

**FIGUR WAYANG KULIT PANAKAWAN GARENG
SEBAGAI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT**



KARYA SENI

Oleh:

Suji Mulyanto

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

**FIGUR WAYANG KULIT PANAKAWAN GARENG
SEBAGAI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT**



KARYA SENI

**Oleh:
Suji Mulyanto**

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

**FIGUR WAYANG KULIT PANAKAWAN GARENG
SEBAGAI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KULIT**



KARYA SENI

SUJI MULYANTO

NIM: 0111124022

**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 30 Juni 2008



Drs. Sunarto, M.Hum.
Pembimbing I/ Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto
Pembimbing II/ Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn.
Cognate/ Anggota



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



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



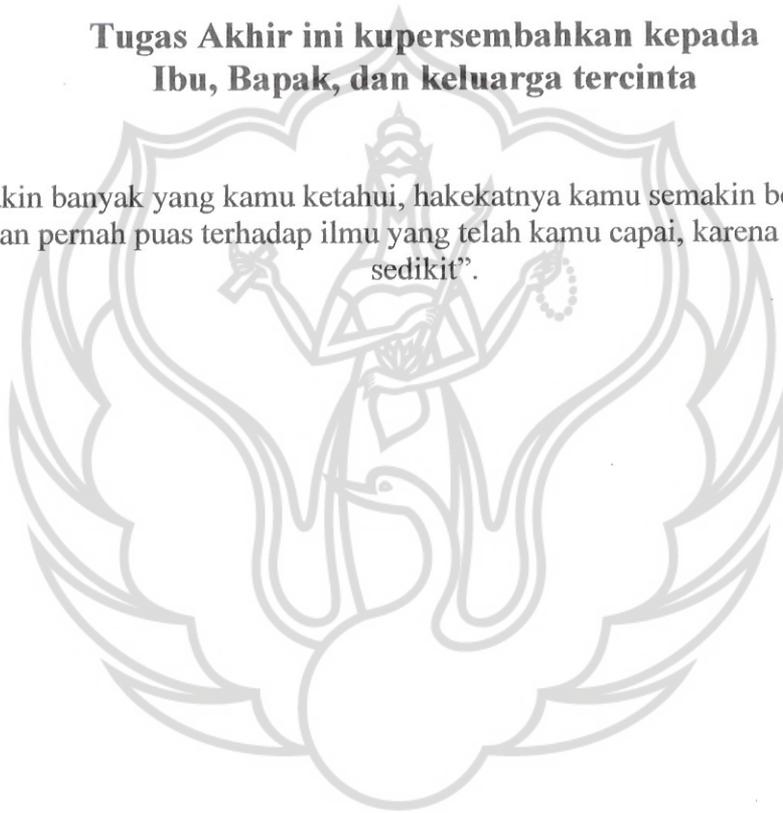
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131567129

**Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada
Ibu, Bapak, dan keluarga tercinta**

“Semakin banyak yang kamu ketahui, hakekatnya kamu semakin bodoh. Maka jangan pernah puas terhadap ilmu yang telah kamu capai, karena itu hanya sedikit”.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang keserjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 30 Juni 2008

Suji Mulyanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah SWT, Tuhan Semesta Alam atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Figur Wayang Kulit Panakawan Gareng” yang dijadikan sebagai Konsep Penciptaan Kriya Seni dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di bidang studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh banyak pihak, baik material maupun spiritual. Dukungan dan bantuan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Atas Segala kemurahan hati dan keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan merupakan ajaran yang tidak ternilai harganya.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Soeprpto Soedjono, M.FA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Dosen Pembimbing I. Atas semua pengarahan, saran, dan kritiknya yang membangun demi terciptanya karya seni pada Tugas Akhir ini.
3. Drs. Rispul, M.Sn., Dosen Wali dan Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Drs. Otok Herum Marwoto, Dosen pembimbing II. Atas semua bantuan, petunjuk, saran, kritik dan pengarahannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
6. Seluruh staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya.
7. Kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan dorongan motivasi, spirit maupun materi, mbaku Pri dan Mas Eko, keponakanku Didin, Uzi, Rosi kecil, bu lek mar sekeluarga, teman-teman seperjuangan tugas akhir angkatan 2001 Jurusan Kriya Seni: E Pandu Dewa, Guntar Rastro, Soni Ristanto, Andika Nurul, Yoga Meiza, Hery Suseno, Budiyanto T, Erwadi, Agus Farid, Melisa Angela, Andreas Ding, Sugiarti, Arifianto, Dwijoko, Kusarwito, Semua teman-teman angkatan 2001, Dan teman-teman di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2001-2008 tak terkecuali.
8. Dan kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya dan rasa cinta kasihnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Yogyakarta, 30 Juni 2008

Suji Mulyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Sasaran	4
C. Metode Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	19
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan.....	24
B. Analisis Data Acuan.....	32
C. Rancangan Karya	33
D. Proses Perwujudan	58
1. Bahan dan Alat.....	58
2. Teknik Pengerjaan.....	61
3. Tahap Perwujudan.....	62
E. Kalkulasi.....	64
BAB IV. TINJAUAN KARYA	65
BAB V. PENUTUP	77
DAFTAR PUSTAKA	
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Motif Kawung Soblok	25
Gambar 2	Pertunjukan wayang kulit	25
Gambar 3	Pertunjukan wayang kulit	26
Gambar 4	Semar dan Punakawan	26
Gambar 5	Dewi Kemakmuran	27
Gambar 6	Atma Prasangsa	27
Gambar 7	Perang Tanding	28
Gambar 8	Siwa Nandini	28
Gambar 9	Ramayana	29
Gambar 10	Jatayu	29
Gambar 11	Rajapala	30
Gambar 12	Bima Suwarga	30
Gambar 13	Relief Candi Borobudur	31
Gambar 14	Petruk dan Gareng	31
Gambar 15	Garuda Kaju	32
Gambar 16	Sketsa Alternatif 1	36
Gambar 17	Sketsa Alternatif 2	37
Gambar 18	Sketsa Alternatif 3	38
Gambar 19	Sketsa Alternatif 4	39
Gambar 20	Sketsa Alternatif 5	40
Gambar 21	Sketsa Alternatif 6	41
Gambar 22	Sketsa Alternatif 7	42
Gambar 23	Sketsa Alternatif 8	43
Gambar 24	Sketsa Alternatif 9	44
Gambar 25	Sketsa Alternatif 10	45
Gambar 26	Sketsa Alternatif 11	46
Gambar 27	Sketsa Alternatif 12	47
Gambar 28	Sketsa Terpilih 1	48
Gambar 29	Sketsa Terpilih 2	49

Gambar 30	Sketsa Terpilih 3	50
Gambar 31	Sketsa Terpilih 4	51
Gambar 32	Sketsa Terpilih 5	52
Gambar 33	Sketsa Terpilih 6	53
Gambar 34	Sketsa Terpilih 7	54
Gambar 35	Sketsa Terpilih 8	55
Gambar 36	Sketsa Terpilih 9	56
Gambar 37	Sketsa Terpilih 10	57
Gambar 38	Foto Bahan Kulit Sapi Tersamak Nabati	59
Gambar 39	Foto Bahan Perekat Kulit	59
Gambar 40	Foto Bahan Pewarna Kulit	60
Gambar 41	Foto Alat Pembantu Pembentukan Karya Kulit	61
Gambar 42	Foto Proses Pengepresan Kulit	61
Gambar 43	Foto Proses Penatahan Kulit	62
Gambar 44	Foto Proses Pewarnaan Kulit	63
Gambar 45	Foto Karya 1	66
Gambar 46	Foto Karya 2	67
Gambar 47	Foto Karya 3	68
Gambar 48	Foto Karya 4	69
Gambar 49	Foto Karya 5	70
Gambar 50	Foto Karya 6	71
Gambar 51	Foto Karya 7	72
Gambar 52	Foto Karya 8	73
Gambar 53	Foto Karya 9	74
Gambar 54	Foto Karya 10	75

INTISARI

Manusia mempunyai rasa dan daya pikir sebagai makhluk sosial dalam masyarakat, yaitu suatu kumpulan aktivitas manusia di dalamnya. Sebagai manusia yang mempunyai aktivitas selain hidup bermasyarakat juga mempunyai kebutuhan secara personal. Tingkah laku manusia itu tidak lain dan tidak bukan, perbuatan untuk memenuhi keseimbangan hidup dalam diri individu dan usahanya untuk mencapai suatu tujuan kebutuhan hidup. Kalau tujuan itu tidak tercapai dan tidak dapat terpenuhi, maka pada diri manusia tersebut akan menjadi frustrasi. Demikianlah situasi manusia berputar-putar hampir tak ada ujungnya, saling bersambungan berketergantungan, hingga merupakan lingkaran motivasi.

Sebagai ungkapan bahwa manusia sendiri tidak mempunyai kesempurnaan dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini. Di sini penulis menangkap Salah satu figur pewayangan diambil dari tokoh panakawan golongan kanan yaitu anak Semar yang bernama Nala Gareng, dalam bentuk visualnya Nala Gareng tidak memiliki kesempurnaan fisik. Begitu halnya sebagai manusia dalam menjalani proses kehidupan, tetap mempunyai kekurangan tetapi juga mempunyai kelebihan tertentu. Semua itu terjadi atas kekuasaan Sang Pencipta untuk keseimbangan alam semesta ini.

Bentuk figur dari tokoh Panakawan Gareng menjadikan bahan perenungan penulis. Tokoh ini mempunyai karakter unik serta bentuk figurnya yang tidak sempurna, tetapi dalam kesemuanya itu figur ini mempunyai kelebihan dalam filosofinya sebagai penggambaran manusia untuk bijak menjalani semua prihal dalam kehidupan sosial di masyarakatnya. Penulis disini menemukan inspirasi untuk menjadikan sebuah karya seni kriya dengan media kulit dengan mengambil ide figur dari Nala Gareng sebagai perwujudan tugas akhir ini.

Kata Kunci: Gareng, penciptaan, Kriya Kulit.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Wayang merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media hiburan dan media informasi. Ditinjau dari isinya banyak memberikan ajaran tentang kehidupan manusia dalam tingkah lakunya, peran wayang sangat besar sebagai media pendidikan mengenai budi pekerti seseorang, karena di dalamnya banyak unsur pendidikan mental dan watak. Wayang sebagai media informasi sangat komunikatif dalam masyarakat, dapat untuk memahami suatu tradisi, juga sebagai alat pendekatan kepada masyarakat untuk memberikan informasi tentang masalah-masalah kehidupan. Wayang juga sebagai media hiburan dalam masyarakat, karena dipakai untuk pertunjukan dan menjadi sebuah sarana hiburan bagi masyarakat. Oleh karena itu wayang perlu dilestarikan dan dikembangkan sebagai budaya bangsa.

Ditinjau dari konteks kebudayaan wayang memiliki pengertian suatu bentuk pertunjukan budaya tradisional Jawa. Wayang adalah warisan budaya leluhur yang telah mampu bertahan berabad-abad. Wayang dikenal oleh sebagian besar masyarakat Indonesia sehingga dapat disebut sebagai salah satu kebudayaan nasional.

Telah lama wayang dikenal di negeri ini. Menurut suatu penyelidikan, pertunjukan wayang diciptakan oleh sang prabu Jayabaya pada tahun Surya 861, sumber lain mengungkapkan bahwa wayang pada zaman Sri Jayabaya, raja Kediri, merupakan *wayang purwa* yang terbuat dari rontal.

Menurut sejarah, Jayabaya memerintah tahun 1130-1160 M. Hal itu menunjukkan betapa 'tua' keberadaan wayang di negara ini.¹

Di dalam kehidupan masyarakat Jawa, wayang adalah salah satu bentuk pertunjukan yang mempunyai daya magis. Secara perwujudanya wayang merupakan pertunjukan hiburan masyarakat mempunyai peran sebagai tontonan serta tuntunan bagi masyarakat Jawa pada umumnya, seperti dikemukakan oleh Sri Mulyono

Selama dalam pertumbuhannya, wayang kulit telah melalui berbagai macam zaman dengan tidak usang karena umur. Tak lekang karena panas dan tak lapuk karena dinginnya zaman. Bahkan telah dapat melintasi jalan kodratnya dengan selalu menyesuaikan dan menyelaraskan zamanya secara fungsional bebas kreatif dan oleh generasi-generasi berikutnya selalu dihayati dan dijunjung tinggi sepanjang zaman.²

Dalam ceritera dunia pewayangan pada umumnya, seorang kesatria yang menjadi peran utama dalam setiap lakon itu selalu diikuti oleh pembantunya yang disebut *Panakawan*, menurut Soekatno:

Ditinjau dari aspek seni rupa, gambar wayang kulit purwa, bergaya ekspresif dekoratif tradisional, yang mengambil tokoh-tokoh pelaku bersumber pada Mahabarata dan Ramayana. Dalam cerita pementasan ditambah tokoh-tokoh pelaku humor yaitu gambar wayang bergaya ekspresif dekoratif humoris karikaturis, atau tokoh dagelan seperti Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Sarawita, Cantrik, Cangik, dan Limbuk³

Panakawan dalam cerita dunia wayang kulit purwa ialah Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ini termasuk golongan panakawan kanan, menurut Franz Magnis Suseno:

¹Sagiyo dan Samsugi, *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta. Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. CV. Haji Masagung, Jakarta, 1991, p.1.

²Sri Mulyono, *Wayang Asal-Usul Filsafat dan Masa Depan*, PT. Gunung Agung, Jakarta, 1989, p. 2.

³Soekatno, *Mengenal Wayang Kulit Purwa: Gambar, Klasifikasi, Jenis Sejarah*, CV. Aneka Ilmu Semarang. 1992, p.8.

Pengertian tentang *panakawan*, kata *panakawan* menurut pedalangan berasal berarti dari kata *Pana* = berarti cerdas, jelas terang sekali atau cermat dalam pengamatan. *Kawan* = teman, jadi *panakawan* berarti teman yang sangat cerdas, dapat di percaya serta mempunyai pandangan yang luas dan pengamatan yang tajam dan cermat. Dari uraian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *panakawan* secara lahiriah adalah sebagai simbol atau pola stuktur dari “ pembantu pimpinan “ yang sangat ideal.

Dilihat sepintas lalu, Semar dan anak-anaknya bukan pihak yang utama dalam wayang. Fungsi para *panakawan* itu kelihatan terbatas pada melucu dan meredakan ketegangan yang memuncak disaat gara-gara. Kendati demikian, itu hanya kesan semata saja. Sebenarnya Semar dan anak-anaknya bertugas untuk mengantar satria utama setiap lakon dengan aman melalui segala bahaya sampai ketujuannya. Apabila satria itu berada dalam kesulitan, Semar memberi nasihat. Apabila ia terlalu agresif dan emosi, ia direm oleh Semar dan ditarik kembali dari langkah-langkah yang kurang dipikirkan. Apabila ia sedih, para *panakawan* membuat ia senang dengan lelucon mereka. Apabila ia merasa sendirian, mereka menemaninya. Dan apabila dia berada dalam bahaya, mereka sekali-kali juga menyelamatkannya. Menurut bentuk dan kelakuannya, para *panakawan* adalah hamba dari krama inggil. Tetapi sekaligus Semar adalah penunjuk jalan dan pamong satria yang diantaranya. Siapa yang diantar semar, tidak pernah gagal dalam tugasnya dan tidak kalah dalam perang. Bahwa para pandawa tidak bisa dikalahkan itu sebenarnya bukan karena kekuatan mereka sendiri melainkan karena mereka diantar oleh Semar. Andaikata semar meninggalkan Pandawa mereka pasti hancur.⁴

Dalam uraian di atas yang mengulas tentang bagaimana peran *panakawan* dalam lakon pewayangan secara umum, menerangkan bahwa *panakawan* yang terdiri dari Semar dan anak-anaknya ialah Gareng, Petruk, dan Bagong. Pada kesempatan ini penulis hanya akan mengulas tentang salah satu figur dari keempat *panakawan* tersebut, menurut Hardjowirogo:

Panakawan Gareng adalah salah satu dari anak semar yang berasal dari pujaan, artinya yang di dapat dengan jalan memuja. *Nala Gareng* berarti *hati yang kering*, karena ia orang yang tak pandai berbicara. Apa yang dikatakannya serba salah dan ia tidak mau mengakui, bahwa ia salah. Gareng pernah menjadi raja di Paranggumiwang, bernama Pandubergola.

⁴Franz Magnis Suseno, *Wayang dan Panggilan Manusia*. PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta. 1995, p. 32.

Ia diangkat oleh Dewi Wara Sumbara yang pada waktu itu menjadi Raja Paranggumiwang. Diangkatnya Gareng sebagai raja ini sebenarnya untuk mengelabui kerabat Pandawa, supaya mereka tidak mengetahui, dimana tempat tinggal Sumbadra. Tetapi Gareng dikalahkan oleh Petruk dan kembalilah ia menjadi Gareng. Petruk, Gareng, dan Semar tak pernah berpisah dan selalu mengikuti Raden Arjuna dan keturunannya. Gareng bermata keran (juling), berhidung bundar. Berkalung, berkucir dan berkain rapekan lawak (Jawa: Dhagelan). Kedua tanganya ceko (bengkok). Kakinya depannya berpenyakit bubul. Berkeris. Gareng berwanda: 1. *wregul*, 2. *Kancil*, 3. *Bajang*, dan 4. *Janggleng*.⁵

Berlatar belakang sebuah cerita pewayangan, telah memberikan dorongan dan pandangan bagi penulis untuk mengangkat figur tersebut sebagai ide penciptaan karya seni kriya dengan media kulit dalam wujud karya non fungsional.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Sebagai pembelajaran yang dipelajari dan diungkapkan kedalam media kesenian dan memberikan suatu ketertarikan berbeda dari yang biasa.
- b. Sebagai media seni mengaktualisasikan dunia pewayangan dan figur Gareng sebagai wujud pelestarian yang diungkapkan dan dituangkan kedalam kriya kulit.
- c. Sebagai media komunikasi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan mengungkapkan bentuk ekspresi diri kedalam kriya seni kulit.
- d. Meningkatkan apresiasi karya seni rupa yang mengedepankan nilai filosofis dan historis dari budaya Jawa.

⁵HardjoWirogo, *Sejarah Wayang Purwa*, Balai Pustaka, Jakarta, 1982, p. 227.

2. Sasaran

1. Karya Tugas Akhir kriya seni dengan media kulit, diharapkan dapat dinikmati tidak hanya dari segi sisi keindahan visualnya tetapi sebagai proses perenungan dan penelaahan.
2. Dapat memperkaya keragaman dunia kriya seni kulit, dan dapat diterima, dinikmati serta dipahami oleh masyarakat sebagai kebutuhan batin.
3. Mengembangkan khasanah seni budaya Jawa dalam perihal pelestarian bentuk wayang kulit.

C. Metode Penciptaan

Dalam metode penciptaan merupakan proses dalam merealisasikan gagasan atau ide kedalam karya. metode yang digunakan dalam proses tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Metode pendekatan

Sedangkan metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Pendekatan historis, yaitu kajian-kajian terhadap referensi yang telah ada. Metode ini memanfaatkan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan wawasan tentang legenda kebudayaan Jawa, buku-buku yang mengkisahkan tentang dunia pewayangan, katalog-katalog hasil karya seni yang mengacu dunia wayang, internet, majalah atau media pustaka lainnya.
- b. Pendekatan estetis, yaitu kajian tentang perkembangan wacana kesenirupaan pada umumnya baik dari kriya seni, maupun kesenian

yang mengangkat tema kebudayaan Jawa serta buku-buku estetika, sehingga dapat mendasarkan teori-teori estetika pada penciptaan seni kriya.

- c. Pendekatan kontemplatif yaitu bentuk aktivitas penafsiran dan perenungan data-data yang diperoleh, baik yang berupa bentuk tekstual maupun visual dengan menggunakan studi simbol.

