

**PENGGALAN CERITA PERANG GIRIANTARA
DALAM WAYANG BEBER PADA MEDIA KULIT**



PENCIPTAAN

Oleh :

Surahman

NIM: 1812078022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PENGGALAN CERITA PERANG GIRIANTARA
DALAM WAYANG BEBER PADA MEDIA KULIT**



PENCIPTAAN

Oleh :

Surahman

NIM: 1812078022

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang

Kriya

2023

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

PENGGALAN CERITA PERANG GIRIANTARA DALAM WAYANG BEBER PADA MEDIA KULIT, diajukan oleh Surahman, NIM 1812078022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90617**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP 19660622 199303 1 001/NIDN 002066610

Pembimbing II/Anggota



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP 1972082 20003 1006/NIDN. 0028087208

Cognate/ Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP 19690110 200112 1 003/NIDN. 0010016906

Ketua Jurusan/Ketua
Program Studi S-1
Kriya/Ketua/Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.F.A

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku, kaka, adik, serta kawan-kawanku yang telah menghibur, membantu dan memberi semangat. Terimakasih ya Allah atas segala nikmat-Mu.



MOTTO

“ Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita. “

(QS At Taubah: 40)

“ Mengapa takut pada lara, sementara semua rasa bisa kita cipta. “

(Mohammad Istiqamah Djamad)

“ Yang sebaiknya kau jaga adalah dirimu sendiri. “

(Kunto A)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Surahman

NIM 1812078022



KATA PENGANTAR

Tiada untaian kata yang pantas melainkan ucapan syukur Alhamdulillah akan karunia-Nya, sehingga karya dan penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang berjudul “Penggalian Cerita Perang Giriantara Dalam Wayang Beber Pada Media Kulit” dapat selesai tepat pada waktunya. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan seni S-1 dalam bidang Kriya di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan laporan Tugas Akhir ini telah disusun dengan seluruh kemampuan penulis melalui bimbingan dari dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan selama penulisan laporan dan penciptaan karya. Kelancaran proses berkarya penulisan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan dari orang-orang terdekat, baik material maupun spiritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan telah menumbuhkan semangat juang untuk dapat menyelesaikan penciptaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A, Ketua Jurusan kriya/Ketua Program Studi S-1 Kriya , Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dosen Wali
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, serta staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua atas motivasi semangat dan dukungan baik moral, material, dan spiritual.

9. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Semoga semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya tekstil di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Surahman

NIM 1812078022



DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Sumber Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Data Acuan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data Acuan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Rancangan karya	Error! Bookmark not defined.
D. Proses perwujudan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TINJAUAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan umum.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan khusus	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
WEBTOGRAFI	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Biodata	Error! Bookmark not defined.

- B. Poster pameran.....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Foto situasi pameran**Error! Bookmark not defined.**
- D. Katalog.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Tabel Alat.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2. Tabel Bahan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Kalkulasi biaya dengan judul (Sarpakenaka Gugur dan Prahastha Gugur)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4.Kalkulasi biaya dengan judul (Trigangga Takon Bapa dan Indrajit Gugur)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5. Kalkulasi biaya dengan judul (Kumbakarna Gugur)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6.Kalkulasi biaya dengan judul (Rahwana Gugur)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7.Total biaya keseluruhan karya	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Rahwana	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2. Kumbakarna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3. Gunawan Wibisana	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4. Sarpakenaka	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5. Indrajit.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6. Prahasta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7. Trigangga	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8. Ramawijaya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9. Lesmana Widagda	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10. Anoman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11. Anila	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12. Wayang Beber Joko Kembang Kuning	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13. Wayang Beber Remeng Mangunjoyo	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14. Wayang Beber Panji Semirang, Karya Mahmudi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15. Wayang Beber Kota	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16. Wayang Beber Kota	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17. Leather pyrography	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18. Leather pyrography	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19. Sketsa Alternatif 1 (Sarpakenaka gugur)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20. Sketsa Alternatif 2 (Prahasta gugur)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 21. Sketsa Alternatif 3 (Trigangga takon bapa)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 22. Sketsa Alternatif 4 (Indrajit gugur)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 23. Sketsa Alternatif 5 (Bukbis gugur).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 24. Sketsa Alternatif 6 (Kumbakarna gugur) ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 25. Sketsa Alternatif 7 (Rahwana gugur)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 26. Sketsa Alternatif 8 (Rahwana Gugur)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 27. Sketsa Digital Alternatif 1 (Sarpakenaka gugur).....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 3. 28. Sketsa Digital Alternatif 2 (Prahasta gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 29 Sketsa Digital Alternatif 3 (Tringangga takon bapa) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 30. Sketsa Digital Alternatif 4 (Indrajit gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 31. Sketsa Digital Alternatif 5 (Bukbis gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 32 Sketsa Digital Alternatif 6 (Kumbakarna gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 33. Sketsa Digital Alternatif 7 (Rahwana gugur)....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 34. Sketsa Digital Alternatif 8 (Rahwana gugur)....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 35. Sketsa terpilih 1 dengan judul (Sarpakenaka Gugur)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 36. Sketsa terpilih 2 dengan judul (Prahasta Gugur).**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 37. Sketsa Terpilih 3 dengan judul (Trigangga Takon Bapa) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 38. Sketsa Terpilih 4 dengan judul (Indrajit Gugur) .**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 39. Sketsa Terpilih 5 dengan judul (Kubakarna Gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 40. Sketsa Terpilih 6 dengan judul (Rahwana Gugur)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 41. Desain Karya 1**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 42. Desain Karya 2**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 43. Desain Karya 3**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 44. Desain Karya 4**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 45. Alur pembuatan karya**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 46. Proses pemindahan desain ke kulit **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 47. Proses pirografi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 48. Proses pemindahan karya ke figura**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1. Karya berjudul (Sarpakenaka Gugur dan Prahastha Gugur)... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2. Karya berjudul (Trigangga Takon Bapa dan Indrajit Gugur) . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3. Karya berjudul (Kumbakarna Gugur) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4. Karya berjudul (Rahwana Gugur)...**Error! Bookmark not defined.**



INTISARI

Perang Giriantara dalam kisah Ramayana antara pasukan Ramawijaya melawan pasukan Rahwana mengandung pesan yang sangat mendalam, yaitu kebaikan pasti akan menang melawan kejahatan yang dapat dijadikan teladan dalam hidup bermasyarakat. Selain itu terdapat nilai perjuangan kepahlawanan, kegigihan, perjuangan cinta yang relevan dengan pendidikan karakter dalam masyarakat saat ini. Karya ini berwujud penggalan wayang beber dengan media atau material kulit nabati dan dikerjakan dengan teknik pirografi yaitu teknik melukis dengan panas menggunakan soldir.

Metode pendekatan yang digunakan dalam karya ini yaitu teori alih wahana dan teori estetika, teori ini digunakan sebagai acuan dalam membuat karya. Sedangkan metode penciptaan karya menggunakan metode empat tahap

proses kreatif serta metode penciptaan dari SP.Gustami. Proses pengkaryaan mulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, sampai dengan verifikasi.

Karya yang dihasilkan berjumlah empat dalam bentuk karya panel, yaitu (1) “ Sarpakenaka Gugur dan Preahasta Gugur”, (2) “Trigangga Takon Bapa dan Indrajit Gugur”, (3) “Kumbakarna Gugur”, (4) “Rahwana Gugur”. Dalam karya ini berisi potongan adegan-adegan perang yang berwujud wayang beber. Diharapkan pesan-pesan dalam karya panel ini dapat tersampaikan kepada masyarakat.

Kata kunci: Perang Giriantara, Ramayana, Pirografi , Wayang beber



ABSTRACT

The Giriantara War in the Ramayana story between Ramawijaya's troops and Rahwana's forces contains a very deep message, namely that good will definitely win against evil that can be used as an example in social life.

In addition, there are values of heroic struggle, persistence, love struggle that are relevant to character education in today's society. This work is in the form of a piece of wayang beber with vegetable tanned leather material (media) and is done with pyrography technique, which is a technique of painting with heat using solder. The approach method used in this work is alih wahana theory and aesthetic theory, this theory is used as a reference in making works. While the method of creating works uses the four-stage method of the creative process and

metode penciptaan of SP. Gustami. *The work process starts from the preparation, incubation, illumination, to verification stages.*

The resulting works are four in the form of panel works, those are (1) “Sarpakenaka Gugur dan Preahasta Gugur”, (2) “Trigangga Takon Bapa dan Indrajit Gugur”, (3) “Kumbakarna Gugur”, (4) “Rahwana Gugur”. This work contains pieces of war scenes in the form of wayang beber. It is hoped that the messages in these panel works can be conveyed to the community.

Keywords: *Giriantara war, Ramayana, Pyrography, Wayang beber*



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Wayang sebagai sebuah seni pertunjukan asli Indonesia berkembang di pulau Jawa dan Bali. Wayang telah diakui sebagai salah satu situs warisan dunia oleh UNESCO. Pertunjukan wayang memiliki gaya tutur yang khas, yang memadukan antara seni rupa, seni musik, seni pertunjukan dan sastra, serta merupakan karya bangsa Indonesia, salah satunya adalah wayang kulit purwa yang ada di Jawa. Walau wayang mempunyai arah perkembangan yang sangat unik sekali, dengan terciptanya bentuk-bentuk dan tema-tema cerita yang baru, tetapi ternyata sekarang yang masih bertahan di kalangan masyarakat Jawa ialah Wayang Kulit Purwa. Ini merupakan salah satu bukti bahwa Wayang Kulit Purwa mempunyai nilai latar belakang historis, filosofis, pedagogis, dan nilai simbolis yang kuat sekali, sehingga tidak pernah mati (Soedarsono, 1972 : 10-11).

Salah satu sumber cerita yang dipentaskan dalam pertunjukan wayang kulit purwa adalah cerita Ramayana. Yaitu bercerita tentang Ramawijaya terutama cerita penculikan Shinta sampai dengan kematian Rahwana dalam peristiwa perang yang dikenal dengan nama perang Giriantara atau Perang Kudupsari Palwaga. Prabu Ramawijaya dibantu oleh Lesmana, Jatayu, Sugriwa, Hanoman, Anggada, dan bahkan Wibisana, adik Prabu Rahwana untuk melawan pasukan Alengka dalam upaya merebut kembali Shinta yang diculik Rahwana. Di perang inilah banyak perajurit-perajurit Alengka serta keluarga Rahwana yang gugur dalam pertempuran yang dipisah dalam beberapa lakon yaitu mulai dari Anggisrana Duta, Sarpakenaka Gugur, Prahasta Gugur, Trigangga Takon Bapa, Bukbis Gugur, Indrajit Gugur, Kumbakarna Gugur, sampai pada Rahwana Gugur.

Selain wayang Purwa yang bercerita Ramayana atau Mahabarata terdapat juga wayang jenis lain yaitu Wayang beber. Wayang beber adalah

sebuah karya seni wayang yang berwujud gambar-gambar di atas lembaran kertas, serta teknik pertunjukannya dengan membeberkan atau memperlihatkan. Jika ditinjau sebagai karya lukis, wayang beber merupakan wujud seni lukis tertua di Nusantara yang menggunakan lembaran kertas dan cat perekat (Soelarto dan Ilmi BA,1981:1).

Wayang Beber adalah wayang yang mempunyai dimensi tersendiri dalam teater wayang. Karena wayang beber bukan suatu pentas bayangan, melainkan suatu pentas gambar. Yang disajikan dengan cara mempertunjukkan atau memperlihatkan rangkaian gambar-gambar yang melukiskan adegan-adegan cerita.

Wayang beber tradisi berada di dua daerah, yaitu berada di daerah Pacitan, Jawa Timur dan Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Keduanya masih sama-sama bercerita tentang siklus cerita Panji. Wayang beber tersebut menjadi acuan atau sumber ide bagi masyarakat untuk mengembangkan dan mengenal seni wayang beber. Sedang wayang beber yang mulai berkembang atau dikembangkan saat ini salah satunya adalah wayang beber metropolitan. Wayang Beber ini terbentuk dari berbagai unsur seni dan unsur pementasan yang ada di dalamnya. Selain bentuk karya Wayang Beber, komunitas Wayang Beber Metropolitan juga menggunakan berbagai fenomena yang ada pada masyarakat modern untuk menentukan bentuk wayang yang akan ditampilkan dalam sebuah pertunjukan. Sehingga Wayang Beber ini terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Grahita, 2015).

Yang menjadi fokus perhatian dan ide penulis untuk mengangkat cerita wayang kulit purwa yaitu tentang Perang *Giriantara* antara pasukan Ramawijaya melawan pasukan Rahwana ke dalam sebuah wujud penggalan atau potongan seperti wayang beber, karena dalam cerita ini mengandung pesan yang sangat mendalam, yaitu kebaikan pasti akan menang melawan kejahatan yang dapat dijadikan teladan dalam hidup bermasyarakat. Selain itu alasan tertarik dengan tema ini karena dalam cerita Perang *Giriantara* terdapat nilai perjuangan kepahlawanan, kegigihan, perjuangan cinta yang relevan dengan pendidikan karakter dalam masyarakat saat ini, serta usaha penulis untuk mengangkat budaya wayang beber tersebut agar berkembang dan tetap eksis di masyarakat.

Selain itu penulis juga berusaha untuk membuat karya wayang beber ke media atau material lain yaitu kulit nabati dengan teknik *pyrography* yaitu teknik melukis dengan panas menggunakan solder untuk mendapatkan kesan tone warna yang menarik dengan

warna monokrom, yang memang jarang dilakukan oleh beberapa seniman wayang beber saat ini, seperti seniman dari karesidenan Surakarta antara lain, Joko Sri Yono, Subandono Atmosupomo, Pujianto Kasidi, Dani Iswardana Wibowo, Hermin Istianingsih, Kuntadi Wasi Darmojo (Sunaryo dkk, 2017: 95). Selain itu seniman dari Yogyakarta yang penulis ketahui merupakan perupa wayang beber adalah bapak Subandi Giyanto dan Mahmudi.

Sedangkan yang menjadi pembeda karya ini dengan karya wayang beber yang berkembang saat ini adalah pada cerita yang diambil, untuk wayang beber yang ada saat ini memenag kebanyakan bercerita tentang cerita Panji, sedang karya ini mengangkat cerita dalam Ramayana, memang ada beberapa karya wayang beber yang mengangkat cerita Ramayana tetapi hanya adegan Rama dan Shinta, sedang karya ini menceritakan tentang beberapa bagian cerita Ramayana yaitu pada bagian cerita perang antara pasukan Ramawijaya melawan pasukan Rahwana. Perbedaan lain dengan karya wayang beber yang biasanya adalah pada teknik penciptaan dan bahan yang digunakan, untuk wayang beber biasanya dibuat pada media kertas atau kanvas dengan teknik *sungging* sedang karya ini dibuat dengan lembaran kulit nabati menggunakan teknik pirografi. Beberapa karya lukis juga mengangkat cerita Ramayana yaitu lukisan kaca dari ceribon yang banyak mengangkat cerita Wayang Purwa, tetapi perbedaan karya ini dengan lukisan kaca cirebon terletak pada penggambaran karakter, untuk lukisan kaca Cirebon pelukisan karakternya berwujud wayang purwa gaya cirebon dan terdiri dari satu adegan, sedang karya ini pelukisan karakter menggunakan gaya beber dengan beberapa adegan dalam satu frame. Perbedaan lain juga terdapat pada teknik perwujudan, untuk lukisan kaca cirebon menggunakan teknik lukis terbalik, sedang karya ini menggunakan teknik pirografi yang menggunakan panas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit nabati dengan teknik pirografi?
2. Bagaimana proses penciptaan penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit nabati dengan teknik pirografi?

3. Bagaimana hasil wujud karya penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit nabati dengan teknik pirografi?

C. Tujuan

1. Tujuan

- a. Memahami konsep penciptaan penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit.
- b. Mengetahui proses penciptaan penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit.
- c. Menghasilkan karya penciptaan penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit.

2. Manfaat

- a. Bagi Mahasiswa penggalan cerita perang giriantara dalam wayang beber pada media kulit
 - 1) Sarana belajar untuk merancang penggalan karya wayang beber.
 - 2) Menambah pengetahuan serta gagasan untuk kedepanya dalam membuat karya.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Memberi ide baru serta sumber karya bagi pemerhati seni melalui karya ini.
 - 2) Meningkatkan untuk proses pembelajaran tentang wayang beber.
- c. Bagi Masyarakat
 - 1) Menambah pengetahuan serta wawasan bagi khalayak umum dengan karya penciptaan ini.
 - 2) Memberikan tambahan karya produk kriya sebagai objek apresiasi.
- d. Bagi ilmu pengetahuan dan kriya
 - 1) Menambah wawasan serta informasi pengetahuan penerapan ornamen dan desain wayang beber pada media kulit.
 - 2) Penciptaan karya ini dapat mengembangkan teknik dan teori yang telah dipelajari selama ini. Selain itu, karya yang diciptaan diharapkan dapat menambah wawasan dan nuansa baru pada perkembangan seni kriya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Alih Wahana

Pendekatan alih wahana menjelaskan tentang adanya perubahan satu bentuk kesenian ke bentuk kesenian yang lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain (Sapardi, 2018:9). Pendekatan alih wahana digunakan sebagai dasar pembuatan karya ini, karena karya ini tercipta dari sumber sastra yang diubah ke dalam karya seni rupa. Yaitu dalam kitab Ramayana bagian Perang giriantara diambil beberpa potongan adegan dan digubah ke dalam bentuk karya seni rupa.

b. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Menurut Monroe Breardsley “Tiga unsur estetik, yaitu kesatuan (unity), kerumitan (complexity), kesungguhan (intensity)” (Kartika, 2007:63). Pendekatan estetika digunakan sebagai dasar pembuatan karya ini agar hasil karya yang diciptakan ini tetap mengutamakan unsur keindahan yang baik dan tetap memepertahankan konsep tradisinya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan digunakan sebagai tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya dapat terarah dengan jelas. Karya ini menggunakan empat tahap proses kreatif dari Graham Wallas serta dikolaborasi dengan Metode penciptaan dari SP. Gustami yaitu:

a. Tahap persiapan

Tahapan ini adalah tahap analisis awal (menemukan masalah) penciptaan karya, tahap ini kami kolaborasi dengan Metode penciptaan dari SP. Gustami ditahap eksplorasi yaitu untuk menggali data serta informasi dari cerita Ramayana tentang Perang Giriantara dan Wayang Beber, kemudian data digunakan untuk mencari penggalan cerita yang menarik dan memiliki nilai dari lakon Perang Giriantara untuk di terapkan pada konsep Wayang Beber. Berikut ini langkah dalam tahap Persiapan:

- 1) Pengumpulan data dengan metode observasi dan relasi. Sebelum menjalankan tahap penciptaan dilakukan proses pengumpulan data melalui sumber bacaan dan

buku yang mendukung ide dalam menciptakan karya, tempat yang dituju untuk menemukan buku yang membahas kriya kulit dan beberapa jurnal yang membahas tentang lakon perang giriantara dalam cerita Ramayana serta yang membahas tentang Wayang Beber dari perpustakaan Jurusan seni kriya ISI Yogyakarta, Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, Perpustakaan pribadi milik teman-teman, dan sumber internet. Penulis mencari dari berbagai halaman blog yang merupakan virtual pinboard berisi kumpulan ide acuan di internet sebagai referensi. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung pameran seni rupa tentang wayang baik itu Wayang Beber ataupun Wayang Purwa, selain itu untuk menambah data serta informasi tentang ide penciptaan karya penulis juga mengikuti kelas Wayang Beber di jurusan Pedalangan di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

- 2) Penggambaran objek dari berbagai interpretasi dalam penggalan lakon Perang Giriantara kedalam konsep wayang beber dari warna, bentuk, dan keindahannya untuk pembuatan karya panel.
- 3) Penggalian landasan dari beberapa teori yang akan digunakan dan data acuan dari berbagai sumber yang membahas tentang Lakon Perang Giriantara serta Wayang Beber.

b. Tahap Inkubasi

Dalam tahap ini kerja aktif mencari pola-pola terkait ide dan konsep, tahap ini kami kolaborasikan dengan metode penciptaan SP.Gustami di tahap Eksplorasi tahap ini menghasilkan beberpa alternatif sketsa, desain, dan pola sebagai suatu karya alternatif. Langkah-langkah dalam tahapan ini berupa, penuangan ide/gagasan dalam beberapa penggalan lakon Perang Giriantara dalam konsep Wayang Beber dalam beberapa sketsa alternatif. Yang akan membantu untuk memvisualkan dan mengembangkan ide menjadi sebuah karya.

c. Tahap Iluminasi

Tahap ini terjadi ketika sebuah ide yang secara tiba-tiba muncul menjanjikan dengan dikolaborasi dengan metode penciptaan SP.Gustami tahapan ini sudah memasuki tahapan perancangan yaitu berupa sketsa alternatif dari beberapa penggalan lakon Perang

Giriantara dalam konsep Wayang Beber. Selanjutnya dapat dipilih salah satu dari berbagai sketsa menjadi sketsa alternatif terpilih.

d. Tahap verifikasi

Tahap ini adalah pembuktian gagasan empiris dalam nilai-nilai estetika, tahapan ini dikolaborasikan dengan metode penciptaan SP.Gustami adalah tahap perancangan dimana sketsa alternatif terpilih diuji dan dijabarkan menjadi karya desain yang terperinci dengan nilai-nilai estetika.

Selanjutnya tahap terakhir dari metode penciptaan dari SP.Gustami adalah tahap perwujudan karya, dengan langkah yang sistematis agar tema tidak menyimpang serta konsep ataupun karya sesuai dengan tema sebelumnya, yaitu dimulai dari persiapan bahan serta alat, tahapan pengerjaan atau perwujudan karya, serta tahapan yang terakhir yaitu finishing. Perwujudan penciptaan karya kulit diawali dengan penerapan sketsa ke dalam kulit dengan cara menggambar diatas permukaan kulit, kemudian menyoldir sesuai pola gambar dipermukaan kulit. Setelah langkah tersebut, dilanjutkan proses finishing.

