

Ekspresi artistik Legenda Pantai Watu Ulo Jember dalam seni lukis

Eldiza Elmiraabhista Rozi, Ponimin*, Swastika Dhesti Anggriani

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ponimin.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v6i22026p218-243

Kata kunci

legenda,
seni lukis,
Pantai Watu Ulo

Keywords:

legend,
painting,
Watu Ulo Beach

Article History

Submitted: July 15, 2024
Revised: October 23, 2025
Accepted: March 17, 2026
Published: March 20, 2026

Abstrak

Legenda Pantai Watu Ulo merupakan folklor yang hidup dan berkembang di masyarakat Jember dan sekitarnya. Legenda ini memiliki daya tarik yang kuat untuk direalisasikan dalam karya seni lukis bercorak realis karena mengandung nilai edukatif serta pesan moral yang berpotensi memperkuat karakter masyarakat. Cerita tersebut dapat menjadi sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya seni, khususnya seni lukis. Oleh karena itu, penciptaan karya seni lukis ini berupaya mengungkapkan legenda Pantai Watu Ulo melalui pendekatan corak realis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses eksplorasi ide dan konsep, memaparkan tahapan eksperimentasi dan pembentukan karya, serta mendeskripsikan hasil perwujudan dan gelar karya seni lukis. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan metode kreatif seni yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu: (1) eksplorasi, yang meliputi eksplorasi sumber ide; (2) eksperimentasi, yang mencakup eksperimentasi visual, alat dan bahan, serta teknik; dan (3) perwujudan, yang meliputi persiapan alat dan bahan, pemberian warna dasar, pemindahan sketsa terpilih, pewarnaan bentuk global, penyempurnaan dan pendetailan, hingga tahap akhir (*finishing*). Melalui proses kreatif tersebut dihasilkan enam karya seni lukis yang berjudul *Kuasa Sang Tiran*, *Jerat Emas*, *Bangkitnya Penguasa*, *Benturan Energi*, *Peleburan Energi*, dan *Kembali ke Tatanan yang Seharusnya*. Seluruh karya menggunakan media kanvas dan cat minyak dengan kombinasi teknik plakat dan aquarel.

Abstract

The Legend of Watu Ulo Beach is a form of folklore that has long been preserved and passed down among the people of Jember and its surrounding areas. This legend holds strong potential to be realized through realist painting, as it contains educational values and moral messages that contribute to the strengthening of social character. The narrative serves as a source of creative inspiration, particularly in the creation of painting artworks. Therefore, this artistic creation seeks to interpret the Legend of Watu Ulo Beach through a realist approach in painting. This study aims to describe the process of idea and concept exploration, to explain the stages of experimentation and formation, and to present the final realization and exhibition of the artworks. To achieve these objectives, a creative art method consisting of three main stages is employed: (1) exploration, which includes the exploration of sources of ideas; (2) experimentation, encompassing visual experimentation, tools and materials, and techniques; and (3) realization, which involves the preparation of tools and materials, application of base colors, transfer of selected sketches, global color formation, refinement and detailing, and final finishing. Through this creative process, six painting artworks were produced, entitled *The Power of the Tyrant*, *The Golden Snare*, *The Rise of the Ruler*, *Clash of Energies*, *Fusion of Energies*, and *Return to the Proper Order*. All artworks were created using canvas and oil paint, employing a combination of opaque (plakat) and transparent (aquarelle) techniques.

1. Pendahuluan

Indonesia kaya akan cerita rakyat (folklor) dengan tema yang beragam dan tersebar di berbagai kawasan. Jan Harold Brunvand mengklasifikasikan folklor ke dalam tiga jenis, salah satunya adalah folklor lisan (Desy et al., 2020). Folklor lisan merupakan bentuk folklor yang penyebarannya

berlangsung secara lisan dari mulut ke mulut. Selain itu, folklor bersifat anonim karena asal-usulnya tidak dapat diketahui secara pasti (Priyanto, 2021). Salah satu bentuk folklor lisan adalah legenda. Legenda merupakan cerita rakyat yang dipercaya benar-benar pernah terjadi, tetapi tidak dianggap sakral oleh masyarakat pendukungnya. Brunvand mengelompokkan legenda ke dalam empat jenis, yaitu legenda keagamaan, legenda gaib, legenda individu, dan legenda setempat atau legenda suatu kawasan (Rahman et al., 2019).

Legenda setempat memiliki keterkaitan yang erat dengan lokasi tertentu, seperti asal-usul bentuk geografis yang unik atau penamaan suatu wilayah. Legenda inilah yang kemudian berperan dalam membentuk identitas budaya suatu daerah (Rahman et al., 2019). Salah satu legenda yang termasuk dalam kategori legenda setempat adalah Legenda Pantai Watu Ulo di Jember. Secara etimologis, istilah *Watu Ulo* berasal dari bahasa Jawa, yaitu *watu* yang berarti batu dan *ulo* yang berarti ular. Penamaan tersebut berkaitan dengan cerita rakyat yang mengisahkan perkelahian antara manusia dan seekor ular di kawasan pantai selatan Jember. Selain itu, di pantai ini terdapat batuan memanjang dari pesisir hingga ke laut yang menyerupai tubuh ular bersisik (Sefanda et al., 2023). Kesan sisik pada batu tersebut terbentuk dari susunan batu-batu kecil yang tersusun secara alami. Fenomena inilah yang melatarbelakangi penamaan Pantai Watu Ulo sekaligus menjadi titik tolak lahirnya Legenda Pantai Watu Ulo (Wati & Sudarti, 2022).

Legenda Pantai Watu Ulo yang menjadi sumber penciptaan dalam penelitian ini diambil dari buku *50 Cerita Klasik Nusantara dan Dunia Paling Inspiratif* karya Dyah Prameswarie. Cerita tersebut mengisahkan dua bersaudara, Joko Samudro dan Raden Mursodo, yang merupakan anak angkat Nini dan Aki Sambi. Mereka tinggal di dekat pantai yang menjadi tempat pertapaan ular sakti bernama Nogo Rojo, penguasa laut yang memakan seluruh hewan di dalamnya. Suatu hari, Raden Mursodo menangkap seekor ikan bernama Mina yang mampu berbicara. Ikan tersebut memohon agar dilepaskan dan berjanji akan mengabdikan permintaan Raden Mursodo. Setelah ikan tersebut dilepaskan, Raden Mursodo justru dimarahi oleh Aki Sambi karena pulang tanpa membawa hasil tangkapan. Joko Samudro kemudian pergi memancing di tempat yang sama dan tanpa disadari berhasil menangkap Nogo Rojo. Ular tersebut murka dan menyerang Joko Samudro. Raden Mursodo segera memanggil Mina untuk menagih janji, dan Mina memberikan sebuah cemeti ajaib. Dengan tiga kali cambukan, tubuh Nogo Rojo terbelah menjadi tiga bagian dan mengeras menyerupai batu. Bagian tubuh yang membatu tersebut diyakini masih dapat ditemukan di Pantai Watu Ulo hingga saat ini (Purnani, 2019). Esensi cerita inilah yang mendorong penulis untuk mengungkapkannya ke dalam karya seni lukis bercorak realis (Noor, 2013; Wijaya, 2017).

Cerita rakyat kerap diekspresikan ke dalam karya seni rupa oleh seniman yang memiliki kedekatan emosional maupun kultural dengan wilayah asal cerita tersebut. Hal ini dapat dilihat pada karya-karya Basoeki Abdullah yang lahir dari latar budaya Jawa dan sarat dengan nuansa mitologis (Susanto, 2019). Hal serupa juga dialami oleh penulis yang memiliki kedekatan personal dengan kawasan Pantai Watu Ulo. Sejak kecil, penulis kerap mengunjungi Jember sebagai kota kelahiran ayah penulis, dan Pantai Watu Ulo menjadi salah satu destinasi yang selalu dikunjungi bersama keluarga besar. Kenangan masa kecil yang melekat pada tempat tersebut menjadikan Pantai Watu Ulo sebagai ruang yang sarat makna dan nostalgia. Selain itu, relasi persaudaraan antara Joko Samudro dan Raden Mursodo yang digambarkan penuh kepedulian dan pengorbanan turut memberikan dorongan emosional bagi penulis untuk memvisualisasikan legenda ini ke dalam karya seni lukis.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, pelukis dapat menggunakan berbagai teknik, di antaranya teknik basah dan teknik kering. Teknik-teknik tersebut berperan dalam membantu pelukis mengekspresikan gagasan sesuai dengan tema yang diangkat (Wiratno, 2018). Teknik basah menggunakan media cair seperti air dan minyak, sedangkan teknik kering memanfaatkan bahan kering seperti arang dan pensil. Teknik basah dapat diaplikasikan melalui berbagai cara, antara lain

teknik plakat, aquarel, cipratan cat, impasto, dan glazing. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kombinasi teknik basah plakat dan aquarel untuk mengeksplorasi nuansa, atmosfer, dan dinamika visual yang beragam.

Selain teknik, seni lukis juga memiliki beragam gaya atau corak, seperti naturalisme, realisme, surealisme, dan abstrak. Gaya realisme menampilkan objek secara jujur tanpa idealisasi berlebihan, sedangkan naturalisme lebih menekankan penggambaran alam secara realistis, dan romantisme berfokus pada penguatan emosi dan imajinasi. Penelitian ini menggunakan corak realis dengan tujuan memperkuat kesan dramatik pertarungan antar subjek dalam legenda. Melalui karya seni lukis ini, penulis tidak hanya merepresentasikan kembali Legenda Pantai Watu Ulo, tetapi juga mengajak apresiator untuk merasakan ekspresi artistik yang mendalam serta membangun koneksi emosional dengan cerita budaya yang diangkat (Salam et al., 2020; Syuhada et al., 2015).

Sebagai landasan penciptaan, penulis juga mengkaji penelitian terdahulu yang mengangkat tema folklor dalam seni lukis. Bellamora (2022), dalam penelitiannya berjudul *Kisah Calon Arang sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis*, memvisualisasikan cerita Calon Arang ke dalam karya seni lukis bercorak pop-ilustratif dengan teknik pewarnaan superflat. Penelitian lain oleh Maghfiroh dan Lodra (2023) berjudul *Roro Kuning Manifestasi Dewi Sekartaji dalam Masyarakat Nganjuk sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis Dekoratif* mengangkat cerita rakyat Roro Kuning ke dalam seni lukis dekoratif. Selain itu, Noresy et al. (2016) dalam penelitian berjudul *Ilustrasi Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut dalam Karya Seni Lukis Dekoratif pada Media Kulit Kayu* memvisualisasikan cerita rakyat tersebut melalui media kulit kayu dengan teknik sungging bergradasi yang mengadaptasi motif wayang beber. Ketiga penelitian tersebut sama-sama mengangkat folklor daerah sebagai sumber penciptaan karya seni lukis, namun menggunakan corak dekoratif dan pop-ilustratif. Berbeda dengan penelitian ini yang memvisualisasikan Legenda Pantai Watu Ulo menggunakan corak realis dengan media kanvas dan cat minyak melalui teknik plakat dan aquarel.

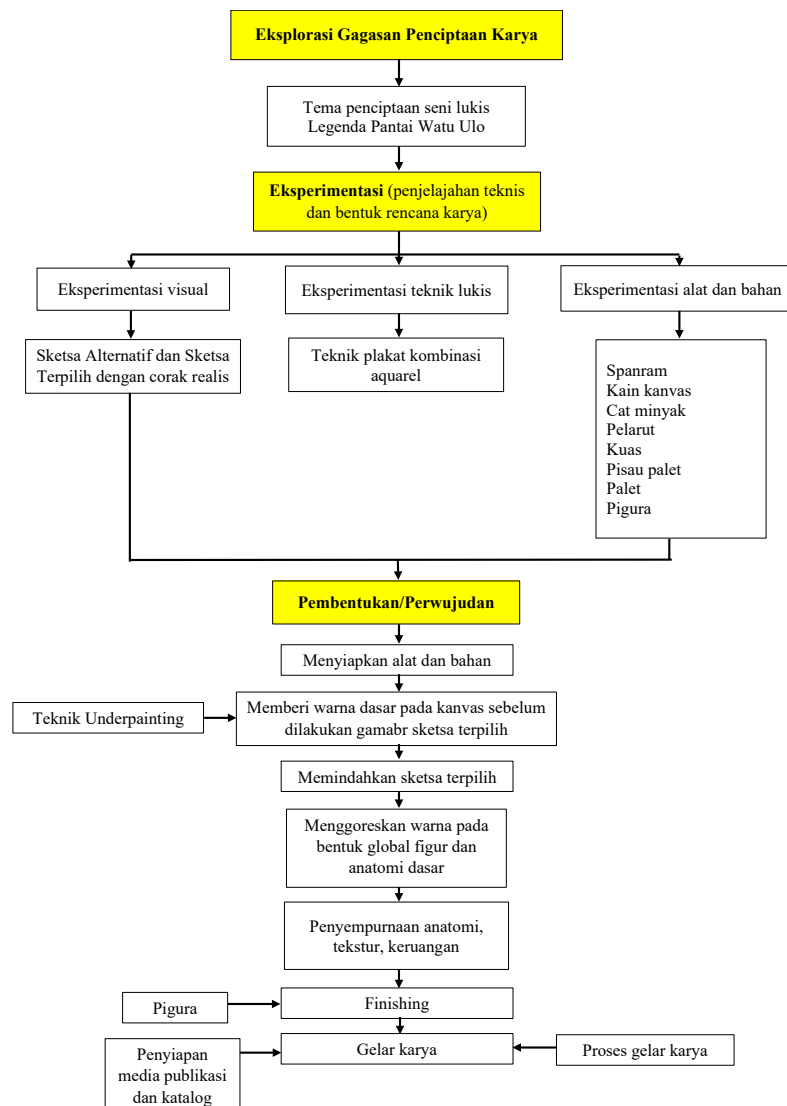
Adapun tujuan penelitian penciptaan ini adalah untuk mendeskripsikan ide dan konsep yang terinspirasi dari Legenda Pantai Watu Ulo, memaparkan proses eksperimentasi dan perwujudan ide ke dalam karya seni lukis, serta mendeskripsikan hasil visualisasi karya beserta proses gelar karyanya.

2. Metode

Terdapat berbagai metode penciptaan seni yang dapat diterapkan dalam proses menghasilkan karya seni. Metode kreatif berfungsi sebagai rangkaian langkah sistematis yang mengarahkan penulis dalam menjalani tahapan penciptaan karya. Ponimin menjelaskan bahwa proses kreatif dapat diawali dengan perumusan ide dan gagasan, perenungan terhadap fenomena, pengembangan imajinasi, perumusan konsep yang mengacu pada aspek teknis, bentuk, dan makna, eksplorasi visual serta teknik garap, eksekusi gagasan, penelaahan hasil kreatif, hingga tahap gelar karya seni (Ponimin, 2022). Sementara itu, I Made Bandem mengemukakan tahapan penciptaan yang meliputi persiapan, elaborasi, sintesis, perwujudan konsep ke dalam medium seni, dan penyelesaian (Ramadhani & Wiratma, 2024).

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada metode penciptaan seni yang dikemukakan oleh Alma Hawkins, yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, improvisasi atau

eksperimentasi, serta pembentukan atau perwujudan karya (Prayoga et al., 2023). Penerapan metode penciptaan tersebut dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Proses Kreatif Penciptaan Karya Seni Lukis

Tahap pertama adalah eksplorasi, yaitu tahap pencarian dan penentuan ide atau gagasan yang akan diangkat dalam penciptaan karya seni. Menurut Karomah et al. (2022), tahap eksplorasi meliputi penggalan sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan yang dapat dilakukan melalui pengamatan langsung, kajian jurnal atau artikel ilmiah, serta telaah karya seni yang telah ada sebelumnya. Pada tahap ini, penulis melakukan studi literatur melalui berbagai artikel ilmiah dan karya sastra berupa buku cerita yang memuat Legenda Pantai Watu Ulo. Studi literatur digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian penciptaan (Habsy et al., 2023). Penulis tidak hanya bergantung pada satu sumber, tetapi memanfaatkan berbagai sumber untuk memperoleh sudut pandang yang beragam sehingga dapat memperkaya ide dan konsep yang akan dikembangkan. Selain itu, penulis juga melakukan observasi langsung dengan mengunjungi Pantai Watu Ulo untuk

merasakan secara langsung suasana, karakter visual, dan atmosfer yang akan dituangkan ke dalam karya seni lukis.

Tahap berikutnya adalah eksperimentasi. Pada tahap ini, penulis melakukan berbagai percobaan material, teknik, dan bentuk artistik. Tahap eksperimentasi terhadap menitikberatkan pada eksperimen visual, eksperimen material, dan eksperimen teknik (Putri et al., 2023). Dalam eksperimen visual, penulis membuat sejumlah sketsa alternatif yang kemudian diseleksi untuk menentukan sketsa terpilih yang akan diwujudkan menjadi karya seni lukis secara utuh. Eksperimen visual, teknik, serta alat dan bahan bertujuan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan penggarapan yang unik dan khas, baik dari segi bentuk visual, teknik, maupun pesan yang ingin disampaikan melalui karya (Ponimin, 2022).

Tahap terakhir adalah perwujudan, yaitu tahap merealisasikan seluruh hasil eksplorasi dan eksperimentasi ke dalam karya seni lukis yang utuh. Tahap ini merupakan proses penciptaan karya seni melalui pengolahan hasil eksplorasi ide serta eksperimen material dan bentuk (Ponimin et al., 2022). Secara rinci, tahap perwujudan yang dilakukan penulis meliputi persiapan alat dan bahan, pemberian warna dasar pada kanvas, pemindahan sketsa terpilih ke atas kanvas, pembentukan warna global, proses pewarnaan, pendetailan, hingga tahap akhir atau *finishing*.

Dalam penelitian penciptaan seni, terdapat beberapa aspek pendukung yang perlu diperhatikan, antara lain peralatan, bahan, dan lokasi kegiatan kreatif. Peralatan dan bahan mencakup seluruh fasilitas dan media yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya seni lukis. Sementara itu, lokasi kegiatan kreatif berupa studio memiliki peran penting sebagai ruang produksi karya. Kenyamanan dan kondisi studio dapat memengaruhi proses eksplorasi, pengembangan ide, serta perancangan karya, sehingga turut berperan dalam memicu munculnya inspirasi kreatif (Luli, 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penjelasan di atas maka diperoleh hasil penciptaan karya seni lukis yang terinspirasi dari legenda Pantai Watu Ulo dengan menggunakan metode penciptaan seni Alma Hawkins, melalui tahapan berikut.

3.1. Tahap Eksplorasi

Pada tahapan ini merupakan kegiatan eksplorasi untuk melakukan penjelajahan visual dan konseptual. Tahap ini bertujuan untuk menemukan suatu gagasan yang menjadi dasar dan penunjang dari proses penciptaan (Putri dkk., 2023). Pada tahap ini penulis melakukan studi literatur dari berbagai artikel, jurnal, dan karya sastra berupa buku cerita. Tema yang penulis angkat adalah folklor lisan yang penyebarannya melalui mulut ke mulut, maka penulis membaca beberapa versi Legenda Pantai Watu Ulo. Seperti yang dijelaskan oleh Danandjaja (dalam Purnani, 2019) folklor lisan memiliki ciri utama anonim dan terdapat versi yang berbeda beda. Sehingga tidak terdapat versi pasti yang tersebar di kalangan masyarakat. Terdapat dua versi yang penulis temukan dalam artikel dan buku cerita. Pertama, versi dalam penelitian oleh Purnani (2019) yang menceritakan Ajisaka, seorang guru yang datang ke Jawa untuk mengajarkan ilmu pengetahuan agama dan kesaktian, dengan salah satu mantranya yang tidak boleh terdengar oleh siapa pun selain muridnya, namun didengar oleh seekor ayam betina yang kemudian bertelur anak naga raksasa yang mampu berbicara seperti manusia. Ajisaka menyuruh anak naga itu bertapa di pantai laut selatan, dan karena lamanya bertapa sampai tubuhnya ditumbuhi lumut dan akhirnya dipotong oleh penduduk yang mengira tubuhnya sebagai kayu bakar. Versi kedua oleh Dyah Prameswarie yang menceritakan dua saudara Raden

Mursodo dan Joko Samudro yang berkonflik dengan ular yang menguasai Pantai Watu Ulo. Versi kedua inilah yang diangkat penulis menjadi sebuah karya seni lukis bercorak realis (Noor, 2013; Wijaya, 2017).

Selain melakukan studi literatur penulis juga melakukan observasi secara langsung dengan mengunjungi Pantai Watu Ulo guna mengeksplor suasana, mencari ide dan memperkaya referensi. Ide dan referensi yang didapatkan dari mengunjungi langsung Pantai Watu Ulo digunakan dalam tahap eksperimentasi dan perwujudan.

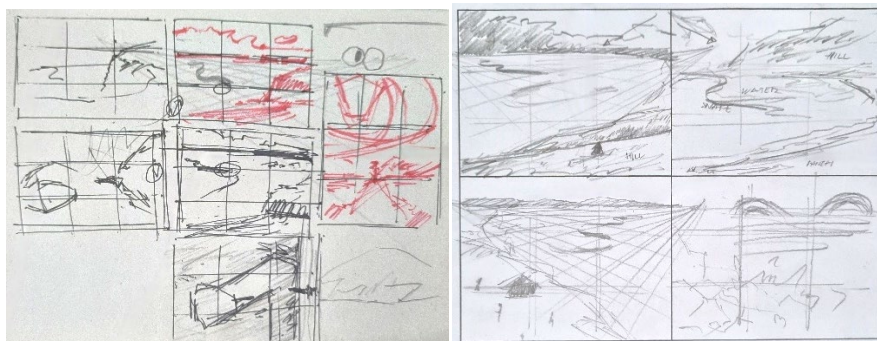


Gambar 2. Bentuk batu yang menyerupai ular di Pantai Watu Ulo

3.2. Tahap Eksperimentasi

3.2.1. Eksperimentasi Visual

Pada tahap eksperimen visual merupakan kegiatan kreatif dalam penjelajahan bentuk berupa pembuatan sketsa alternatif. Proses pembuatan sketsa alternatif tersebut bertujuan untuk melakukan penjelajahan rencana bentuk karya yang memungkinkan/potensial untuk diwujudkan menjadi karya seni lukis (Ponimin dkk., 2020). Dalam pembuatan sketsa alternatif penulis menumbuhkan imajinasi terlebih dahulu supaya memunculkan ide-ide untuk diungkapkan ke dalam karya seni lukis. Menurut William Blake imajinasi merupakan hasil abstraksi terhadap hasil dari proses penggabungan antara emosi dan kognisi yang kemudian terwujud berupa citra atau simbol (Priyantoro, 2019). Masing-masing sketsa yang dibuat merupakan penggambaran representatif dari rangkaian Legenda Pantai Watu Ulo. Proses sketsa alternatif dilakukan menggunakan teknik manual kombinasi digital. Penulis membuat sketsa kasar dengan teknik manual di kertas menggunakan pensil dan selanjutnya diubah menjadi sketsa digital.


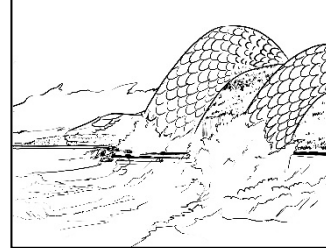
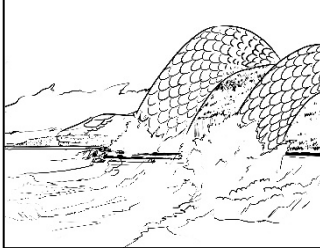
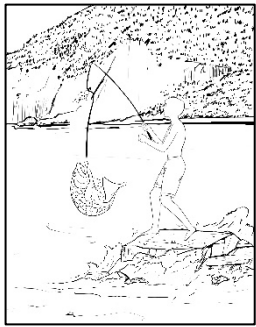

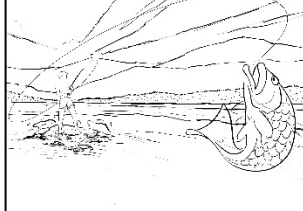
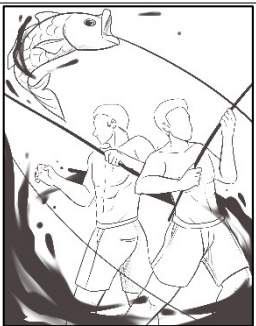


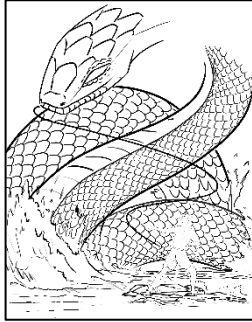
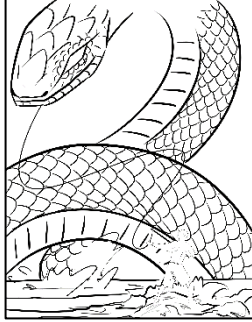
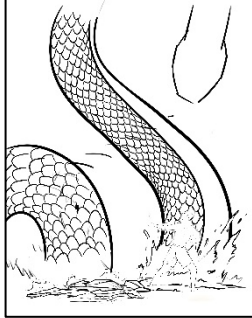
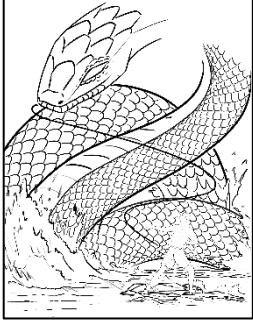
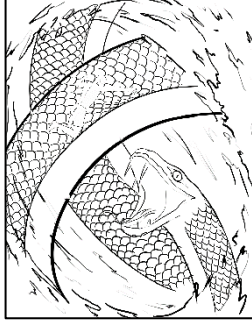
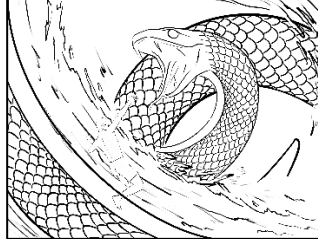
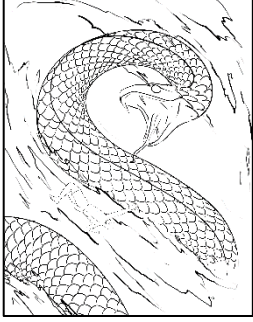
Gambar 3. Proses Eksperimentasi Visual melalui Sketsa Kasar

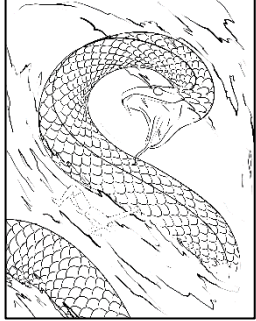
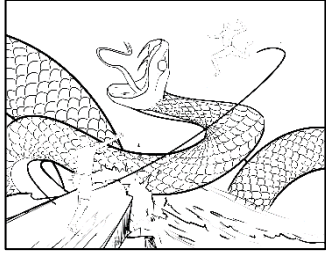
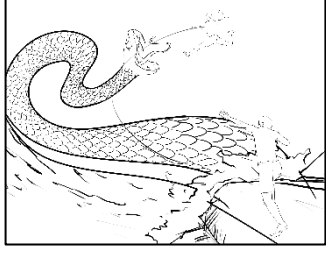
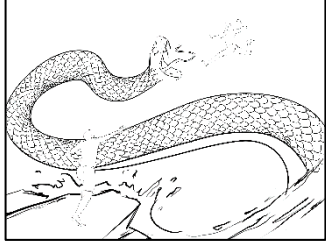
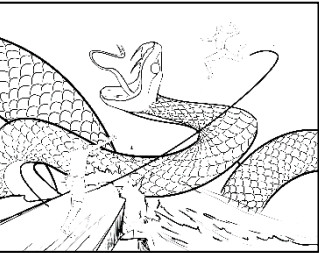
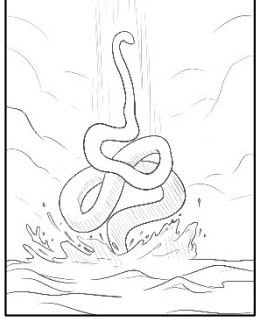


Selanjutnya, sketsa kasar dipindahkan dan disempurnakan menjadi sketsa digital. Penulis membuat 2-4 sketsa alternatif yang akan diseleksi guna menentukan sketsa terpilih yang akan diwujudkan. Dalam proses ini penulis mempertimbangkan aspek nilai karya dan aspek visual.

Aspek visual tersebut mencakup aspek dramatis bentuk, komposisi, proporsi, dan lain-lain (Ponimin, 2021). Adapun sketsa alternatif dan terpilih dalam proses eksperimen visual penciptaan karya seni lukis bersumber ide pada Legenda Pantai Watu Ulo adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sketsa Alternatif dan Terpilih

Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
1	<p data-bbox="352 456 475 490">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="352 741 475 775">Sketsa B:</p> 	 <p data-bbox="756 710 1359 1048">Sketsa B dipilih untuk diwujudkan di atas kanvas lukis karena dirasa lebih mencerminkan suasana dramatis dan menggambarkan makna dari karya tersebut secara lebih mendalam. Bentuk ular yang melingkari bukit memberikan dominasi visual yang kuat dalam komposisi sehingga menciptakan kesan kekuasaan. Komposisi sketsa B memberikan penekanan pada ular dan menjadi pusat perhatian. Selain itu penggambaran deburan ombak yang kuat dinilai memberikan kesan energi serta memperkuat simbol kekuasaan.</p>
2	<p data-bbox="352 1055 475 1088">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="352 1420 475 1453">Sketsa B:</p>  <p data-bbox="352 1785 475 1818">Sketsa C:</p> 	 <p data-bbox="756 1386 1359 1666">Sketsa B dipilih karena dirasa lebih menguatkan kesan yang dinamis. Figur manusia lebih mendominasi komposisi keseluruhan. Unsur pendukung seperti cipratan air yang melingkari figur manusia menambahkan kesan keamatan hubungan kedua objek. Pose manusia lebih dinamis dibandingkan dengan sketsa alternatif lain. Secara proporsi bentuk tubuh figur manusia lebih menggambarkan karakter sesuai dengan konsep.</p>

Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
3	<p data-bbox="365 232 472 262">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="365 589 472 618">Sketsa B:</p>  <p data-bbox="365 945 472 974">Sketsa C:</p> 	 <p data-bbox="762 557 1347 1021">Sketsa A dipilih karena komposisi tubuh ular dinilai lebih dinamis dan proporsional. Bentuk ular yang tampak seolah muncul ke permukaan serta cipratan air laut yang lebih dinamis. Unsur-unsur itulah yang dirasa dapat menciptakan adegan yang intens dan memberikan kesan bahwa ular tersebut berinteraksi dengan sekitarnya dengan cara yang dramatis. Berbeda dengan sketsa alternatif lain, dimana tubuh ular terlihat lebih kaku dan kurang dinamis. Proporsi dan gerakan pada sketsa terpilih terasa lebih alami, memberikan kesan visual yang lebih menyatu dan harmonis. Kombinasi dari unsur-unsur tersebut membuat sketsa A lebih efektif dalam menyampaikan ketegangan dan dinamika adegan.</p>
4	<p data-bbox="365 1299 472 1328">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="365 1655 472 1684">Sketsa B:</p>  <p data-bbox="365 1928 472 1957">Sketsa C:</p>	 <p data-bbox="762 1624 1347 1984">Sketsa C dipilih karena dinilai lebih memberikan penekanan kesan dramatis. Pada sketsa ini, unsur air yang mengelilingi tubuh ular dan manusia memberikan kesan kekuasaan dan dominansi ular. Air yang memercik disekitar objek utama memberikan kesan tegang yang mendalam. Selain itu komposisi dirasa lebih dinamis, dimana unsur-unsur saling bersilangan dan berbenturan satu sama lain. Hal ini menghasilkan efek visual yang kuat dan memberikan kesan gerakan serta konflik yang hidup. Keseimbangan antar elemen juga dramatis dan simbolis.</p>

Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
		
5	<p data-bbox="368 584 475 613">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="368 875 475 904">Sketsa B:</p>  <p data-bbox="368 1167 475 1196">Sketsa C:</p> 	 <p data-bbox="767 842 1361 1189">Sketsa A dipilih karena bentuk ular lebih dinamis dibandingkan sketsa lainnya. Ular tampak meliuk-liuk dan memberikan kesan pertempuran yang intens dan rumit. Gerakan ular lebih luwes dan dinilai lebih efektif dalam menggambarkan ketegangan dan kerumitan adegan. Dibandingkan dengan sketsa alternatif lainnya, tubuh ular terlihat kaku dan statis. Setiap lengkungan dalam sketsa A menciptakan alur gerak yang mengalir. Dengan demikian, sketsa ini mampu menonjolkan pertempuran yang terjadi.</p>
6	<p data-bbox="368 1480 475 1509">Sketsa A:</p>  <p data-bbox="368 1839 475 1868">Sketsa B:</p> 	 <p data-bbox="767 1805 1361 2016">Sketsa A terpilih karena dirasa lebih kuat dalam merangkum makna yang ingin disampaikan. Terdapat kecenderungan untuk menampilkan kompleksitas dan kerumitan dalam garis-garis meliuk yang menghiasi bagian bawah tubuh ular. Sementara pada bagian atas, terpancarlah kesan ketegangan dan kestatisan melalui garis-garis yang</p>

Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
		<p>lurus menanjak ke atas, serta ekspresi kepala yang menunduk menghadap ke bawah.</p>

3.2.2. Eksperimentasi Alat dan Bahan

Pada tahap ini penulis mempertimbangkan beberapa jenis alat dan bahan yang akan digunakan untuk mewujudkan *Legenda Pantai Watu Ulo* menjadi karya seni lukis. Penulis menggunakan kanvas sebagai media melukis. Cat yang digunakan adalah jenis cat minyak yang memiliki tingkat pengeringan yang dapat disesuaikan dengan menggunakan medium tertentu (Utama dkk., 2021). Dari hasil eksperimentasi alat dan bahan penulis mendapati penggunaan *painting oil* membuat waktu pengeringan lebih lama dan menghasilkan warna *glossy*. Medium *liquin* mempercepat waktu pengeringan, memberikan efek sangat *glossy*, licin, dan sedikit transparan. Sedangkan *turpentine* mempunyai sifat mudah menguap sehingga waktu pengeringan lebih cepat dan hasil akhir *doff*. Penulis menggunakan jenis kuas kasar dan halus.

3.2.3. Eksperimentasi Teknik

Penulis menggunakan kombinasi teknik plakat dan *aquarel*. Teknik plakat menggunakan campuran cat minyak dengan sedikit pengencer. Teknik plakat diaplikasikan menggunakan kuas kasar. Kuas kasar menghasilkan goresan khas yang ekspresif. Menurut Wiratno (2018) sapuan kuas pada seni lukis merupakan bagian dari pengungkapan gagasan sebagai makna yang diinterpretasi oleh senimannya.

Selain itu, penulis juga menggunakan teknik *aquarel* dimana perbandingan pelarut lebih banyak dibandingkan cat. Dengan perbandingan ini akan menghasilkan warna yang transparan (Hegar & Sayahdikumullah, 2015). Warna transparan inilah yang diaplikasikan di atas warna pekat guna memberikan kesan kedalaman pada karya.

3.3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahapan merealisasi gagasan yang telah dilakukan melalui eksperimentasi visual, alat bahan, dan teknik (Ponimin, 2022). Adapun tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam proses penciptaan karya seni lukis adalah sebagai berikut.

Pertama, mempersiapkan alat dan bahan. Adapun alat tersebut meliputi: kuas (kuas datar bulu halus dan kasar), pensil, pisau palet, dan palet. Sedangkan bahan yang digunakan meliputi: spanram, kain kanvas, cat minyak, pengencer/pelarut cat minyak (jenis Turpentine, *Painting oil*, dan *liquin*), gesso, lem, dan pigura. Penulis mengawali tahap perwujudan dengan membuat kanvas. Penulis menyiapkan spanram lalu ditempelkan kain kanvas yang diregangkan. Setelah itu, memberikan cat pelapis dasar yang terbuat dari *gesso*, lem, dan air. Campuran ini

diolahkan di atas permukaan kanvas sebanyak lima kali agar pori-pori kanvas tertutup dan menghasilkan kanvas yang tebal serta tidak mudah bocor (Firmansah & Moerdisuroso, 2023).



Gambar 4. Alat dan Bahan

Kedua, memberi warna dasar pada kanvas. Tahap ini disebut dengan teknik *underpainting* yakni melapisi kanvas dengan sapuan cat secara transparan. Teknik ini bertujuan untuk memberi tone warna pada kanvas (Liang dkk., 2023). Sehingga kanvas tidak hanya berwarna putih dan membantu penulis melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Penulis menggunakan cat warna *burnt umber* yang dilarutkan dengan *turpentine* dengan rasio pelarut lebih banyak dibanding cat agar menghasilkan warna transparan.

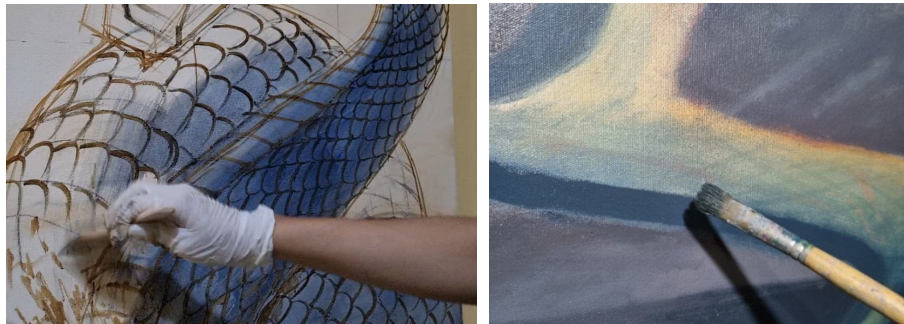
Ketiga, proses memindahkan sketsa terpilih ke kanvas. Penulis mentransfer sketsa terpilih langsung menggunakan kuas dan cat warna *burnt umber* yang dilarutkan dengan *turpentine*. Pada tahap ini penulis juga mulai mengkonstruksi gelap terang guna membentuk kesan volume.



Gambar 5. Pemberian Warna Dasar dan Pemindahan Sketsa ke Kanvas

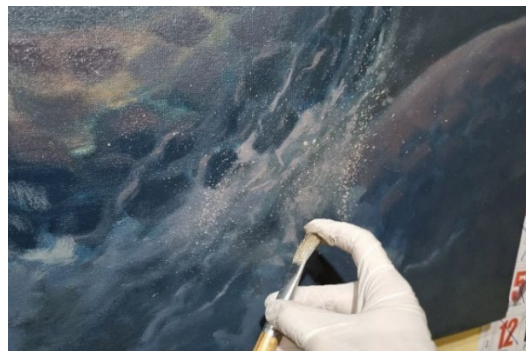
Keempat, proses memberikan warna pada bentuk global. Setelah warna dasar dan sketsa sudah kering, dilanjutkan dengan proses pemberian warna dasar menggunakan teknik aquarel. Pada teknik ini penulis menggunakan rasio campuran pelarut dan cat minyak sama dengan tahapan sebelumnya. Warna yang digunakan oleh penulis adalah warna yang telah diolah dengan menaikkan/menurunkan warna (*hue, value, chroma*) untuk menghindari warna yang terlalu *vibrant*. Setelah warna transparan diaplikasikan maka selanjutnya penulis memberikan warna yang lebih pekat dengan menggunakan teknik plakat. Penulis menggunakan *painting oil* yang berupa minyak kental sehingga penulis bisa mempertahankan warna dan tekstur sebelum dikuaskan ke kanvas. Kedua teknik tersebut dikombinasikan guna mendapatkan warna yang beragam sesuai dengan konsep. Penulis juga melakukan teknik *dusel* pada beberapa bagian,

tetapi sebagian besar tetap mempertahankan efek sapuan kuas yang dihasilkan oleh kuas bulu kasar.



Gambar 6. Pemberian Warna Teknik Aquarel dan Plakat

Kelima, tahap pendetailan dan penyempurnaan tekstur, gelap terang, serta anatomi. Pada tahap ini penulis memberi detail pada bagian *highlight*, cipratan air, sisik ular, dan sebagainya. Penulis juga melakukan beberapa koreksi warna pada beberapa bagian yang penulis rasa perlu sedikit perubahan warna, misalnya pada bagian yang dirasa kurang gelap dan kedalaman.



Gambar 7. Proses Pemberian Detail

Terakhir, tahap finishing. Pada tahap ini penulis tidak menggunakan varnish sebagai finishing karya. Karena penulis sudah mempertimbangkan bahwa dengan tahap ini akan mempengaruhi pada hasil karya. Penulis ingin mengungkapkan hasil akhir karya yang lebih natural yakni warna yang *doff* dan sedikit *glossy* pada beberapa bagian. Namun penulis tetap melakukan finishing karya dalam hal penyajian karya yaitu dengan memberikan pigura. Penggunaan pigura minimalis berwarna hitam pekat yang kontras dengan warna pada bidang kanvas dimaksudkan agar *audience* tidak terdistraksi oleh elemen lain.



Gambar 8. Proses Pembuatan dan Pemasangan Pigura

3.4. Hasil Penciptaan Karya Seni Lukis

Proses kreatif yang telah dilakukan menghasilkan 6 buah karya seni lukis yang bersumber ide pada Legenda Pantai Watu Ulo corak realis. Berikut merupakan hasil penciptaan karya seni lukis yang diuraikan dengan dokumentasi dan analisis masing-masing karya.

1) Karya 1



Judul	: Kuasa Sang Tiran
Ukuran	: 90 cm x 70 cm
Media	: <i>Oil on Canvas</i>
Tahun	: 2024

Kuasa Tiran merepresentasikan dominasi absolut yang membentangi di atas hamparan bumi, disertai bentang lautan yang seolah tunduk dalam sunyi, menyaksikan setiap deburan ombak di bawah langit yang bersemai merah. Kuasa sang tiran berkorelasi dengan sosok yang terbiasa diagungkan, membangun eksistensinya melalui superioritas dan keyakinan bahwa entitas lain niscaya akan patuh dan tunduk. Sosok ini dianalogikan sebagai “ular berkulit manusia” yang kerap dijumpai dalam balutan jabatan dan kuasa, mengangkat dirinya setinggi langit, menegakkan dada dengan angkuh, serta siap melindas siapa pun yang menghalangi jalannya.

Ditinjau dari aspek visual, objek utama berupa ular digambarkan sedang melilit sebuah bukit di tepi laut, dengan kepala menjulur dari balik tubuhnya. Deburan ombak yang kuat di sekelilingnya saling bertabrakan, menciptakan suasana dramatis yang sarat dengan energi negatif. Kesan gerak dan kekuatan alam tervisualisasikan melalui ombak-ombak yang menghantam tubuh ular, sekaligus memperkuat ekspresi dominasi yang ditampilkan oleh sosok tersebut. Secara simbolik, bentuk ular yang melilit bukit merepresentasikan kekuasaan tiran yang mampu mengendalikan bahkan menantang kekuatan alam. Tema dominasi dan otoritas mutlak diperkuat melalui ukuran dan posisi ular, serta interaksinya dengan elemen-elemen visual lain dalam lukisan.

Unsur garis dalam karya ini berupa garis semu yang terbentuk dari perbedaan warna, seperti garis horizontal di tengah kanvas yang mengasosiasikan cakrawala (Firmansah &

Moerdisuroso, 2023). Garis semu ini berfungsi sebagai pembagi ruang sekaligus penguat struktur komposisi visual.

Penggunaan warna dalam karya ini didominasi oleh warna-warna hangat, khususnya merah. Warna merah kerap diasosiasikan dengan kesan tidak menyenangkan, mengerikan, dan berbahaya (Yunaldi, 2016). Warna laut dan langit didominasi oleh merah jingga, dengan semburat cahaya kuning yang seolah berasal dari matahari yang mengintip di balik awan, sehingga membangun atmosfer yang mencekam dan menakutkan. Pantulan warna merah jingga pada gelombang ombak semakin memperkuat kesan tersebut. Sementara itu, warna ungu kemerahan yang mendekati hitam pada kepala dan tubuh ular mencerminkan sifat misterius dari sosok tiran penguasa lautan. Warna ungu gelap ini menambah nuansa suram dan menakutkan (Zharandont, 2015). Selain warna, unsur titik dan tekstur juga dihadirkan melalui teknik cipratan cat yang menghidupkan visualisasi ombak yang saling berbenturan.

Ditinjau dari unsur gelap-terang, kontras dimanfaatkan untuk menonjolkan bagian-bagian penting dalam karya. Hal ini terlihat pada penggunaan kontras tinggi antara kepala ular dan latar langit di belakangnya, sehingga menciptakan penekanan visual yang kuat dan langsung menarik perhatian apresiator pada objek utama. Permainan gelap-terang pada deburan ombak ditata secara cermat untuk memvisualisasikan bentuk ombak secara realistis. Ombak yang terkena cahaya matahari digambarkan lebih terang, menciptakan kesan pantulan cahaya di permukaan air, sementara ombak yang berada di balik bukit dilukis dengan warna yang lebih gelap untuk menghadirkan kesan kedalaman dan bayangan. Pada tubuh dan sisik ular, pencahayaan dan bayangan digarap secara detail agar bentuknya tampak realistis dan bertekstur, diperkuat dengan tambahan cipratan ombak pada beberapa bagian.

Ditinjau dari prinsip seni rupa, komposisi pada karya ini menggunakan prinsip *rule of thirds*. Komposisi ini umum digunakan dalam fotografi, namun juga kerap diterapkan dalam seni lukis (Svobodová et al., 2014). Pemilihan komposisi ini bertujuan untuk menekankan objek utama berupa ular yang melilit bukit. Svobodová et al. (2014) menyatakan bahwa penempatan garis horizon pada bagian bawah bidang gambar dapat menciptakan *emphasis* yang kuat pada objek utama yang berada di atasnya. Sementara itu, pada sisi kiri kanvas ditambahkan elemen gerak dinamis berupa gulungan ombak untuk menciptakan keseimbangan visual, sehingga komposisi tidak terkesan berat sebelah.

2) Karya 2



Judul	: Jerat Emas
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: <i>Oil on Canvas</i>
Tahun	: 2024

Berkah bahari senantiasa menjadi sumber kebahagiaan yang memicu rasa sukacita bagi para pemegang kail. Aktivitas memancing tidak semata berorientasi pada tujuan menangkap hewan berinsang, tetapi juga menjadi ruang untuk menikmati kisah-kisah kehidupan yang terjalin saat menunggu umpan disambut hasil laut bersama orang-orang terkasih. Seolah-olah, ketika kail berhasil mengangkat berkah-Nya, hasil tangkapan itu pun turut “berkeluh” karena hari tersebut menjadi akhir perjalanannya. Namun setidaknya, waktu sebelumnya telah dihabiskan dalam kebahagiaan dan kebersamaan.

Ditinjau dari aspek visual warna, karya ini didominasi oleh warna-warna hangat. Latar belakang didominasi warna jingga dengan gradasi merah ke kuning. Pada bagian kiri atas muncul warna kuning keemasan yang menyerupai sinar terang, sementara bagian bawah kanvas didominasi warna gelap yang menciptakan kesan kedalaman ruang. Warna kulit figur manusia digarap dengan nuansa cokelat gelap untuk menampilkan kesan natural remaja pesisir pantai. Warna ikan divisualisasikan secara natural dengan dominasi ungu keabu-abuan yang dipertegas oleh *highlight* kuning pucat. Pengaturan gelap-terang dilakukan dengan mempertimbangkan kontras antara objek ikan dan latar belakang agar tetap harmonis. Selain itu, penerapan gelap-terang berfungsi untuk membangun kesan volume dan kedalaman, sehingga figur manusia tampak tiga dimensi dan tidak datar (*flat*).

Ditinjau dari aspek visual bentuk, figur manusia digambarkan dalam pose sedang memegang pancing, menyerupai adegan dramatis saat menangkap ikan. Posisi tubuh yang sedikit condong ke kiri memberikan kesan gerak yang dinamis. Bentuk cipratan air yang mengelilingi figur manusia dimaknai sebagai simbol takdir yang seolah memerangkap kedua figur tersebut. Unsur garis dalam karya ini berupa garis semu, yaitu garis yang terbentuk dari perbedaan warna dan pertemuan antarbidang. Selain itu, unsur titik tercipta melalui penerapan teknik cipratan cat. Titik dapat muncul secara tidak disengaja sebagai hasil sapuan kuas atau cipratan cat (Herizqy et al., 2022). Titik-titik halus tersebut membentuk tekstur semu yang memperkaya visual karya. Tekstur semu juga dihasilkan dari goresan kuas ekspresif penulis. Perwujudan tekstur dalam karya seni bertujuan untuk membangun kesan visual tertentu dan memperkuat pengalaman rasa bagi apresiator (Yadi et al., 2018). Tekstur hasil cipratan cat ini menghadirkan titik-titik halus yang mempertegas kesan dramatis serta kekuatan adegan.

Ditinjau dari aspek komposisi, karya ini menggunakan komposisi diagonal. Figur manusia dan ikan sebagai objek utama disusun membentuk garis diagonal dari kiri bawah ke kanan atas. Penggunaan komposisi diagonal berperan penting dalam membangun adegan yang dinamis dan penuh ketegangan visual. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa komposisi dalam karya seni merupakan elemen penting dalam menyampaikan narasi dan emosi (Zhang et al., 2024). Selain itu, garis tali pancing dimanfaatkan sebagai elemen pengarah visual yang membantu mengarahkan pandangan apresiator secara langsung menuju objek utama, yaitu ikan.

3) Karya 3



Judul	: Bangkitnya Penguasa
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: <i>Oil on Canvas</i>
Tahun	: 2024

Peringai yang tak ramah dengan sorot mata tajam seolah mampu menusuk siapa pun yang berani menatapnya. Rasa ngeri perlahan menjalar ketika pandangan mengikuti tiap tetesan air yang membasuh wujud kolosal tersebut, seakan siap melahap bayangan-bayangan kecil yang tak sepadan di hadapannya. Figur mengerikan ini merepresentasikan konsekuensi dan tanggung jawab yang akan kembali kepada siapa saja yang berani menabur sebab. Ia hanya menunggu waktu hingga sosok yang dianggap bukan siapa-siapa akan ditelan habis, kecuali jika langkah kecil itu berani melawan sembari mengemban tanggung jawab yang harus dituntaskan.

Ditinjau dari aspek visual, unsur garis lengkung mendominasi keseluruhan karya, terlihat pada bentuk tubuh ular, tali pancing, serta gerak air. Penggunaan bentuk dan garis lengkung ini menghadirkan kesan keluwesan yang dinamis (Yunaldi, 2016). Meskipun demikian, proses pewarnaan dilakukan dengan sapuan kuas yang kasar dan kaku. Perpaduan antara bentuk lengkung yang luwes dan teknik pewarnaan yang ekspresif ini menghasilkan kesan dinamika yang tegas dan penuh ketegangan visual.

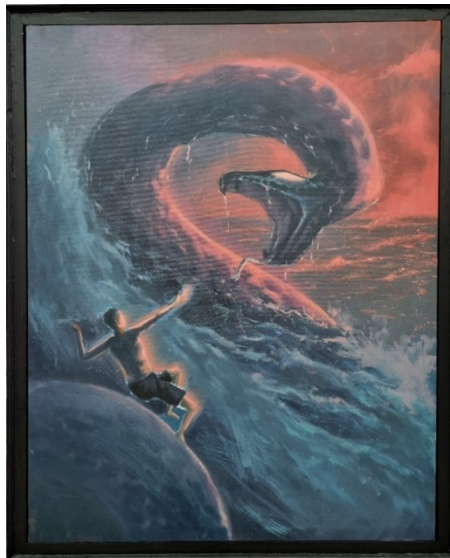
Unsur warna dalam karya ini didominasi oleh warna oranye dan biru kehijauan yang membentuk kontras kuat. Warna jingga dengan sentuhan goresan merah pada latar belakang merepresentasikan dominasi dan kekuasaan sosok ular, sekaligus memperkuat atmosfer mencekam dan menegangkan. Kesan ini diperkuat melalui visualisasi ular raksasa yang seolah muncul tiba-tiba dari laut dengan sorot mata tajam dan menusuk. Sementara itu, warna biru kehijauan pada tubuh ular dan cipratan air menciptakan kontras yang signifikan terhadap warna jingga. Latar belakang berupa langit berkabut tebal digarap dengan warna yang relatif sederhana tanpa kehadiran objek pendukung lain, hanya diisi oleh goresan sapuan kuas kasar. Pendekatan ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama. Kontras gelap-terang antar unsur visual berperan penting dalam membangun narasi, di mana tubuh ular yang

dominan gelap dikelilingi warna jingga kekuningan yang bergradasi menuju jingga kemerahan, sehingga memancarkan kesan mistis.

Unsur tekstur pada bagian ombak dihadirkan melalui teknik cipratan cat menggunakan kuas kasar. Efek cipratan ini menghasilkan titik-titik dengan variasi tekstur, sebagian terasa nyata dan sebagian lain bersifat lebih halus. Menurut Yadi et al. (2018), tekstur dalam karya seni lukis dapat berupa tekstur nyata maupun tekstur semu, yang masing-masing mampu menghadirkan pengalaman rasa tertentu bagi apresiator. Kehadiran unsur tekstur tersebut memberikan kesan visual yang lebih hidup dan dinamis.

Ditinjau dari prinsip komposisi, karya ini menggunakan komposisi *rule of thirds*. Svobodová et al. (2014) menyatakan bahwa perpotongan garis horizontal dan vertikal dalam komposisi ini menghasilkan empat *point of interest*. Penulis memanfaatkan titik-titik tersebut untuk menciptakan *emphasis*. Dua objek utama ditempatkan secara diagonal, dengan kepala ular berada pada titik fokus kiri atas untuk menegaskan ancaman, sementara figur manusia diletakkan pada titik fokus kanan bawah untuk menghadirkan kesan ketakutan dan tekanan. Dominasi bentuk ular dengan sorot mata tajam yang memenuhi hampir seluruh bidang kanvas, dikontraskan dengan figur manusia yang berukuran kecil di sudut kanan bawah dalam pose terkejut, semakin memperkuat penekanan visual dan dramatika adegan.

4) Karya 4



Judul	: Benturan Energi
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: <i>Oil on Canvas</i>
Tahun	: 2024

Bilah berbisa yang menjelma menjadi malaikat maut dalam raga yang kerdil berada di ambang kehancuran. Di tengah kedekatan dengan kematian, sosok ini tetap bersikukuh mempertahankan eksistensi fana. Keteguhan tersebut diperkuat oleh gelombang laut yang mengamuk, yang sejenak menciptakan distraksi terhadap kekuatan kolosal yang hendak menancapkan taringnya. Dalam karya ini, kuasa atas laut dimaknai sebagai manifestasi

kekuasaan Ilahi yang menyertai hamba yang senantiasa percaya akan keagungan-Nya sebagai pemegang otoritas tertinggi atas hidup dan mati.

Pada karya ini, objek utama berupa ular digambarkan sedang menyerang figur manusia. Tubuh ular membentuk lekuk menyerupai huruf *S* dan dikelilingi oleh deburan ombak. Ular divisualisasikan secara dinamis sehingga mendominasi bidang kanvas beserta unsur pendukungnya. Mulut ular yang menganga mengesankan kesiapan untuk menerkam figur manusia yang berada di bawahnya. Bentuk tubuh ular yang menyerupai huruf *S*, dipadukan dengan gerak ombak yang kuat, mempertegas kesan gerak sekaligus makna konflik. Menurut Ebdy (Firmansah & Moerdisuroso, 2023), garis berbentuk *S* diasosiasikan dengan gerak yang lincah serta menghadirkan karakter indah, dinamis, dan luwes.

Ditinjau dari aspek warna, karya ini menggunakan skema warna komplementer. Meilani (2013) menjelaskan bahwa warna komplementer merupakan warna-warna yang saling berseberangan pada roda warna dan menghasilkan kontras visual yang kuat ketika dipadukan. Dalam lukisan ini, penulis menggunakan turunan warna merah dan hijau yang termasuk dalam kombinasi warna komplementer. Perpaduan kedua warna tersebut menciptakan kesan visual pertentangan antara dua objek utama. Hal ini sejalan dengan pendapat Feldman (Junaedi & Tanos, 2019) yang menyatakan bahwa warna komplementer memiliki sifat saling meniadakan, di mana kehadiran satu warna akan mengurangi intensitas warna oposisinya. Interaksi warna merah dan hijau dalam karya ini menghasilkan ketegangan visual yang kuat dan, ketika bercampur, membentuk warna abu-abu. Warna abu-abu tersebut dimaknai sebagai simbol gesekan atau percikan yang muncul dari pertarungan antara ular dan figur manusia. Melalui penggunaan warna komplementer, penulis tidak hanya menghadirkan kontras yang kuat, tetapi juga memperkuat tema konflik dan oposisi secara simbolis. Unsur gelap terang turut memperkuat kesan ruang dan kedalaman visual.

Percikan air yang diwujudkan melalui unsur titik dan tekstur semakin menguatkan kesan dramatis dan dinamis. Goresan kuas yang kasar menegaskan energi gerak yang kuat. Dalam penciptaan karya seni, tekstur berperan penting dalam membangun ekspresi emosional dan kesan estetik melalui penerapan tekstur semu maupun tekstur nyata (Sucitra, 2019). Pada karya ini, tekstur dihasilkan melalui teknik cipratan cat yang menciptakan tekstur nyata dan semu, sehingga mampu merepresentasikan gelombang ombak yang saling bertabrakan. Percikan-percikan yang tersebar di seluruh bidang kanvas menghadirkan kesan kekuatan dan daya yang luar biasa.

Ditinjau dari prinsip seni rupa, karya ini menggunakan komposisi silang (*diagonal*). Objek utama, yakni kepala ular dan figur manusia, disusun mengikuti garis diagonal yang saling berpotongan dan mengikuti lekuk tubuh ular. Komposisi ini menciptakan kesan gerak yang dinamis sekaligus menjaga keseimbangan antara ketegangan dan pergerakan (Lu, 2022). Pada bagian latar belakang, tampak gumpalan awan berwarna kemerahan dengan latar langit biru. Awan tersebut digarap menggunakan teknik *dusel* sehingga menghasilkan efek halus dan samar, yang berkontras dengan ombak laut di bagian bawah yang dikerjakan dengan sapuan kuas kasar. Perpaduan antara bentuk awan yang lembut dan ombak yang kuat menciptakan keseimbangan visual serta harmoni dalam keseluruhan komposisi karya.

5) Karya 5



Judul : Peleburan Energi
Ukuran : 90 cm x 70 cm
Media : *Oil on Canvas*
Tahun : 2024

Tidak ada sebidang tanah pun yang dapat dikuasai oleh satu nama untuk selamanya. Konflik pada akhirnya menjadi narasi utama ketika kebajikan berupaya menghadirkan kedamaian, sementara pihak antagonis menolak memahami pentingnya berbagi ruang dan kekuasaan. Dalam situasi tersebut, cahaya kebajikan berkumpul dan bersatu, membentuk kekuatan baru. Hal ini dianalogikan dengan kemanusiaan itu sendiri, yang dituntut untuk berdiri berdampingan dalam menghadapi persoalan-persoalan kompleks yang tidak dapat diselesaikan secara individual. Pada akhirnya, ungkapan *“bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh”* terbukti relevan dalam kehidupan umat manusia.

Ditinjau dari aspek visual, skema warna pada karya ini didominasi oleh nuansa abu-abu dengan aksen warna biru dan cokelat yang digunakan secara terbatas. Warna abu-abu dihasilkan dari pencampuran warna merah dan hijau. Menurut Feldman (Junaedi & Tanos, 2019), merah dan hijau merupakan warna komplementer yang saling meniadakan; ketika dikombinasikan, intensitas keduanya berkurang dan melebur menjadi warna abu-abu. Dalam konteks karya ini, warna abu-abu dimaknai sebagai representasi visual konflik—sebuah benturan dinamis antara dua kekuatan yang saling berlawanan, sebagaimana warna komplementer yang saling menetralkan hingga menghasilkan warna netral.

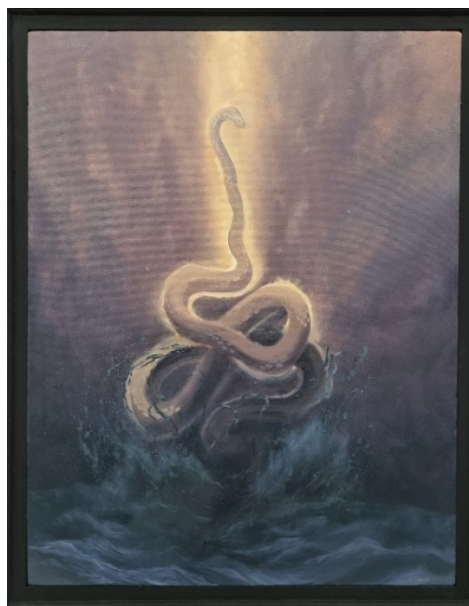
Pada bagian latar belakang, langit ditampilkan dalam nuansa redup dengan kecenderungan warna cokelat. Warna cokelat ini diperoleh dari penurunan intensitas warna merah, yang secara simbolik merepresentasikan memudarnya kekuatan sang ular. Pada sudut kanan atas bidang gambar, muncul aksen warna kuning terang yang menyerupai cahaya bulan yang menembus langit gelap dan tertutup awan. Kehadiran warna ini menciptakan kontras yang kuat sekaligus menjadi pusat perhatian visual, serta dimaknai sebagai simbol harapan di tengah situasi yang penuh kekacauan. Secara keseluruhan, pengolahan gelap-terang dalam karya ini diperhatikan secara cermat guna menjaga kesan realistis sekaligus memperkuat kedalaman ruang.

Tekstur yang ditampilkan dalam karya ini didominasi oleh tekstur semu. Tekstur pointilis tampak menonjol pada bagian cipratan air, sehingga ombak terlihat lebih hidup, dinamis, dan memiliki kesan gerak yang kuat. Tekstur semu tersebut dihadirkan melalui teknik percikan cat

yang menghasilkan bentuk-bentuk titik menyerupai butiran air, sehingga mampu memperkuat ilusi gerak dan kedalaman visual.

Ditinjau dari prinsip seni rupa, komposisi karya ini menerapkan susunan diagonal dan silang (*crisscross*). Figur manusia ditempatkan mengikuti garis diagonal yang berpotongan dengan bentuk ular. Komposisi diagonal digunakan untuk menegaskan kesan gerak dan dinamika, karena garis diagonal secara visual lebih ekspresif dibandingkan garis vertikal dan horizontal (Firmansah & Moerdisuroso, 2023). Selain itu, komposisi silang terlihat pada perpotongan posisi figur manusia dan ular, yang semakin memperkuat kesan pertarungan dan konfrontasi antara dua kekuatan yang saling berlawanan. Kompleksitas susunan komposisi ini tidak hanya memperkaya daya tarik visual karya, tetapi juga memperdalam makna simbolik yang ingin disampaikan.

6) Karya 6



Judul	: Kembali ke Tatanan yang Seharusnya
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: <i>Oil on Canvas</i>
Tahun	: 2024

Pada akhirnya, pihak yang memenangkan sengketa duniawi akan merayakan kemenangannya, sementara pihak yang kalah semakin terpuruk dan dihadapkan pada sebuah pilihan: tenggelam dalam dendam atau menerima dengan lapang dada. Mereka yang tidak larut dalam kepahitan akan menemukan awal yang baru dan terbebas dari lingkaran samsara. Dengan melepaskan keterikatan yang bersifat fana, setiap dilema yang ditanggalkan pada akhirnya tertebus melalui pencapaian moksa, yakni kembali kepada Yang Ilahi sebagai hamba yang setia dan penuh pengabdian.

Ditinjau dari aspek visual, karya ini didominasi oleh warna-warna dingin dengan sentuhan warna kuning yang terbatas. Nuansa ungu kebiruan menciptakan suasana yang tenang dan damai, serta secara jelas membedakan karya ini dari karya-karya sebelumnya dalam satu rangkaian. Menurut Purbasari dan Jakti (2014), warna ungu berfungsi sebagai jembatan antara warna dingin dan warna hangat. Dalam konteks karya ini, warna ungu menyimbolkan proses

transisi—dari kegelapan menuju terang, dari ketidakpastian menuju kestabilan, serta dari keterpurukan menuju kebebasan yang kekal.

Warna kuning yang muncul dari bagian atas dan dari balik tubuh ular, yang merepresentasikan sinar matahari, memberikan kontras positif terhadap dominasi warna dingin di sekitarnya. Penggunaan warna kuning yang bersifat terbatas berfungsi untuk menegaskan titik fokus penting dalam komposisi. Secara keseluruhan, perpaduan warna dalam karya ini menciptakan keseimbangan harmonis antara ketenangan dan harapan. Dominasi warna dingin membangun latar yang menenangkan, sementara aksentuasi warna kuning menghadirkan unsur dinamis yang menghidupkan komposisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanyoto (dalam Dafrina et al., 2022) yang menyatakan bahwa warna kuning sering diasosiasikan dengan cahaya, kemenangan, dan harapan.

Bentuk ular pada karya ini ditampilkan dengan struktur yang rumit dan kompleks pada bagian bawah, kemudian secara bertahap menjadi lebih statis ke arah atas. Pada bagian bawah kanvas, tampak gelombang ombak yang saling bertabrakan dan menghasilkan cipratan dramatis, merepresentasikan kondisi kekacauan dan ketidakstabilan. Seiring pergerakan visual ke atas, lilitan tubuh ular menghadirkan kesan kerumitan dan keterikatan. Semakin ke atas, lilitan tersebut mulai berkurang, bentuk menjadi lebih stabil, dan akhirnya berujung pada kepala ular yang menunduk. Posisi kepala yang menunduk ini menimbulkan kesan ketenangan, penerimaan, serta refleksi batin. Secara keseluruhan, transisi bentuk dari bawah ke atas secara vertikal menggambarkan perjalanan dari kekacauan menuju ketenangan dan kekekalan, sekaligus mencerminkan kedalaman emosi dalam sebuah perjalanan spiritual yang mendalam.

Penggunaan komposisi vertikal dalam karya ini memperkuat kesan keagungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lu (2022) yang menyatakan bahwa komposisi vertikal memiliki karakter berdiri, luhur, dan agung, sehingga mampu menghadirkan kesan psikologis yang khusyuk. Selain itu, kehadiran garis-garis vertikal turut mempertegas nuansa spiritual dan sakral, serta memperkuat karakter kontemplatif dari karya secara keseluruhan.

3.5. Gelar Karya

Karya seni yang dihasilkan melalui proses kreatif memerlukan sarana dan ruang yang tepat untuk dipublikasikan kepada khalayak luas, salah satunya melalui kegiatan pameran atau gelar karya. Pameran tidak hanya berfungsi sebagai ajang pemajangan karya, tetapi juga sebagai media untuk menampilkan proses pembelajaran seniman, motivasi kreatif, serta perkembangan artistik yang dilalui selama proses penciptaan, sekaligus mengundang apresiasi dan penafsiran dari para apresiator (Cempaka et al., 2021).

Dalam penelitian penciptaan ini, proses pameran diawali dengan persiapan berbagai media publikasi, antara lain poster pameran, undangan, X-banner, buku tamu, dan katalog. Seluruh karya lukis dipresentasikan dalam pameran skripsi penciptaan yang diselenggarakan di Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Gedung D18 lantai 2, pada tanggal 20–22 Mei 2024.

Melalui kegiatan gelar karya tersebut, penulis memperoleh penilaian dan evaluasi dari para apresiator. Pameran ini berfungsi sebagai ruang terjadinya interaksi dan dialog antara seniman, apresiator, dan karya seni yang dipamerkan. Dalam konteks ini, lukisan tidak hanya menjadi wujud ekspresi batin seniman, tetapi juga berperan sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan gagasan, nilai, dan pengalaman artistik kepada khalayak (Kartika, 2017; Widnyana, 2013).



Gambar 9. Proses penyajian dan suasana pameran

3.6. Pembahasan Karya

Pembahasan ini menguraikan enam karya lukis yang dihasilkan dalam penelitian penciptaan sebagai satu kesatuan narasi visual. Keenam karya tersebut tidak dipahami secara terpisah, melainkan sebagai rangkaian yang saling berkelindan dalam menyampaikan gagasan tematik tentang kekuasaan, konflik, pertarungan eksistensial, kebajikan kolektif, hingga pelepasan spiritual. Setiap karya merepresentasikan fase atau lapisan makna yang berbeda, baik secara simbolik maupun visual, namun tetap terikat oleh konsistensi objek utama, gaya visual, dan pendekatan estetik yang digunakan penulis.

3.6.1. Pembahasan Karya Pertama hingga Keenam

Karya pertama menampilkan simbol kekuasaan tiran yang direpresentasikan melalui figur ular kolosal yang mendominasi lanskap alam. Ular diposisikan sebagai metafora kekuasaan absolut yang memandang entitas lain sebagai objek tunduk dan patuh. Interaksi antara tubuh ular dan kekuatan alam berupa ombak laut menggambarkan relasi dominasi yang menekan, sekaligus menunjukkan ilusi superioritas yang kerap dilekatkan pada sosok penguasa. Secara visual, penggunaan warna merah jingga yang dominan memperkuat kesan agresivitas, ancaman, dan kekerasan simbolik yang menyelimuti ruang visual karya.

Karya kedua menghadirkan pergeseran narasi menuju sisi manusiawi melalui figur remaja pesisir yang tengah memancing. Aktivitas memancing tidak hanya dimaknai sebagai upaya menangkap ikan, tetapi juga sebagai simbol kebersamaan, harapan, dan penerimaan terhadap dinamika hidup. Ketegangan yang muncul antara manusia dan ikan dimaknai sebagai metafora dialog kehidupan, di mana hasil bukanlah satu-satunya tujuan, melainkan proses dan kebersamaan itu sendiri. Komposisi diagonal dan permainan cipratan air memperkuat kesan dramatis, namun tetap menyisakan nuansa hangat dan reflektif.

Pada karya ketiga, ketegangan meningkat melalui pertemuan langsung antara figur manusia dan ular raksasa. Tatapan tajam ular dan posisi manusia yang terpojok menciptakan narasi ancaman dan ketakutan. Karya ini menyoroti konsep tanggung jawab dan konsekuensi, bahwa setiap tindakan akan berhadapan dengan akibat yang harus ditanggung. Kontras warna oranye dan biru kehijauan, serta dominasi garis lengkung yang dinamis, membangun atmosfer mencekam sekaligus menegaskan relasi kuasa yang timpang antara dua entitas tersebut.

Karya keempat menggambarkan fase perlawanan yang lebih eksplisit. Ular dan manusia ditempatkan dalam situasi pertempuran langsung, dengan komposisi silang dan bentuk tubuh ular menyerupai huruf S yang menekankan dinamika dan ketegangan. Penggunaan warna komplementer merah dan hijau menjadi simbol oposisi dan konflik yang saling meniadakan. Percikan air dan tekstur kasar yang menyebar di seluruh bidang kanvas memperkuat kesan benturan kekuatan, baik secara fisik maupun simbolik, antara dominasi dan keberanian.

Karya kelima menggeser fokus dari konflik individual menuju kekuatan kolektif. Figur manusia tidak lagi berdiri sendiri, melainkan menjadi representasi kebajikan yang bersatu melawan antagonisme kekuasaan. Dominasi warna abu-abu yang dihasilkan dari pencampuran warna komplementer dimaknai sebagai simbol konflik yang melebur, menandai fase transisi dari pertarungan menuju kesadaran akan pentingnya persatuan. Kehadiran cahaya kuning di tengah kegelapan menjadi simbol harapan dan solidaritas, menegaskan pesan bahwa kebajikan kolektif mampu melampaui dominasi tiran.

Karya keenam menjadi penutup narasi visual dengan menampilkan suasana yang lebih tenang dan kontemplatif. Dominasi warna dingin ungu kebiruan, dipadukan dengan sentuhan warna kuning, merepresentasikan pelepasan dari konflik duniawi menuju ketenangan spiritual. Bentuk ular yang semakin statis dan kepala yang menunduk dimaknai sebagai simbol introspeksi dan penyerahan diri. Komposisi vertikal menegaskan kesan keagungan dan transendensi, mencerminkan perjalanan dari kekacauan menuju kebebasan spiritual dan penerimaan atas kehendak Ilahi.

Secara keseluruhan, keenam karya tersebut membentuk alur naratif yang utuh, dimulai dari dominasi kekuasaan, konflik dan perlawanan, hingga pencarian makna dan pelepasan spiritual. Konsistensi penggunaan simbol ular, elemen laut, serta pendekatan ekspresif melalui warna, garis, tekstur, dan komposisi menjadi benang merah yang mengikat keseluruhan karya dalam satu gagasan konseptual yang koheren.

3.7. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dalam penciptaan ini ditetapkan untuk menjaga fokus dan kedalaman kajian, sehingga pembahasan tidak meluas di luar tujuan utama penelitian. Adapun batasan penelitian ini meliputi beberapa aspek berikut.

Pertama, penelitian ini dibatasi pada enam karya lukis yang dihasilkan oleh penulis sebagai subjek utama kajian. Karya seni di luar enam karya tersebut tidak menjadi bagian dari pembahasan, meskipun memiliki kesamaan tema atau pendekatan visual.

Kedua, pembahasan difokuskan pada aspek visual dan estetika karya, meliputi unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang) serta prinsip seni rupa (komposisi, keseimbangan, irama, dan penekanan). Aspek teknis produksi seperti perhitungan material, durasi pengerjaan, dan aspek ekonomi penciptaan tidak dibahas secara mendalam.

Ketiga, interpretasi makna dalam penelitian ini bersifat subjektif-reflektif berdasarkan sudut pandang penulis sebagai pencipta karya. Respon audiens atau apresiasi publik hanya digunakan sebagai pendukung refleksi, bukan sebagai data utama yang dianalisis secara kuantitatif.

Keempat, penelitian ini tidak bertujuan untuk mengkaji karya dari sudut pandang psikologi, sosiologi, atau teologi secara mendalam, melainkan menggunakan pendekatan seni rupa dengan penekanan pada narasi visual dan simbolik.

Dengan adanya batasan tersebut, penelitian penciptaan ini diharapkan mampu menyajikan pembahasan yang fokus, sistematis, dan relevan dengan tujuan penciptaan karya seni lukis sebagai medium ekspresi dan komunikasi visual.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penciptaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat dapat divisualisasikan ke dalam karya seni lukis bercorak realis melalui tahapan penciptaan yang sistematis. Proses penciptaan karya seni lukis dalam penelitian ini mengacu pada metode Alma Hawkins yang meliputi tahap eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan menggali sumber ide melalui studi literatur berupa artikel ilmiah dan buku cerita yang memuat kisah Legenda Pantai Watu Ulo dari Jember. Konsep penciptaan mengangkat legenda tersebut sebagai sumber inspirasi visual dengan tujuan tidak hanya menghadirkan nilai estetis, tetapi juga mengajak apresiator untuk merasakan ekspresi artistik yang mendalam serta membangun koneksi emosional dengan cerita budaya lokal yang diwujudkan dalam karya seni lukis.

Hasil eksplorasi ide kemudian dilanjutkan ke tahap eksperimentasi yang mencakup eksperimen visual, alat dan bahan, serta teknik. Pada tahap ini, penulis menghasilkan berbagai alternatif sketsa yang selanjutnya diseleksi menjadi sketsa terpilih. Sketsa tersebut kemudian diwujudkan ke dalam kanvas melalui proses kreatif penciptaan seni lukis menggunakan teknik plakat yang dikombinasikan dengan teknik aquarel. Tahap perwujudan diawali dengan persiapan alat dan bahan, pemberian warna dasar pada kanvas, pemindahan sketsa, pewarnaan bentuk global, proses penyempurnaan dan pendetailan, hingga tahap *finishing*.

Setiap karya divisualisasikan dengan corak realis yang menonjolkan kesan dramatis dan naratif. Dari keseluruhan proses kreatif tersebut dihasilkan enam karya seni lukis di atas kanvas yang berjudul *Kuasa Sang Tiran*, *Jerat Emas*, *Bangkitnya Penguasa*, *Benturan Energi*, *Peleburan Energi*, dan *Kembali ke Tatanan yang Seharusnya*. Seluruh karya tersebut dipamerkan dalam kegiatan pameran skripsi penciptaan yang dilaksanakan pada tanggal 20–22 Mei 2024 di Gedung D18 Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Penelitian penciptaan ini memiliki peran penting dalam pengembangan muatan lokal pada pembelajaran seni budaya, khususnya dalam membantu peserta didik memahami, mempelajari, dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Melalui kegiatan kreatif ini diharapkan dapat memperkaya wawasan apresiasi dan kreasi seni, serta menjadi rujukan bagi pendidik seni dalam mengembangkan sumber belajar berbasis budaya lokal.

Daftar Rujukan

- Bellamora, L. (2022). *Kisah Calon Arang sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis* [Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <https://lib.isi.ac.id/>
- Cempaka, G., W, A. D., & Sajili, M. (2021). Manajemen dan tata kelola kemitraan lintas sektor dalam kegiatan pameran seni rupa di Museum Basoeki Abdullah Jakarta: Studi kasus pameran narasi mitos dan legenda. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Madani*, 3(2), 87–101. <https://doi.org/10.51353/jmbm.v3i2.586>
- Dafrina, A., Fidyati, F., Abadi, F., & Lisa, N. P. (2022). Kajian makna ornamen dan makna warna ornamen Umah Pitu Ruang (studi kasus Umah Pitu Ruang di Desa Kemili, Aceh Tengah). *Arsitekno*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.29103/arj.v9i1.6262>
- Desy, W. O., Mursalim, M., & Hanum, I. S. (2020). Nilai budaya dalam legenda Liang Ayah di Kalimantan Tengah: Kajian folklor. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v4i1.2508>
- Firmansah, A., & Moerdisuroso, I. (2023). Lukisan "At Eternity's Gate" karya Vincent van Gogh: Ekspresi mental dan spiritual dalam gaya seni post-impressionis. <https://www.academia.edu/112467533>
- Habsy, B. A., Mufidha, N., Shelomita, C., Rahayu, I., & Muckorobin, M. I. (2023). Filsafat dasar dalam konseling psikoanalisis: Studi literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30653/001.202372.266>

- Hegar, M. J., & Sayahdikumullah, D. (2015). The growing sadness. *Visual Art*, 4(1), 180559.
- Herizqy, H., Erizal, E., & Nazaruddin, A. (2022). Dandelion sebagai objek penciptaan karya seni lukis. *V-Art: Journal of Fine Art*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.26887/vartjofa.v2i2.3225>
- Junaedi, D., & Tanos, J. J. B. (2019). Komposisi warna split komplementer untuk penciptaan lukisan lanskap cat air. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(2), Article 2. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i2.2943>
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2022). Legenda asal mula Reog Kendang Tulungagung sebagai ide penciptaan batik lukis pada selendang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1639–1656. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1639-1656>
- Kartika, D. (2017). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.
- Liang, S. E., Kuzio, O. R., Pupko, M., Robbins, M., & Hornak, J. P. (2023). The ability of the EPR MOUSE to study underpaintings. *Heritage*, 6(7), Article 7. <https://doi.org/10.3390/heritage6070291>
- Lu, Q. (2022). Composition and analysis of psychological emotional expression in painting. *Psychiatry Danubina*, 34(Suppl. 5), 96.
- Luli, A. E. A. W. (2024). Alegori: Interpretasi imej visual bandar dan alam menerusi karya seni visual. *International Journal of Creative Industries*, 6(10), Article 10. <https://gaexcellence.com/index.php/ijcrei/article/view/328>
- Maghfiroh, N. R. A., & Lodra, I. N. (2023). *Roro Kuning manifestasi Dewi Sekartaji dalam masyarakat Nganjuk sebagai ide penciptaan karya seni lukis dekoratif*. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Meilani, M. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Susanto, M. (2019). *Basoeki Abdullah Art Award #3: Re-mitologisasi mitos untuk para pemuda*. <http://digilib.isi.ac.id/7198/>
- Noor, I. (2013). *50 cerita klasik Nusantara dan dunia paling inspiratif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Noresy, M. A., Murtiyoso, O., & Mujiyono, M. (2016). Ilustrasi cerita rakyat Ande-Ande Lumut dalam karya lukis dekoratif pada media kulit kayu. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/arty.v5i1.35106>
- Ponimin. (2022). *Penciptaan seni berbasis potensi lokal sebagai penguat eksistensi artistik kenusantaraan era global*.
- Ponimin, Isa, B. B., & Nusantari, O. V. A. (2020). Malang local culture expression: Interior aesthetic elements and ceramic art creation. *KnE Social Sciences*, 344–352. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7608>
- Ponimin. (2021). Diversification of ceramic craft for tourism souvenirs: Local culture as art creation and production idea. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v3i1.276>
- Ponimin, P., Silah, S. B., Wardhana, M. I., & Ratnawati, I. (2022). Creating ceramic art using Indonesian cultural elements to enrich local ceramic craft culture. *KnE Social Sciences*, 1–9. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11636>
- Prayoga, I. M. A. P., Kondra, I. W., & Budiarta, I. D. P. G. (2023). Barong Landung as inspiration for the creation of painting works. *Cita Kara: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni Murni*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.59997/ctkr.v3i2.3002>
- Priyanto, P. (2021). Seni folklor wayang kulit sebagai atraksi pariwisata budaya. *Wahana: Media Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 27(2), Article 2. <https://doi.org/10.33751/wahana.v27i2.4546>
- Priyantoro, E. (2019). Evolusi imajinasi dalam penciptaan seni dan mitos kekuasaan. *GESTALT*, 1(2), 241–254. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.42>
- Purbasari, M., & Jakti, R. A. D. R. I. K. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3034>
- Purnani, S. T. (2019). Nilai budaya dalam folklor lisan di Kabupaten Jember. *FKIP E-Proceeding*, 255–262.
- Putri, L. D., Yudha, I. M. B., & Gulendra, I. W. (2023). Cat as an idea of painting creation. *Cita Kara: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni Murni*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.59997/citakara.v3i1.2343>

- Rahman, H. T., Syakir, S., & Murtiyoso, O. (2019). Legenda Baruklenting sebagai ide dalam berkarya seni ilustrasi dengan teknik papercut. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/eduart.v8i2.35126>
- Ramadhani, N., & Wiratma, S. (2024). Penciptaan motif Sekar Jagad berbasis ornamen Nusantara menggunakan teknik batik tulis. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(9), Article 9. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.2589>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sefanda, S. K., Triwulandari, I., Novitasari, E., Mahardika, I. K., & Baktiarso, S. (2023). Analisis konsep fisika pada kegiatan larung sesaji di Pantai Watu Ulo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7581387>
- Sucitra, I. G. A. (2019). Eksperimentasi tekstur silika dalam penciptaan lukisan. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(3), 161–173. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i3.3029>
- Svobodova, K., Sklenicka, P., Molnarova, K., & Vojar, J. (2014). Does the composition of landscape photographs affect visual preferences? The rule of the golden section and the position of the horizon. *Journal of Environmental Psychology*, 38, 143–152. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2014.01.005>
- Widnyana, I. G. N. (2013). Pameran lukisan yang ergonomis. *PRASI*, 8(16), Article 16. <https://doi.org/10.23887/prasi.v8i16.8997>
- Wijaya, J. N. (2017). *Perancangan mural cerita rakyat Jember sebagai media pelestarian budaya*. <https://repository.its.ac.id/47929/>
- Wiratno, T. A. (2018). *Seni lukis: Konsep dan metode*. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2z57p>
- Yadi, S., Munaf, Y., & Dhasono, D. (2018). Aso Gumbalo sebagai inspirasi dalam penciptaan seni lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11056>
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi goresan garis dan warna dalam karya seni lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.124>
- Zhang, J., Synave, R., Delepouille, S., & Cozot, R. (2024). Reconstructing image composition: Computation of leading lines. *Journal of Imaging*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.3390/jimaging10010005>
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia*. <https://www.academia.edu/19675069>