

CERITA AJISAKA: *DUMADINE AKSARA JAWA* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS *MIXED MEDIA*

Martha Putri Parinding, Anak Agung Gde Rai Arimbawa*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

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

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

doi: 10.17977/um064v5i42025p485-502

Kata kunci

cerita rakyat

aksara Jawa

seni lukis *mixed media*

Alma Hawkins

Abstrak

Penciptaan karya seni lukis dengan ide cerita *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa* berfokus pada alur cerita mengenai asal-usul aksara Jawa yang melibatkan tokoh Ajisaka, Dora, dan Sembada. Karya ini merupakan bentuk implementasi upaya pelestarian eksistensi cerita rakyat daerah sebagai warisan budaya Indonesia, sekaligus sebagai respons terhadap mudarnya pengetahuan budaya lokal seiring kemajuan zaman. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk mewujudkan secara visual karya seni lukis *mixed media* yang terinspirasi dari cerita *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa*. Karya diwujudkan secara ilustratif mengikuti alur cerita, dengan jiwa aliran Romantisme guna menghadirkan kesan artistik dan dramatis. Teknik yang digunakan dalam penciptaan meliputi *mixed media*, plakat, dan blok. Proses penciptaan karya mengacu pada metode Alma Hawkins, yang terdiri dari tiga tahap: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan lima karya seni lukis yang berjudul *Loro Utusan*, *Pasulayan*, *Tekaning Pati*, *Mati Sampyuh*, dan *Kasetyane Dora lan Sembada*. Diharapkan, penciptaan ini dapat menumbuhkan minat masyarakat dalam mengenal, membaca, serta memaknai nilai-nilai sosial yang terkandung dalam cerita *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa*.

1. Pendahuluan

Di Provinsi Jawa Tengah terdapat berbagai jenis cerita rakyat yang pada setiap alurnya mengandung unsur kebudayaan khas serta nilai pekerti luhur sebagai warisan dalam bidang sastra. Sumitri (2023:44) menyatakan bahwa dalam konteks pewarisan, cerita rakyat membawa pesan atau amanat tertentu bagi masyarakat untuk diapresiasi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Pilihan kata dan cara pengungkapan bahasa dalam cerita rakyat erat kaitannya dengan cara berpikir masyarakat sebagai pemilik cerita. Salah satu cerita rakyat terkenal dari Jawa Tengah adalah legenda Aji Saka yang mengisahkan penjelajahan Aji Saka bersama abadinya hingga asal-usul lahirnya aksara Jawa sebagai aksara daerah.

Riyadi (2007:3) menyebutkan bahwa awalnya legenda Aji Saka berkembang secara lisan dan diwariskan secara turun-temurun, namun seiring waktu mengalami pergeseran alur cerita dan memunculkan beberapa variasi akibat masuknya kebudayaan dari luar seperti Hindu, Buddha, dan Islam. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suryana (2017:104) bahwa Indonesia merupakan bangsa yang dianugerahi akulturasi budaya yang kaya, mencakup bahasa, agama, adat istiadat, dan suku bangsa. Melalui keberagaman tersebut, masyarakat memiliki local genius, yaitu kemampuan mengolah unsur budaya luar sesuai kepribadian bangsa Indonesia, termasuk

dalam cerita rakyat. Akulturasi ini tampak dalam variasi legenda Aji Saka seperti versi anak-anak, Serat Manikmaya, Serat Momana, dan Serat Ajisaka (Riyadi, 2007:4).

Meskipun bercerita tentang asal-usul, kisah Aji Saka termasuk legenda, sebagaimana dijelaskan oleh Danandjaja (2002), bahwa legenda memiliki ikatan dengan sejarah kolektif (folk history), tetapi karena awalnya disampaikan secara lisan, cerita tersebut mengalami distorsi sehingga berbeda dari sejarah sebenarnya. Selain sebagai hiburan, cerita rakyat berfungsi sebagai proyeksi sistem nilai, pengesahan budaya, pengendali sosial, alat pendidikan anak, dan sarana protes sosial (Hutomo dalam Merdiyatna, 2019:39).

Buku Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa karya Sri Sunarsih (2017) merupakan pengembangan dari versi anak-anak legenda Aji Saka. Buku ini mengisahkan penjelajahan Ajisaka bersama abadinya, Dora dan Sembada, untuk menyebarkan ilmu pengetahuan di Tanah Jawadwipa. Cerita mencapai klimaks pada konflik Ajisaka dengan Prabu Dewata Cengkar dan pertarungan antara Dora dan Sembada demi menjaga amanah yang berlawanan, yang menjadi asal-mula lahirnya aksara Jawa. Konflik ini mencerminkan nilai sosial yang relevan dengan masa kini, seperti perpecahan akibat kesalahpahaman dan kelalaian dalam menjalankan amanah.

Teeuw dalam Sabban (2024:9) menyatakan bahwa sejak dahulu cerita rakyat merupakan media penting dalam menanamkan norma dan mempertahankan tatanan kehidupan sesuai adat istiadat. Lizawati (2018:20) menambahkan bahwa cerita rakyat adalah aset kebudayaan nasional yang patut dibanggakan. Penciptaan karya seni lukis berdasarkan cerita rakyat merupakan bentuk nyata dari rasa cinta tanah air dan pelestarian budaya. Hariyono dalam Ponimin (2023:12) menyatakan bahwa sikap cinta Nusantara perlu ditanamkan pada seluruh warga negara Indonesia sebagai bentuk tanggung jawab kebangsaan. Senada dengan itu, Sabban (2024:12) mengungkapkan bahwa pengenalan cerita rakyat lokal efektif dalam meningkatkan minat dan pengetahuan masyarakat terhadap budaya.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upayanya dalam melestarikan warisan budaya tak benda melalui pendekatan visual yang menarik dan edukatif, yaitu karya seni lukis mixed media. Penelitian ini tidak hanya mengangkat kembali cerita rakyat yang mulai terlupakan oleh generasi muda, tetapi juga mengembangkan media alternatif dalam pembelajaran budaya lokal melalui seni rupa. Dalam konteks pendidikan dan kebudayaan, penciptaan karya seni lukis yang terinspirasi dari legenda Aji Saka menjadi langkah konkret untuk menanamkan nilai-nilai luhur serta memperkuat identitas kebudayaan di tengah arus modernisasi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam pengembangan seni berbasis budaya lokal serta pelestarian nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

2. Metode

Metode penciptaan digunakan untuk mengeksplorasi dan mengumpulkan data terkait ide serta teknik penciptaan, sekaligus menjadi panduan sistematis dalam proses penelitian. Metode ini memiliki beragam variasi yang dapat dipilih sesuai dengan karakteristik proses penciptaan dari penulis atau peneliti. Setiap variasi metode memiliki tahapan yang berbeda, sehingga menghasilkan keluaran yang juga berbeda-beda.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penciptaan yang dikembangkan oleh Alma Hawkins. Meskipun awalnya dirancang untuk penciptaan karya seni tari, metode ini masih relevan dan dapat diadaptasi dalam proses penciptaan seni rupa. Menurut Alma Hawkins, sebagaimana dikutip dalam Soedarsono (2001:207), proses penciptaan karya terdiri atas tiga tahapan, yaitu *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), dan *forming* (pembentukan

atau komposisi). Dalam konteks penciptaan seni pertunjukan tari, tahapan eksplorasi meliputi penentuan topik melalui cerita atau konsepsi, yang dilanjutkan dengan proses berpikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, dan menafsirkan tema yang dipilih (Bandem, 2001:6).

Tahap improvisasi dilakukan melalui serangkaian percobaan dalam memilih, membedakan, mempertimbangkan, serta menciptakan harmonisasi dan kontras, untuk kemudian menentukan integrasi dan kesatuan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Adapun tahap pembentukan dilakukan dengan menentukan bentuk akhir ciptaan, menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari tahap-tahap sebelumnya, serta menyatukan unsur-unsur lain seperti gerak, iringan, busana, warna, dan elemen estetis lainnya, termasuk aspek kerumitan, kesederhanaan, intensitas, hingga bobot spiritual atau keagamaannya.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, metode ini menghasilkan produk berupa karya yang memuat nilai estetika. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rochbeind (2023:107) yang menyebutkan bahwa keindahan atau estetika berangkat dari objek estetis yang tervisualisasi dalam karya dua dimensi melalui proses eksplorasi dan eksperimentasi medium.

Penulis kemudian mengembangkan tiga tahapan tersebut ke dalam bentuk bagan atau skema yang memuat poin-poin penting pada setiap tahap. Tujuannya adalah agar proses penciptaan menjadi lebih terstruktur, jelas, dan sesuai dengan karakteristik penciptaan karya yang dilakukan. Selain itu, bagan yang dikembangkan ini juga menjadi bentuk pembeda dari metode awal yang diterapkan dalam penciptaan seni tari. Berikut ini adalah bagan hasil pengembangan yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 1 Metode Penciptaan Alma Hawkins Pengembangan Penulis

2.1. Eksplorasi

Riyanto (2018:39) menyatakan bahwa eksplorasi merupakan tahap penting dalam proses penciptaan karena melibatkan kegiatan berpikir, membayangkan, merenung, dan merespons objek atau fenomena yang menyentuh batin, sehingga menjadi ide dasar penciptaan. Eksplorasi

dapat dilakukan melalui pengumpulan dan pengolahan data dari berbagai sumber rujukan terpercaya menggunakan metode studi literatur. Pengumpulan data ini tidak memerlukan pengamatan langsung ke lapangan karena bersumber pada literatur atau pustaka yang valid. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah melalui proses penghayatan dan penafsiran, yang selanjutnya menghasilkan gagasan penciptaan. Dalam konteks seni rupa, eksplorasi tidak hanya bertujuan menemukan ide dasar, tetapi juga mencakup eksplorasi proses berkarya sebagai bagian dari upaya mewujudkan ide secara visual. Pada tahap ini, penulis meninjau berbagai kemungkinan pengaplikasian material dan media dalam penciptaan karya seni, dengan mengamati karya-karya para seniman terdahulu dan kontemporer guna memperluas wawasan serta meningkatkan daya kreatif.

2.2. Improvisasi

Improvisasi dilakukan setelah tahap eksplorasi selesai dilalui. Menurut Putra (2018:248), improvisasi dalam penciptaan karya adalah tahapan mengolah hasil eksplorasi melalui percobaan, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk sketsa. Dalam tahap ini, dilakukan serangkaian uji coba sambil mempertimbangkan unsur dan prinsip seni. Kegiatan improvisasi dalam penciptaan karya seni lukis mencakup pembuatan beberapa sketsa alternatif yang kemudian diseleksi untuk menentukan sketsa final. Sketsa final ini dapat berupa bentuk baru atau pengembangan dari sketsa-sketsa alternatif sebelumnya. Selain itu, improvisasi juga mencakup eksplorasi terhadap medium, teknik, dan alat yang digunakan dalam proses penciptaan. Hasil dari tahap ini adalah rancangan karya seni lukis yang sesuai dengan tema dan konsep yang diusung.

2.3. Pembentukan

Putra (2018:242) menjelaskan bahwa pembentukan adalah proses eksekusi atau perwujudan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan pada tahap improvisasi. Tahap ini merupakan tahapan akhir dalam metode penciptaan karya seni, yang dilandasi oleh sketsa final hasil seleksi sebelumnya. Proses pembentukan dalam seni lukis diawali dengan memindahkan sketsa terpilih ke bidang kanvas, kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan, pengaplikasian bahan *mixed media*, hingga tahap penyelesaian (*finishing*). Namun, dalam praktiknya, improvisasi tambahan sering kali masih terjadi pada tahap ini, baik berupa pengurangan maupun penambahan elemen visual sebagai respons terhadap ide-ide baru yang muncul selama proses pengerjaan. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan komposisi visual karya agar lebih harmonis dan komunikatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Eksplorasi (*exploration*)

Kegiatan eksplorasi diawali dengan pengumpulan data terkait cerita rakyat Ajisaka melalui studi literatur berupa jurnal, *e-book*, buku cetak, dan tayangan video dokumenter. Berdasarkan studi literatur di berbagai sumber, penulis menemukan berbagai data terkait cerita Ajisaka yang salah satunya mempunyai beberapa variasi alur yang muncul seiring dengan perubahan budaya akibat masuknya budaya dan kepercayaan dari luar (Hindu-Budha dan Islam). Lalu dari beberapa data yang telah terkumpul serta dipelajari, penulis memilih salah satu versi cerita Ajisaka yang berdasarkan pemetaan perbandingan setiap variasi cerita Ajisaka oleh penulis yang dengan pertimbangan alur cerita yang ringan dan lebih dekat dengan masyarakat dan terpilih variasi dengan sebutan cerita Ajisaka versi anak-anak apabila berdasarkan pernyataan dalam buku Makna *Simbolik Aji Saka* oleh Slamet Riyadi (2007).

Pemilihan versi tersebut dikarenakan setiap peristiwa dan konflik yang terjadi dalam cerita pada akan muatan nilai sosial yang lebih mudah untuk dipahami. Versi anak-anak merupakan variasi terpopuler yang beredar di berbagai media cetak dan digital meskipun jarang ditemukan dengan sajian alur yang lengkap dan menarik. Dalam mengeksplorasi sumber rujukan cerita Ajisaka versi anak-anak, penulis awalnya mendapatkan kendala karena hanya menemukan cerita dalam bentuk ringkasan sepenggal-sepenggal saja. Sehingga penulis melakukan penggalan lebih untuk menemukan versi yang lengkap guna menunjang proses pendalaman imajinasi bentuk visual dan makna hingga akhirnya menemukan sumber rujukan berupa buku cerita yang ditulis oleh Sri Sunarsih pada tahun 2017 dengan judul *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa*.

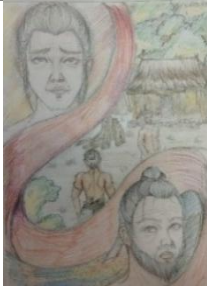
Tahap eksplorasi berlanjut pada tahap pengerucutan cerita untuk dijadikan sebagai fokus oleh penulis dalam mewujudkan alur cerita ke dalam bentuk penciptaan karya seni lukis. Pengerucutan fokus cerita dimaksudkan agar nantinya perwujudan visual dalam karya tertuang secara jelas dan runtut. Dalam buku cerita rakyat *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa* memiliki sepuluh bab dengan judul yang berbeda yang memuat awal hingga akhir kisah. Penulis melanjutkan tahap eksplorasi dengan membaca kesepuluh bab secara berulang untuk mendapatkan titik fokus sebagai acuan ide penciptaan karya. Penulis akhirnya mengambil bab kesepuluh atau terakhir yang berjudul "*Jugare Prasapa ing Pesisir Majethi*" yang menceritakan konflik kedua abdi Ajisaka yaitu Dora dan Sembada untuk mempertahankan amanah masing-masing dari orang yang sama yaitu Ajisaka. Konflik tersebut juga akan menjadi latar belakang terciptanya aksara Jawa yang saat ini masih diterapkan oleh sebagian masyarakat di Jawa.

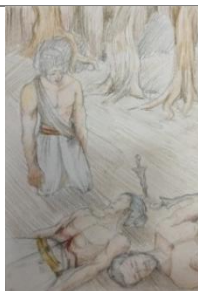
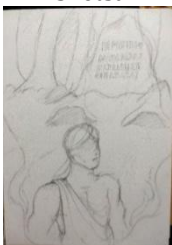
Selain melakukan eksplorasi terkait ide penciptaan, penulis berlanjut eksplorasi terhadap proses berkarya dengan mengamati dan meninjau terhadap karya seni para seniman terdahulu dan terkini terutama yang memiliki kesesuaian dengan teknik dan bahan yang ingin diterapkan penulis dalam penciptaan karya seni lukis yaitu penerapan mixed media dan aliran romantisme. Kegiatan tersebut dapat memunculkan kepekaan serta membuka inspirasi penulis dalam berolah karya seni. Pada akhirnya melalui kegiatan peninjauan penulis mendapatkan teknik dan material yang sesuai sebagai penyusun menguatkan visual karya seni lukis.

3.2. Improvisasi (*improvisation*)

Setelah merumuskan konsep, karakteristik dan teknik dalam berkarya, tahap selanjutnya ialah improvisasi dengan merancang dan mengembangkan wujud visual karya berdasarkan alur cerita Ajisaka terpilih untuk dituangkan ke beberapa sketsa alternatif melalui aktivitas membaca cerita secara berulang, mendalami, memaknai, dan berimajinasi. Riyanto (2018:42) menyatakan bahwa sketsa dilakukan dalam merangsang kemampuan menemukan bentuk sesuai dengan ide, konsep, dan visual yang diinginkan. Sketsa merupakan wujud dari tahap mencoba-coba menerapkan dan memadukan berbagai objek visual untuk menjadi suatu komposisi visual karya yang baik dan sesuai dengan ide penciptaan yang diusung. Hingga dari sketsa-sketsa alternatif akan menghasilkan sketsa terpilih. Melalui berbagai aktivitas untuk menunjang penulis dalam upaya mengembangkan ide penciptaan dalam wujud visual dapat menghasilkan 10 sketsa alternatif dan setelah melalui pertimbangan kesesuaian ide, konsep dan visual akhirnya terpilih 5 sketsa final sebagai dasar dalam mewujudkan karya seni lukis. Selanjutnya, penulis melakukan percobaan penerapan warna terhadap kelima sketsa terpilih menggunakan pensil warna untuk menghasilkan gambaran visual dari sketsa ketika telah diwarnai di kanvas.

Tabel 1. Sketsa Alternatif dan Sketsa Terpilih

No.	Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih	Tahap Improvisasi
1.	<i>Loro Utusan</i>	 Sketsa 1  Sketsa 2	 Sketsa 2 menjadi sketsa terpilih. Sketsa tersebut memiliki komposisi visual lebih padat dan dramatis. Sebagaimana pernyataan dari Widodo (2013:52) bahwa karya lukis yang bernilai artistik yaitu mampu memenuhi prinsip komposisi diantaranya memiliki kesatuan serta keanekaragaman objek. Dua perspektif berbeda dalam sketsa tersebut menyampaikan dua kondisi dalam satu situasi. Objek-objek yang digambarkan berpotensi sebagai penerapan <i>mixed media</i>.	
2.	<i>Pasulayan</i>	 Sketsa 1  Sketsa 2	 Sketsa 2 menjadi sketsa terpilih karena kesan gerak dinamis dalam membentuk setiap objek. Objek digambarkan dengan mempertimbangkan perbandingan akan membentuk kesan ruang perspektif. Keseimbangan(<i>balance</i>) tercipta dari penempatan setiap objek di tengah sebagai fokus perhatian sekaligus bentuk keseimbangan yang simetris. Objek-objek yang digambarkan berpotensi sebagai penerapan <i>mixed media</i>.	
3.	<i>Tekaning Pati</i>	 Sketsa 1	 Sketsa 2 menjadi sketsa yang terpilih. Dari segi komposisi visual tidak sepadat sketsa 1, akan tetapi lebih menonjolkan objek manusia	

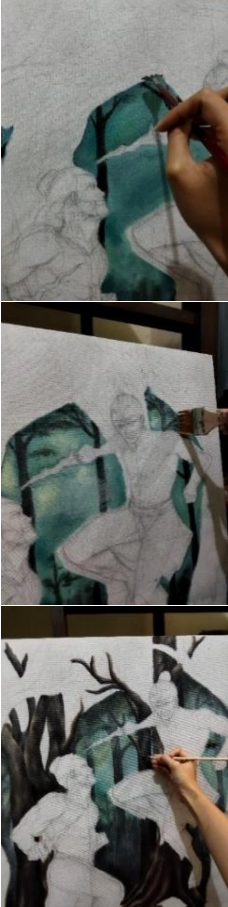
No.	Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih	Tahap Improvisasi
		 Sketsa 2	sebagai fokus perhatian. Sebagaimana menurut Widodo (2013:113) bahwa diciptakannya dominasi yaitu agar tema utama dari suatu karya lebih jelas terlihat. Tokoh yang digambarkan mendominasi hampir secara keseluruhan bidang gambar lebih memiliki penyampaian emosi alur cerita yang lebih baik dan dramatis. Senjata milik Dora yang dalam sketsa ini digambarkan secara menonjol dan jelas namun tidak mempengaruhi objek pusat.	
4.	<i>Mati Sampyuh</i>	 Sketsa 1  Sketsa 2	 Sketsa 2 menjadi sketsa terpilih karena melibatkan perspektif satu titik tunggal untuk menimbulkan ilusi kedalaman ruang. Ketiga tokoh Ajisaka dan kedua abadinya yang sudah terkapar meninggal tersorot dengan jelas. Objek dari tokoh mewujudkan unsur kesatuan bersama latar tempat. Objek-objek yang digambarkan berpotensi sebagai penerapan <i>mixed media</i>.	
5.	<i>Dumadine Aksara Jawa</i>	 Sketsa 1  Sketsa 2	 Sketsa 1 adalah sketsa yang terpilih. Tokoh Ajisaka digambarkan dari belakang menghadap ke prasasti aksara Jawa yang ditulisnya sesuai dengan alur cerita yang diangkat sebagai fokus perhatian. Komposisi visual mewujudkan keselarasan dan kesatuan. Objek-objek yang digambarkan berpotensi sebagai penerapan <i>mixed media</i>.	

3.3. Pembentukan (*forming*)

Kelima sketsa terpilih yang telah diaplikasikan percobaan komposisi warna ketika tahap improvisasi menjadi acuan dalam pelaksanaan tahap pembentukan (*forming*). Dalam tahap

pembentukan ini, penulis berproses mencipta karya dimulai dari pemindahan sketsa di atas bidang kanvas, pewarnaan objek dengan dasar warna sesuai pada sketsa namun tidak dipungkiri bahwa improvisasi warna tetap terjadi untuk menghasilkan karya yang lebih baik, dilanjutkan dengan proses penerapan *mixed media*, lalu diakhiri dengan tahap *finishing*.

Tabel 2. Tabel Proses Pembentukan Karya

No.	Proses	Gambar	Keterangan
1.	Sketsa		Memindahkan hasil sketsa final dari kertas ke dalam bidang kanvas, Penulis masih melakukan improvisasi penambahan beberapa objek untuk hasil lebih penuh dan kesan lebih estetik karena dalam sketsa penggambarannya hanya berupa objek dasar yang masih kasar. Akan tetapi improvisasi yang dilakukan oleh penulis tidak memengaruhi konsep.
2.	Imprimatura		Imprimatura merupakan proses mengotori atau menodai kanvas. Penulis menggunakan metode imprimatura untuk menciptakan keserasian dan kesatuan warna yang menyatu meskipun nantinya akan diaplikasikan warna yang berbeda. Warna yang disapukan adalah hijau tanah untuk menetralkan warna hangat.
3.	Pewarnaan latar tempat sebagai <i>background</i>		Tahap pewarnaan ini menerapkan teknik blok pada bidang luas lalu dikombinasikan dengan teknik plakat. Pewarnaan <i>background</i> diawali dengan menyapukan berbagai warna dasar cerah dan pudar yang diencerkan bersama sedikit air dan <i>retarder gel</i> . Menurut hukum (ilusi) kedalaman oleh Kalugin dalam Widodo (2013:24) bahwa suasana latar belakang karya lukis cenderung berkesan dingin dari yang depan. Selanjutnya yaitu mewarnai objek pepohonan secara bertahap. Dalam seni lukis, Bahari (2014:103) menyatakan bahwa unsur ruang diwujudkan secara ilusif dengan teknik penggarisan perspektif dan tone (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda-beda. Penulis mempertimbangkan ukuran objek sesuai dengan perspektif serta mengatur cerah-suramnya cahaya melalui pelapisan warna putih pudar dan encer untuk mengurangi tingkat kecerahan agar terkesan adanya jarak di setiap barisan pohon. Selain itu juga memberikan detail berupa kombinasi warna natural dengan sapuan lembut kepada setiap objek terdekat dan mempertimbangkan unsur gelap terang untuk hasil objek yang berdimensi.

No.	Proses	Gambar	Keterangan
4.	Pewarnaan objek utama		Objek manusia menggunakan pewarnaan kulit yang cenderung dingin menyesuaikan dengan suasana latar tempat. Pewarnaan objek utama meliputi warna dasar, pemberian lapisan warna kedua dengan mempertimbangkan gelap terang (<i>value</i>), pewarnaan untuk menimbulkan kesan tekstur semu kulit pria yang kasar, serta penambahan detail seperti garis tepian untuk batasan antar objek, luka, dan sapuan warna terang untuk objek yang terpapar cahaya untuk menimbulkan ilusi dimensi yang menonjol. Selanjutnya memberikan lapisan warna kombinasi hitam kehijauan dengan konsistensi encer untuk memberikan efek <i>vignette</i> di sudut-sudut tertentu.
5.	Pemasangan kawat sebagai kerangka ranting pepohonan		Pemasangan kawat sebagai kerangka ranting pepohonan dilakukan dengan kombinasi kawat <i>stainless steel</i> ukuran 1 mm sebagai rangka dasar batang menjulang ujung pohon dan kawat ukuran 0,8 mm sebagai lapisan kedua serta sebagai kerangka ranting kecil.
6.	Pengaplikasian <i>modeling paste</i> di atas bidang kanvas		<i>Modeling paste</i> dicampurkan dengan cat akrilik hingga memenuhi warna yang dibutuhkan. Komposisi warna yang diterapkan yaitu coklat kehitaman, putih kekuningan sebagai <i>highlight</i> , serta berbagai warna hijau dedaunan mulai gelap dan paling terang. Pengaplikasian dilakukan dengan menyapukan adonan menggunakan pisau palet mulai pada objek batang pohon dari dasar hingga menuju ujung (batas kanvas atas). Pengaplikasian dilakukan searah dengan pertumbuhan pohon memberikan kesan realis serta konsistensi tebal untuk menimbulkan tekstur pohon yang tampak keras berlapis.

No.	Proses	Gambar	Keterangan
7.	Penyemprotan <i>modeling paste</i> dengan <i>pipig bag</i>		Menyemprotkan <i>modeling paste</i> dengan <i>pipig bag</i> sebagai penerapan <i>mixed media</i> dilakukan pada objek pepohonan terdepan di antara objek utama dan rerumputan liar untuk memunculkan kesan dimensi, tekstur nyata serta latar tempat dari lukisan yang luas. <i>modeling paste</i> disemprotkan sekeliling kerangka kawat secara bertahap dan berulang hingga membentuk <i>volume</i> batang ranting yang realis dan ideal. Setelah mengering dilanjutkan dengan menyemprotkan <i>modeling paste</i> untuk dedaunan dengan bantuan spuit motif daun dan tanaman sulur yang melilit ranting dengan <i>pipig bag</i> yang dipotong membentuk lubang kecil. Menyemprotkan <i>modeling paste</i> dilanjutkan untuk objek sulur yang melilit batang dan rerumputan di atas kanvas dengan ujung <i>pipig bag</i> cukup dipotong dengan lubang yang bervariasi.
8.	<i>Finishing</i> karya		<i>Finishing</i> karya dilakukan dengan pemberian detail-detail objek yang masih kurang, penambahan sapuan warna terang untuk kesan cahaya dan pembeda antar objek.
9.	Pelapisan <i>gloss varnish</i> dan hasil akhir		Penulis melapisi keseluruhan lukisan termasuk objek ranting pepohonan yang mencuat keluar dari bidang kanvas dengan <i>gloss varnish</i> . <i>Gloss varnish</i> memberikan kesan lukisan yang basah serta warna karya lukis yang lebih tajam.

No.	Proses	Gambar	Keterangan
			

3.4. Hasil Karya

Penulis mengambil gagasan penciptaan karya seni lukis berdasarkan cerita Ajisaka: *Dumadine Aksara Jawa* oleh Sri Sunarsih dengan mengambil fokus bab kesepuluh atau terakhir yang berjudul "*Jugare Prasapa ing Pesisir Majethi*" yang menceritakan konflik Dora dan Sembada untuk mempertahankan amanah masing-masing dari orang yang sama yaitu Ajisaka. Konflik tersebut juga akan menjadi latar belakang terciptanya aksara Jawa yang saat ini masih diterapkan oleh sebagian masyarakat di Jawa. Dalam proses improvisasi mewujudkan ke dalam karya seni lukis, penulis melibatkan pendalaman dan imajinasi penulis dengan membaca cerita rakyat Ajisaka secara berulang. Alur dalam bab kesepuluh menjadi ide atau gagasan penulis untuk mewujudkan menjadi karya seni lukis yang menghadirkan tokoh dan latar cerita digambarkan secara dramatis untuk kesan nyata dan menghayati serta bersifat ilustratif untuk memberikan kesan lukisan yang menceritakan runtutan peristiwa dalam cerita rakyat Ajisaka secara jelas. Berikut kelima karya seni lukis sebagai hasil akhir dari tahap penciptaan oleh penulis.

3.4.1. Loro Utusan



Judul	: <i>Loro Utusan</i>
Ukuran	: 60 cm x 80 cm
Media	: <i>Mixed media</i> pada kanvas
Tahun	: 2024

Deskripsi:

Karya pertama dengan judul "*Loro Utusan*" mempunyai arti dua utusan. Karya ini menceritakan bertemunya kembali dua utusan Ajisaka yaitu Dora (kiri atas) dan Sembada (kanan bawah) di pulau Majethi setelah selama bertahun-tahun berpisah pasca Ajisaka dan Dora melanjutkan perjalanannya ke Jawadwipa tanpa keikutsertaan Sembada karena kapasitas perahu yang tidak bisa menampung lebih dari dua penumpang. Hingga sampailah mereka pada pertemuan setelah sekian masa berlalu dengan perasaan haru namun disisi lain Sembada merasa kecewa karena ia tidak melihat Ajisaka menyertai bersama kedatangan Dora. Kedua abdi tersebut masing-masing bersama amanah yang berbeda namun dari satu orang yang sama yaitu Ajisaka. pada karya ini terdapat objek kain merah yang seperti membalut dan menghubungkan dua tokoh Dora dan Sembada merupakan representasi dari hubungan persaudaraan yang kuat serta ikatan kesetiaan dengan Ajisaka. Konsep hubungan dan ikatan diadaptasi oleh penulis dari

makna konotasi dari benang merah. Untuk menonjolkan wujud fisik dari konotasi dari benang merah, penulis melakukan perluasan bentuk simbolis melalui objek kain merah. Kain merah pada dasarnya bentuk dari kesatuan pintalan benang-benang merah. Sentuhan Jiwa Romantisme dalam karya ditonjolkan oleh penulis melalui gerak, ekspresi mimik, serta pewarnaan objek dalam karya lukis.

Karya ini melukiskan pertemuan dua tokoh Dora dan Sembada melalui dua sudut pandang berbeda dalam satu kanvas. Kombinasi kedua perspektif memuat prinsip keseimbangan informal agar kesan tidak monoton sehingga menarik perhatian. Hal ini selaras dengan pernyataan Kartika (2017:59) yaitu karya dengan keseimbangan informal lebih menarik perhatian karena kesan dinamika dengan kombinasi berbagai variasi objek yang beragam. Ekspresi melalui mimik wajah objek menjadi langkah penulis dalam menambahkan jiwa Romantisme. Widodo (2013: 27) menyatakan bahwa warna mempunyai peranan tidak terbatas pada meniru selayaknya dalam lukisan naturalisme dan realisme tetapi juga berfungsi sebagai pengungkapan konsep seni secara simbolik dan artistik. Fungsi artistik diterapkan dengan mempertimbangkan komposisi serta teori warna yang tertuang dalam objek nuansa alam dan tokoh Dora dan Sembada yang terkesan nyata dan dramatis. Sedangkan fungsi simbolis diwujudkan melalui komposisi warna latar belakang tokoh Dora (kiri atas) di dominasi dengan warna panas kuning-jingga yang secara umum mempunyai respons psikologi kehangatan, optimis, dan gejala energi positif. Lalu latar belakang tokoh Sembada (kanan bawah) mengombinasikan warna kuning dan warna-warna hijau, biru namun dominan dengan warna dingin yang bersanding dengan warna biru kehitaman yang secara umum memberikan respons psikologi kekecewaan dan kesedihan. Karya ini menerapkan teknik *mixed media* untuk menonjolkan latar tempat dengan sapuan *modeling paste* yang tebal dan searah. Selain itu, *modelling paste* juga disapukan pada objek kain merah yang menjuntai ke bawah dengan kombinasi kain merah *maroon* berbahan satin yang ditempelkan mengikuti pola atau arah juntaian kain memberikan kesan nyata dan dramatis.

3.4.2. Pasulayan



Judul	: <i>Pasulayan</i>
Ukuran	: 60 cm x 80 cm
Media	: <i>Mixed media</i> pada kanvas
Tahun	: 2024

Deskripsi:

Karya kedua dengan judul "*Pasulayan*" mempunyai arti perseteruan atau pergolakan. Perseteruan fisik antara Dora dan Sembada pecah akibat tidak menemui titik tengah atas perbedaan amanah yang diterima oleh kedua abdi tersebut. Sebelum pergolakan fisik tersebut terjadi Dora yang telah sampai ke kediaman Sembada menyampaikan maksud kedatangannya yaitu mengambil kembali pusak keris titipan Ajisaka serta menjemput Sembada kembali ke Medang Kamulan yang ternyata mendapatkan penolakan oleh Sembada karena ia masih berpegang teguh dengan amanah dari Ajisaka untuk menjaga dan merawat pusaka serta

bersumpah tidak boleh satu orang pun yang mengambil kecuali Ajisaka sendiri. Perseteruan tersebut membuat mereka di puncak emosi dan terpaksa bertarung beradu kesaktian dan keterampilan yang dimiliki. Pertarungan mereka begitu sengit, enggan mengalah dan seimbang dalam beradu kesaktian. Pertarungan masih terus berlangsung seimbang seolah tidak ada akhir yang menanti mereka.

Karya ini menampilkan adegan pertarungan dua tokoh Dora dan Sembada sebagai objek fokus perhatian (*center of interest*) dan objek pendukungnya adalah latar tempat pepohonan hutan. Dalam memberikan titik berat sebagai *center of interest* suatu karya dapat dicapai dengan beberapa hal yang disebutkan oleh Kartika (2017:60) seperti perulangan, ukuran, kontras, dan susunan. Penulis menerapkan melalui kontras warna dan susunan tata letak. Pertama, melalui kontras dengan memberikan perbedaan warna antara bidang yang dijadikan perhatian dengan bidang sekitarnya. Kedua, melalui susunan tata letak objek melalui penataan *formal balance* (simetris) untuk menghimpun pandangan pengamat ke arah pusat perhatian. Kartika (2017:57) menyatakan bahwa meski keseimbangan formal bersifat tenang dan statis, namun bukan berarti selalu terlihat membosankan. Susunan tata letak dilakukan dengan menempatkan objek perhatian disekitar wilayah tengah serta objek-objek pendukung berada di tepian. Keserasian dalam prinsip komposisi warna penulis pertimbangkan untuk menyampaikan rasa yang sama dan keharmonisan dalam karya dengan melibatkan warna serumpun yaitu warna dingin serumpun meliputi kombinasi warna *blue green* (biru hijau). Pengaplikasian *mixed media* dalam karya ini menggunakan medium mengombinasikan *modeling paste* dengan kawat *stainless steel* sebagai kerangka. Pengaplikasian *modeling paste* menggunakan sapuan pisau palet dan semprotan *piping bag* dengan mempertimbangkan hasil tekstur kasar dan dimensi nyata. Selain objek pepohonan, pengaplikasian *modeling paste* juga dilakukan pada objek rerumputan dan tanaman sulur. Penulis memilih menerapkan *mixed media* pada objek pepohonan dan objek di sekitarnya untuk memberikan kesan latar tempat cerita dalam karya lukis yang berkesan ruang, nyata serta luas melalui penempatan ranting pepohonan yang mencuat keluar melebihi bidang kanvas.

3.4.3. Tekaning Pati



Judul	: <i>Tekaning Pati</i>
Ukuran	: 60 cm x 80 cm
Media	: <i>Mixed media</i> pada kanvas
Tahun	: 2024

Deskripsi:

Karya ketiga dengan judul "*Tekaning Pati*" mempunyai arti datangnya ajal atau kematian. Karya ini menceritakan mengenai akhir pergolakan antara Dora dan Sembada dalam memperjuangkan kebenaran amanah dari Ajisaka yang berakhir tragis. Kekuatan yang sama kuat, setara dan tidak ada keinginan mengalah tidak menghasilkan akhir yang menguntungkan di antara kedua pihak. Keduanya baru menyadari bahwa perseteruan yang telah mereka pilih sebagai langkah penyelesaian tidak bijaksana dan muncul penyesalan-penyesalan lain selama mereka hidup menyeruak mengiringi ajal yang kian mendekat karena selain luka menganga yang parah serta racun dari senjata yang semakin meresap di dalam jaringan tubuh kedua abdi tersebut. Mereka saling meminta maaf atas segala yang telah terjadi di antara keduanya hingga akhirnya ajal tiba dan merengut kehidupan mereka.

Lukisan ini menggambarkan objek kedua tokoh Dora dan Sembada yang saling membelakangi dengan kondisi terluka di sekujur tubuh dan luka menganga parah dari keduanya. Darah dari luka menyebar kain sandang lalu mengalir ke bawah hingga membasahi tanah. Fokus perhatian berada pada objek dua figur manusia tersebut yang ditonjolkan dengan memberikan kontras warna, ukuran, dan membuat latar belakang sederhana di sekitar objek. Ekspresi dan gerak dari objek Dora dan Sembada dalam karya ini menjadi hal yang diperhatikan untuk mendukung sentuhan jiwa 'Romantisme' dalam lukisan. Pemilihan objek manusia yang ditampilkan lebih dekat dan menonjolkan ekspresi yang dibuat dramatis dan emosi dari objek tersampaikan. Dalam karya ini emosi yang disampaikan melalui ekspresi mimik wajah objek adalah kesedihan dan penyesalan. Dalam karya ini menggunakan penerapan *mixed media* dengan medium berupa *modeling paste* untuk menonjolkan objek darah yang mengalir. Penulis mengaplikasikan adonan menggunakan sapuan pisau palet untuk menghasilkan tekstur darah yang pekat dan kental. Objek darah identik dengan hal yang buruk, tragis, dan menyedihkan sehingga mempunyai kesinambungan dalam mendukung kesan dramatis yang menyayat berdasarkan alur cerita yang dilukiskan.

3.4.4. Mati Sampyuh



Judul	: <i>Mati Sampyuh</i>
Ukuran	: 60 cm x 80 cm
Media	: <i>Mixed media</i> pada kanvas
Tahun	: 2024

Deskripsi:

Karya keempat dengan judul "*Mati Sampyuh*" mempunyai arti mati bersama. Istilah *sampyuh* kerap didengar dan disaksikan pada pertunjukan sebagai perang *sampyuh* yang berarti perang berskala besar yang berakhir pada kedua pihak yang mati atau hancur bersama. Karya lukis ini menceritakan mengenai Ajisaka yang bersimpuh meratapi kematian dua abdi Ajisaka paling setia yang meninggalkan kesalahpahaman, rasa bersalah, dan penyesalan. Ajisaka yang merasakan perasaan kalut atas tidak kembalinya Dora dari pulau Majethi hingga akhirnya muncul ingatan mengenai sumpahnya kepada Sembada. Saat itu juga Ajisaka langsung bergegas menyusul ke pulau Majethi meski dalam keadaan Medang Kamulan sedang tidak stabil dan berharap perasaan kalutnya bukan manifestasi dari kenyataan. Akan tetapi memang benar, perasaan kalutnya merupakan manifestasi dari hal yang tidak diinginkannya terjadi. Ia begitu menyesal atas kelalaian sumpahnya yang berakibat fatal. Dora dan Sembada benar-benar mengutamakan amanahnya dibandingkan nyawa mereka sendiri.

Karya ini memperlihatkan tiga tokoh manusia sebagai *center of interest* melalui dukungan kontras warna dan susunan tata letak. Putra (2016:4) menyatakan bahwa dalam menyampaikan suatu pesan dapat ditunjukkan melalui ekspresi wajah. Dalam karya ini, penulis menunjukkan ekspresi secara jelas melalui raut atau mimik wajah dari ketiga tokoh untuk menyampaikan emosi yang menyelimuti cerita serta mendukung kesan dramatis sebagaimana salah satu ciri dari aliran Romantisme. Menurut Sulastri dalam Pujiyanto (2011:1) bahwa warna memiliki pengaruh kepada emosi dan asosiasinya sehingga setiap warna mengandung makna atau simbol

yang bersifat psikis. Sumarwahyudi (2010:33) menyatakan bahwa detail karya lukis Romantisme dimanfaatkan untuk memperkuat kesan emosional yang didukung dengan penerapan warna-warna tegas dan kontras. Pemilihan dominasi warna senja dalam karya mempunyai dua maksud, pertama keterkaitan antara karya penulis dalam menyampaikan transisi emosi dan suasana alur cerita melalui dominasi komposisi warna. Kedua, senja dalam konteks negatif dimaknai peralihan menuju akhir, kesedihan, dan kehilangan. Warna jingga dengan konsistensi transparan sebagai sinar matahari yang menembus sela kekosongan disapukan secara diagonal ke kiri menyorot ke beberapa objek seperti batang pepohonan, tanah, gagang keris, dan bahu objek figur Ajisaka. Widyokusumo (2013:341) menyatakan bahwa garis miring atau diagonal menjadi garis yang lebih dramatis dibandingkan garis horizontal dan vertikal sebagaimana dapat timbul kesan jatuh atau bangun serta kesan bergerak melesat. Bergerak melesat sesuai dengan sifat dari cahaya berdasarkan kelajuannya. Penerapan *mixed media* penulis lakukan dengan menyemprotkan *modeling paste* dengan *piping bag* membentuk garis lengkung untuk menonjolkan objek rerumputan liar yang dinamis dan bergerak di sekitar pohon. Selain itu penulis juga menonjolkan objek darah menggumpal melekat di tubuh objek dan permukaan tanah menggunakan *modeling paste* konsistensi tebal dengan sapuan pisau palet.

3.4.5. Kasetyane Dora lan Sembada



Judul	: <i>Kasetyane Dora lan Sembada</i>
Ukuran	: 60 cm x 80 cm
Media	: <i>Mixed media</i> pada kanvas
Tahun	: 2024

Deskripsi:

Karya kelima berjudul "*Kasetyane Dora dan Sembada*" mempunyai arti kesetiaan Dora dan Sembada. Karya ini menceritakan akhir cerita Ajisaka. Dikisahkan Ajisaka yang masih dalam keadaan berkabung dan larut dalam penyesalan segera mengebumikan kedua jasad Dora dan Sembada. Di antara kedua kuburan kedua abadinya tersebut, Ajisaka duduk bersemedi merenungi semua kesalahannya lalu akhirnya ditahap berikhtiar atau berserah diri kepada Tuhan. Ajisaka berdo'a dengan memohon agar arwah Dora dan Sembada diterima dengan baik di akhirat serta meminta maaf atas kelalaiannya yang telah menyebabkan tragedi mengenaskan terjadi. Setelahnya untuk mengenang dan terus mengingat atas kesetiaan Dora dan Sembada dalam menunaikan amanah, Ajisaka menuliskan prasasti yang berwujud empat baris aksara yang bermakna ada dua utusan, mereka terlibat pertikaian, mereka sama kuatnya, dan berakhir mati bersama. Aksara tersebut merupakan aksara Jawa atau *Dentawyanjana* yang masih dipelajari dan digunakan oleh sebagian masyarakat Jawa.

Penulis menampilkan adegan objek manusia menghadap batuan besar menjulang yang sebagai fokus perhatian (*center of interest*) sebagaimana objek tersebut juga menjadi fokus dalam alur cerita. Selain itu, di belakang objek manusia tampak dua gundukan yang direpresentasikan sebagai makam dengan kepulan asap bercahaya yang menyeruak naik ke atas yang juga menjadi objek fokus perhatian. Dalam mewujudkan prinsip fokus perhatian penulis

melakukan penerapan susunan tata letak serta kontras warna dan ukuran. Objek manusia direpresentasikan penulis sebagai tokoh Ajisaka menyampaikan emosi penyesalan, kesedihan, dan duka melalui gerak tubuh. Sebagaimana menurut Djelantik (2004:141) bahwa konsep mengenai pemancaran emosi yang harus didapatkan oleh penonton masih menjadi pegangan penting. Intensitas emosional yang cukup tinggi menjadi salah satu ciri aliran Romantisme dalam seni lukis. Objek kepulan asap bercahaya membumbung mengerucut ke atas dilukiskan dengan dasar garis lengkung majemuk yang menurut Salam, dkk. (2020) garis tersebut mempunyai kesan bergerak dinamis atau gemulai. Penulis memaknai asap bercahaya sebagai wujud keikhlasan Ajisaka terhadap kematian kedua abadinya serta menyerahkan semuanya kepada Tuhan. Mulanya ketidakikhlasan dan rasa bersalah yang menghambat akhirnya membumbung dengan bebas menuju langit yang direpresentasikan menuju ke Yang Maha Kuasa. Keterkaitan antara definisi bentuk dan makna dari penerapan garis pada objek tersebut adalah keikhlasan akan membawa kebebasan dan kemudahan dalam laku kehidupan. Penerapan *mixed media* dalam karya ini menggunakan semprotan *modeling paste* untuk membuat objek tanaman sulur yang tampak merambat dan menyelubungi batuan bagian bawah. Selain itu *modeling paste* disapukan secara tebal pada objek gundukan tanah makam pada sisi kanan dan kiri bawah untuk memenuhi unsur tekstur nyata.

3.5. Publikasi Karya Seni

Publikasi karya dilakukan dengan mengadakan kegiatan pameran karya seni selama tiga hari pada tanggal 23-25 Oktober 2024 yang bertempat di Gedung D18 lantai 2 selasar Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Kegiatan publikasi karya ini dilakukan oleh penulis dengan maksud mengenalkan cerita Ajisaka: *Dumadine Aksara Jawa* kepada pengunjung pameran melalui karya seni lukis serta untuk mendapatkan timbal balik berupa apresiasi, penilaian dan masukan. Selama tiga hari pelaksanaan pameran terdapat 46 pengunjung yang secara keseluruhan berasal dari Universitas Negeri Malang yang berperan dalam menyukseskan tujuan dari pameran karya seni yang diadakan oleh penulis.

Selama pelaksanaan pameran, penulis mendapatkan berbagai timbal balik dari pengunjung menyangkut komposisi visual karya, konsep, dan penataan (*display*) karya yang dipamerkan. Dalam segi komposisi visual adalah pada tubuh objek manusia di salah satu karya secara proporsi masih kurang realistis dan seimbang. Selain itu dalam pewarnaan keputusan penulis untuk banyak melibatkan warna hitam untuk menciptakan kesan yang suram justru membuat kesan dari karya lukis menjadi kusam sehingga lebih baik menggunakan berbagai campuran dari warna primer sebagai alternatif memunculkan warna gelap. Lalu untuk konsep *mixed media* masih mempunyai kekurangan karena masih kurang seimbang dan hanya menonjol pada salah satu karya lukis saja. Terakhir dalam segi penataan (*display*) pengunjung menyayangkan penataan yang terkesan sepi karena kurangnya sentuhan beberapa dekorasi pendukung seperti pemberian tanaman sulur imitasi, lampu-lampu berwarna hangat, serta *speaker* yang memutar instrument musik bernuansa tradisional yang selaras dengan tema yang diambil oleh penulis.

Selain paparan terkait kritik dan saran, penulis menemukan fakta berdasarkan bahwa dibalik eksistensi cerita rakyat Ajisaka, sebagian besar pengunjung menyampaikan bahwa masih belum mengetahui secara keseluruhan alur cerita Ajisaka terutama pada alur yang menjadi titik fokus yang penulis usung yaitu mengenai asal-usul aksara Jawa dari sudut pandang cerita rakyat. Berangkat dari hal tersebut membuat penulis senantiasa mendampingi pengunjung selama mengamati karya sembari memberikan narasi singkat sebagai penyaluran pengetahuan baru bagi mereka. Penulis juga menyampaikan nilai sosial yang terkandung dalam alur cerita memenuhi salah satu tujuan adanya cerita rakyat sebagai media edukasi dan kontrol sosial. Timbal balik secara lisan yang disampaikan langsung kepada penulis ialah mereka merasakan

pengalaman baru dalam menikmati karya seni lukis serta mendapatkan pengetahuan baru yaitu alur cerita rakyat Ajisaka: *Dumadine Aksara Jawa*. Berdasarkan beberapa paparan dari hasil timbal balik yang diberikan oleh pengunjung memiliki dampak positif yang membangun serta sangat membantu penulis sebagai bahan evaluasi untuk kemajuan dalam berkarya seni lukis pada kesempatan selanjutnya.



Gambar 2. Kegiatan Pameran

4. Simpulan

Kesadaran akan pentingnya pelestarian cerita rakyat, serta kegelisahan terhadap minimnya penyebaran pembelajaran budaya daerah di masyarakat, menjadi inspirasi dalam pengambilan tema cerita rakyat *Ajisaka: Dumadine Aksara Jawa* sebagai dasar penciptaan karya seni lukis *mixed media* yang bersifat ilustratif. Melalui proses penciptaan ini, penulis menerapkan beragam bahan *mixed media* untuk menghasilkan karya dengan kesan artistik dan dramatis yang sejalan dengan karakteristik aliran Romantisme. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada tiga tahapan yang dikemukakan oleh Alma Hawkins, yakni eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Hasil akhir dari proses tersebut menghasilkan lima karya lukis yang berjudul “Loro Utusan”, “Pasulayan”, “Tekaning Pati”, “Mati Sampyuh”, dan “Kasetyane Dora lan Sembada”. Seluruh karya tersebut kemudian dipublikasikan melalui kegiatan pameran sebagai media untuk mengenalkan cerita rakyat *Ajisaka: Dumadine Aksara* kepada masyarakat, sekaligus untuk memperoleh umpan balik dari pengunjung berupa kritik, saran, dan apresiasi. Umpan balik tersebut menjadi bahan evaluasi penting bagi penulis dalam mengembangkan karya seni berikutnya.

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengeksplorasi bentuk media visual lainnya, seperti animasi digital, komik interaktif, atau *augmented reality* (AR), guna memperluas jangkauan pengenalan cerita rakyat kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengkaji respons audiens secara lebih mendalam melalui studi etnografi atau pendekatan kualitatif lainnya untuk memahami dampak representasi cerita rakyat dalam seni visual terhadap pelestarian nilai budaya lokal.

Daftar Rujukan

- Bahari, N. (2014). *Kritik seni*. Pustaka Belajar.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Balai Pustaka.
- Djelantik, A. A. M. (2004). *Estetika: Sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dengan Arti.
- Haryono, S. (2016). Penciptaan karya seni lukis impresionisme mixed media. *Asintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 8(2), 125. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/894038>

- Kartika, D. S. (2017). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.
- Merdiana, Y. Y. (2019). Struktur, konteks, dan fungsi cerita rakyat Medangkamulyan. *Jurnal Saka*, 1(2), 38. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 171. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Ponimin, Nugroho, S., & Nusantara, O. V. A. (2023). Apresiasi dan kreasi seni rupa Nusantara sebagai pendorong kecintaan terhadap budaya Nusantara bagi siswa Sekolah Indonesia Riyadh Arab Saudi. *Jurnal Studi Budaya Nusantara*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.21776/ub.sbn.2022.007.01.02>
- Pujiyanto, M. (2011). Warna berbicara. *DeKaVe*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i2.153>
- Purwatiningsih. (2002). *Metodologi penelitian*. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang, Fakultas Sastra, Jurusan Seni dan Desain.
- Putra, I. G. J. (2018). *Fictive dream: Menafsir mimpi, menggali realitas dalam penciptaan seni*. Senada: Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi, 1(1), 242. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/54>
- Putra, T. M. (2011). *Ekspresi wajah dalam karya seni lukis* [Skripsi tidak diterbitkan]. FBS UNP.
- Putro, D. F. E. (2017). Tokoh Ariel Mermaid dalam karya seni lukis mix media. *Jurnal Ekspresi Seni*, 19(1), 101. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/download/131/113>
- Riyadi, S. (2007). *Makna simbolik legenda Aji Saka*. Balai Bahasa Yogyakarta.
- Riyanto, A. (2018). Cita-cita hidup bahagia sebagai tema dalam penciptaan karya seni lukis. *Jurnal Imajinasi*, 12(1), 39–42. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i1.14355>
- Rochbeind, F. (2022). Penciptaan karya lukis dengan tema perempuan dalam labirin kodratnya: Suatu tinjauan hermeneutic. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 8(2), 104. <https://journal.isi.ac.id/index.php/jcia/article/viewFile/7543/2814>
- Sabban, M. M. (2024). Edukasi bahasa dan sastra untuk masyarakat: Memperkenalkan cerita rakyat lokal. *ABDIMAS UBN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Banda Naira*, 1(1), 9–10. <https://josths.id/ojs3/index.php/bakubantu/article/view/386>
- Salam, S. (2017). *Seni ilustrasi*. Badan Penerbit UNM.
- Salam, S., dkk. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Soedarsono, R. M. (2001). *Metodologi penelitian seni pertunjukan dan seni rupa*. kuBuku.
- Sulistyorini, D., & Andalas, E. F. (2017). *Sastra lisan*. Citra Intrans Selaras.
- Sumarwahyudi. (2011). *Filsafat ilmu seni*. Pustaka Kaiswaran.
- Sumarwahyudi. (2010). *Perkembangan konsep seni dan keindahan dari masa ke masa*. Cakrawala Indonesia.
- Sumitri, N. W. (2023). Eksistensi cerita rakyat dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat di Manggarai Timur. *Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, 3(1), 45–51. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/index>
- Sunarsih, S. (2017). *Ajisaka: Dumasine Aksara Jawa*. Penerbit Erlangga.
- Suryana, Y. (2017). Akulturasi kebudayaan (Hindu-Budha-Islam) dalam buku teks pelajaran Sejarah Nasional Indonesia. *JPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 104. <https://doi.org/10.17509/jpis.v26i1.6925>
- Widodo, T. (2011). *Pengantar seni lukis: Seni abstrak/representasional*. Pustaka Kaiswaran.
- Widodo, T. (2014). *Komposisi dalam seni lukis*. Cakrawala Indonesia.
- Widyokusumo, L. (2013). Fungsi garis pada desain dan sketsa. *Humaniora*, 4(1), 341. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3444/2830>