Journal Transformation of Mandalika
https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm
Vol. 7, No. 11, 2026
e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956
pp. 1175-1180

Eksplorasi gaya lempad dalam karya seni drawing

[*1]I Made Putra Yasa, [2]I Putu Karsana,[3] Agus Mediana Adiputra
[1,2,3]Universitas PGRI Mahadewa,Denpasar, Indonesia
*Corresponding Author e-mail: putrayasa0704@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the visual style of I Gusti Nyoman Lempad in the creation of drawings rooted in the aesthetics of traditional Balinese painting while representing contemporary Balinese life. The research employs an art-creation methodology (practice-based research) comprising stages of observation, documentation, exploration of tools and techniques, digital design processing, and the realization of the artworks. Observations focused on Lempad's works at the ARMA Museum in Ubud, specifically examining line characteristics, composition, and the use of space. Visual data consisting of photographs depicting Balinese community activities—was processed using the IbisPaint application to serve as the foundation for developing the designs. The research resulted in four drawings titled Ngempu, Asiknya Bermain, Sebelum Persembahan, and Mebraya. These works depict social phenomena and the daily activities of the Balinese people through a visual approach that adapts Lempad's distinctive line style. The findings demonstrate that line can function as the primary element in establishing form, rhythm, expression, and visual meaning within the artwork. The application of the sigar technique further enhances the impression of volume and depth without compromising the dominance of the line. The study offers a novel contribution by integrating traditional Balinese linear aesthetics, Lempad's visual approach, and digital technology within the drawing creation process. The results indicate that the visual values of traditional Balinese art remain relevant for development within the context of contemporary visual art and serve as a medium for reflecting on the social phenomena of modern society.

***Keywords**: Exploratio; Drawing; Traditional Balinese Painting; Contemporary Art*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad dalam penciptaan karya drawing yang berakar pada estetika seni lukis tradisional Bali dan merepresentasikan kehidupan masyarakat Bali kontemporer. Penelitian menggunakan metode penciptaan karya seni (*practice-based research*) melalui tahapan observasi, dokumentasi, eksplorasi alat dan teknik, pengolahan desain digital, serta perwujudan karya. Observasi dilakukan terhadap karya-karya Lempad di Museum ARMA, Ubud, dengan fokus pada karakter garis, komposisi, dan penggunaan ruang. Data visual berupa foto aktivitas masyarakat Bali kemudian diolah menggunakan aplikasi IbisPaint sebagai dasar pengembangan desain karya. Hasil penelitian berupa empat karya drawing berjudul *Ngempu*, *Asiknya Bermain*, *Sebelum Persembahan*, dan *Mebraya*. Keempat karya menampilkan fenomena sosial dan aktivitas keseharian masyarakat Bali melalui pendekatan visual yang mengadaptasi karakter garis khas Lempad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa garis dapat berfungsi sebagai elemen utama dalam membangun bentuk, ritme, ekspresi, dan makna visual karya. Penerapan teknik sigar turut memperkuat kesan volume dan kedalaman tanpa menghilangkan dominasi garis. Penelitian ini menghasilkan kebaruan berupa integrasi estetika garis tradisional Bali, pendekatan visual Lempad, dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses penciptaan karya drawing. Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai visual seni tradisional Bali masih relevan untuk dikembangkan dalam konteks seni rupa kontemporer serta mampu menjadi media refleksi terhadap fenomena sosial masyarakat masa kini.

Kata Kunci: Eksplorasi; Drawing; Seni Lukis Tradisional Bali; Seni Rupa Kontemporer

PENDAHULUAN

Seni drawing merupakan salah satu cabang seni rupa yang menempatkan garis sebagai unsur visual utama dalam pembentukan bentuk, ruang, tekstur, gerak, dan ekspresi artistik. Drawing tidak hanya dipahami sebagai tahap awal dalam proses berkarya, tetapi juga telah berkembang menjadi medium seni yang berdiri sendiri dengan karakteristik estetik yang khas. Garis sebagai elemen visual memiliki kemampuan untuk membangun struktur objek, menghadirkan ilusi ruang, sekaligus menyampaikan gagasan, emosi, dan pengalaman visual seorang seniman. Menurut Widyokusumo (2013), garis kontur merupakan hasil interpretasi visual yang digunakan untuk membentuk dan membatasi objek sehingga mampu menghadirkan kesan bentuk secara jelas. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa garis bukan sekadar unsur formal, tetapi juga memiliki dimensi ekspresif yang mampu membangun karakter visual suatu karya. Senada dengan itu, Ocvirk et al. (2013) menjelaskan bahwa garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang berfungsi sebagai fondasi bagi pembentukan komposisi visual serta menjadi sarana utama dalam mengomunikasikan ekspresi artistik.

Dalam perkembangan seni rupa kontemporer, fungsi garis mengalami transformasi yang semakin luas. Garis tidak lagi diposisikan hanya sebagai pembatas bentuk, melainkan menjadi bahasa visual yang mampu merepresentasikan identitas budaya, narasi sosial, serta pengalaman personal seniman. Arnheim (1974) menyatakan bahwa persepsi visual manusia dibangun melalui hubungan antarelemen visual, termasuk garis, sehingga kualitas garis sangat menentukan cara suatu karya dipahami oleh

Copyright©2026, Author (s)
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

penikmatnya. Oleh karena itu, eksplorasi terhadap garis menjadi salah satu pendekatan penting dalam penciptaan karya seni kontemporer yang tetap berpijak pada nilai-nilai estetika tradisional.

Dalam konteks seni rupa Bali, penggunaan garis memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi karakter utama dalam berbagai bentuk seni tradisional, khususnya seni lukis tradisional Bali. Garis-garis kontur yang ritmis, dekoratif, luwes, dan ekspresif menjadi identitas visual yang membedakan seni lukis Bali dengan tradisi seni rupa lainnya di Indonesia. Karakter garis tersebut berkembang melalui proses budaya yang panjang dan dipengaruhi oleh nilai-nilai religius, filosofi Hindu Bali, serta tradisi visual masyarakat setempat (Vickers, 2012). Keberadaan garis dalam seni tradisional Bali tidak hanya berfungsi sebagai elemen formal, tetapi juga mengandung nilai simbolis yang merepresentasikan hubungan manusia dengan alam, kehidupan spiritual, dan tatanan sosial budaya. Djelantik (1999) menjelaskan bahwa keindahan dalam seni tradisional Bali lahir dari keselarasan antara bentuk visual, makna simbolik, dan fungsi budaya yang menyatu dalam kehidupan masyarakat. Salah satu tokoh penting dalam perkembangan seni gambar Bali adalah I Gusti Nyoman Lempad. Lempad dikenal sebagai seniman yang mampu menyederhanakan bentuk melalui penggunaan garis kontur yang spontan, ekonomis, namun tetap kaya ekspresi. Karya-karyanya banyak menggambarkan aktivitas keseharian masyarakat Bali, tokoh pewayangan, maupun kehidupan spiritual dengan pendekatan visual yang sederhana tetapi memiliki kekuatan naratif yang tinggi (Agung Rai Museum of Art, 2015). Berbeda dengan kecenderungan seni lukis tradisional Bali yang padat ornamen, gaya visual Lempad justru menampilkan kesederhanaan garis yang mampu memberikan ruang interpretasi lebih luas bagi penikmat karya. Karakter inilah yang menjadikan Lempad sebagai salah satu pelopor modernisasi seni gambar Bali tanpa meninggalkan akar tradisinya (Vickers, 2012).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa garis memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai bahasa visual dalam penciptaan karya seni rupa masa kini, khususnya dalam karya drawing yang berangkat dari nilai-nilai tradisi namun tetap relevan dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan garis sebagai elemen utama memungkinkan seniman melakukan berbagai eksplorasi visual, baik melalui penyederhanaan bentuk, deformasi, maupun reinterpretasi terhadap realitas sosial. Menurut Ching (2015), garis memiliki kemampuan untuk membangun ritme visual, mengarahkan perhatian, serta menciptakan dinamika komposisi yang mampu memperkuat pesan artistik sebuah karya.

Meskipun seni lukis tradisional Bali memiliki kekayaan visual yang kuat, pemanfaatan unsur garis sebagai fokus utama dalam penciptaan karya drawing kontemporer masih relatif terbatas. Sebagian besar pengembangan seni lukis Bali lebih banyak mempertahankan pakem visual tradisional yang berorientasi pada tema pewayangan, mitologi, cerita epos Ramayana dan Mahabharata, maupun narasi religius. Upaya pelestarian tersebut tentu memiliki nilai penting dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya. Namun demikian, perkembangan masyarakat modern menghadirkan berbagai fenomena sosial, perubahan gaya hidup, aktivitas ekonomi kreatif, mobilitas masyarakat, hingga interaksi digital yang berpotensi menjadi sumber inspirasi baru dalam penciptaan karya seni. Fenomena kehidupan sehari-hari tersebut dapat menjadi subject matter yang mampu menjembatani hubungan antara tradisi dengan realitas masyarakat kontemporer.

Dalam konteks tersebut, pendekatan visual I Gusti Nyoman Lempad menjadi sangat relevan untuk dikaji kembali. Lempad berhasil menghadirkan representasi kehidupan masyarakat Bali melalui garis-garis sederhana yang tetap memperlihatkan karakter gerak, ekspresi, dan dinamika sosial. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa seni tradisi tidak harus selalu terikat pada tema-tema klasik, melainkan dapat berkembang menjadi media representasi kehidupan masyarakat sesuai perkembangan zaman. Pemikiran ini sejalan dengan pendapat Feldman (1991) yang menyatakan bahwa karya seni merupakan hasil dialog antara pengalaman individu, lingkungan sosial, dan kebudayaan yang melatarbelakanginya. Selain perkembangan fenomena sosial, kemajuan teknologi digital juga memberikan peluang baru dalam proses penciptaan karya drawing. Penggunaan fotografi digital, perangkat lunak pengolah gambar, serta media desain digital memungkinkan seniman melakukan eksplorasi komposisi, penyederhanaan bentuk, dan pengolahan garis secara lebih fleksibel sebelum karya diwujudkan pada media manual. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital bukan dimaksudkan untuk menggantikan proses artistik tradisional, melainkan sebagai sarana eksplorasi visual yang mendukung kreativitas seniman. Manovich (2001) menjelaskan bahwa budaya digital telah menghadirkan paradigma baru dalam proses penciptaan seni melalui integrasi antara teknologi, visualitas, dan kreativitas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian dan penciptaan karya ini menjadi penting karena berupaya menjawab kebutuhan pengembangan visual seni tradisional Bali melalui pendekatan yang lebih kontekstual. Penelitian ini tidak hanya berupaya melestarikan karakter garis khas seni gambar Bali, tetapi juga mengembangkannya menjadi bahasa visual yang mampu merespons dinamika kehidupan masyarakat modern. Dengan demikian, unsur garis dalam seni tradisi Bali masih memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai media ekspresi artistik yang relevan dengan perkembangan seni rupa kontemporer. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad ke dalam karya drawing yang mengangkat fenomena kehidupan masyarakat masa kini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada kajian historis, estetis, maupun pelestarian seni lukis tradisional Bali, penelitian ini menempatkan garis sebagai elemen utama melalui proses reinterpretasi visual menggunakan pendekatan realistis. Selain mengadopsi karakter garis khas Lempad yang sederhana, luwes, dan ekspresif, proses penciptaan karya juga memanfaatkan teknologi digital sebagai media pengolahan desain melalui proses *reimage* terhadap foto objek sebelum diwujudkan secara manual pada media gambar. Integrasi antara nilai tradisi dan teknologi digital tersebut menjadi salah satu kontribusi baru dalam praktik penciptaan seni drawing berbasis budaya lokal.

Kesenjangan penelitian yang ingin diisi adalah masih terbatasnya kajian maupun praktik penciptaan karya drawing yang secara khusus menggabungkan estetika garis tradisional Bali, gaya visual I Gusti Nyoman Lempad, representasi aktivitas masyarakat kontemporer, serta pemanfaatan media digital dalam satu konsep penciptaan yang utuh. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif pendekatan penciptaan seni rupa yang tidak hanya berorientasi pada pelestarian tradisi, tetapi juga mendorong inovasi visual yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya drawing yang berakar pada seni tradisional Bali. Secara khusus penelitian bertujuan mengenalkan kembali nilai-nilai estetika garis dalam seni lukis tradisional Bali, mengembangkan kemungkinan visual baru dalam seni drawing, serta menghadirkan inovasi penciptaan karya dua dimensi yang relevan dengan kehidupan masyarakat masa kini. Fokus penelitian diarahkan pada pengolahan unsur garis kontur, karakter visual khas Lempad, serta representasi aktivitas keseharian masyarakat sebagai *subject matter* karya. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada proses penciptaan karya drawing yang memanfaatkan foto sebagai sumber visual, pengolahan desain menggunakan media digital, dan penerapan hasil desain ke media gambar secara manual. Penelitian ini tidak membahas keseluruhan perkembangan seni lukis tradisional Bali, melainkan berfokus pada eksplorasi aspek garis dan pendekatan visual yang terinspirasi dari gaya Lempad. Melalui ruang lingkup tersebut diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan seni rupa kontemporer yang tetap berakar pada nilai budaya lokal serta memperkaya praktik seni drawing di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya seni (practice-based research) yang menempatkan proses berkarya sebagai sarana utama dalam menghasilkan pengetahuan artistik. Metode ini digunakan untuk mengeksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad melalui penciptaan karya drawing yang mengangkat aktivitas kehidupan masyarakat Bali masa kini. Proses penciptaan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, dokumentasi, eksplorasi alat dan teknik, pengolahan desain, pemilihan objek, serta perwujudan karya.

Tahap pertama adalah observasi. Observasi dilakukan secara langsung di Museum ARMA (Agung Rai Museum of Art), Ubud, untuk mengamati karakter visual karya-karya seni lukis tradisional Bali, khususnya karya I Gusti Nyoman Lempad. Fokus pengamatan diarahkan pada penggunaan garis kontur, ritme visual, komposisi, proporsi figur, serta pemanfaatan ruang kosong dalam karya. Hasil observasi digunakan sebagai landasan konseptual dan visual dalam proses penciptaan. Tahap kedua adalah dokumentasi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data visual berupa foto dan video aktivitas kehidupan masyarakat Bali. Dokumentasi ini berfungsi sebagai sumber referensi dalam menentukan objek karya serta membantu penulis memahami bentuk, gerak, gestur, dan suasana aktivitas yang akan divisualisasikan. Data visual yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian dengan konsep penciptaan.

Tahap ketiga adalah eksplorasi alat dan teknik. Penulis melakukan percobaan terhadap berbagai alat gambar seperti drawing pen, pena bambu, dan yip untuk mengetahui karakter garis yang dihasilkan. Eksplorasi dilakukan guna menemukan kualitas garis yang paling sesuai dengan karakter visual karya-karya Lempad. Pada tahap ini dilakukan pengujian variasi ketebalan garis, tekstur, kontinuitas, serta potensi ekspresif dari setiap alat.

Tahap keempat adalah pengolahan desain. Foto yang telah dipilih kemudian diolah menggunakan aplikasi IbisPaint. Pengolahan dilakukan melalui penyederhanaan bentuk, perubahan proporsi tertentu, penggabungan unsur visual, serta penambahan elemen simbolik tanpa menghilangkan karakter utama objek. Tahapan ini bertujuan membangun makna visual yang lebih kuat serta menyesuaikan objek dengan konsep karya yang ingin diwujudkan.

Tahap kelima adalah perwujudan karya. Desain yang telah selesai dipindahkan ke media kertas melalui pembuatan sketsa awal sebagai panduan komposisi dan proporsi. Selanjutnya dilakukan proses drawing dengan menekankan penggunaan garis sebagai unsur utama pembentuk bentuk. Karakter garis yang terinspirasi dari gaya I Gusti Nyoman Lempad diterapkan melalui variasi tebal-tipis garis, ritme visual, dan teknik sigar. Tahap akhir dilakukan penyempurnaan karya melalui penegasan kontur, pengolahan detail, serta pengaturan keseimbangan antara objek dan ruang kosong hingga tercapai kesatuan visual yang sesuai dengan konsep penciptaan. Data yang diperoleh dari proses observasi, dokumentasi, dan eksplorasi dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk mengetahui penerapan unsur garis dalam karya yang dihasilkan. Analisis dilakukan terhadap aspek visual yang meliputi garis, bentuk, komposisi, ritme, dan karakter objek guna melihat sejauh mana eksplorasi gaya Lempad dapat dikembangkan dalam penciptaan karya drawing yang merepresentasikan kehidupan masyarakat Bali kontemporer.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini berupa empat karya drawing yang diciptakan melalui eksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad dengan mengangkat fenomena dan aktivitas kehidupan masyarakat Bali masa kini. Proses penciptaan diawali dengan pengumpulan data visual melalui observasi dan dokumentasi foto, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan desain menggunakan aplikasi IbisPaint. Hasil pengolahan desain selanjutnya diwujudkan pada media kertas menggunakan teknik drawing dengan penekanan pada penggunaan garis dan teknik sigar sebagai unsur visual utama.

Karya pertama berjudul *Ngempu* (2026) berukuran A4 dengan media ink on paper. Karya ini menampilkan figur balita yang lebih tertarik berinteraksi dengan telepon genggam dibandingkan lingkungan sekitarnya. Karya kedua berjudul Asiknya Bermain (2026) berukuran A4 dengan media ink on paper yang menggambarkan sekelompok anak sedang berkumpul namun masing-masing fokus pada telepon genggam yang mereka gunakan. Karya ketiga berjudul Sebelum Persembahan (2025) berukuran A3 dengan media ink on paper yang menampilkan aktivitas masyarakat Bali saat menangkap babi sebagai bagian dari persiapan upacara keagamaan. Karya keempat berjudul *Mebraya* (2025) berukuran A3 dengan media ink on paper yang menggambarkan semangat gotong royong masyarakat Bali dalam kegiatan persiapan yadnya melalui aktivitas membersihkan babi secara bersama-sama.

Secara visual seluruh karya menunjukkan penerapan garis sebagai elemen utama pembentuk objek. Garis digunakan untuk membangun bentuk figur, gestur, ruang, serta ritme visual karya. Selain itu, teknik sigar diterapkan untuk memperkuat kesan volume dan kedalaman bentuk tanpa menghilangkan dominasi garis. Pengolahan bentuk dilakukan melalui penyederhanaan kontur,

penekanan gestur, serta pengembangan desain pada bagian tertentu sehingga menghasilkan visual yang tetap realistis namun memiliki karakter estetika yang terinspirasi dari karya-karya I Gusti Nyoman Lempad. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa eksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad dapat diterapkan pada penggambaran fenomena sosial dan aktivitas masyarakat Bali kontemporer. Penggunaan garis sebagai elemen utama berhasil membangun karakter visual karya yang sederhana namun ekspresif sebagaimana terlihat pada karya-karya Lempad. Garis tidak hanya berfungsi sebagai pembentuk objek, tetapi juga menjadi media penyampaian suasana, gerak, dan makna visual. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa garis merupakan unsur fundamental yang mampu membangun struktur visual sekaligus menyampaikan ekspresi artistik dalam karya seni rupa.

Penerapan teknik sigar dalam karya memberikan kontribusi terhadap pembentukan volume dan kedalaman visual tanpa menghilangkan karakter drawing yang berbasis garis. Penggunaan teknik tersebut menunjukkan bahwa unsur-unsur visual dalam seni lukis tradisional Bali masih memiliki relevansi untuk dikembangkan pada praktik seni rupa kontemporer. Adaptasi teknik sigar pada media drawing menjadi bentuk pengembangan tradisi yang tetap mempertahankan nilai estetik lokal namun disesuaikan dengan kebutuhan visual masa kini. Pemilihan fenomena kehidupan sehari-hari sebagai objek karya juga menunjukkan adanya kesamaan pendekatan dengan I Gusti Nyoman Lempad yang banyak mengangkat aktivitas masyarakat sebagai sumber penciptaan. Namun demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengangkatan isu-isu kontemporer seperti pengaruh teknologi digital terhadap pola interaksi sosial anak-anak pada karya *Ngempu* dan *Asiknya Bermain*. Sementara itu, karya *Sebelum Persembahan* dan *Mebraya* berfokus pada representasi nilai kebersamaan dan gotong royong yang masih hidup dalam masyarakat Bali. Dengan demikian, karya yang dihasilkan tidak hanya merepresentasikan realitas visual, tetapi juga berfungsi sebagai media refleksi sosial dan budaya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan antara observasi realitas sosial, pengolahan desain digital, dan eksplorasi gaya visual Lempad mampu menghasilkan karya drawing yang memiliki identitas visual khas. Pendekatan ini membuktikan bahwa estetika seni tradisional Bali dapat dikembangkan ke dalam konteks kekinian tanpa kehilangan karakter dasarnya. Melalui eksplorasi garis, teknik sigar, dan pengolahan bentuk, penelitian ini menawarkan alternatif pengembangan seni drawing yang berakar pada tradisi sekaligus responsif terhadap fenomena sosial masyarakat modern.

No	Judul	Foto Karya	Deskripsi
I	*NGEMPU*		*Ngempu* berarti mengasuh dan mendampingi anak dalam proses tumbuh kembangnya. Dalam karya ini penulis ingin menggambarkan fenomena masa kini. Dimana anak-anak sejak usia dini lebih sering berinteraksi dengan handphone. Melalui visual seorang balita yang lebih tertarik pada layar handphone Karya ini merefleksikan perubahan pola bermain dan pengasuhan anak pada jaman sekarang.
2	ASIKNYA BERMAIN		Asiknya Bermain' mengangkat fenomena pergaulan anak-anak di era digital. Melalui visual anak-anak yang berkumpul namun sibuk dengan handphone masing-masing, karya ini mengkritik berkurangnya interaksi sosial dan kebersamaan dalam bermain. Kehadiran teknologi yang seharusnya menjadi sarana pendukung justru membuat anak-anak lebih fokus pada dunia virtual daripada lingkungan sekitarnya. Karya ini mengajak penonton untuk kembali menyadari pentingnya interaksi dan permainan secara langsung dalam kehidupan sosial anak.

3	SEBELUM PERSEMBAHAN		Karya ini menggambarkan kebersamaan masyarakat Bali saat mempersiapkan upacara keagamaan melalui kegiatan menangkap babi. Aktivitas yang dahulu hampir selalu dijumpai menjelang upacara kini semakin jarang terlihat seiring perubahan gaya hidup dan perkembangan zaman yang serba praktis. Melalui karya ini penulis ingin menghadirkan kembali momen kebersamaan yang lahir dari tradisi gotong royong di mana masyarakat berkumpul, bekerja bersama dan mempererat hubungan sosial. Di tengah kehidupan modern yang semakin individual nilai-nilai kebersamaan seperti inilah yang menjadi bagian penting dari identitas budaya Bali dan patut untuk terus dijaga serta diwariskan kepada generasi penerus.
4	*MEBRAYA*		Karya ini menggambarkan semangat menyama braya dalam persiapan yadnya. Aktivitas membersihkan babi yang dilakukan bersama menjadi simbol kebersamaan dan gotong royong masyarakat Bali. Di tengah perkembangan zaman yang semakin modern ini penulis ingin mengingatkan pentingnya menjaga tradisi dan nilai kebersamaan yang mulai jarang ditemui.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan empat karya drawing yang mengangkat fenomena dan aktivitas kehidupan masyarakat Bali masa kini melalui eksplorasi gaya visual I Gusti Nyoman Lempad. Proses penciptaan dilakukan melalui tahapan observasi, dokumentasi, eksplorasi alat, pengolahan desain digital, dan perwujudan karya pada media kertas menggunakan teknik drawing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter garis khas Lempad dapat dikembangkan sebagai bahasa visual utama dalam penciptaan karya drawing kontemporer tanpa kehilangan akar estetik yang berasal dari tradisi seni rupa Bali.

Penerapan garis sebagai unsur utama, dipadukan dengan teknik sigar dan pengolahan bentuk yang bersumber dari foto, mampu menghasilkan karya yang memiliki karakter visual sederhana, ekspresif, dan komunikatif. Selain menghadirkan nilai estetis, karya-karya yang dihasilkan juga berfungsi sebagai media refleksi terhadap berbagai fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Bali, seperti pengaruh teknologi digital terhadap interaksi anak-anak serta pentingnya nilai kebersamaan dan gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa estetika visual yang berkembang dalam karya-karya I Gusti Nyoman Lempad masih relevan untuk dikembangkan dalam konteks seni rupa kontemporer. Penggabungan antara tradisi, teknologi digital, dan realitas sosial masa kini membuka kemungkinan baru dalam pengembangan seni drawing yang berakar pada budaya lokal namun tetap responsif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar eksplorasi terhadap seni lukis tradisional Bali tidak hanya berfokus pada aspek pelestarian, tetapi juga diarahkan pada pengembangan visual yang relevan dengan fenomena kehidupan masyarakat masa kini. Penggunaan teknologi digital dalam proses perancangan karya juga dapat terus dikembangkan sebagai sarana untuk memperluas kemungkinan eksplorasi bentuk dan gagasan artistik.

Bagi peneliti maupun perupa selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengkaji dan mengembangkan gaya visual seniman tradisional Bali lainnya melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan inovatif. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan yang membahas eksplorasi unsur-unsur visual lain dalam seni tradisional Bali, seperti komposisi, simbol, maupun teknik pewarnaan, sehingga dapat memperkaya pengembangan seni rupa kontemporer yang berbasis budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agung Rai Museum of Art. (2015). *Lempad of Bali: The illuminator*. ARMA.
2. Agung, A., & Wulandari, A. (2016). The Role Of Pitamaha In Balinese Artistic Transformation: A Comparison Between Kamasan And Gusti Nyoman Lempad Artistic Style. www.sydney.edu.au,
3. Agus Mediana Adiputra. (2019). Karakteristik Tubuh Ikan Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Melalui Kemampuan Teknik Drawing Pada Media Kertas oleh Agus Mediana Adiputra. *Stilistika Volume 7,*. https://doi.org/10.5281/zenodo.3900636
4. Agus, W., Cahyadi, E., Adnyana, W., Mudra, W., Swandi, W., Murni, S. R., Rupa, S., Desain, D., Seni, I., & Denpasar, I. (2023). *Visual Naratif Lukisan Wayang Kamasan Pada Bale Kambang Taman Gili Puri Klungkung-Bali Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar*. https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/2277
5. Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (Rev. ed.). University of California Press.
6. Azizah Anur. (2024). hytps://etheses.iainkediri.ac.id/14510/3/932300217_bab2.pdf
7. Ching, F. D. K. (2015). *Architecture: Form, space, and order* (4th ed.). John Wiley & Sons.
8. Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
9. Feldman, E. B. (1991). *Varieties of visual experience* (4th ed.). Prentice Hall.
10. Fisabilillah A. (2024). *Eksplorasi Bab 2*. https://eprint.unipma.ac.id/712/4/BAB%202.pdf
11. Gombrich, E. H. (1995). *The story of art* (16th ed.). Phaidon Press.
12. Lauer, D. A., & Pentak, S. (2015). *Design basics* (9th ed.). Cengage Learning.
13. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
14. Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2013). *Art fundamentals: Theory and practice* (12th ed.). McGraw-Hill.
15. Read, H. (1958). *Education through art*. Faber & Faber.
16. Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni*. BP ISI Yogyakarta.
17. Susanto, M. (2018). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. DictiArt Laboratory.
18. Vickers, A. (2012). *Bali: A paradise created*. Tuttle Publishing.
19. Widyokusumo, L. (2013). *Dasar-dasar menggambar*. Jakarta: Erlangga.
20. Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. John Wiley & Sons.