

**TRANSFORMASI CERITA RAKYAT SUMINTEN
EDAN DALAM PENCIPTAAN TOPENG INTEN
MADANA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2008**

**TRANSFORMASI CERITA RAKYAT SUMINTEN
EDAN DALAM PENCIPTAAN TOPENG INTEN
MADANA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2008**

**TRANSFORMASI CERITA RAKYAT SUMINTEN
EDAN DALAM PENCIPTAAN TOPENG INTEN
MADANA**



KARYA SENI

Lihan Hesthi Niadi

NIM 0111170022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2008**

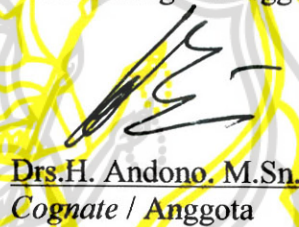
Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 23 Januari 2008



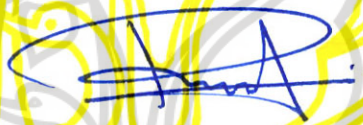
Drs. M. Soehadji
Pembimbing I / Anggota



Sumino. S. Sn.
Pembimbing II / Anggota



Drs. H. Andono. M. Sn.
Cognate / Anggota



Drs. Rispul, M. Sn
Ketua Progran Studi Kriya Seni / Anggota



Drs. Sunarto, M. Hum
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Transformasi Cerita Rakyat Suminten Edan Dalam Penciptaan Topeng Inten Madana tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi manapun, dan sepanjang sepengetahuan penulis belum pernah terdapat karya seni yang dibuat oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 15 Januari 2008

Penyusun


Lihan Hesthi Niadi

PERSEMBAHAN



Karya ini kusembahkan Xan.

Untuk, Bapak Ibuku, yang mengantarkan kehadiranku

Dengan kasihnya yang kudus.

Untuk kakak-kakakku yang menampung keluh

kesahku dengan tulus.

Untuk, pasangan jiwaku, yang selalu menemani hati perjalananku

KATA PENGANTAR

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Alloh SWT, atas segala rahmat serta hidayah-NYA, serangkaian tugas akhir karya seni ini dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan, penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan seni pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan moral maupun spiritual, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A, Ph.D, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul M. Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. M.Soehadji, Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.

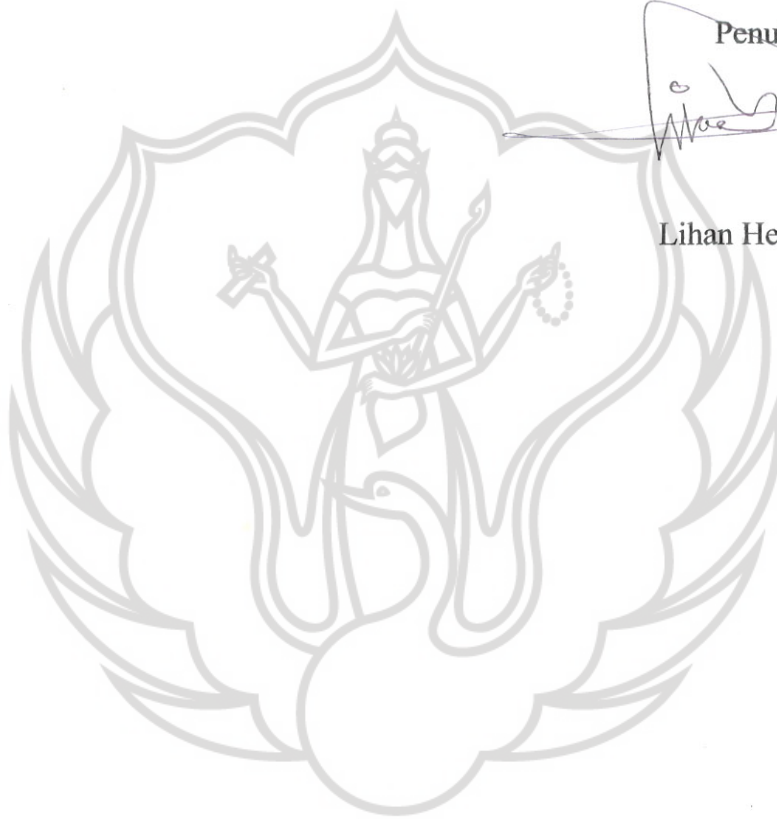
6. Sumino, S.Sn, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, kritik dan saran.
7. Joko Subiharto, S.E, selaku Dosen Wali yang banyak memberikan saran selama menempuh studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap staf pengajar dan Civitas akademik serta karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Perpustakaan Daerah TK II Kabupaten Ponorogo atas pinjaman bukunya.
10. Bapak/Ibu dan kakakku, yang terpercaya, memberikan kasih sayang dan semangat baik material maupun spiritual
11. Bapak Sujiman/Ibu serta keluarga besar kerajinan topeng “Karya Manunggal” Desa Bubung, Kec Patuk, Kab Gunung Kidul.
12. Mbah Misdi Duweh yang banyak memberi masukan tentang kesenian Reyog, Ki Karimun Paryo tentang topeng Jawa Timur serta Mbah Wo Kucing atas segala petuahnya mengenai khasanah budaya Ponorogo.
13. Paguyuban Reyog “Suro Menggolo” DIY, pimpinan Joko Sulistyو, Komunitas Sapto Bawono yang pernah lahir, Dwe’ Iput, Kang Poer TG, yang menarikan pengotnya di atas kayu, Ms Nyime, Lek Roni, GusBag Banyu-wagi, Kang Wawan, Kang Eko Barong, Mbak Nunuk, Bang Ipo, Bang Ata’, Kang Mardi,... dan semua yang telah membantu terselesainya tugas akhir ini.

Semoga yang mereka curahkan demi kelancaran Tugas Akhir ini mendapat barokah dari Alloh SWT, dan kiranya tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia seni dan para pecinta topeng.

Yogyakarta, 9 Januari 2008

Penulis

Lihan Hesthi Niadi



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teoretik.....	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data.....	28

C. Rancangan Karya.....	32
1. Sketsa Alternatif.....	34
2. Sketsa Terpilih.....	44
3. Desain Sketsa Terpilih.....	55
D. Bahan Alat dan Teknik.....	66
E. Proses Perwujudan.....	68
F. Kalkulasi Biaya.....	69
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	73
BAB V PENUTUP.....	94
KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
KATALOG PAMERAN	
POSTER PAMERAN	
CURRICULUM VITAE	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Bahan Kayu	70
Tabel 2. Bahan Asesoris.....	70
Tabel 3. Bahan Pewarna.....	71
Tabel 4. Bahan Lain-Lain.....	71
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Surumbavali.....	16
Gambar 2. Crazy-Crazy.....	17
Gambar 3. Candra Kirana.....	18
Gambar 4. Barong Landung.....	19
Gambar 5. Barongan Reyog Ponorogo.....	20
Gambar 6. Kolor Sakti.....	21
Gambar 7. Topeng Klonosewondono.....	22
Gambar 8. Harimau Jawa.....	23
Gambar 9. Burung Merak.....	24
Gambar 10. Topeng Panel.....	25
Gambar 11. Potret Wajah A.....	26
Gambar 12. Potret Wajah B.....	27
Gambar 13. Sketsa Alternatif.....	34
Gambar 14. Sketsa Alternatif.....	35
Gambar 15 Sketsa Alternatif.....	36
Gambar 16. Sketsa Alternatif.....	37
Gambar 17. Sketsa Alternatif.....	38
Gambar 18. Sketsa Alternatif.....	39
Gambar 19 Sketsa Alternatif.....	40
Gambar 20. Sketsa Alternatif.....	41
Gambar 21. Sketsa Alternatif.....	42
Gambar 22. Sketsa Alternatif.....	42
Gambar 23 Sketsa Terpilih.....	44

Gambar 24. Sketsa Terpilih.....	45
Gambar 25. Sketsa Terpilih.....	46
Gambar 26. Sketsa Terpilih.....	47
Gambar 27. Sketsa Terpilih.....	48
Gambar 28. Sketsa Terpilih.....	49
Gambar 29. Sketsa Terpilih.....	50
Gambar 30. Sketsa Terpilih.....	51
Gambar 31. Sketsa Terpilih.....	52
Gambar 32. Sketsa Terpilih.....	53
Gambar 33. Sketsa Terpilih.....	54
Gambar 34. Desain Dari Sketsa Terpilih I <i>Pono-Rogo</i>	55
Gambar 35 Desain Dari Sketsa Terpilih II <i>Madana</i>	56
Gambar 36. Desain Dari Sketsa Terpilih III <i>Inten Madana</i>	57
Gambar 37. Desain Dari Sketsa Terpilih IV <i>Ngampet Gendeng I</i>	58
Gambar 38. Desain Dari Sketsa Terpilih V <i>Ngampet Gendeng II</i>	59
Gambar 39. Desain Dari Sketsa Terpilih VI <i>Sukardo</i>	60
Gambar 40. Desain Dari Sketsa Terpilih VII <i>Anak Polah Bopo Kepradah</i>	61
Gambar 41. Desain Dari Sketsa Terpilih VIII <i>Deg Suro</i>	62
Gambar 42 Desain Dari Sketsa Terpilih IX	

<i>Asmoro Dadi Angkoro</i>	63
Gambar 43 Desain Dari Sketsa Terpilih X <i>Manjing ing Dodo</i>	64
Gambar 44. Desain Dari Sketsa Terpilih XI <i>Cinde Puspito</i>	65
Gambar 45. Tinjauan Karya I <i>Pono-Rogo</i>	66
Gambar 46. Tinjauan Karya II <i>Madana</i>	67
Gambar 47. Tinjauan Karya III <i>Inten Madana</i>	76
Gambar 48. Tinjauan Karya IV <i>Ngampet Gendeng I</i>	78
Gambar 49. Tinjauan Karya V <i>Ngampet Gendeng II</i>	80
Gambar 50. Tinjauan Karya VI <i>Sukardo</i>	82
Gambar 51. Tinjauan Karya VII <i>Anak Polah Bopo Kepradah</i>	84
Gambar 52. Tinjauan Karya VIII <i>Deg Suro</i>	86
Gambar 53. Tinjauan Karya IX <i>Asmoro Dadi Angkoro</i>	87
Gambar 54. Tinjauan Karya X <i>Manjeng ing Dodo</i>	89
Gambar 55. Tinjauan Karya XI <i>Cinde Puspito</i>	90
Gambar 56. Foto Bahan yang Digunakan.....	97
Gambar 57. Foto Alat yang Digunakan.....	98
Gambar 58. Foto Bahan Pewarna.....	99
Gambar 59. Foto Bahan Finishing.....	100
Gambar 60. Foto Poster Pameran.....	101
Gambar 61. Foto Suasana Pameran I.....	102
Gambar 62. Foto Suasana Pameran II.....	103
Gambar 63. Katalog Pameran.....	104

INTISARI

Cerita rakyat merupakan tuturan yang membentangkan peristiwa di dalam masyarakat yang diwariskan secara turun menurun, begitu halnya kisah Suminten Edan memang telah lama berlalu, namun demikian akar tradisi tersebut penuh dengan nilai historis dan legendaris yang tumbuh melekat dalam citra sosial masyarakat Ponorogo, sejarah masa silam tersebut merupakan cikal bakal lahirnya peradaban budaya Kota *Warok*

Melalui proses mengamati, mencermati serta merasakan dan didorong atas dasar latar belakang lingkungan, menimbulkan sebuah perenungan untuk mengolah sumber ide dari cerita Suminten Edan yang berbentuk teks, kemudian penulis berusaha mentransformasikannya dalam bahasa rupa menjadi sebuah objek topeng yang dibuat dari bahan kayu dengan fungsi sebagai penutup wajah maupun hiasan artistik

Sebagai identifikasi karya topeng tersebut, penulis kemudian memberinya nama Inten Madana. Terciptanya karya topeng Inten Madana diharapkan bisa memberikan sumbangsih terhadap proses- proses yang berkaitan dengan penciptaan sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas seniman dalam kiprah secara positive dan reponsive dalam menempuh perjalanan hidup seni yang terarah dan lestari.

Kata Kunci : Transformasi, Cerita Rakyat, Suminen Edan, Topeng, Inten Madana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan tuntutan batin untuk berkesenian, serta perkembangan seni dan budaya Indonesia telah menumbuhkan semangat bagi para seniman untuk mengolah imajinasi serta kreativitas dalam berolah seni pada bidangnya masing-masing. Sebagai sarana ekspresi pribadi, seni tidak terbatas pada ruang dan waktu, seni juga untuk mengekspresikan pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa-peristiwa sejarah yang fenomenal dan berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat kita.

Sehubungan dengan hal tersebut, Sahman Humar berpendapat bahwa karya seni tercipta karena adanya dorongan yang diawali proses mencari dan menemukan sumber gagasan, selanjutnya dikembangkan menjadi gagasan provisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud. Rangkaian proses terakhir manifestasi kedalam medium ekspresi, sumber gagasan lain diperoleh dari lingkungan alami maupun lingkungan buatan, lingkungan internal dapat bersumber dari kehidupan rohaniah dan dunia imajinasi atau *inner feeling and imagination*.¹

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa untuk menangkap suatu obyek, maka seorang seniman harus melakukan pengamatan, serta kepekaan

¹ Humar Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa, Aktifitas Kreatifitas Kritik Estetika* (Semarang: IKIP Press, 1993), p. 27

terhadap lingkungan sosial, melalui proses kreativitas kemudian diserap sebagai dasar terciptanya karya seni.

Sebagai salah satu usaha untuk mengekspresikan gejolak batin dan menambah khasanah berkesenian penulis mencoba mentransformasikan cerita rakyat Suminten Edan menjadi sebuah wujud topeng kayu dengan berbagai karakter ataupun ekspresi yang menganalogikan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita rakyat tersebut.

Topeng merupakan salah satu elemen dari seni kriya yang mengandalkan ketekunan dan keahlian tangan, selain berusaha memunculkan ekspresi yang beranekaragam, seni topeng Indonesia juga memiliki beberapa seni yang unik, disatu sisi keserbagunaannya, di sisi lain adanya kenyataan bahwa topeng berada di sepanjang sejarah seni rupa Indonesia², bahkan karya topeng sangat lekat dengan sistem kehidupan masyarakat dunia pada umumnya. Dari peta keanekaragaman bentuk topeng di seluruh pelosok dunia terlihat adanya unsur-unsur yang berbeda-beda berdasar pada akar budaya yang melatarbelakangi, misalnya keberadaan topeng-topeng Srilangka ataupun Afrika yang memiliki idiom bahasa yang berbeda dengan topeng-topeng di Indonesia ataupun di Cina, topeng Srilangka misalnya, mempunyai daya tarik melalui simbol-simbol yang tertuang dalam topeng tersebut. Simbol-simbol tersebut diolah dengan gaya realis dekoratif yang dituangkan di samping dan di atas wajah topeng, sehingga menciptakan berbagai makna selain karakter dari pada wajah topeng itu. Dengan kata lain,

² Soedarso Sp, "Topeng-Topeng Klasik Indonesia", Panitia Pameran Topeng Klasik Indonesia, *Katalog* (Yogyakarta: Art Galeri Seni Sono. 1970), p. 3

karakter atau suasana topeng dapat terwujudkan oleh beberapa macam motif yang berbeda, sedangkan di Indonesia yang paling banyak hanya mengacu pada bentuk struktur muka saja. Mungkin dari simbol yang ditampilkan dapat menumbuhkan reaksi positif, dimana seseorang menjadi tertarik ingin memahami makna dari simbol-simbol itu sedikit demi sedikit mengekspresikan, menikmati dan berharap dapat menumbuhkan ide-ide kreatif bagi seniman topeng³.

Simbol bagi Saussure adalah "satu bentuk tanda yang semu natural, yang tidak sepenuhnya arbitrer (terbentuk begitu saja), atau termotivasi". Bagi Pierce, "sebuah bentuk tanda berdasarkan pada konvensi". Simbol seharusnya ditunjukkan, bagi Pierce sebuah tanda dapat masuk dalam kategori yang ikonik indeksial atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama. Dengan kata lain, satu aspek dari sebuah aspek dari tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya.⁴

Seni topeng memiliki fungsi yang beranekaragam dari yang sakral, hiburan pertunjukkan ataupun hiasan artistik sedangkan pemakainya pun dari berbagai kalangan, baik seni rakyat yang sederhana maupun seni istana yang mewah dan rumit, lagi pula topeng hadir di sepanjang masa dari kegelapan jaman prasejarah sampai masa-masa yang terakhir ini, karena adanya hubungan dengan kehidupan media pencatat sejarah.⁵

³ Endang Suanda, *Budaya Topeng dan Nilai-Nilai Keseimbangan Pluralitas Media, Seni dan Pendidikan Seni* (Yogyakarta: Yayasan Media dan Seni Tradisi, 2002), p. 3

⁴ Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), p.104

⁵ Soedarso Sp, *Loc., Cit.*,

Dari uraian di atas menjadikan penulis tertarik untuk menentukan pilihannya bahwa melalui karya topeng berharap bisa menambah jenis karakter topeng yang dulunya bersumber dari cerita Panji maupun cerita wayang (Ramayana, Mahabarata). Berawal dari sinilah, kiranya yang memberikan stimulan bagi penulis untuk menghadirkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Suminten Edan yang dituangkan melalui media kayu dalam bentuk topeng dengan berbagai karakter yang mencerminkan tokoh di dalamnya dengan memberinya nama "Inten Madana".

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menampilkan karya kriya kayu dengan ide dasar cerita rakyat Suminten Edan yang ditransformasikan dalam bentuk topeng.
- b. Mempublikasikan teks, dari sebuah sejarah yang menjadi latar belakang kehidupan Suminten di daerah Ponorogo.
- c. Mengolah gagasan tersebut, kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi serta kreativitas penulis, untuk mendukung proses bereksperimen dalam sebuah karya seni.

2. Manfaat

- a. Dalam kondisi saat ini, seni kriya dituntut untuk menjadi penyelaras dan penyeimbang, serta penjaga keselarasan budaya, dengan solusi berupa karya-karya kriya yang kreatif dan inovatif.

- b. Sebagai sarana untuk menambah wawasan serta mengenalkan pada masyarakat, bentuk-bentuk karya yang diambil dari akar budaya tradisi Ponorogo sebagai induknya.

C. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Pustaka

Adapun metode pustaka yang didapat, antara lain melalui buku-buku *Babad Ponorogo*, *Warok Suromenggolo*; Poerwowijoyo, *Suminten Edan*; Edi Santoso, serta literatur-literatur lain yang diperoleh dari majalah budaya seperti halnya intisari "Reyog; WAROK dan AIDS", Zamrud Katulistiwa, "Reyog Sejarah dan Legenda" maupun beberapa pustaka lainnya yang sekiranya dapat dijadikan sumber data bagi penulisan ini.

- b. Observasi Langsung

Yaitu metode pengumpulan data, dengan cara mengamati obyek secara langsung kemudian dijadikan dasar dan pertimbangan dalam terciptanya karya seni, obyek-obyek tersebut berhasil diperoleh berdasarkan pada pengalaman. Penulis ikut serta berperan dalam pentas teater "Suminten Edan" beberapa waktu lalu di daerah Ponorogo maupun menyaksikan film kolosal dengan judul "Suro Menggolo" sutradara: Dasri Yacob, sedangkan sumber lainnya diperoleh dari wawancara secara langsung kepada beberapa

narasumber, seperti halnya: Mbah Misdi Duweh (seniman Reyog), Pak Slamet sebagai penulis naskah "Suminten Edan" (lakon carangan), kethoprak "Siswa Budoyo" pimpinan almarhum Pak Siswondo.

2. Metode Pendekatan

a. Historis

Merupakan proses pendekatan melalui observasi terhadap sumber-sumber pengetahuan atau uraian, tentang sejarah dan peristiwa yang terjadi di masa lampau menyangkut cerita rakyat Suminten Edan yang terjadi di Ponorogo, serta beberapa prasasti berupa makam tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita tersebut maupun beberapa informasi tentang itu, misalnya makam Guno Seco dan Suminten yang dipercaya berada di daerah Siman, makam Suromenggolo di desa Ngampel kecamatan Balong dan Putri Kuning di desa Kertosari kecamatan Babadan kabupaten Ponorogo serta beberapa sumber lainnya yang mengaitkan sejarah Ponorogo pada sejarah "Nasional Indonesia" Ponorogo mencoba dikaitkan dengan nama-nama *wengker*, "Sriwijaya", "Majapahit", "Hayam Wuruk", "Gajah Mada" dan "Nusantara".

b. Estetika

Metode yang berdasarkan atas kepekaan kreator didalam menuangkan gagasan sehingga tercapainya bentuk yang dinamis dari perenungan yang menyenangkan.

3. Metode Perwujudan

a. Gagasan

Merupakan proses melihat, mengamati, merasakan kemudian, merenungkan melalui pengungkapan gejolak batin yang paling dalam kedalam bentuk visual, sehingga dari beberapa sumber yang ada baik tulisan maupun observasi lapangan tentang cerita Suminten Edan dijadikan konsep dari penciptaan karya seni.

b. Konsep

Merupakan pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran dari berbagai pengalaman yang didapat melalui sumber yang diperoleh dari cerita rakyat Suminten Edan, kemudian memunculkan bentuk topeng dengan kreasi baru yang dinamakan "Inten Madana".

c. Pradesain

Membuat desain-desain alternatif sebanyak mungkin dari data-data yang dipilih sebagai acuan

d. Pembuatan Desain

Membuat desain jadi yang telah diseleksi dengan mempertimbangkan komposisi, proporsi, warna, bentuk keserasian antara obyek dan material yang digunakan dalam pembuatan karya.

e. Model

Merupakan bentuk (corak, ragam, acuan, pola dan sebagainya) dari suatu yang akan dibuat menjadi topeng ini, adapun model yang digunakan ialah beberapa obyek-obyek yang menjadi identifikasi tentang Ponorogo, berdasarkan ciri atau karakter budayanya, serta beberapa topeng seperti halnya topeng Patini dari Srilangka, topeng Sidha karya dari Bali serta ekspresi raut wajah yang diambil melalui potret.

f. Proses Produksi

Yaitu dari desain, yang diwujudkan menjadi sebuah bentuk karya topeng dengan langkah: persiapan yaitu mempersiapkan desain; bahan, alat dan teknik yang digunakan, selanjutnya melangkah pada proses pengerjaan sampai dengan finishing.