

Tremendum Et Fascinans

Transformasi Wujud Rangda Sebagai Ide Penciptaan Karya Drawing

Putri Rakanita Nugraha¹ | Agus Cahayana² | Nandang Gumelar Wahyudi³

Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung Jalan Buahbatu No.212, Bandung

Email: putrirakanita14@gmail.com¹ | cahayana@gmail.com² | nandanggawe@gmail.com³

ABSTRACT

Rangda is a Balinese folklore with strong symbolic meaning and a source of inspiration in artistic expression. The creation of this work raises the transformation of the Rangda form as an idea for the creation of drawing works with the approach of interpretation and reinterpretation. Charcoal is used expressively to create a different form of Rangda, by further translating the author's inner experience into the form of the work. This work will take the form of visual progression panels, with each panel connected to the other to display a complete flow. An expressionist approach is used to express the deep emotion, horrific atmosphere, and transformation of the Rangda figure in the drawing. The charcoal medium was chosen for its ability to present sharp contrasts, expressive, dark, and dramatic strokes. The creation of this work is a process to understand and translate the author's inner experience, with the hope of realizing it into a 'horrifying' and mesmerizing visual work.

Keyword: Transformasi, Rangda, Drawing, Charcoal

ABSTRAK

Rangda merupakan salah satu folklore dari Bali dengan makna simbolis yang kuat dan menjadi sumber inspirasi dalam ekspresi berkesenian. Penciptaan karya ini mengangkat transformasi wujud Rangda sebagai ide penciptaan karya drawing dengan pendekatan interpretasi dan reinterpretasi. Charcoal digunakan secara ekspresif untuk menciptakan bentuk Rangda yang berbeda, dengan lebih menerjemahkan pengalaman batin penulis dengan mewujudkannya kedalam bentuk karya. Karya ini akan berbentuk panel progresi visual, dengan setiap panel saling terhubung satu sama lain untuk menampilkan alur yang utuh. Pendekatan ekspresionis digunakan untuk mengungkapkan emosi mendalam, suasana mengerikan, serta transformasi sosok Rangda dalam karya drawing. Media charcoal dipilih karena kemampuannya menghadirkan kontras tajam, goresan ekspresif, gelap, dan dramatis. Penciptaan karya ini merupakan sebuah proses dalam upaya untuk memahami dan menerjemahkan pengalaman batin penulis, dengan harapan mampu mewujudkannya kedalam bentuk karya visual yang 'mengerikan' dan memesona.

Kata kunci: Transformasi, Rangda, Drawing, Charcoal

PENDAHULUAN

Rangda merupakan salah satu *folklore* dari Bali dengan makna simbolis yang kuat dan menjadi sumber inspirasi dalam ekspresi berkesenian. Menurut Danandjaja (1991:5) *folklore* merupakan bagian dari kebudayaan suatu kelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dalam berbagai bentuk, baik lisan, gerak isyarat, maupun melalui alat bantu pengingat. Sebagai salah satu kekayaan budaya Nusantara, *folklore* tidak hanya berperan dalam mewariskan tradisi, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai sosial, spiritual, dan filosofis yang berkembang dalam masyarakat. Dalam budaya Bali, *Rangda* digambarkan sebagai sosok menyeramkan, namun jika memahami kedalaman makna dan hakikatnya, ia sebenarnya merupakan sosok yang mengagumkan. *Rangda* dimuliakan sebagai pelindung, pemberi kekuatan, dan kebahagiaan. Ia merepresentasikan energi yang besar dengan kekuatan spiritual (Wirawan, 2021:15). Dari berbagai folklore Indonesia yang kaya akan nilai budaya, penulis memilih *Rangda* sebagai sumber inspirasi utama dalam penciptaan karya ini karena sosoknya memiliki kedalaman emosi dan makna yang sangat relevan dengan tema transformasi serta gejolak batin yang menjadi fokus eksplorasi dalam penciptaan karya ini.

Ketertarikan terhadap sosok *Rangda* tidak bermula dari ‘pertemuan langsung’ melainkan dari pengalaman batin penulis dengan melakukan proses ‘berfikir dengan rasa’, (Marianto, 2017) proses ini menekankan pada pentingnya intuisi dan perasaan dalam memahami dan menciptakan seni, yang menghargai pengalaman subjektif dan menghubungkan seni dengan kesadaran diri.

Pengalaman batin ini penulis dapatkan saat membaca beberapa literatur mengenai *Rangda*. Salah satunya dari buku *Calonarang Kisah Perempuan Korban Patriarki Prosa Lirik* oleh Toety Heraty (2012).

Sosok *Rangda* menyimpan daya tarik sehingga mendorong penulis untuk memahami suasana kengerian yang diwakilinya, membongkar latar belakang, kemudian menjadikannya ide penciptaan sebuah karya. Dalam prosesnya penulis menerapkan pendekatan yang biasa digunakan dalam sebuah penciptaan karya diantaranya adalah dengan melakukan pendekatan Interpretasi dan Reinterpretasi.

Interpretasi terhadap sosok *Rangda*, mengacu pada pemahaman budaya, mitos, sejarah, dan narasi yang melatarbelakanginya. Pada tahap ini, *Rangda* digambarkan tidak hanya dari segi bentuk fisiknya yang menyeramkan, melainkan juga dari transformasi, peristiwa yang terjadi serta sebab dan akibat yang melandasinya. Penulis mencoba memahami mengapa transformasi dan peristiwa-peristiwa yang melatarbelakanginya itu terjadi, sehingga dilakukanlah reinterpretasi. Reinterpretasi mengacu pada pemberlakuan berbagai perubahan, modifikasi, perombakan, diversifikasi atau bahkan inovasi bentuk, wujud, konvensi, nilai-nilai budaya lokal itu sendiri (Piliang, 2022). Pada tahap ini media *charcoal* digunakan secara ekspresif untuk menciptakan bentuk *Rangda* yang berbeda, dengan lebih menerjemahkan pengalaman batin penulis dengan mewujudkannya kedalam bentuk karya. *Rangda* dikenal sebagai sosok yang memiliki energi besar sehingga dengan pengalaman batin yang penulis alami, energi tersebut

digunakan untuk menghadirkan karya dengan menggambarkan ‘kengerian’ yang memesona. Karya ini akan berbentuk panel progresi visual, dengan setiap panel saling terhubung satu sama lain untuk menampilkan alur yang utuh. Pendekatan ekspresionis digunakan untuk mengungkapkan emosi mendalam, suasana mengerikan, serta transformasi sosok *Rangda* dalam karya *drawing*. Media *charcoal* dipilih karena kemampuannya menghadirkan kontras tajam, goresan ekspresif, gelap, dan dramatis (Eze, 2020). Proses menggambar dengan *charcoal* memberikan ruang untuk berekspresi secara spontan dan reflektif, selaras dengan pengalaman batin yang muncul selama penciptaan karya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menciptakan karya *drawing* menggunakan media *charcoal* dengan gaya ekspresionis dalam bentuk panel, yang menghadirkan *Rangda* sebagai transformasi wujud, peristiwa yang terjadi serta sebab dan akibat yang melandasinya. Penciptaan karya ini merupakan sebuah proses dalam upaya untuk memahami dan menerjemahkan pengalaman batin penulis, dengan harapan mampu mewujudkannya kedalam bentuk karya visual yang ‘mengerikan’ dan memesona.

METODE

Dalam proses penciptaan karya, penulis menggunakan *drawing* dengan media *charcoal* di atas kertas. Karya ini terdiri dari empat panel yang secara keseluruhan terhubung antara satu dengan yang lain sehingga menampilkan alur yang utuh. Ukuran keseluruhan karya adalah 1,5 x 3 meter, dengan 4 panel yang masing-

masing bagian memiliki lebar 75 cm. Bidang gambar utama adalah 1,5 meter pada tinggi sehingga ada ruang margin untuk lis kayu profil.

LANDASAN PENCIPTAAN

Ekspresionisme

Menurut Susanto (2011), istilah *ekspresionisme* berasal dari bahasa Inggris *expressionism*, yang merupakan gabungan dari kata *ex* yang berarti “keluar” atau berkaitan dengan tindakan “mengekspresikan”, kata *press* yang berarti “tekanan”, serta akhiran *isme* yang mengacu pada suatu aliran atau paham. Ekspresionisme adalah aliran yang muncul sebagai reaksi terhadap ketenangan klasik dan materialisme impresionisme. Aliran ini menekankan kebebasan individu dalam mengekspresikan perasaan secara subjektif dan spontan. Ekspresionisme mengandalkan dorongan yang bersumber dari dalam diri (*self-expression*), serta menjadi bentuk perlawanan terhadap norma akademik dan konvensi estetika yang kaku (Soedarso, 2000).

Dalam penciptaan karya ini, pendekatan ekspresionis digunakan untuk mengungkapkan emosi yang mendalam serta suasana ‘mengerikan’ dan penggambaran transformasi dari sosok *Rangda*. Ekspresionisme membuka ruang untuk menggambarkan kondisi yang tidak bisa disampaikan melalui bentuk realis. Menampilkan goresan-goresan ekspresif, bentuk yang terdistorsi, serta kontras gelap terang melalui penggunaan *charcoal* memberikan kebebasan dalam mewujudkan pengalaman batin yang penulis alami.

Pendekatan ini menjadi sangat relevan, karena sosok *Rangda* dalam karya ini tidak

dihadirkan sebagai sosok yang utuh, melainkan sebagai penggambaran dari pengalaman batin penulis secara spontan. Goresan *charcoal* menghadirkan kontras tajam, goresan ekspresif, gelap, dan dramatis, dengan distorsi bentuk serta penggunaan nuansa gelap terang.

Reinterpretasi

Seni dan proses penciptaannya senantiasa bergerak mengikuti zaman. Seiring dengan berkembangnya pemikiran dan perubahan, seni hadir dalam keragaman bentuk, gagasan, dan pendekatan. Dalam lanskap kontemporer yang dipengaruhi oleh semangat pascamodernisme, seniman diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai sumber, baik dari ranah tradisional maupun budaya populer. Keragaman ini tidak hanya menjadi sumber inspirasi, tetapi juga membuka ruang bagi seniman untuk menafsirkan kembali makna simbol, bentuk, dan narasi melalui cara yang lebih bebas dan personal.

Dalam kerangka pemikiran tersebut, reinterpretasi menjadi salah satu pendekatan dalam menafsirkan ulang makna dari objek, karya, maupun simbol budaya. Seperti yang dikatakan oleh Piliang (2022, h.178) yaitu:

Reinterpretasi, dalam hal ini, bisa dalam pengertian bentuk, idiom, gaya, material, atau prinsip-prinsip estetikanya, dengan mengembangkan berbagai makna baru yang tidak sama seperti yang ada di dalam tradisi yang asli. Dalam hal ini, relasi pascamodernisme dengan tradisi memang kompleks bahkan kontradiktif dalam pengertian bahwa pascamodernisme memanfaatkan aspek permukaan dari tradisi dengan mereinterpretasikan aspek-aspek

transendennya (mistik, ritual, religious) (Piliang, 2022, h.178).

Penciptaan karya ini lahir dari pengalaman batin penulis terhadap sosok *Rangda* dan peristiwa yang melatarbelakanginya. Sosok *Rangda* yang selama ini dikenal, melalui proses reinterpretasi yang penulis lakukan dengan menggunakan *charcoal* sebagai media, memungkinkan penulis untuk menciptakan berbagai tekstur, intensitas, dan efek dramatis melalui variasi tekanan dan goresan, sehingga dihadirkan dalam bentuk yang berbeda sejalan dengan apa yang dialami dan dirasakan penulis selama melakukan proses ‘berfikir dengan rasa’ saat berupaya untuk memahami situasi dan kondisi yang terjadi.

Melalui pendekatan *drawing* ekspresionis, reinterpretasi diwujudkan dalam bentuk visual yang tidak terikat pada bentuk figuratif literal. Goresan *charcoal* yang spontan, kasar, dan penuh tekanan menjadi manifestasi distorsi anatomi dan emosi yang terkandung dalam proses penciptaan. *Charcoal* sebagai medium dipilih karena mampu menghadirkan kontras dramatis dan kedalaman emosi yang diperlukan untuk membentuk atmosfer misterius dalam karya.

Garis Ekspresif

Garis ekspresif merujuk pada garis yang muncul melalui perasaan atau emosi seniman. Garis ini cenderung bersifat bebas, gestural, dan penuh energi, dengan bentuk yang tidak terikat oleh ketepatan ataukekakuan. Sebaliknya, garis tersebut mengalir dan dinamis, menjadi ekspresi dari spontanitas serta kreativitas seniman. Dalam karya seni, garis-garis ini menciptakan kesan gerakan, emosi, atau intensitas, yang

dapat menggambarkan suasana atau kejadian tertentu. Garis ekspresif sangat bergantung pada perasaan dan interpretasi pribadi seniman terhadap objek atau subjek yang digambarnya. Seperti yang terlihat pada karya Vincent Van Gogh, yang memanfaatkan garis energik untuk mengekspresikan emosi yang mendalam. Dengan demikian, garis ekspresif menjadi alat vital untuk menambah dimensi emosional dan dinamika dalam sebuah karya seni.

Unsur-Unsur *Drawing*

Unsur-unsur *drawing* juga dikenal sebagai elemen-elemen visual, merupakan komponen dasar yang membentuk sebuah karya seni. Berikut adalah beberapa unsur dalam *drawing*:

1. Garis atau *Line*

Garis adalah salah satu unsur dasar yang digunakan untuk membuat bentuk, kontur dan pola. Garis dapat memiliki berbagai karakteristik seperti panjang, ketebalan, arah dan bentuknya sendiri.

2. Tekstur

Tekstur digambarkan sebagai susunan pembentuk permukaan benda yang biasanya dinilai kasar atau halus. Namun terdapat makna yang lebih luas seperti pola, arsir dan juga halusnya gambar. Tekstur dapat digunakan untuk memberikan detail dan kedalaman pada karya seni (Dexter, 2005). Kualitas tekstur mengacu pada sentuhan, kekasaran dan kehalusan pada *drawing*. Ada beberapa faktor pada tekstur yang menentukan karakter dalam sebuah drawing: 1). Kualitas permukaan, 2). Media dan bahan yang digunakan, 3). Kepribadian seniman itu sendiri.

3. Warna

Warna adalah satu elemen penting dalam

seni yang merupakan simbol dan ekspresi pada suatu benda atau barang. Warna dapat menciptakan suasana, menyampaikan pesan, dan membantu seniman mengekspresikan diri. Dalam karya penulis didominasi oleh warna hitam dan merah dengan maksud untuk menyampaikan berbagai makna, pesan, dan tujuan. Penggunaan warna hitam dan merah, masing-masing memiliki makna simbolis yang mendalam. Hitam melambangkan kegelapan, kekuatan jahat, dan sisi gelap dari alam bawah sadar. Merah, yang paling menonjol dalam penampillannya, melambangkan amarah, kekuatan, dan energi yang membawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kolerasi Ide, Tema dan Judul

Tema yang diangkat dalam karya ini adalah ‘menyeramkan namun menarik’, merupakan upaya penulis untuk membuat sebuah karya dengan mengemas peristiwa atau kejadian yang menyeramkan menjadi karya yang bisa menarik untuk dinikmati. Berangkat dari pengalaman batin yang dialami sehingga kemudian menghadirkan ide untuk menciptakan sebuah karya. Judul “*Tremendum Et Fascinans*” diadaptasi dari frasa yang dikemukakan oleh Rudolf Otto dalam karyanya *The Idea Of The Holy* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai ‘kengerian yang memesona’, sangat relevan dengan tema dan ide penulis mengenai pengalaman batin dan menggambarkan bahwa sesuatu yang ‘menyeramkan’ bisa ditampilkan dan dikemas menjadi sesuatu yang ‘menarik’.

Konsep Penciptaan

Konsepnya adalah membagi peristiwa-peristiwa yang terkait dengan transformasi *Rangda* kedalam tiga fase, dan ditampilkan pada empat panel. Pada panel pertama dan keempat akan menampilkan transformasi wujud *Rangda*, sedangkan panel kedua dan ketiga akan menampilkan peristiwa yang mengiringi transformasi wujud *Rangda* dengan adanya visualisasi keadaan yang *chaos* dan banyaknya korban manusia menggunakan garis-garis ekspresif.

Batasan Karya

Karya diwujudkan dalam format dua dimensi berbentuk panel progresif yang saling terhubung secara linear, menyerupai struktur partisi. Masing-masing panel menggambarkan fase peristiwa yang mengiringi transformasi wujud *Rangda*.

Gaya

Pendekatan visual yang digunakan adalah ekspresionisme, dengan penekanan pada garis ekspresif.

Ukuran

Ukuran keseluruhan karya adalah 1,5 x 3 meter, dengan 4 panel yang masing-masing bagian memiliki lebar 75 cm. Bidang gambar utama adalah 1,5 meter pada tinggi sehingga ada ruang margin untuk lis kayu profil.

Media

Media utama yang digunakan adalah *charcoal* diatas kertas gambar *cold-pressed* 300 gsm.

Jumlah

Jumlah karya yang dihasilkan adalah satu karya utama terdiri dari empat panel progresif sebagai satu kesatuan visual utuh. Setiap panel merepresentasikan tahapan fase transformatif.

Tahap Penciptaan

Tahap penciptaan adalah tahap-tahap yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya. Proses kreasi yang digunakan oleh penulis terdiri atas empat tahap utama, yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*), yang masing-masing memiliki peran penting dalam membentuk karya yang utuh. Dalam konteks eksplorasi karya seni penulis yang berjudul *Tremendum et Fascinans, Transformasi Wujud Rangda Sebagai Ide Penciptaan Dalam Karya Drawing*.

PERANCANGAN KARYA

Perwujudan Karya

Perwujudan karya pada Tugas Akhir ini yaitu berupa karya *drawing* di atas kertas. Menggunakan panel sebagai media utama yang terdiri dari empat panel terhubung. Beberapa material dalam penciptaan disesuaikan dengan konsep karya. Berikut material yang penulis gunakan dalam mewujudkan karya, diantaranya:

- Watercolor Cold Pressed Paper*

Watercolor paper adalah kertas yang memiliki tingkat daya serap baik. *Watercolor paper* tidak hanya digunakan untuk cat air, tetapi juga dapat digunakan untuk akrilik, *gouache*, pastel, pensil, grafit, *charcoal*, bahkan dapat digunakan untuk *oil*. Dengan banyak pilihan gramasi yang terbuat dari 100% *cotton*, kertas ini dapat menjadi media yang tahan lama dan



Gambar 1. Sketsa Karya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 2. Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

bersifat arsip untuk berbagai jenis medium.

Kertas *cold pressed* dibuat dengan menekan lembaran melalui rol logam dingin, sehingga menghasilkan tekstur yang sedikit kasar. Jenis kertas ini merupakan permukaan kertas cat air yang paling banyak digunakan karena cocok untuk berbagai teknik, termasuk karya yang menggunakan medium *charcoal*. Memungkinkan untuk menghasilkan detail yang lebih menonjol. Kertas *cold pressed* cenderung memiliki daya serap yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kertas *hot pressed* (Hatch, 2021).

b. Panel Partisi

Menurut (Hidayat & Muladi, 2021) partisi merupakan elemen yang digunakan untuk membagi suatu ruangan menjadi beberapa bagian. Elemen ini juga dikenal dengan istilah *dividers* atau *screens*. Dalam berbagai ruang seperti ruang serbaguna, museum, ruang pameran, serta acara atau event tertentu, partisi sering dimanfaatkan sebagai pembatas, stan, atau sebagai media untuk menampilkan karya seni, seperti lukisan. Umumnya, partisi terdiri dari beberapa panel yang dapat disusun, disambung, dan dilepas sesuai kebutuhan. Karena sering digunakan dalam ruang dengan tata letak yang berubah-ubah, partisi ini biasanya bersifat non-permanen atau dapat dipindahkan agar fleksibel dalam menyesuaikan perubahan desain dan fungsi ruangan.

Partisi berfungsi sebagai pembatas ruangan, melingkupi dan membatasi ruang privat di interior terbuka seperti istana, kuil, tempat suci, dan rumah-rumah elit di Jepang. *Byōbu* memiliki banyak variasi berdasarkan bentuk dan fungsinya. Misalnya, layar kecil dengan dua lipatan digunakan untuk upacara minum teh, sementara layar besar berdaun emas dengan delapan lipatan digunakan sebagai latar belakang untuk menari. Penekanan pada mobilitas membutuhkan struktur yang ringan dan fleksibel. Inti yang ringan namun kuat dibuat dengan kisi-kisi kayu yang stabil yang dilapisi dengan banyak lapisan kertas yang diaplikasikan dalam urutan tertentu, seperti karibari (Gill, 2017).

c. Charcoal

Charcoal merupakan medium artistik yang telah digunakan secara luas dalam praktik seni rupa sejak era prasejarah hingga

kontemporer. Material ini diproduksi melalui proses pembakaran kayu secara sederhana. Namun, karena ikatan molekulnya yang relatif lemah, karya berbasis arang memerlukan aplikasi fiksatif untuk meningkatkan daya rekat dan mencegah pudarnya gambar. Medium ini telah menjadi pilihan utama banyak maestro seni, termasuk Honore Daumier, Francois Millet, Edgar Degas, Auguste Renoir, dan Paul Cézanne, baik sebagai media sketsa pendahuluan maupun sebagai medium akhir dalam penciptaan karya (Susanto, 2011).

Menurut Eze (2020) *charcoal* telah digunakan secara luas dalam seni rupa karena karakteristiknya yang serbaguna, memungkinkan seniman untuk menciptakan berbagai tekstur, intensitas, dan efek dramatis melalui variasi tekanan dan goresan. Teknik menggambar dengan *charcoal* memberikan hasil yang ekspresif dan sering digunakan untuk sketsa awal maupun karya akhir yang detail. *Charcoal* dikenal sebagai bahan yang efektif untuk menggambar dan sangat mudah didapatkan. Terlepas dari bentuk *charcoal* yang dikompresi,

batang *charcoal*, atau bubuk *charcoal*, seseorang dapat dengan mudah menggunakan batang kayu yang dibakar sebagai jenis *charcoal* yang sangat baik untuk menggambar. Gambar *charcoal* muncul dalam berbagai bentuk dan gaya.

d. Fixative

Caves (2014) *Fixative* adalah cairan bening yang terbuat dari resin atau kasein dengan bahan yang mudah menguap, seperti alkohol. Cairan ini biasanya disemprotkan pada karya seni yang menggunakan media kering seperti grafit, pastel, dan *charcoal* untuk menstabilkan



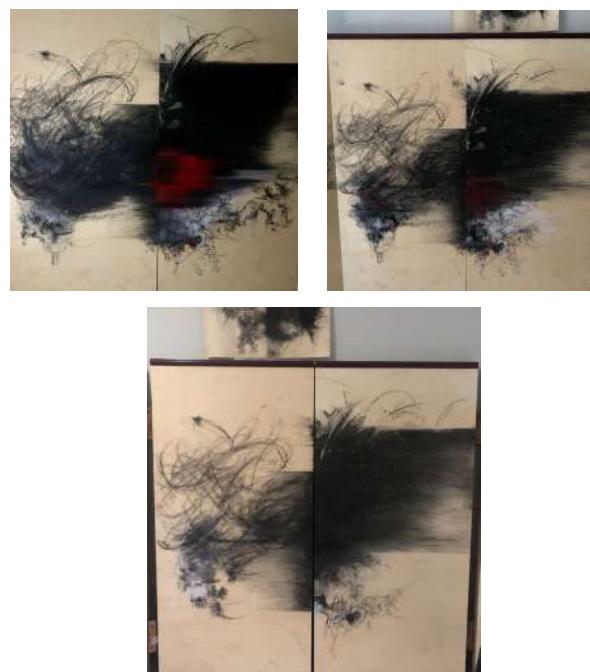
Gambar 3. Perwujudan Karya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 4. Pembuatan Panel
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



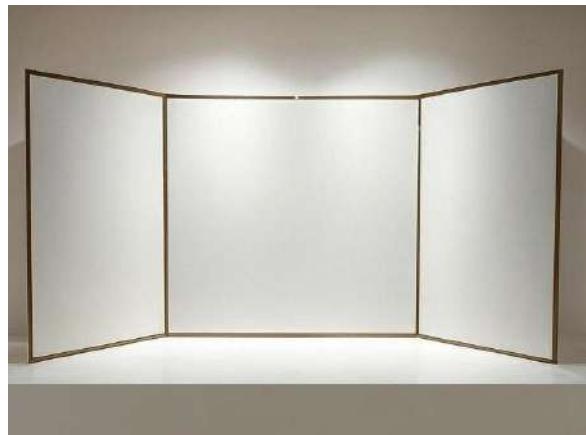
Gambar 5. Proses Perwujudan Karya di panel 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 5. Proses Perwujudan Karya di panel 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 5. Proses Perwujudan Karya di panel 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 7. Penyajian Karya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

pigmen di permukaan serta melindungi karya yang telah selesai dari debu. Fungsi *fixative* mirip dengan *vernis* yaitu untuk melapisi dan melindungi.

Proses Perwujudan Karya

Menampilkan alur yang utuh. Dalam penyajiannya, panel dipajang di atas sebuah *base*. Panel ditampilkan dengan dua ujung yang berbentuk sudut 45° dan dua panel yang lain sejajar menjadi *centre point* karya.

PEMBAHASAN KARYA

Panel Pertama

Konsep Penyajian Karya

Deskripsi

Karya *drawing* pada panel pertama dengan ukuran 1,5 meter x 75 cm yang dibuat tahun 2025, menampilkan figur perempuan samar yang terdistorsi, hadir melalui sapuan *charcoal* horizontal yang kabur, menciptakan efek visual mirip gerakan atau vibrasi. Figur ini tidak memiliki garis tegas yang mengunci bentuk tubuh, melainkan disusun melalui tumpukan garis-garis kabur yang mengarah ke kanan dan kiri, terutama di bagian kepala dan lengan.

Komposisi tubuh figur tampak memudar ke bagian bawah, menyatu dengan bidang dasar, sementara area rambut dan sisi kanan tubuh mulai diliputi oleh arsiran gelap. Goresan yang kasar dan spontan pada area kepala dan tangan mengesankan ketegangan. Panel ini menciptakan kesan tidak stabil secara visual, karena figur tersebut sedang berada dalam fase transformasi.

Analisis Formal

Pada panel ini tampak penggambaran *motion* wajah. Tampilan *motion* pada wajah-wajah tersebut menggambarkan bagaimana proses transformasi itu berlangsung.

Kontras (*Contrast*)

Kontras dalam panel ini bersifat halus. Kesan terang-gelap muncul dari tubuh figur yang samar berpadu dengan garis-garis *charcoal* pekat dibagian kanan atas tubuhnya. Gerak horizontal yang ‘blur’ menciptakan kontras tekstur: antara bagian tubuh yang nyaris “menghilang” dan bagian kepala/lengan



Gambar 8. Panel 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

yang diliputi oleh warna hitam ekspresif. Kontras ini tidak hanya soal visual, tapi juga penggambaran tubuh yang kabur, wajah yang hampir tak tampak, melawan garis hitam pekat yang mengintervensi dari sisi kanan. Hal ini menampilkan figur yang sedang mengalami transformasi wujud.

Kesatuan (*Unity*)

Arah gerak visual horizontal (dari kiri ke kanan) ditandai dengan adanya ‘blur’ dan garis mengikuti arah yang seragam, membuat pergerakan visual terasa satu nafas. Warna yang terbatas krem, hitam, sedikit putih, dan dua aksen merah kecil di telinga.

Keseimbangan (*Balance*)

Panel ini asimetri berat ke kanan. Garis-garis *charcoal* tebal berkumpul di bagian kanan atas, menciptakan massa visual yang berat. Namun, sisi kiri yang kosong dan 'blur' memberikan ruang napas yang seimbang secara emosional. Figur sentral berdiri agak ke kiri dari pusat bidang, menghindari komposisi yang kaku. Keseimbangan ini menciptakan rasa ketegangan dengan menampilkan figur tampak seperti ter dorong atau tertekan ke samping oleh kekuatan luar yang tak terlihat, menambah kedalaman emosional karya.



Gambar 9. Panel 2 dan 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Penekanan (*Emphasis*)

Fokus utama terletak pada area kepala figur meskipun wajahnya buram, dan goresan pekat di sekitar kepala juga memperkuatnya. Fokus sekunder bisa dilihat pada bagian kaki yang mulai "menghilang", menciptakan kesan disorientasi tubuh seperti sedang kehilangan jati diri.

Proporsi (*Proportion*)

Proporsi tubuh figur relatif natural meskipun terdistorsi oleh teknik 'blur' dan gestur. Ukuran kepala-badan-kaki proporsional, tapi intensi artistik menggeser fokus dari bentuk figur ke gerak dan rasa. Figur tetap terlihat sebagai manusia (meski hampir tidak utuh).

Interpretasi

Panel pertama menampilkan figur samar seorang perempuan yang terdistorsi, tubuh dan ekspresinya sedang ditarik oleh kekuatan yang tak terlihat. Figur ini tidak ditampilkan secara utuh, melainkan dalam kondisi 'blur', seperti

bayangan ingatan yang sedang kacau. Gerakan tubuh ke kiri dan kanan menyiratkan pergolakan, atau bahkan upaya pelepasan diri dari suatu tekanan. Figur ini seolah sedang berada dalam momen transisi awal dari transformasi wujud.

Panel Kedua dan Ketiga

Deskripsi

Karya *drawing* pada panel kedua dan ketiga dengan ukuran 1,5 meter x 1,5 meter yang dibuat tahun 2025, merupakan fokus utama dalam susunan karya ini. Bidang visual didominasi oleh warna hitam tebal yang membentang secara horizontal dari kiri ke kanan. Di bagian tengah, tepat pada pertemuan antara panel dua dan tiga, muncul warna merah dalam bentuk sapuan horizontal yang tajam yang merupakan satu-satunya warna primer di seluruh karya ini.

Charcoal digunakan dengan sangat ekspresif melalui garis-garis liar, dan spiral, mengisi ruang dengan nuansa kekacauan.

Arsiran tidak hanya sebagai bayangan, melainkan menciptakan bentuk nyaris seperti ledakan. Bagian bawah panel diisi dengan sapuan *charcoal* yang lebih ringan dan garis lengkung acak yang menyerupai aliran asap. Komposisi pada panel ini lebih padat secara visual dibandingkan panel lain, dengan kontras tinggi antara hitam, merah, dan latar terang.

Analisis Formal

Kontras (Contrast)

Kontras sangat kuat dalam dua panel ini. Didominasi hitam pekat beradu dengan bidang dasar krem polos. Di tengahnya, warna merah muncul sebagai pusat perhatian visual yang langsung menarik perhatian sehingga menciptakan kontras ekstrem terhadap latar dan sekitar.

Ada permainan antara garis spiral ekspresif dan warna hitam pekat. Kontras ini tidak hanya menarik perhatian, tapi juga menyampaikan atmosfer yang emosional dan intens seolah terjadi konflik diantara kedua panel tersebut.

Kesatuan (Unity)

Panel dua dan tiga terasa sangat menyatu sebagai satu rangkaian naratif visual. Penggunaan warna dibatasi pada hitam, merah, dan sedikit putih, menciptakan harmoni visual. Garis dan bentuk yang mengalir dari satu panel ke panel berikutnya menciptakan kontinuitas. Motif garis ekspresif menyambungkan ruang secara ritmis, membentuk alur gerakan mata yang logis dan mengalir dari kiri ke kanan. Meskipun elemen-elemennya intens dan ekspresif, tidak terasa terputus atau acak. Ada *sense of flow* yang menyatukan visual dan emosi antara panel.

Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan asimetris sangat terasa. Bagian kanan memiliki visual lebih berat karena warna hitam yang pekat dan mendominasi, sementara bagian kiri lebih ringan secara komposisi namun tetap dinamis karena gestur garis. Merah di tengah berperan sebagai “penyeimbang visual” yang menjadi titik pusat emosional sekaligus distribusi warna yang cerdas. Keseimbangan ini tidak statis, tapi dinamis dan dramatis, menciptakan ketegangan yang sesuai dengan konteks emosional dari karya.

Penekanan (Emphasis)

Penekanan paling jelas terletak pada warna merah di pusat dua panel tersebut. Letaknya di tengah, serta warna dan bentuknya yang mencolok, membuatnya menjadi fokus yang kuat. Penekanan ini mengarahkan makna dan perhatian, sehingga warna merah bisa diartikan sebagai manifestasi emosional dari kemarahan yang tak terkendali.

Proporsi (Proportion)

Komposisi proporsional secara keseluruhan cukup harmonis meskipun ekspresif. Proporsi warna hitam terhadap ruang kosong cukup besar, namun tetap menyisakan “ruang bernapas” di bagian atas dan bawah yang membuat karya tidak terasa penuh sesak. Ukuran warna merah juga proporsional, tidak terlalu besar sehingga mendominasi, namun cukup besar untuk mengontrol visual.

Interpretasi

Panel dua dan tiga menjadi sorotan karena terdapat pergeseran besar dari figur ke



Gambar 10. Panel 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

bentuk non figuratif yang sangat ekspresif dan dramatis. Gelombang arsir hitam yang besar bergerak dari kiri ke kanan dan memenuhi bidang gambar, sementara warna merah muncul seperti luka yang terbuka atau ledakan emosional. Warna merah di tengah menjadi simbol dari intensitas emosi yaitu kemarahan, luka, atau penderitaan yang akhirnya tidak bisa lagi ditahan. *Charcoal* menciptakan tekstur kasar, padat, dan bergelombang yang menunjukkan ledakan energi emosional yang tidak terkendali. Gerakan garis yang spiral dan menyebar memperlihatkan kekacauan emosi.

Panel Keempat

Deskripsi

Panel keempat menampilkan sosok hitam yang padat, berdiri di atas bidang latar krem polos. *Charcoal* digunakan dengan tekanan kuat, menciptakan permukaan visual yang solid dan berat. Di tengah sosok hitam terdapat

garis merah vertikal tipis yang memanjang dari bagian atas ke bawah, memberikan aksen kecil namun mencolok di tengah warna gelap. Tepat di sisi kanan atas sosok hitam, muncul tangan berwarna hitam dibuat dengan spontan dan kasar.

Berbeda dengan panel lainnya, panel ini memiliki komposisi lebih tenang dan terkontrol, namun justru menghadirkan kesan tekanan visual yang kuat. Ketiadaan figur manusia membuat sosok gelap ini seolah menjadi wujud baru, bukan manusia, tapi entitas.

Analisis Formal

Kontras (*Contrast*)

Panel ini menampilkan kontras ekstrem antara hitam pekat dan latar krem polos, dengan satu aksen garis merah vertikal tipis di tengah. Dominasi area hitam menciptakan benturan kuat dengan latar terang. Ketebalan goresan *charcoal* membentuk bidang tebal, kasar, dan ekspresif, sementara latar tetap halus dan kosong. Garis merah memberikan kejutan visual yang dramatis, kecil tapi signifikan. Kontras ini menciptakan nuansa suram, menekan, dan penuh intensitas emosi.

Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan gestur tetap terjaga, coretan-coretan di atas bidang hitam, serta bentuk sapuan samar di bagian atas, masih satu nafas dengan panel sebelumnya. Meskipun komposisinya berat di satu sisi, panel ini terasa masih terhubung utuh ke struktur naratif dan visual karya.

Keseimbangan (*Balance*)

Panel ini berat visual di sisi kiri

tengah karena sosok hitam yang besar. Tapi keseimbangan dicapai lewat pengosongan area atas dan bawah serta gestur di sisi kiri bidang hitam.

Penekanan (*Emphasis*)

Sosok hitam besar adalah titik fokus utama sehingga secara otomatis menarik perhatian karena dominasi warna dan tekstur. Garis merah tipis vertikal menciptakan penekanan kecil tapi misterius. Gestur tangan di kanan atas (seperti tangan terangkat) memberi aksen naratif dan emosional, bisa ditafsirkan sebagai isyarat gestur makhluk mitologis.

Panel ini memberi nuansa akhir dari titik tergelap, terpadat, dan paling “menekan secara emosional”. Seolah seluruh panel lainnya mengarah ke kegelapan ini.

Proporsi (*Proportion*)

Sosok hitam mendominasi sekitar 2/3 tinggi panel secara vertikal, memberikan kesan berat yang disengaja. Garis merah sempit dan tegak lurus, memecah kekakuan sosok hitam dan menciptakan ilusi kedalaman. Proporsi tangan yang tak realistik justru menjadi kekuatan simbolis seperti memunculkan sosok yang mencoba muncul dari kegelapan. Komposisi ini seolah menunjukkan bahwa ketidakseimbangan proporsi digunakan justru untuk membentuk nuansa ekspresif.

Interpretasi

Panel keempat merupakan sosok utama, bentuk reinterpretasi *Rangda* yang penulis ciptakan. *Rangda* tidak muncul dalam bentuk figuratif klasik seperti yang dikenal dalam budaya Bali, tetapi justru hadir sebagai entitas

abstrak yang masif, gelap, dan mengintimidasi. Warna hitam yang mendominasi adalah wujud *Rangda* sebagai manifestasi dari trauma, rasa bersalah, kehilangan, penderitaan. Garis merah yang ada pada bagian tengah melambangkan keserakahan, kemarahan, dan ketidakmampuan mengendalikan diri. Tangan di kanan atas melambangkan kekuatan, kekuasaan, dan kegelapan atau sisi negatif yang dimilikinya.

Panel Keseluruhan

Karya ini merepresentasikan proses transformasi wujud manusia menjadi entitas lain yaitu *Rangda*. Visual yang dihadirkan tidak dalam bentuk figuratif konvensional tetapi bergerak dinamis antara figur samar, ekspresi nonfiguratif, dan abstrak. *Rangda* dalam karya ini bukan sekadar tokoh mitologi, melainkan manifestasi dari trauma kolektif dan pribadi yang dilahirkan dari represi. Ia tidak muncul dalam bentuk utuh dan jelas, tetapi sebagai entitas abstrak yang masif, melampaui bentuk tubuh manusia.

Evaluasi

Evaluasi terhadap karya ini menunjukkan pendekatan yang menawarkan kontribusi baru dalam praktik drawing kontemporer, terutama melalui pilihan media dan cara penyajian visual yang tidak biasa.

Salah satu contoh dari seniman *drawing* lainnya, jika dibandingkan dengan karya Pramuhendra yang menampilkan sosok manusia secara jelas dan realistik dengan narasi yang kuat, karya penulis justru menghadirkan bentuk visual yang tidak tergambaran dengan jelas. Sosok *Rangda* tidak digambarkan secara utuh, melainkan ditampilkan melalui bentuk-



Gambar 11. Karya Keseluruhan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

bentuk samar, ekspresi yang tidak realistik, dan mendekati abstrak.

Dibandingkan dengan karya Christine Ay Tjoe yang juga berwujud abstrak, karya penulis memiliki perbedaan penting: Ay Tjoe lebih fokus pada ekspresi emosi melalui garis dan warna, tanpa menampilkan figur manusia secara spesifik, sedangkan karya penulis tetap menghadirkan sosok figur manusia, meskipun tidak digambarkan secara jelas atau lengkap.

Dalam konteks referensi lainnya, Iri dan Toshi Maruki melalui *The Hiroshima Panels* menggunakan *drawing* untuk menyampaikan peristiwa sejarah dengan gambar yang cukup mudah dikenali, sementara Lanfranco Quadrio mengeksplorasi penderitaan manusia melalui tubuh-tubuh yang terdistorsi namun masih dapat dikenali sebagai figur. Berbeda dari pendekatan tersebut, karya penulis lebih menekankan pada suasana dan makna batin, dengan *Rangda* sebagai simbol yang tidak diwujudkan secara fisik. Selain itu, penggunaan panel sebagai media *drawing*, merupakan pendekatan yang cukup jarang digunakan oleh para seniman *drawing*, termasuk oleh para seniman yang menjadi referensi terhadap karya

penulis. Media panel ini tidak hanya menjadi media menggambar, tetapi juga membantu membangun alur visual yang terputus-putus namun tetap menyatu, seperti proses transformasi yang dialami oleh figur dalam karya penulis. Dengan demikian, karya penulis ini memperluas pemahaman tentang *drawing* tidak hanya sebagai gambar di atas kertas, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi dari penulis sehingga mampu menghadirkan transformasi wujud secara visual dan konseptual.

Nilai Kebaruan Karya

Dalam karya *drawing* yang mengangkat tema ‘Kengerian yang memesona’ terdapat kebaruan yang dapat ditemukan. Karya ini merupakan hasil reinterpretasi penulis terhadap sosok *Rangda* yang ditampilkan berbeda dengan yang kita kenal dan bagaimana penulis berupaya untuk menampilkan ‘kengerian’ dalam sebuah karya yang dapat dinikmati.

Nilai Keunggulan Karya

Keunggulan karya seni merupakan kelebihan yang dimiliki suatu karya untuk dapat dikritisi dan dipelajari. Berikut ini merupakan keunggulan yang dimiliki karya ini:

Dalam penciptaan karya ini, penulis mengkaji berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan website, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang terpercaya untuk menjadikan karya yang berkualitas.

Penulis dalam membuat karya ini berupaya menampilkan karya yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya terutama penggambaran sosok *Rangda*.

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan pendekatan ekspresionis, dengan

menggunakan *charcoal*.

PENUTUP

Penciptaan karya *drawing* ini merupakan hasil dari proses interpretasi dan reinterpretasi terhadap sosok *Rangda* dalam mitologi Bali. Berdasarkan pengalaman batin penulis, disertai dengan telaah terhadap literatur dan diskusi dengan narasumber, sosok *Rangda* dipahami tidak hanya sebagai figur yang menyeramkan, melainkan sebagai representasi energi dengan kekuatan spiritual besar. Dalam prosesnya penulis menerapkan pendekatan yang biasa digunakan dalam sebuah penciptaan karya diantaranya adalah dengan melakukan pendekatan interpretasi dan reinterpretasi. Interpretasi terhadap sosok *Rangda*, mengacu pada pemahaman budaya, mitos, sejarah, dan narasi yang melatarbelakanginya. Penulis mencoba memahami mengapa transformasi dan peristiwa-peristiwa yang melatarbelakanginya itu terjadi, sehingga dilakukanlah reinterpretasi.

Melalui pendekatan ekspresionistik dan penggunaan *charcoal*, karya diwujudkan dalam bentuk empat panel *drawing* yang saling terhubung secara progresif. Penggunaan *charcoal* memberikan ruang untuk menghadirkan suasana gelap, gestural, dan dramatis, yang selaras dengan intensitas emosional penulis selama proses penciptaan. Karya ini menjadi upaya penulis untuk memvisualisasikan peristiwa, serta sebab dan akibat yang melandasi transformasi wujud *Rangda*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dexter, E. (2005). *Vitamin D: New Perspectives in Drawing*. London: PHAIDON Press.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Fossey, C. (2008). *Rangda: Bali's queen of the witches*. Bangkok: White Lotus Press.
- Heraty, T. (2012). *Calon Arang: Kisah perempuan korban patriarki*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni rupa modern* (Edisi revisi). Bandung: Rekayasa Sains.
- Marianto, M. D. (2017). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Otto, R. (1924). *The idea of the holy* (J. W. Harvey, Trans.). Humphrey Milford, Oxford University Press.
- Price, M. (2013). *Vitamin D2: New Perspectives in Drawing*. London: PHAIDON Press.
- Saidi, A. I. (2008). *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook.
- Soedarso Sp. (2000). *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprise dan Badan Penerbit ISI.
- Spars, B. (2020). *Rangda: The Legendary goddess of Bali*. New South Wales: Wayzgoose Press.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa* (Edisi revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Wahid, M. (2015). *Teori Interpretasi Paul Ricoeur*. Yogyakarta: LKiS.
- Winarti, N.P. (2018). *Pura keluarga dan*

pratima: Identitas, status, dan legitimasi dalam ritual Hindu Bali. Denpasar: Udayana University Press.

E-Book

- Danandjaja, James. 1991. *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dll.* Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Danto, A. C. (2003). *The abuse of beauty: Aesthetics and the concept of art.* Open Court. Dikutip dari <https://books.google.co.id/books?id=hUFMv8LxuVUC>
- Wirawan, K. I. (2019). *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis.* Denpasar: Bali Wisdom.
- Wirawan, K. I. (2021). *Keberadaan Barong dan Rangda dalam Dinamika Religius Masyarakat Hindu Bali.* Denpasar: PT Japa Widya Dupa. Dikutip dari <https://books.google.co.id/books?id=e3gnEAAAQBAJ>

Jurnal

- Eze, C. A. (2019). Charcoal as a medium for contemporary art production. *Mulier: Interdisciplinary Journal for the Study of Religion and Gender in Africa*, 3(1).
- Gill, A. K. (2017). BYŌBU: The art of Japanese screen. *Research Scholar: An International Refereed e-Journal of Literary Explorations*, 5(4).
- Hidayat, R., & Muladi, E. (2021). Panel partisi ruangan portable dengan sistem engsel detachable. *Anggada: Jurnal Mahasiswa/i Desain & Seni, FDSK - Universitas Mercu Buana*, 2(2), 177.
- Yulianto, N., & Yuliastuti, N. (2018). Citra tubuh perempuan dalam lukisan karya Luna

Dian Setya. *Journal of Art, Design, Art Education and Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 84.

Prosiding

- Jacobs, J. (2015). Case study: Design thinking and new product development for school age children. In *Proceedings of the 3rd International Conference for Design Education Researchers: From Design Thinking to Art Thinking* (pp. 224-234). Chicago, IL: DRS/CUMULUS/Design-ed. Retrieved from <https://d1wqxts1xzle7cloudfront.net/38052270/v1/3rd-International-Conference-for-Design-Education-on-Researchers-2015-06-30.pdf?1435697796>

Web

- Caves, J. (2014, Agustus 29). Fixatives are not all the same. *Jackson's Art Blog*. Retrieved 20 December, from <https://www.jacksonsart.com/blog/2014/08/29/fixatives-are-not-all-the-same/>
- Christine Ay Tjoe. (2025). *Artworks*. White Cube. Retrieved 6 December 2024, from <https://www.whitecube.com/artists/christine-ay-tjoe>
- Encyclopaedia Britannica. (2024, November 5). *Charcoal*. Retrieved 29 December 2024, from <https://www.britannica.com/science/charcoal>
- Hatch, E. (2021, April 15). A guide to watercolor paper. *Jackson's Art Blog*. Retrieved 20 December 2024, from <https://www.jacksonsart.com/blog/2021/04/15/a-guide-to-watercolor-paper/>

- [watercolour-pa per/#content](#) Interactive and Design. (2017–2018). *About Lanfranco Quadrio*. Retrieved 10 December 2024, from <https://www.lanfrancoquadrio.com/about.php>
- Maruki Gallery for The Hiroshima Panels. (1999–2025). *About Maruki*. Maruki Gallery. Retrieved 13 December 2024, from <https://marukigallery.jp/en/about/maruki/>
- McElhinney, D. (2022, April). *Byōbu: 7 things to know about Japanese folding screens*. Retrieved December 6, 2024, from <https://japanobjects.com/features/byobu>