

PELATIHAN PENGEMBANGAN SENI LUKIS WAYANG KAMASAN PADA MEDIA POT GERABAH DAN PLEXIGLAS DI SANGGAR SINAR PANDE KAMASAN KLUNGKUNG

I Wayan Setem¹, Gede Yosef Tjokropramono², I Wayan Gulendra³

^{1,2,3} Institut Seni Indonesia Bali

wayansetem@isi-dps.ac.id¹, gedeyoz@gmail.com², wayangulendra@isi-dps.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini adalah menawarkan solusi atas persoalan kejenuhan peserta didik saat melukis dan mewarnai di Sanggar Sinar Pande Kamasan, Klungkung, dengan media alternatif berupa Plexiglas dan pot gerabah. Selain pemanfaatan media baru, peserta didik juga diberikan kebebasan untuk berekspresi/berkreasi, dan dibarengi dengan penyampaian materi yang menarik melalui *storytelling*. Metode yang digunakan yaitu demonstrasi praktik secara langsung. Sedangkan tahapan pelaksanaan pengabdian meliputi pengumpulan data permasalahan bersama pimpinan sanggar, merancang pelatihan, membuat modul, menyiapkan alat dan bahan, pelaksanaan pelatihan, *monitoring*, serta mendiseminasikan hasil pelatihan di Rumah BUMN Klungkung. Melalui pengembangan pembelajaran seni lukis wayang Kamasan dengan sinergi konsep diversifikasi teknik melukis dan revitalisasi tekstual dan kontekstual, dapat meningkatkan minat dan animo anak-anak untuk mengikuti pembelajaran melukis dan mewarnai. Revitalisasi atau pembaruan teknik proses melukis untuk memperkuat *keterampilan lokal agar mampu mengaplikasikannya ke media* yang lebih beragam. Revitalisasi tekstual dan kontekstual dilakukan melalui penerapan pada media baru yang unik dan artistik guna menghasilkan produk yang bervariasi serta lebih adaptif.

Kata-kata kunci: Pembelajaran, wayang Kamasan, media alternatif, pot gerabah, Plexiglas

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to offer a solution to the issue of students' boredom with painting and coloring activities at Sanggar Sinar Pande Kamasan Klungkung by introducing alternative media such as Plexiglas and earthenware pots. In addition to utilizing new media, students are also given the freedom to express and create, accompanied by engaging material delivery through storytelling. The method used involves direct practical demonstrations. The stages of the program include identifying problems together with the art studio leadership, designing the training, developing modules, preparing tools and materials, conducting the training, monitoring, and disseminating the training results at Rumah BUMN Klungkung. Through the development of Kamasan-style wayang painting learning that synergizes the concepts of painting technique diversification

and textual as well as contextual revitalization, the program can increase children's interest and enthusiasm for painting and coloring lessons. The revitalization or renewal of painting process techniques aims to strengthen indigenous skills so that participants can apply them to a wider variety of media. Textual and contextual revitalization is carried out by applying these techniques to new, unique, and artistic media to produce more varied and adaptive products.

Keywords: *Learning, Kamasan wayang, alternative media, pottery, Plexiglas*

PENDAHULUAN

Desa Kamasan, Klungkung, Bali merupakan pusat berbagai kerajinan, salah satunya lukisan klasik wayang Kamasan yang menjadi ciri khas sekaligus andalan Desa Kamasan, dan telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda oleh UNESCO.

Seni lukis klasik wayang Kamasan, menurut Forge (1978), dikerjakan secara turun-temurun. Masyarakat Kamasan dikenal tidak berani mengklaim lukisannya secara pribadi karena mereka hanya bisa meniru warisan leluhur. Dalam pengamatannya sekitar tahun 1970 sampai 1990-an, hanya ada dua pelukis dominan, yaitu Mangku Mura dan I Nyoman Mandra.

Sebagai pusat tumbuh dan berkembangnya seni lukis klasik wayang Kamasan, Desa Kamasan melahirkan para maestro dan seniman yang menekuni seni lukis wayang Kamasan. Begitu juga bertebaran *art shop*, rumah-rumah pengrajin, dan sanggar-sanggar untuk belajar melukis dan mewarnai. Anak-anak tingkat SD hingga SMP dari berbagai desa di Kabupaten Klungkung berdatangan untuk belajar melukis dan mewarnai pada sanggar-sanggar yang ada. Kegiatan melukis menjadi pilihan para orang tua untuk menggali maupun memperdalam bakat dan minat yang dimiliki anak. Banyak orang tua kini mulai menyadari pentingnya menumbuhkembangkan imajinasi anak melalui karya visual untuk pengembangan karakter mereka. Oleh karena itu, orang tua mendukung anaknya untuk belajar melukis dan mewarnai wayang Kamasan.

Kegiatan belajar melukis dan mewarnai sejalan dengan upaya pengembangan kreativitas anak, sehingga anak dapat berkembang ke tingkat perkembangan optimal. Pengetahuan dan pemahaman mengenai karakteristik anak itu sendiri merupakan masukan

dalam tindakan pendidikan yang ditujukan sebagai pembentukan perilaku (kreativitas) dengan stimulasi yang disengaja dan disadari oleh pendidik formal maupun non formal (Yusuf dan Jurniati, 2018: 32), sehingga efek yang dihasilkan akan lebih baik dibanding yang diterima anak secara spontan.

Melukis dan mewarnai merupakan aktivitas yang menarik, anak akan senang sekali dalam mencampurkan warna cat satu dengan lainnya. Hal ini akan membantu anak melatih kemampuan estetis. Selain itu, dapat melatih keterampilan, kerapian, dan kesabaran, serta mengekspresikan keinginannya (Setiana dkk., 2023).

Seiring berjalanya waktu banyak sanggar-sanggar yang ada di Desa Kamasan tidak lagi beroperasi karena berbagai persoalan seperti menurunnya minat peserta, biaya operasional sanggar yang mahal, dan kesibukan pengelola sanggar. Salah satu sanggar yang masih eksis hingga saat ini, yakni Sanggar Sinar Pande yang berada di Banjar Pande, Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung, tetap mampu menyelenggarakan program pendidikan nonformal meskipun dalam pelaksanaannya masih menghadapi berbagai kendala. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jumlah sumber daya manusia, keterbatasan mitra, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Namun, di balik keterbatasan tersebut, Sanggar Sinar Pande sudah cukup bagus karena komitmen pemilik sanggar untuk tetap melestarikan warisan adiluhung seni lukis wayang klasik Kamasan melalui regenerasi.

Sanggar yang didirikan oleh I Wayan Pande Sumantra ini awalnya merupakan pelukis sekaligus penjual produk lukisan klasik wayang Kamasan. Kemudian, karena tergerak untuk melestarikannya, didirikan sanggar bernama Sanggar Sinar Pande yang diresmikan pada 9 Februari 2019. Dalam melaksanakan aktivitasnya, sanggar tidak memungut biaya apa pun. Semua kebutuhan pembelajaran, seperti kertas dan pensil, disiapkan oleh pihak sanggar.

Selain sebagai tempat untuk belajar melukis, Sanggar Sinar Pande juga sering mengikuti perlombaan yang diselenggarakan oleh pihak kabupaten maupun provinsi. Dengan demikian, secara historis perjalanan yang telah dilalui oleh Sanggar Sinar Pande telah berkontribusi dalam memberikan ruang untuk mewadahi talenta-talenta anak-anak dan para pemuda dari desa-desa di Kabupaten Klungkung untuk belajar melukis dan mewarnai wayang Kamasan. Di sisi lain, perlu adanya inovasi strategi pembelajaran di

sanggar agar tidak monoton, baik dalam materi ajar maupun dalam cara penyampaian instruktur. Untuk itu, perlu terus diupayakan strategi pengembangannya melalui media baru dan penyampaian materi yang lebih menarik.

METODE

Pendekatan PKM dengan Participatory Action Research (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan (Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2002). Hal 2.)

Dalam PKM PAR, pemberdayaan adalah cara (pendekatan) dan bukan solusi dari setiap persoalan yang terjadi pada masyarakat. Pemberdayaan adalah upaya untuk menciptakan kemandirian masyarakat dari ketergantungan pada pihak lain. Apabila masyarakat telah berhasil membangun kemandirian, perubahan sosial akan terjadi dengan sendirinya.

Base-line Kegiatan

a. Pra-kegiatan

Tim pengusul proposal PKM menghubungi pihak mitra melalui kontak pribadi Pimpinan Sanggar Sinar Pande, yakni I Wayan Pande Sumantra, untuk menjalin kerja sama/berkolaborasi di bidang pengabdian masyarakat. Kegiatan PKM diawali dengan observasi dan sosialisasi program kepada pihak mitra. Secara bersamaan, Tim Pengabdian melakukan wawancara kepada pimpinan sanggar. Selanjutnya, ketua tim menghubungi dosen pendamping untuk membantu membimbing dan memberikan arahan terkait program yang telah direncanakan.

b. Kegiatan

Kegiatan ini dibagi menjadi 2 (dua) tahapan, yaitu pemaparan materi secara lisan dan praktik melukis klasik wayang Kamasan pada media Plexiglas dan pot gerabah dengan tahapan-tahapan yang benar.

Pemaparan materi dilakukan oleh tim pengusul PKM. Dibuatkan juga modul oleh tim sebagai penunjang agar kegiatan pelatihan dan pascapelatihan berjalan dengan baik dan optimal.

Pelatihan melukis dan mewarnai wayang Kamasan pada media Plexiglas dan pot gerabah kepada anak-anak Sanggar Sinar Pande dipimpin oleh ketua tim pengusul PKM dan didampingi oleh pimpinan sanggar serta dosen pendamping. Untuk lebih menarik, instruktur pelatihan melukis dan mewarnai sambil bercerita/berdongeng (*storytelling*).

c. Pasca kegiatan

Kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu membantu peserta didik Sanggar Sinar Pande dalam mempersiapkan kemampuan untuk mempraktikkan melukis dan mewarnai pada media Plexiglas dan pot gerabah melalui metode *mentoring visual*. Setelah proses pelatihan selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan penyusunan artikel ilmiah sebagai luaran kegiatan pengabdian PKM. Begitu juga dilaksanakan diseminasi hasil pelatihan pada Rumah BUMM Klungkung, Jl. WR. Supratman No.7, Semarapura Tengah, Kec. Klungkung, Kabupaten Klungkung, Bali. Bersamaan dengan diseminasi, juga dilaksanakan lomba melukis dan mewarnai untuk anak-anak SD dan SMP se-Kecamatan Klungkung, bertempat di Rumah BUMN Klungkung.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan tim pengusul PKM untuk mengukur permasalahan atau kebutuhan mitra sebagai latar belakang kegiatan, antara lain: 1) merespons permasalahan di lingkungan mitra, 2) mencari bukti permasalahan melalui wawancara dan observasi, dan 3) menganalisis permasalahan tersebut.

Adapun langkah-langkah strategis realisasi kegiatan yang dilakukan, yakni: 1) melakukan koordinasi dengan pimpinan Sanggar Sinar Pande untuk berkolaborasi dan tetap menjalin hubungan Kerja sama, 2) melakukan komunikasi yang baik dengan peserta pelatihan, 3) membuat modul pembelajaran melukis dan mewarnai pada media Plexiglas dan pot gerabah, 4) melaksanakan pelatihan dengan metode *visual mentoring* dan *storytelling*, 5) melaksanakan diseminasi dan lomba melukis serta mewarnai, dan 6) melakukan evaluasi sebagai bentuk perkembangan yang dilakukan oleh peserta.

Adapun rancangan mengukur dan evaluasi hasil kegiatan yakni: 1) melakukan dokumentasi berupa foto dan video saat kegiatan berlangsung, baik pelatihan, pameran, dan lomba; 2) melakukan pencatatan progres peserta setiap minggu atas kendala/hambatan yang terjadi, serta mencatat progres keberhasilan pelatihan melukis dan mewarnai; dan 3) mengundang pimpinan sanggar dan dosen pendamping untuk ikut melakukan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Sosialisasi dan Koordinasi

Tahap awal yang dilakukan adalah koordinasi dan kerja sama dengan Ketua Sanggar Sinar Pande Kamasan, Klungkung. Kemudian dilanjutkan dengan membangun komunikasi dengan peserta didik yang belajar melukis wayang di Sanggar Sinar Pande. Selain itu, dilakukan survei untuk pengumpulan data serta pembuatan modul pengembangan seni lukis wayang Kamasan. Data tersebut meliputi peta Desa Kamasan secara keseluruhan, dan potensi kerajinan.

Izin, program pengabdian ini dilakukan sebagai tahap awal untuk melakukan kerja sama dengan masyarakat setempat. Izin dilakukan kepada bapak Kepala Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung. Kemudian dilanjutkan pada Kadek Suradi sebagai ketua Kelompok Pengrajin Seni Lukis Kaca Nagasepaha sekaligus pemilik studio Suradi Lukisan Kaca.

2. Persiapan Alat dan Bahan

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Modul serta video tata cara pembuatan seni lukis kaca dengan Plexiglas juga sudah disiapkan untuk mempermudah tahap sosialisasi pelatihan. Alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut.

- a. Plexiglas adalah merek elastomer akrilik yang terbuat dari poli(metil metakrilat) yang diproses melalui ekstrusi dan pengecoran. Plexiglas memiliki beberapa kelebihan, yaitu

transparansi yang lebih baik, tahan terhadap berbagai cuaca, berkekuatan tinggi, mudah diwarnai, dan tampilannya lebih menarik.

- b. Gerabah juga dikenal dengan istilah tembikar atau keramik. Teknik pembuatan gerabah adalah pembakaran suhu rendah dengan menggunakan jerami atau sabut kelapa
- c. Tinta Cina adalah tinta hitam yang digunakan secara luas untuk menggambar, terutama pada media buku komik. Dalam penggunaannya, tinta dicairkan terlebih dahulu dengan cara digosokkan pada tempat yang lebih kasar, dan dicampur dengan air.
- d. Cat akrilik adalah cat berbasis air yang dibuat dari pigmen dalam emulsi polimer akrilik. Cat ini cepat kering dan larut dalam air, namun menjadi tahan air setelah kering. Cat akrilik serbaguna dapat digunakan pada berbagai permukaan seperti kanvas, kayu, kain, plastik, dan kaca. Cat enamel adalah cat berbahan dasar minyak yang biasa disebut cat besi, dan pengencernya menggunakan tiner supaya cepat kering.
- e. Pena, merupakan alat untuk menulis dengan tinta yang dibuat dari baja dan sebagainya yang runcing dan belah. Pena digunakan untuk membuat sketsa objek gambar sesuai dengan desain.
- f. Kuas lukis, adalah benda yang terdiri dari kayu kecil dengan salah satu ujungnya terdapat bulu halus. Kuas biasa digunakan untuk keperluan melukis dan mengecat. Kuas memiliki bentuk, ukuran, dan bahan yang berbeda-beda sesuai kebutuhan.

3. Tahap Pelatihan dan Pendampingan

- 1) Membersihkan dan mengeringkan permukaan Plexiglas dan pot gerabah.

Bersihkan dan keringkan permukaan Plexiglas dengan menggunakan air hangat, sabun, dan sedikit alkohol untuk menghilangkan kotoran, minyak, atau bekas sidik jari yang tersisa. Sedangkan untuk pot gerabah dibersihkan menggunakan kuas dan kain lap, lalu dilapisi dengan cat akrilik putih.

- 2) Membuat desain gambar (*ngereka*).

Membuat sketsa pada kertas yang disesuaikan dengan lebar permukaan Plexiglas menggunakan pensil. Pada tahapan ini, harus mempertimbangkan terlebih dahulu komposisi (*ngedum karang*), serta menguasai bentuk-bentuk dasar dan karakter setiap figur tokoh pewayangan. Cara membuat sketsa gambar harus memperhatikan urutan pekerjaan

sebagai berikut: pertama, sketsa wajah atau muka wayang, badan, kaki, dan yang terakhir adalah bagian mahkota. Dilanjutkan dengan membuat bentuk pendukung lainnya, seperti sketsa pohon, awan, gunung, dan binatang. Setelah sketsa secara global selesai, dilanjutkan dengan membuat kontur, yang artinya menegaskan sketsa dari pensil dengan tinta hitam pekat menggunakan tinta Cina. Untuk mengatur susunan letaknya dalam desain gambar, pengaturannya dimulai dari bagian bawah dan kedua sisi lukisan. Ini berarti bahwa yang letaknya paling bawah dan paling sisi-lah yang nampaknya paling atas (tumpukan paling atas) dan gambarannya kelihatan paling sempurna.

3) Memindahkan sketsa/gambar ke media Plexiglas dan pot gerabah

Diawali dengan meletakkan desain kertas di balik Plexiglas dan memindahkannya di bagian depan dengan pena atau Rapido hitam. Kertas yang berisi sketsa ditempel di bagian bawah Plexiglas, kemudian ditiru dari atas Plexiglas menggunakan pena yang bisa ditukar-tukar sesuai dengan goresan yang diinginkan. Sedangkan untuk pot sket, dibuat langsung pada pot menggunakan pensil dan disempurnakan dengan spidol warna hitam.

4) Penerapan warna

Setelah merampungkan sketsa/desain gambar, dilanjutkan dengan proses memberi warna menggunakan kuas pada permukaan Plexiglas dan pot gerabah hingga selesai.

5) Penerapan warna putih (*mutihin*)

Menerapkan warna putih pada ujung-ujung ornamen dan permata ini bertujuan untuk memperjelas bentuk ornamen.

6) Mewarnai muka/wajah

Proses mewarnai muka/wajah dimulai dengan mewarnai mata dan bibir; setelah kering, dilanjutkan dengan mewarnai dasar wajah.

7) Mewarnai ragam hias

Mewarnai ragam hias dengan penekanan pada pemilihan warna yang lebih tua dan tegas untuk ragam hias pada bagian depan objek. Sementara ragam hias bagian belakang objek lebih ditekankan pada warna-warna biasa yang memberikan kesan jauh sehingga berkesan tiga dimensi.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan kegiatan, dapat diidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan program pengabdian ini.

Faktor pendukung yakni: (Ketua Sanggar Sinar Pande Kamasan dan Rumah BUMN Klungkung sangat mendukung dan memberikan motivasi sehingga bisa bekerja sama untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Peserta pelatihan sangat mendukung dan membantu kelancaran kegiatan pengabdian. Hal itu terlihat dari antusiasme dalam mengikuti program pengabdian.

Sedangkan faktor penghambat yakni: keterbatasan waktu pelaksanaan pengabdian dan akses lokasi pengabdian masuk gang kecil

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan lancar dengan tanggapan dari mitra dan para peserta yang sangat positif. Pada proses pelaksanaan pelatihan sketsa dan mewarnai wayang dengan media pot gerabah, dan pelatihan menggambar wayang bertema *palelintangan* dengan media Plexiglas, tim pengabdian bersama masyarakat turut andil dalam pengerjaan dari tahap awal hingga akhir. Program yang dicanangkan mampu membangun kesadaran warga Desa Kamasan, Klungkung, terhadap potensi kekayaan tradisi yang berkelanjutan dan menjadi penggerak roda perekonomian. Hal ini menimbulkan kebanggaan bagi warga karena dapat mengelola wilayahnya menjadi ladang keuntungan dan memiliki keunikan seni lukis wayang Kamasan yang dikembangkan untuk menarik wisatawan.

Pelatihan sketsa dan mewarnai wayang dengan media pot gerabah dan pelatihan menggambar wayang bertema *palelintangan* dengan media Plexiglas juga memperhatikan aspek estetika dan kaidah-kaidah keindahan dan keunikan. Aspek keindahan atau artistik sketsa dan mewarnai wayang dengan media pot gerabah dan pelatihan menggambar wayang tema *palelintangan* dengan media Plexiglas meliputi pertimbangan tampilan bentuk, pakem pengerjaan serta kelayakan media. Pada aspek artistik, karya juga

mempertimbangkan keseimbangan, ritme, dan kontras dari suatu tampilan atau elemen-elemen visual.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, selanjutnya dapat dikemukakan saran, yakni: (1) Mengevaluasi dan memperbanyak kerja sama dengan instansi lain yang dapat mendukung kelangsungan seni lukis wayang Kamasan, baik dari pemerintah maupun pihak swasta. (2) Perlunya peran aktif semua warga masyarakat dalam menjaga kelestarian dan pengembangan seni lukis wayang Kamasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwulan, Setiana, Silfina Indriani, Dian Furwasyih, dkk. *Praktik Kebidanan Berbasis Evidence-Based Practice*. Media Sains Indonesia, 2023.
- Arif, Zunaidi. *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat*. Yayasan Putra Adi Dharma, 2024.
- Forge, Anthony dan Australian Museum, ed. *Balinese traditional paintings: a selection from the Forge collection of the Australian Museum, Sydney*. The Australian Museum, 1978.
- Rahma, Ramadhani Oktavia, Vita Rahmawati, dan Agung Setyawan. “Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan.” *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)* 6, no. 2 (2022): 242–50. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i2.474>.
- Rakhman, Budhy Munawar. *Islam pluralis: wacana kesetaraan kaum beriman*. Cet. 1. Paramadina, 2001.
- Yusuf, Munir, dan Jurniati Jurniati. “Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Tunas Cendekia Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018): 31–38. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v1i1.375>.

Narasumber:

- I Wayan Pande Sumantra (58 Tahun), Pimpinan Sanggar Sinar Pande. Banjar Pande Kamasan, Klungkung.
- Ni Putu Suciarmi (12 tahun), pelajar SD kelas VI. Br Siku, Kamasan, Klungkung.
- I Made Mastra (48 tahun), Wiraswasta. Banjar Peninjauan, Kumsamba, Klungkung.