). Pewarisan Kesenian Wayang Golek di Jawa Barat. *Jurnal Rupa*, 3(2), 150-163. DOI: <https://doi.org/10.25124/rupa.v3i2.1822>
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa. Edisi 3*. Bandung: Kelir.
- Tabrani, P. (2018). Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(2), 173-195.
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). *Insan Kreatif: Dedikasi, Mata Pencaharian dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Wahyuni, R. (2023), *Bahasa Rupa: Mengenal Teori Bahasa Rupa*. Diakses pada 22 Juli 2023, Pukul 20.21 WIB dari <https://www.kuliahpagiini.com/2023/04/bahasa-rupa-mengenal-teori-bahasa-rupa.html>