

KISAH ARJUNAWIWAHA PADA RELIEF GOA SELOMANGLENG TULUNGAGUNG SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN BATIK LUKIS

Kartika Indah Wahyuni¹, Triyono Widodo², Lisa Sidyawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra
Universitas Negeri Malang
E-mail: kartika.indah.1802516@students.um.ac.id

ABSTRAK

Goa Selomangleng merupakan situs budaya yang ada di Tulungagung. Goa ini memiliki relief yang menggambarkan cerita kisah Arjunawiwaha. Tetapi situs ini kurang adanya renovasi sehingga banyak masyarakat yang tidak tahu letaknya bahkan cerita yang terkandung pada reliefnya. Ketertarikan penulis pada situs budaya ini adalah ketika penulis merasakan kepekaan artistik terhadap relief Arjunawiwaha yang diolah dan diciptakan melalui kegelisahan penciptanya. Latar belakang tersebut menjadi landasan dalam berkarya untuk mengenalkan situs budaya yang memiliki banyak nilai moral namun banyak masyarakat yang belum mengetahui bahkan mengenalnya. Tujuan penciptaan ini adalah mendeskripsikan ide konsep batik lukis yang terinspirasi dari kisah Arjunawiwaha, mendeskripsikan proses kreatif penciptaan batik Lukis dan mendeskripsikan hasil dari penciptaan karya batik lukis. Terwujudnya karya batik lukis ini diharapkan relief yang menceritakan tentang Arjunawiwaha ini lebih dikenal oleh masyarakat luas. Proses penciptaan batik lukis ini menggunakan metode penciptaan Alma Hawkins yang memiliki 3 proses yaitu eksplorasi, improvisasi/perancangan dan perwujudan. Karya batik lukis yang diciptakan menjadi dua karya yang berasal dari alur kisah Arjuna namun diciptakan menjadi karya yang interpretatif dan mengekspresikan kegelisahan pencipta. Kedua karya tersebut berjudul Harta, Tahta, Wanita dan *Bebedheg Ganjaran*. Karya batik lukis bertema Arjunawiwaha ini, sebagai sarana pengenalan situs budaya yang harus dikenal dan dijaga kelestariannya.

Kata kunci: batik lukis, Arjunawiwaha, Goa Selomangleng, cagar budaya

ABSTRACT

The Story of Arjunawiwaha in Relief Selomangleng Tulungagung Cave As The Inspiration of Creation Painting Batik. Goa Selomangleng is a cultural site in Tulungagung. This cave has reliefs that describe the story of the Arjunawiwaha story. But this site lacks renovation so that many people do not know the location and even the story contained in the reliefs. The author's interest in this cultural site is when the author feels artistic sensitivity towards the Arjunawiwaha reliefs that are processed and created through the anxiety of the creator. This background becomes the basis for creating works to introduce cultural sites that have many moral values but many people do not know or even recognize them. The purpose of this creation is to describe the concept idea of painted batik inspired by the story of Arjunawiwaha, describe the creative process of creating painted batik and describe the results of the creation of painted batik works. The realization of this painted batik work is expected that the relief that talks about Arjunawiwaha is better known by the wider community. The process of creating this painted batik uses the Alma Hawkins creation method which has 3 processes, namely exploration, improvisation / design and realization. The painted batik works created into two works derived from the Arjuna storyline but created into interpretative works and express the creator's anxiety. The two works are entitled Harta, Tahta, Wanita and *Bebedheg Ganjaran*. This Arjunawiwaha-themed batik painting is a means of introducing cultural sites that must be recognized and preserved.

Keywords: batik painting, Arjunawiwaha, Selomangleng Cave, cultural conservation

1. Pendahuluan

Di era canggihnya perkembangan zaman saat ini, sejarah mulai jarang diminati untuk dipelajari bahkan terabaikan oleh generasi muda yang mana merekalah yang akan melanjutkan perjuangan untuk melestarikan dan menjaga budaya Indonesia yang kini mulai tertinggal oleh kecanggihan zaman (Nahak, 2019). Seperti yang kita tahu Indonesia memiliki sejarah yang panjang dari zaman prasejarah, zaman kerajaan Hindu-Budha hingga zaman kerajaan Islam, tentunya Indonesia memiliki banyak jejak sejarah atau bisa kita sebut dengan istilah cagar budaya, cagar budaya sendiri adalah sebuah bukti yang memiliki pesan-pesan dan nilai yang penting seperti nilai sejarah, pendidikan agama, maupun ilmu pengetahuan, setiap daerah yang ada di Indonesia tentu memiliki cagar budaya yang beragam, peninggalan leluhur ini perlu untuk dijaga dan digali nilai-nilainya yang mana sudah ditanamkan oleh leluhur untuk kehidupan yang akan dijalani karena pada dasarnya cagar budaya bersifat jamak, yang mana perlu didalami ataupun dikaji secara multidisipliner agar mendapatkan pemahaman yang lebih luas (Mas'ad, 2020).

Salah satu daerah yang memiliki perjalanan sejarah yang panjang dari zaman paleolitik sekitar 40.000 sampai 25.000 tahun lalu yaitu kabupaten Tulungagung (Kasnowihardjo, 2010). Salah satu peninggalan sejarah yang ada di Tulungagung yaitu relief pada Goa Selomangleng yang terletak di daerah dusun Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung, kurangnya akses yang memadai menuju goa yang letaknya sedikit naik di kawasan perbukitan menjadikan goa ini jarang dikunjungi padahal situs ini dapat dijadikan tempat wisata edukasi. Goa Selomangleng termasuk salah satu peninggalan Hindu-Budha (Setiawan & Setiadarma, 2018). Pada goa Selomangleng Tulungagung terdapat relief penggalan kisah Arjuna salah satu tokoh pewayangan sepenggal kisah Arjuna yaitu "Arjuna Wiwaha". Pada dasarnya relief merupakan sebuah karya seni yang dijadikan orang zaman dulu untuk menjadi media bercerita atau menggambarkan falsafah hidup yang memiliki makna yang

mendalam untuk menyampaikan pesan dan harapan orang-orang terdahulu sebagai bukti tanda budaya dan agama untuk generasi-generasi selanjutnya (Lelono, 2016). Relief tersebut menceritakan tentang kisah Arjuna Wiwaha atau kakawinan Arjuna yaitu salah satu kisah pewayangan, kisah klasiknya ditulis oleh Mpu Kanwa pada abad XI Masehi pada masa pemerintahan Airlangga. Namun keberadaan goa ini termasuk peninggalan kerajaan mataram kuno yang pada akhirnya akan menjadi kerajaan Kediri (Izza, 2014). Relief goa Selomangleng menceritakan tentang kisah Arjuna Wiwaha yang sedang melakukan tapabrata di gunung Indrakala (Devianti & Amzy, 2019). Namun, kondisi cagar budaya goa Selomangleng kurang terawat dilihat dari jalur menuju goa tersebut masih banyak tumbuh-tumbuhan liar dan tidak adanya penunjuk jalan, hal ini menyebabkan akses menuju situs tersebut menjadi sulit dijangkau sehingga masyarakat kurang berminat untuk mengunjungi ataupun mempelajari latar belakang sejarah yang ada pada goa Selomangleng selain itu kurangnya literatur yang membahas secara mendalam tentang relief yang ada di goa Selomangleng (Angga, 2019).

Latar belakang dari permasalahan yang ada pencipta tertarik mengangkat kisah Arjunawiwaha yang ada pada relief goa Selomangleng menjadi karya seni batik lukis dengan tujuan dan harapan dapat menggali dan menyampaikan nilai-nilai moral yang terdapat pada relief kepada masyarakat luas dan juga melestarikan nilai-nilai budaya dan juga pesan yang terkandung di dalamnya sehingga kita dapat mengambil nilai kebaikannya, sesuai dengan minat penulis untuk mewujudkan karyanya menggunakan seni batik lukis agar batik dengan teknik tradisional di Indonesia tidak tertinggal oleh kecanggihan zaman dan mengenalkan kembali bahwa batik di Indonesia tidak hanya batik tulis saja. Pemilihan batik lukis ditujukan agar penulis lebih ekspresif, tidak terpaku dengan motif tradisional dan tentunya lebih bebas dalam berkarya sehingga dapat memberi kebebasan persepsi kepada penikmatnya. Karena pada dasarnya batik lukis memiliki corak

bebas tanpa adanya ketentuan-ketentuan tertentu seperti batik tradisional, seperti namanya batik ini merupakan teknik membatik dengan cara melukis menggunakan kuas atau dapat dikombinasikan dengan canting tanpa adanya pakem tertentu (Amrulloh & Ratyningrum, 2018). Dibandingkan dengan batik lukis yang lain, batik lukis ini dapat dikatakan sebagai seni batik kontemporer yang memiliki ide ataupun gagasan yang penting untuk mengenalkan dan melestarikan cagar budaya di Tulungagung yaitu relief pada goa Selomangleng. Penulis mengangkat cerita kisah Arjunawiwaha yang ada pada relief goa Selomangleng yang diolah melalui sudut pandang teoritis penulis dengan adanya simbol-simbol yang dapat menjadi sarana berkomunikasi antara penulis dan penikmatnya. Penulis ingin memperlihatkan kepada masyarakat umum tentang pandangan orang-orang terdahulu menyikapi suatu keadaan melalui karya seni lukis batik lukis sekaligus mengenalkan lebih luas lagi adanya situs budaya goa Selomangleng yang ada di Tulungagung. (Angga, 2019). Karya batik lukis ini dipublikasikan dengan pelaksanaan pameran guna untuk memberi edukasi dan pengetahuan tentang nilai-nilai yang ada pada relief goa Selomangleng kepada masyarakat khususnya masyarakat Tulungagung.



Gambar 1. Tahap Penulisan Karya Seni
(Sumber: Susanti 2018)

2. Metode

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang dilakukan dalam menciptakan karya seni. Penulisan karya seni batik lukis dengan tema cagar budaya melalui beberapa tahapan dalam perwujudannya. Sebagai landasan teori dalam penulisan digunakan teori Alma Hawkins (Susanti, 2015) Seperti tampak pada Gambar 1. Berdasarkan skema penulisan seni menurut Alma Hawkins tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Eksplorasi. Tahap mengeksplor sumber gagasan dan inspirasi, pada penulisan ini yaitu relief kisah Arjunawiwaha sebagai ide penulisan, yang kemudian diolah dari sumber masalah dan menghasilkan beberapa konten atau konsep karya. Pada tahap ini, pengumpulan sumber data diperoleh dari hasil observasi. Observasi didapat dari pengamatan di lapangan dan kajian sumber dari beberapa platform. Tahap ini merupakan jajakan awal dalam menciptakan karya oleh karna itu tahap ini sangat penting agar memunculkan ide-ide pada setiap karyanya (Fiyanto, 2018). Setelah menggali secara mendalam tentang alur cerita dari kisah tersebut yang ditunjukkan dengan adanya relief pada goa Selomangleng, sehingga dalam tahap ini bisa menjadi pedoman dalam proses penulisan karya seni batik lukis. Berikut adalah kegiatan eksplorasi yang dilakukan penulis dalam mencari ide: (1) Pengamatan secara visual terhadap objek dari tujuh relief kisah Arjunawiwaha untuk merangsang tumbuhnya kreativitas dalam penulisan batik Lukis; (2) Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dari jurnal maupun buku untuk mendapatkan inspirasi dari karya terdahulu maupun pemahaman dari alur kisah tersebut sehingga dapat memperkuat gagasan penulisan dalam menyusun konsep penulisan karya seni batik Lukis; (3) Mengembangkan imajinasi agar mendapatkan ide kreatif dan mengaitkan dengan permasalahan yang ada pada saat ini yang masih terkait dengan nilai-nilai yang ada pada kisah Arjunawiwaha yang dijadikan sumber ide dalam penulisan karya seni batik lukis.

Improvisasi/Eksprementasi. Pada tahap ini menetapkan rancangan yang menarik melalui proses eksplorasi bentuk dan teknik. Pada tahapan

penyempurnaan atau improvisasi yaitu mengembangkan gagasan awal menjadi suatu gambaran dan pemantapan gagasan yang telah ditemukan alur cerita Arjuna Wiwaha yang diangkat pada penulisan karya batik lukis.

Perwujudan. Mewujudkan konsepsi karya seni pada media dari beberapa alternatif konsep dan sketsa dengan memperhatikan nilai artistik dari ide yang dibuat, lukisan yang dibuat dengan komposisi dan lukisan yang memiliki satu kesatuan namun beranekaragam. Prinsip tersebut di antaranya adalah keserasian, kesebandingan, irama, proporsi dan sebagainya (Madijono, 2019). Pada tahap perwujudan ini adalah proses aktualisasi ke dalam media alat bahan dan teknik langkah-langkah tahap penyelesaian sebagai berikut: (1) Langkah pertama penulis melakukan pengolahan sumber ide mencari yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk konsep hasil konsep diaktualisasikan dalam beberapa gambar sketsa alternatif; (2) Langkah kedua penggambaran sketsa dituangkan dalam sehelai kain mori sesuai dengan penempatan yang sudah tersusun dalam sketsa; (3) Langkah ketiga proses pencantingan memori yang sudah dipola semua berupa kerangka yang kemudian diganti menggunakan *canting* hasil dari pola batik tersebut; (4) Langkah keempat pemberian warna sesuai dengan media batik lukis maka pewarnaan menggunakan pewarna remazol sesuai dengan namanya proses pewarnaan dilakukan dengan cara melukis menggunakan kuas; (5) Langkah kelima yaitu pemberian waterglass tahap ini merupakan penentu hasil dari batik lukis karena pewarnaan yang tidak merata atau pemberian watak gelas yang sedikit akan mengurangi ketajaman kain; (6) Langkah keenam pengeringan kain sampai kain benar-benar kering; dan (7) Langkah terakhir yaitu *nglorot* atau merebus kain di dalam air mendidih sampai malam benar-benar hilang kemudian dijemur atau dikeringkan selanjutnya terwujudnya hasil aktualisasi sumber ide berjumlah 7 buah karya seni batik lukis dalam penyajian karya dalam bentuk pameran yang di dalamnya terdapat apresiasi dan uji karya. Dari hasil penulisan ini akan mendeskripsikan bentuk narasi dan deskripsi dari sumber atau konsep rancangan di setiap karyanya.

Rancangan karya ini memiliki tujuan untuk menunjukkan pesan-pesan yang ada pada relief goa Selomangleng namun dengan sudut pandang penulis.

3. Hasil dan Pembahasan

Kebutuhan spiritual merupakan tujuan dari seni murni dengan mengungkapkan pengalaman dan pengetahuan penulis sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh penikmat. Karakter dan keindahan pada seni rupa berasal dari sesuatu yang bersifat subjektif, oleh karena itu karakter keindahan seni rupa bukan hanya memperlihatkan bentuk karya saja namun juga mana dan nilai yang ada pada karya (Winarto, 2018). Penulisan batik lukis dapat dikatakan sebagai bentuk ungkapan seseorang melalui pengalaman estetik yang diwujudkan menjadi karya dua dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip seni rupa seperti warna, garis, bentuk dan tekstur. Batik lukis ini dapat disebut dengan karya seni lukis representasional sebagai ungkapan konsep ide dari penulisnya yang dapat dipahami melalui penjelasan latar belakang atau pemilihan tema oleh penulisnya (Widodo, 2011). Dalam penulisan batik lukis ini penulis terinspirasi dari relief goa Selomangleng Tulungagung yang menceritakan tentang kisah Arjunwihaha, dimulai dengan kisah Arjuna yang sedang bertapa di Gunung Indrakala untuk mendapatkan kekuatan supaya dapat bertemu dengan Dewa Siwa (Indriyani et al., 2019). Di sisi lain ada raksasa jahat bernama Niwatakawaca yang ingin menghancurkan kahyangan. Dengan kekuatan sakti yang dimiliki oleh raksasa tersebut tidak ada satu pun dewa yang mampu melawannya. Namun Niwatakawaca dapat terkalahkan oleh manusia yang memiliki kesaktian. Mendengar sosok Arjuna yang sedang bertapa Bathara Indra ingin mencoba menguji Arjuna dengan mendatangkan tujuh bidadari yang berparas cantik untuk menggoda Arjuna. Namun, pertapaannya tidak tergoyahkan sama sekali padahal semua alat indranya masih berfungsi dengan baik, masih bisa mendengar, melihat, bahkan merasa (Setiawan & Setiadarma, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa Arjuna teguh pendirian dan tidak mudah

terpengaruh dengan hal-hal yang seharusnya tidak dilakukan. Setelah gagal menggoda Arjuna, 7 bidadari kembali ke kahyangan. Namun, yang ditakutkan Bathara Indra jika *tapabrata* yang dilakukan Arjuna bertujuan untuk mencapai *moksa* atau terlepas tentang segala hal yang bersifat duniawi dengan demikian Arjuna tidak akan mau melawan Niwatakawaca. Maka, untuk membuktikan keraguannya Bathara Indra datang ke Indrakala menemui Arjuna. Ia menyamar menjadi seorang resi tua dan berpura-pura kesakitan dan tak berdaya mendekati tempat pertapaan Arjuna. Rasa empati yang dimiliki Arjuna membuatnya memberhentikan pertapaannya untuk menolong resi dan mempersilahkan untuk masuk dan beristirahat di tempatnya. Bathara Indra semakin yakin bahwa Arjuna pasti bisa melawan Niwatakawaca (Purwyantoro, 2016). Dengan keteguhan hatinya Arjuna juga memiliki empati yang tinggi, mau menolong siapa pun yang membutuhkannya tanpa mengharapkan suatu imbalan sedikit pun. Setelah Arjuna bersedia membantu menyelamatkan kahyangan dia kembali melakukan *tapabrata* namun ada seekor babi hutan yang datang dan merusak semua yang ada di sekitar pertapaannya. Ia lalu melepaskan anak panah ke babi hutan tersebut namun ada anak panah dari arah lain yang melesat tepat di tempat anak panah milik Arjuna. Terjadilah perdebatan antara mereka namun Arjuna tetap yakin dengan keyakinannya jika anak panah yang menewaskan babi tersebut adalah miliknya. Ternyata pemburu yang berdebat dengan Arjuna adalah jelmaan Dewa Siwa. Dengan ketegasan dan keyakinan Arjuna, Dewa Siwa memberinya panah Pasopati. Panah tersebut adalah panah yang pada akhirnya dapat menghabisi nyawa Niwatakawaca (Santoso, 2014). Sikap Arjuna menunjukkan bahwa dia tegas dan tidak mudah terpengaruh. Karena keserakahan dan kesombongan Niwatakawaca akhirnya tewas di tangan Arjuna, panah pasopati Arjuna melesat tepat di lidah raksasa jahat yang mana itu adalah titik kelemahannya. Setelah Arjuna berhasil menyelamatkan kahyangan dari Niwatakawaca. Sebagai imbalannya, Batara Indra mengizinkan Arjuna mengawini Supraba dan keenam bidadari yang mengunjunginya saat

bertapa. Selain itu Batara Indra memberinya tahta di kahyangan sebagai raja (Indriyani et al., 2019). Kisah ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang dimulai dengan niat yang baik pasti juga akan memberikan hasil yang baik.

Proses Berkarya

Pada penulisan batik lukis ini penulis menggunakan teknik *colet* dalam mewujudkan karyanya dengan menonjolkan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan suatu kejadian ataupun sifat menurut pandangan penulis namun masih terkesan bebas agar penikmatnya. Tidak hanya terpacu dengan sudut pandang penulis. Media maupun aliran karya seni yang semakin beragam dengan adanya perkembangan seni kontemporer, karya seni kontemporer tidak lagi dibedakan dalam jenis aliran, bentuk ataupun media yang digunakan. Melainkan dapat dibedakan dari karya yang dibuat dengan jelas dan lugas menampilkan visualisasi bentuk tradisi tanpa adanya perubahan dari bentuk aslinya dan karya seni yang sudah dideformasi bentuknya dari bentuk aslinya atau menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menggambarkan bentuk aslinya (Himawan & Nugroho, 2014). Proses penulisan karya seni dengan menggunakan metode dari beberapa ahli akan memudahkan proses berkarya seni melalui tahap-tahap yang sudah ditentukan. Proses dalam berkarya seni dimulai dari tahap eksplorasi, improvisasi dan perwujudan. Proses tersebut menghasilkan karya seni berjudul "harta, tahta, wanita" dan "*Bebedhag Ganjaran*".

Dalam penciptaan batik Lukis, penulis melakukan eksplorasi melalui pengumpulan narasi, kajian pendukung dan pengamatan dari sumber ide yaitu relief pada goa Selomangleng yang ada di Tulungagung sebagai pendorong untuk mendapatkan konsep karya atau bisa disebut dengan *Grounding the Ideal*/penguatan ide (Hayati, 2021). Melalui pengamatan dan mengumpulkan dari berbagai sumber yang terkait, penulis dapat melakukan perancangan visual dan konsep dengan mengembangkan kisah Arjunawiwaha pada goa Selomangleng menurut sudut pandang penulis (Fiyanto, 2018). Melalui proses eksplorasi ide,

penulis menemukan beberapa gagasan dari setiap alur kisah Arjunawiwaha yang dimaknai untuk menanggapi suatu keadaan sosial yang terjadi saat ini.

Setelah mendapatkan ide untuk dituangkan ke dalam bentuk karya penulis melakukan kajian atau karya terdahulu untuk mendapatkan referensi perwujudan visualnya. Improvisasi dilakukan untuk menghasilkan karya yang lebih menarik dan juga desain yang kreatif dan unik. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mempersiapkan sketsa terlebih dahulu untuk mendapatkan desain yang terpilih yang nantinya akan direalisasikan menjadi karya batik lukis dengan sumber inspirasi Arjunawiwaha. Selain itu tahap improvisasi juga dilakukan dengan kegiatan eksplorasi alat dan bahan maupun teknik yang akan digunakan, sehingga pada proses penulisan ini akan mendapatkan hasil yang maksimal. Eksplorasi yang dilakukan pada penulisan batik lukis yaitu eksplorasi elemen visual, eksplorasi sketsa, eksplorasi bahan dan eksplorasi teknik. Penulis membuat beberapa alternatif sketsa dalam tahap ini agar dapat menambahkan atau mengurangi objek pada sketsa sebelumnya sehingga mendapatkan bentuk visual yang diinginkan.

Dalam proses perwujudan didasari dengan pemilihan sketsa dari beberapa sketsa alternatif yang sudah dibuat yang kemudian dipindahkan pada kain sebelum di-*canting*. Pada tahap pemindahan sketsa ini tidak menutup kemungkinan terjadi improvisasi dalam proses pembuatannya. Setelah sketsa selesai dibuat di atas kain, dilanjutkan dengan proses *pencanting-an* menggunakan lilin batik. Proses ini dibuat sesuai dengan konsep sketsa yang telah dibuat di atas kain, namun masih bisa melakukan improvisasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses *pencanting-an* diperlukan ketekunan dan konsistensi.

Setelah proses *pencantingan* pada kain selesai dikerjakan, kemudian dilakukan proses pewarnaan pada kain yang sudah di-*canting*. Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan pewarna *remazol* dengan teknik *colet* menggunakan kuas. Penulis terinspirasi dari teknik yang digunakan oleh Guntur Sasono pada karyanya yang berjudul “Dewi Fortuna” (Amrulloh & Ratyaningrum, 2018).

Tabel 1. Proses Hasil Karya Batik Lukis.

No.	Sketsa Terpilih	Karya Batik Lukis	Deskripsi Karya
1			Judul: Harta, Tahta, Wanita. Objek utama atau tokoh utama terletak pada tokoh Arjuna yang menghadap ke kiri dengan warna yang berbeda di antara tokoh yang lain, objek kedua yaitu tokoh yang digambarkan sebagai tujuh bidadari yang mengarah ke kanan, penambahan objek seperti pohon, kursi jabatan, dan palu hakim.
2			Judul: Bebedheg Ganjaran. Objek utama terletak pada tokoh yang menggambarkan lakon wayang Arjuna, pada adegan ini ditambah dengan peran resi, dalam karya tersebut penggambaran resi diwujudkan seperti orang tua renta. Objek tambahan atau pendukung yaitu objek seperti mata, mega mendung dan tumbuh-tumbuhan.
3			Judul: Rebut Dheg. Objek yang menggambarkan sosok virus menjadi pusat permasalahan pada cerita karya tersebut. Dua tokoh selanjutnya menggambarkan sosok Arjuna dan seorang pemburu lengkap dengan senjatanya masing-masing. Objek pendukung seperti motif mega mendung dan tumbuh-tumbuhan yang menggambarkan situasi tempat.

- 4   Judul: *Pasupati*. Objek utama pada karya ini yaitu tokoh yang menggambarkan sosok Arjuna, Dewa Siwa lengkap dengan lembu kendaraannya. Didukung dengan latar yang menggambarkan motif mega mendung dan motif-motif lainnya yang menunjukkan latar tempat suasana.

- 5   Judul: *Bandayuda*. Objek utama pada karya ini yaitu tokoh yang menggambarkan sosok Arjuna beserta panah pasopati dan tokoh seperti virus. Objek seperti alat suntik diibaratkan sebagai anak panah. Objek pendukung seperti mega mendung dan tumbuh-tumbuhan ditujukan untuk menjelaskan latar tempat suasana.

- 6   Judul: *Purnama*. Objek utama pada karya ini yaitu tokoh yang menggambarkan sosok Arjuna, tujuh bidadari, Dewa Siwa dan Bathara Indra. Objek pendukung yang terlihat seperti motif mega mendung, tongkat dan matahari ditujukan untuk menjelaskan latar tempat suasana.

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penggoresan warna *remazol* dilakukan menggunakan kuas lukis berbagai ukuran dengan menyesuaikan kerumitan detail yang dibuat dengan mempertimbangkan komposisi warna.

Setelah melalui proses pewarnaan kain batik kemudian melakukan proses fiksasi dengan memberi pengunci warna berupa *waterglass* dengan mengoleskan menggunakan kuas di atas permukaan



Gambar 2. *Harta, Tahta, Wanita*, 70 cmx100 cm, 2022
(Sumber: Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni)

kain. Pada proses *pelorodan* kain yang sudah diwarnai dan diberi *waterglass* kemudian direbus dengan air panas hingga lilin yang ada pada kain hilang. Lalu dicuci hingga benar-benar bersih dari sisa lilin yang menempel.

Pemaparan tentang karya yang terinspirasi dari beberapa penggalan kisah Arjunawiwaha yang diubah menjadi suatu karya yang menggambarkan keadaan-keadaan sosial saat ini menurut sudut pandang penulis.

Karya batik lukis berjudul “*Harta, Tahta, Wanita*” (Gambar 2) ini terinspirasi pada adegan ketika Arjuna sedang bertapa di gunung Indrakala dan diganggu oleh 7 bidadari segala upaya telah dilakukan agar Arjuna gagal dalam pertapaannya namun ketujuh bidadari tersebut gagal menggodanya (Santoso, 2014). Sosok Arjuna digambarkan seolah-olah terlihat seperti seorang

hakim yang sedang duduk di kursi jabatannya dilengkapi dengan objek seperti palu hakim. Selain itu ada sosok yang menggambarkan 7 bidadari dengan lambaian tangannya kepada Arjuna terlihat seperti sedang menggoda dan tangan yang digambarkan menyodorkan uang kepada Arjuna. Dari sini penulis menarik sudut pandang dan memberikan contoh seperti seorang hakim atau pun juga manusia yang tetap istiqomah dengan tujuan hidup karena harta, tahta, dan wanita adalah ujian duniawi. Oleh karena itu, dengan adanya pengendalian nafsu dan mengerti dengan batasan-batasannya ketertarikan dengan urusan duniawi harus disikapi secara bijak dibekali dengan akal sehat yang dapat membedakan mana yang merupakan keinginan dan mana yang kebutuhan. Jangan sampai hati nurani kita hilang tenggelam hanya karena hawa nafsu yang tak bisa dikendalikan (Abdurrasyid, 2018). Sosok Arjuna digambarkan tetap menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam keteguhan jiwanya meskipun banyak imbalan berupa materi ataupun pangkat untuk berbuat kemungkaran.

Karya ini menggambarkan 7 sosok bidadari yang mengenakan hiasan-hiasan yang ada pada tokoh wayang perempuan di sisi kiri. Tujuh objek yang digambarkan seperti sosok 7 bidadari menghadap ke kanan dan juga lambaian tangan mengarah ke arah kanan. Seolah-olah 7 bidadari tersebut sedang menggoda sosok Arjuna. Sosok Arjuna dan juga objek yang menggambarkan pohon dengan ranting yang menjulur ke arah kiri memberikan kesan keseimbangan yang pas antara objek yang berlawanan arah. Keseimbangan ini dapat diatur dengan menyeimbangkan antara bentuk satu dengan bentuk yang lain atau ukuran satu dengan ukuran yang lain. Keseimbangan didapat dari adanya ukuran ataupun bentuk dan juga adanya warna (Madijono, 2019). Kesatuan dalam perwujudan karya sangat penting dalam prinsip seni rupa kesatuan merupakan pengorganisasian dari seperti warna, arah, urutan dan lain sebagainya, sehingga dapat menunjukkan kesan secara utuh (Handayani, 2015). Dalam karya batik lukis ini warna coklat adalah warna



Gambar 3. Bebedhag Ganjaran, 100 cmx70 cm, 2022
Sumber : Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni, 2022



Gambar 4. Rebut Dheg, 100 cmx70 cm, 2022
Sumber : Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni, 2022

yang paling mendominasi, dengan adanya persamaan warna di setiap objeknya menimbulkan kesan yang utuh dalam karya batik lukis ini. Bentuk pengulangan wajah tokoh-tokoh yang ada pada karya tersebut memberikan irama sehingga terlihat gerak atau arah yang dituju karena pada dasarnya irama atau ritme merupakan suatu pengulangan pada unsur seni rupa secara terus-menerus dan teratur dalam suatu kesatuan, sehingga akan terlihat gerak dan arah. Hal tersebut dapat dicapai melalui 3 cara yaitu melalui pengulangan bentuk, variasi, gradasi warna, dan melalui gerak garis yang berkesinambungan (Madijono, 2019). Pemilihan warna coklat yang mendominasi dan latar belakang berwarna biru memberikan kesan kedamaian, ketenangan dan kesuburan.

Karya kedua yang berjudul “Bebedhag Ganjaran” merupakan sudut pandang penulis dari hasil pengamatan relief yang menceritakan ketika 7 bidadari gagal menggoda Arjuna (Gambar 3).

Bathara Indra ingin meyakinkan kembali pilihannya untuk mempercayakan Arjuna melawan Niwatakawaca karena ia takut jika tujuan Arjuna bertapa untuk mencapai *moksa*. Oleh karena itu Bathara Indra menyamar sebagai seorang resi yang tua renta yang berada di dekat tempat Arjuna bertapa seakan-akan membutuhkan bantuan Arjuna. Tak selang lama Arjuna langsung bergegas menolong resi tua yang terlihat membutuhkan bantuannya (Santoso, 2014). Sifat Arjuna menunjukkan bahwa ia memiliki rasa empati yang tinggi terhadap sesama, membantu tanpa mengharapkan imbalan atau pengakuan dan tidak melakukan segala tindakan demi mendapatkan keuntungan ataupun pengakuan agar bisa disebut dengan sebutan “orang baik”. Pada dasarnya kita tidak seharusnya memikirkan persepsi atau pandangan orang lain ke diri kita. Kita hanya harus fokus untuk melakukan apa saja yang baik menurut diri kita.

Karya ini menggambarkan dua tokoh yaitu Arjuna dan Resi tua jelmaan dewa Siwa yang saling berhadapan terlihat adanya kesan keseimbangan. Adanya keseimbangan tidak harus meletakkannya di tengah-tengah medium. Namun dapat diperoleh dari pengelompokan ukuran objek atau warna (Handayani, 2015). Susunan objek pada latar yang simetris pada memberi terbentuknya irama repetitif yaitu dengan adanya pengulangan bentuk, warna dan ukuran yang sama (Suparta, 2020). Objek seperti bentuk mata menjadi *Centre of Interest* pada karya tersebut karena memiliki ukuran yang lebih besar dari beberapa objek lainnya. Suatu karya akan terlihat menarik jika terdapat suatu bagian yang menonjol dibandingkan dengan objek yang lain sehingga mendapatkan perhatian dari para penikmat seni selain itu. *Centre of Interest* berfungsi untuk memperjelas pesan utama pada karya (Widodo, 2013). Warna yang mendominasi karya ini adalah biru, hijau dan coklat yang memberikan kesan kesejukan, ketenangan, kedamaian dan kesuburan seperti sosok Arjuna yang digambarkan selalu membawa kedamaian dan ketenangan dalam hidup.

Karya yang ketiga ini berjudul “Rebut Dheg”

(Gambar 4). Karya ini terinspirasi dari kisah Arjuna dan jelmaan Dewa Siwa ketika mereka melepaskan anak panah masing-masing dan mengenai babi hutan yang sama dan titik yang sama. Muncul perdebatan di antara mereka. Arjuna tetap teguh pendirian dan yakin bahwa panahnya yang pertama kali melesat pada babi hutan tersebut (Setiawan & Setiadarma, 2018). Arjuna menunjukkan bahwa ia memiliki pendirian dan tekad yang kuat akan tindakan yang dilakukannya.

Karya ini menggambarkan tokoh Arjuna dan tokoh pemburu hutan jelmaan Dewa Siwa yang saling berhadapan satu sama lain dengan panah di tangan masing-masing. Terlihat susunan yang serasi dengan menampilkan secara berulang objek yang serupa (Widodo, 2013). Tokoh yang menggambarkan virus yang berada di tengah antara objek tokoh Arjuna dan pemburu hutan menunjukkan adanya keseimbangan formal dengan objek, ukuran, bentuk, warna serta jarak yang sama dari pusat karya tersebut (Widodo, 2013). Objek yang menyerupai bentuk virus merupakan objek yang paling mendominasi di antara objek yang lain atau biasa disebut dengan *centre of interest* (Suparta, 2020). Warna yang mendominasi karya ini adalah biru, coklat, hitam dan hijau. Warna-warna tersebut memberi kesan warna-warna alam yang menunjukkan kesan kesejukan, ketenangan dan kesuburan.

Karya keempat yang berjudul “Pasupati” yang terinspirasi adegan ketika Dewa Siwa menemui Arjuna dan memberi sebuah anugerah berupa 4 panah sakti kepada Arjuna karena telah berhasil melewati tantangan Dewa Siwa (Gambar 5). Empat panah sakti tersebut dinamakan panah Pasupati untuk melawan Niwatakawaca (Setiawan & Setiadarma, 2018). Kepercayaan yang diberikan kepada Arjuna membuatnya semakin tekad dan akan berusaha untuk memberikan pertolongan yang terbaik.

Karya ini menggambarkan sosok Dewa Siwa bersama dengan kendaraannya yaitu Nandini seekor lembu putih yang saling berhadapan dengan tokoh yang digambarkan sebagai Arjuna. Letak antar keduanya memberikan kesan



Gambar 5. Pasupati, 100 cmx70 cm, 2022
Sumber : Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni, 2022



Gambar 6. Bandayuda, 100 cmx70 cm, 2022
Sumber : Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni, 2022



Gambar 7. Purnama, 100 cmx70 cm, 2022
Sumber : Dokumentasi Kartika Indah Wahyuni, 2022

keseimbangan yang tidak formal karena memiliki bentuk, ukuran dan warna yang tidak sama (Widodo, 2013). Dalam pembuatan objek hiasan yang berada di belakang objek utama memiliki irama yang repetitif memiliki penataan bentuk, ukuran dan warna yang sama (Widodo, 2013). Dalam karya batik lukis ini warna coklat, merah

dan biru adalah warna yang paling mendominasi yang memberi kesan ketenangan, keberanian dan kesuburan.

Karya yang kelima berjudul “Bandayuda” (Gambar 6). Karya ini terinspirasi dari kisah Arjuna ketika berperang melawan Niwatakawaca menggunakan senjata Pasupati pemberian dari Dewa Siwa, dengan mengetahui strategi dan kelemahan Niwatakawaca yang tamak Arjuna berhasil mengalahkannya (Indriyani et al., 2019). Arjuna menunjukkan bahwa ia memiliki tekad dan usaha yang kuat untuk menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

Karya ini menggambarkan sosok Arjuna yang sedang berhadapan dengan sosok yang menggambarkan tokoh Niwatakawaca dengan perwujudan seperti bentuk virus. Letak posisi pada karya tersebut memberikan kesan keseimbangan tidak formal karena tidak memiliki ukuran, warna dan bentuk yang sama (Widodo, 2013). Namun, tata letaknya sudah diperhitungkan agar tidak berat sebelah dan tetap menunjukkan kesan keseimbangannya. Warna coklat, biru dan kuning yang mendominasi dalam karya ini memberikan kesan kehangatan, keberanian dan ketenangan.

Karya terakhir yang berjudul “Purnama” yang terinspirasi dari kisah Arjuna ketika ia telah berhasil menyelesaikan semua misi yang diberikan oleh Bathara Indra untuk melawan Niwatakawaca (Gambar 7). Sebagai imbalannya Arjuna diberikan tahta di Kahyangan dan diperbolehkan untuk mengawini 7 bidadari cantik (Santoso, 2014). Kisah Arjuna menunjukkan bahwa segala sesuatu jika dilakukan dengan sungguh-sungguh dan ikhlas pasti akan memberikan hasil yang baik.

Penyusunan objek-objeknya seperti tokoh Arjuna, 7 bidadari, Dewa Siwa, dan Bathara Indra memberikan kesan harmoni/keserasian dengan adanya gabungan dari beberapa unsur yang tidak saling bertentangan (Madijono, 2019). Keserasian dapat terbentuk dengan adanya beberapa kesamaan dan kemiripan pada suatu susunan unsur seni rupa yang digunakan dalam sebuah karya. Warna-warna yang mendominasi seperti biru, merah dan coklat memberikan kesan keberanian, kemakmuran dan kesejahteraan.

4. Kesimpulan

Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki banyak cagar budaya. Salah satunya relief goa Selomangleng Tulungagung yang menjadi sumber ide dalam penulisan karya batik lukis yang kisahnya diolah menurut sudut pandang penulis, berdasarkan alur kisah Arjunawiwaha yang diceritakan melalui relief yang ada penulis mengambil beberapa poin penting untuk diwujudkan dalam bentuk karya. Penulisan batik lukis ini bertujuan untuk mengenalkan situs budaya goa Selomangleng yang mulai terabaikan. Tujuannya adalah supaya lebih dikenal dan terus dijaga kelestariannya. Kegelisahan ini muncul untuk mengekspresikan nilai moral pada cerita kisah Arjunawiwaha yang dapat kita ambil dan dipahami oleh masyarakat luas. Karya diciptakan menjadi karya batik lukis sekaligus bertujuan untuk terus menjaga dan mengenalkan batik lukis kepada masyarakat. Diharapkan ke depannya, ada inisiatif dari pemerintah Tulungagung agar situs ini dapat dikembangkan menjadi wisata edukasi agar lebih dikenal luas oleh masyarakat. Melalui karya ini penulis berharap dapat menjadi pengenalan budaya sekaligus mengeluarkan segala perasaan penulis.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merupakan hasil dari penulisan karya seni yang melibatkan banyak pihak dari akademisi Perguruan Tinggi Universitas Negeri Malang. Pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada Bapak Drs. Triyono Widodo, M. Sn., dan Ibu Lisa Sidyawati yang telah memberikan arahan selama proses terciptanya karya hingga penulisan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abdurrasyid. (2018). *Harta, Tahta, Wanita dalam Pandangan Islam*. IV(1), 852–864. DOI: <https://doi.org/387-73-760-1-10-20181130>
- Amrulloh, R. N. F., & Ratyningrum, F. (2018). Batik Lukis Karya Guntur Sasono di Desa Carat Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo Periode 2008-2016. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1), 653–662. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/22435>
- Angga, Y. S. (2019). *Perancangan Buku Visual Situs Bersejarah Peninggalan Hindu Buddha Di Tulungagung* (Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/5113/>
- Devianti, N., & Amzy, N. (2019). Karakter Tokoh Arjuna dalam Buku Ilustrasi Lakon Wayang Arjuna Wiwaha. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(03), 242–250. DOI: <https://doi.org/10.30998/vh.v1i03.39>
- Fiyanto, A. (2018). Cita-Cita Hidup Bahagia sebagai Tema dalam Penulisan Karya Seni Lukis. *Jurnal Imajinasi*, XII(1), 3. DOI: <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i1.14355>
- Handayani, T. W. (2015). *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain* (1 ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hayati, R. A. (2021). Self-Healing dari Trauma Masa Lalu dalam Karya Seni Lukis Abstrak. *Invensi*, 6(2), 109-119. DOI: <https://doi.org/10.24821/invensi.v6i2.4648>
- Himawan, W., & Nugroho, B. A. (2014). Visual Tradisi dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Sosial Budaya. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(2), 99–109. DOI: <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.791>
- Indriyani, J. G., Nafisah, K. S., Rosidah, A., & Nashichah, D. (2019). Adaptasi Cerita Kakawin Arjuna Wiwaha pada Pewayangan Jawa Lakon Arjuna Wiwaha. *SULUK*, 1(1), 31–36. DOI: <https://doi.org/10.15642/suluk.2019.1.1.31-36>
- Izza, N. A. (2014). Gaya Arsitektur Gua Selomangleng Tulungagung Sebagai Pertapaan Masa Mataram Kuno Jawa Bagian Timur dan Muatan Pendidikannya. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 8(2). 176–191.
- Kasnowihardjo, G. (2010). Sekilas Tentang Sebaran Manusia Prasejarah Indonesia. *Jurnal*

- Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, 2(2), 1-13.
- Lelono, T. M. H. (2016). Relief Candi Sebagai Media Efektif Untuk Menyampaikan Informasi Moral-Didaktif Pada Masa Jawa Kuna. *Berkala Arkeologi*, 36(1), 99–116. DOI: <https://doi.org/10.30883/jba.v36i1.227>
- Madijono, S. (2019). *Mengenal Seni Rupa Murni* (H. Hardinah (ed.); 1 ed.). Mutiara Aksara.
- Mas'ad. (2020). *Potret Cagar Budaya Di Indonesia*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. DOI: <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Purwyantoro, Y. (2016). Tokoh Begawan Mintaraga Cerita Arjuna Wiwaha sebagai Inspirasi Penulisan Lukisan. *SERUPA - Jurnal Pend. Seni Rupa* 5(4). Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/view/1830>
- Santoso, A. (2014). *Pernikahan Arjuna Sebuah Epik Arjunawiwaha Karya Mpu Kanwa* (1 ed.). Cipanas Press.
- Setiawan, F., & Setiadarma, W. (2018). Relief Kisah Arjuna Wiwaha pada Goa Selomangleng. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1), 806–815. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/22626>
- Suparta, I. M. (2020). Prinsip Seni Rupa. *Theinsidemag*, 1(1), 1–10.
- Susanti, D. (2015). Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni. *Jurnal Ekspresi Seni*, April, 1–13.
- Widodo, T. (2013). *Pengantar Komposisi Dalam Karya Seni Lukis* (Hariyanto (ed.)). Cakrawala Indonesia.