

**WAYANG KULIT PURWA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA**



KARYA SENI

Oleh

RUDIANTO

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

UPI PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	2740/H/5/09	
KLAS		
TERIMA	07-04-2009	TTD.

**WAYANG KULIT PURWA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA**



KARYA SENI

Oleh

RUDIANTO



KT001318

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**WAYANG KULIT PURWA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA**



KARYA SENI

**RUDIANTO
NIM. 001 1104 022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang
Kriya Seni
2006**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

WAYANG KULIT PURWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima, pada tanggal 31 Juli 2006



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



Drs. Herry Pujiharto, M. Hum.
Pembimbing II / Anggota



Drs. M. Soehadji
Cognate / Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
Ketua Program Studi S-1 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

PERSEMBAHAN

**Tugas Akhir ini nanda persembahkan kepada
Nenek tersayang, Ibu dan Bapak tercinta**

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَانِي صَغِيرًا

Artinya:

Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".

Al Israa': 24

**Tugas Akhir ini juga aku persembahkan untuk istriku
tercinta Lina Yuliani dan anakku tersayang
Muhammad Tsunami Ganesya Maulidi**

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur alhamdulillah tercurahkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir dengan judul Wayang Kulit Purwa sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan seni di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Disadari sepenuhnya, perwujudan karya seni kriya dan laporan yang telah dibuat jauh dari sempurna.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan menumbuhkan semangat untuk mendapatkan hasil yang terbaik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

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

1. Prof. Dr. I Made Bandem, 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 S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Joko Subiharto, S. E, Sekretaris Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Sunarto, M. Hum, Dosen Pembimbing I.
7. Drs. Herry Pujiharto, M. Hum, Dosen Pembimbing II.
8. Drs. M. Sohadji, *Cognate*.
9. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum, Dosen Wali.
10. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Nenek tersayang, ibu tersayang, kakak dan adik tercinta.
13. Istriku tercinta dan anakku tersayang atas pengertian dan semangatnya.
14. Semua sahabat dan semua pihak yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga segala amal yang telah dikerjakan dengan niat yang ikhlas mendapat pahala dari Allah SWT.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 30 Juli 2006

Penulis

INTISARI

Kebanggaan akan kemegahan masa lalu sebenarnya cermin berfikir bagi generasi kini dan yang akan datang. Sejauh mana usaha yang telah dilakukan, apakah lebih baik atau malah lebih buruk? Jangan sampai terlena dengan kemegahan yang telah dicapai oleh generasi terdahulu dan nenek moyang atau sampai kehilangan akar tradisi yang akan membuat generasi sekarang rusak dan generasi yang akan datang mati.

Terlena dengan kebanggaan akan segala sesuatu yang beraroma budaya Barat membuat bangsa kita kehilangan akar tradisi lokal (Timur) yang merupakan identitas bangsa Indonesia. Salah satu sarana menggali nilai tradisi lokal (Timur) adalah wayang kulit purwa. Cakupan nilai tradisi yang terkandung di dalamnya sangat lengkap dan universal. Akan ditemukan sejuta makna jika kita mampu menggali wayang kulit purwa sebagai kekeyaan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Kelestarian wayang kulit akan terlihat jika hasil yang dicapai dalam usaha tersebut mampu menghasilkan suatu bentuk nilai dan bentuk rupa yang baru, kreatif dan inovatif sesuai dengan nafas dan perkembangan jaman.

Perpaduan dari bentuk dan gaya patung tiga dimensi, patung primitif Asmat dan patung tradisi Bali serta dikombinasikan dengan bentuk rupa wayang kulit purwa menghasilkan karya patung baru yang memiliki individualitas yang khas dan sifat kebaruan (*novelty*). Penghayatan terhadap tokoh wayang kulit purwa memberikan ruh dan makna karya semakin dalam dengan permainan simbol dan lambang yang padat dan subyektif. Keinginan untuk mengambil pesan nilai dan ajaran yang tersurat dan tersirat dalam setiap *lakon* tokoh tentang hidup dan kehidupan manusia tampak menonjol dalam setiap karya yang tercipta. Unsur rupa yang ada dalam setiap karya mengandung perlambang dan simbol yang berdasar pada karakter dan *lakon* setiap tokoh wayang kulit purwa yang diangkat.

Kata kunci: wayang kulit purwa, ide penciptaan karya kriya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Sasaran	12
C. Metode Penciptaan	13
D. Metode Perwujudan	14
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	16
A. Sumber Penciptaan	16
B. Landasan Teoritik	23
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	39
A. Data Acuan	39
B. Analisis Data Acuan	62
C. Rancangan Karya	65
1. Pencarian Data	65

2. Desain	65
a. Sketsa Alternatif	67
b. Sketsa Terpilih	74
D. Proses Perwujudan	80
1. Bahan dan Alat	80
2. Teknik Pengerjaan	89
E. Kalkulasi	96
BAB IV. TINJAUAN KARYA	104
BAB V. PENUTUP	132
DAFTAR PUSTAKA	136
Lampiran	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Perkembangan bentuk muka wayang.....	40
Gambar 2.	Perkembangan bentuk tubuh wayang.....	41
Gambar 3.	<i>Puntadewa</i> gaya Surakarta.....	42
Gambar 4.	<i>Puntadewa</i> gaya Yogyakarta	43
Gambar 5.	<i>Adipati Karna</i> gaya Surakarta	44
Gambar 6.	<i>Arjuna</i> gaya Surakarta.....	45
Gambar 7.	<i>Arjuna</i> gaya Yogyakarta.....	46
Gambar 8.	<i>Nakula</i> gaya Surakarta.....	47
Gambar 9.	<i>Nakula</i> gaya Yogyakarta.....	48
Gambar 10.	<i>Sadewa</i> gaya Surakarta.....	49
Gambar 11.	<i>Sadewa</i> gaya Yogyakarta.....	50
Gambar 12.	<i>Abimanyu</i> gaya Surakarta.....	51
Gambar 13.	Patung klasik Barok.....	52
Gambar 14.	Tiang gaya Barok.....	52
Gambar 15.	Motif bunga teratai	53
Gambar 16.	Motif bunga teratai gaya Barok.....	53
Gambar 17.	Motif makara.....	54
Gambar 18.	<i>Gumungan</i>	55
Gambar 19.	Motif pohon hayat.....	56
Gambar 20.	<i>Gumungan</i> yang melambangkan api.....	57
Gambar 21.	Motif roda matahari.....	58
Gambar 22.	Motif lidah api.....	58
Gambar 23.	Senjata-senjata perang.....	59
Gambar 24.	Senjata dan perlengkapan perang.....	60
Gambar 25.	<i>Semangat</i>	61
Gambar 26.	Skema tahap desain.....	66
Gambar 27.	Sketsa alternatif 1, “ <i>Narimo Ing Pandum</i> ”.....	67
Gambar 28.	Sketsa alternatif 2, “ <i>Setya Ing Darma</i> ”.....	68
Gambar 29.	Sketsa alternatif 3, “ <i>Lelananging Jagad</i> ”.....	69

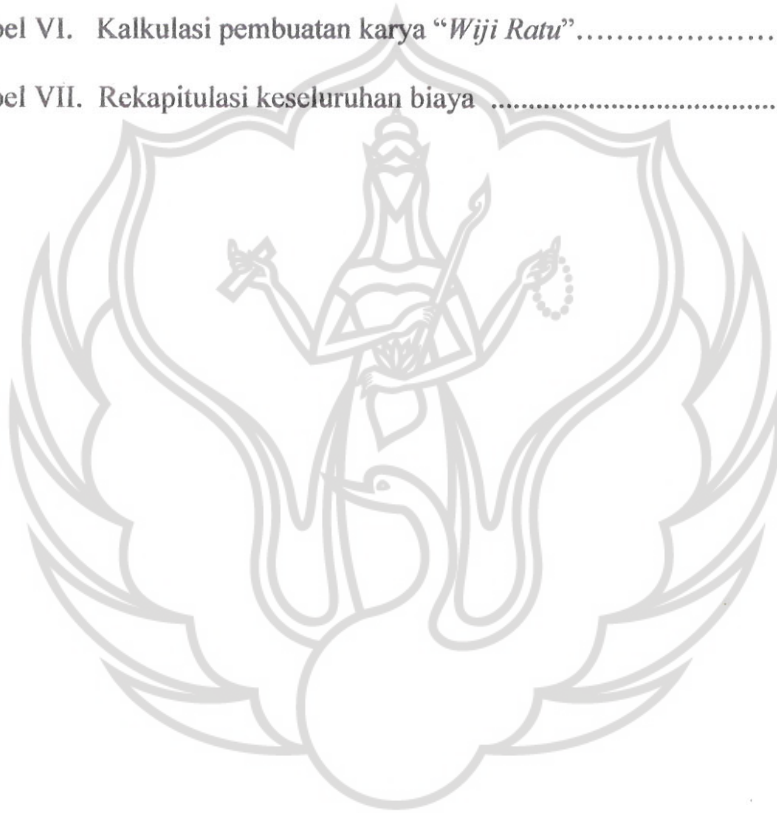
Gambar 30.	Sketsa alternatif 4, “Raga”	70
Gambar 31.	Sketsa alternatif 5, ” Jiwa”	71
Gambar 32.	Sketsa alternatif 6, “Wiji Ratu”	72
Gambar 33.	Sketsa alternatif 7 “Otot Kawat Balung Wesi”	73
Gambar 34.	Sketsa terpilih 1 “Narimo Ing Pandum”	74
Gambar 35.	Sketsa terpilih 2 “Setya Ing Darma”	75
Gambar 36.	Sketsa terpilih 3 “Lelananging Jagad”	76
Gambar 37.	Sketsa terpilih 4 “Raga”	77
Gambar 38.	Sketsa terpilih 5 ” Jiwa”	78
Gambar 39.	Sketsa terpilih 6 “Wiji Ratu”	79
Gambar 40.	Papan kayu jati.....	82
Gambar 41.	Lem epoxy dan resin	85
Gambar 42.	Sendung sealer dan thinner	86
Gambar 43.	Alat manual	87
Gambar 44.	Alat masinal	87
Gambar 45.	Pahat ukir	88
Gambar 46.	Asah	88
Gambar 47.	Skema tahap pewujudan karya	91
Gambar 48.	Proses perangkaian karya ke-VI.....	94
Gambar 49.	Penjelasan teknik perangkaian karya TA.....	95
Gambar 50.	Presentasi awal karya ke-III.....	96
Gambar 51.	Tinjauan karya “Narimo Ing Pandum”	107
Gambar 52.	Tinjauan karya “Setya Ing Darma”	111
Gambar 53.	Tinjauan karya “Lelananging Jagad”	115
Gambar 54.	Tinjauan karya “Raga”	120
Gambar 55.	Tinjauan karya “Jiwa”	124
Gambar 56.	Tinjauan karya “Wiji Ratu”	128
Gambar 57.	Foto diri mahasiswa	140
Gambar 58.	Suasana pameran tugas akhir.....	142
Gambar 59.	Suasana pameran tugas akhir	143
Gambar 60.	Display karya	144

Gambar 61. Poster pameran 145
Gambar 62 . Katalog pameran 146



DAFTAR TABEL

Tabel I.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Narimo Ing Pandum</i> ”	97
Tabel II.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Setya Ing Darma</i> ”	98
Tabel III.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Lelananging Jagad</i> ”	99
Tabel IV.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Raga</i> ”	100
Tabel V.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Jiwa</i> ”	101
Tabel VI.	Kalkulasi pembuatan karya “ <i>Wiji Ratu</i> ”	102
Tabel VII.	Rekapitulasi keseluruhan biaya	103



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Salah satu warisan budaya lokal nenek moyang bangsa Indonesia dalam seni rupa tradisional yang *adi luhung*, adalah gaya abstrak,¹ demikian pendapat Krisna Munajab, seorang pelukis dan pengamat seni rupa. Hal tersebut menggambarkan, betapa kecintaan nenek moyang kita terhadap motif-motif abstrak dalam seni rupa mereka. Mereka melihat motif-motif abstrak tidak dengan kaca mata realisme natural maupun realisme sosial. Gaya dekoratif abstrak yang diciptakan oleh seniman-seniman tradisional memang menakjubkan. Daya fantasinya berkembang menjalin relung-relung lubuk hati keindahan sekitarnya dengan menghasilkan karya-karya yang penuh makna dan pesona. Seniman tradisional menyadari kemampuan dan tugasnya adalah melestarikan dan mengembangkan bentuk yang telah diwariskan dan mempersembahkan kepada masyarakat pendukungnya serta meneruskannya kepada generasi penerusnya.²

Bersumber dari motif-motif geometris dan organis, relief dengan cerita wayang dan patung-patung dewa dari bangunan candi-candi yang banyak terdapat di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur yang merupakan hasil peninggalan kebudayaan Indonesia-Hindu, maka terciptalah bentuk wayang kulit purwa yang tergambar dalam bentuk-bentuk manusia secara abstrak dekoratif. Penggambaran gaya abstrak dekoratif tersebut terwujud dalam bentuk figur manusia dengan

¹ S. Haryanto, *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang* (Jakarta: Djambatan, 1988), hal. 167.

² *Ibid.*

hidung panjang, mulut panjang, mata yang kecil panjang, leher panjang, tangan panjang hingga menyentuh kaki, kaki dan badan yang pendek, serta busana yang menggunakan ornamen geometris dan organis, merupakan suatu bentuk kreasi dan inovasi baru dari seniman yang berangkat dari konsep ajaran Islam. Konsep Islam yang melarang (hukumnya haram) manusia menggambar makhluk hidup dalam bentuk realis.

Seni rupa klasik Indonesia adalah bentuk puncak seni yang datang dan didukung oleh kebudayaan istana masa lampau dengan tuntunan teori dan kaidah seni untuk mengukuhkan format seni sebagai darma bakti, baik untuk pemujaan penguasa maupun ibadah agama.³ Mengamati bobot dari seni rupa klasik di Indonesia berarti memahami nilai dan makna yang terkandung di dalamnya.

Kesenian wayang kulit purwa berkembang menurut perkembangan pemerintahan raja-raja pada suatu jaman atau kekuasaan pemerintah atau penguasa pada suatu masa yang dapat melindungi dan mengembangkan kesenian wayang kulit.⁴ Usaha pengembangan tersebut didasarkan pada kepentingan politik dan sosial raja dan penguasa yang menjadikan wayang kulit purwa sebagai sarana upacara ritual, upacara keagamaan, sarana dakwah dan sarana penyuluhan serta propaganda politik yang ampuh. Perkembangan wayang kulit tersebut dapat dilihat dari perjalanan sejarah wayang kulit yang telah ada sejak jaman prasejarah, jaman sejarah (babad tanah Jawa), jaman kedatangan agama Hindu, jaman kedatangan agama Budha dari Asia Tenggara, jaman kedatangan agama Islam dari Gujarat (Arab), jaman penjajahan bangsa Barat yang disertai penyebaran

³ Wiyoso Yudoseputro, *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Jaman Prasejarah Hingga Kini*. (Bandung: Pameran Kias, 1990-1991), hal. 34.

⁴ S. Haryanto, *Op. Cit.*, hal. 168.

agama Kristen yang mereka anut dan jaman kemerdekaan Indonesia hingga kini jaman modern.

Wayang adalah salah satu dari sekian banyak kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Jawa dan Bali. Berbagai macam bentuk, jenis dan ragam cerita wayang telah lahir di tanah Jawa, salah satu yang paling populer dan sangat digemari oleh masyarakat Jawa adalah wayang kulit purwa. Selama dalam pertumbuhannya, wayang kulit telah melalui berbagai macam jaman dengan tidak usang karena umur, tak lekang karena panas dan tak lapuk karena dinginnya jaman. Bahkan telah dapat melintasi jalan kodratnya dengan selalu menyesuaikan dan menyelaraskan diri dengan jamannya secara fungsional bebas, kreatif dan inovatif.⁵ Oleh generasi penerus dan pendukungnya selalu dipelajari, dihayati dan dijunjung tinggi sepanjang jaman. Sekarang banyak orang yang mengakui dan menyatakan bahwa wayang kulit adalah kesenian yang tinggi martabatnya dengan sebuah predikat, wayang kulit purwa adalah *kesenian klasik tradisional adiluhung*.⁶

Wayang kulit purwa sangat erat hubungannya dengan masyarakat Jawa dan kelompok-kelompok masyarakat disekitarnya yang kebetulan memilikinya. Mereka itu mengenal wayang dengan baik dan sebaliknya, mereka pun tergambar dengan jelas dalam setiap pertunjukan wayang, jalan pikiran, adat kebiasaan dan aspirasinya. Oleh karena itu banyak yang menyatakan bahwa wayang kulit adalah

⁵ Sri Mulyono, *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan* (Jakarta: Haji Masagung, 1989), hal. 2.

⁶ *Ibid.*

ensiklopedia yang lengkap sekali tentang budaya Jawa.⁷ Dimana orang dapat mengetahui seluk-beluk masyarakat Jawa, bagaimana pola pikiranya, bagaimana pandangan hidup dan falsafahnya, bagaimana kebiasaan dan adat istiadatnya, serta bagaimana cita-citanya.

Pada masa jayanya, setiap anggota masyarakat mengenal wayang kulit seperti mereka mengenal masyarakat sejamanya. Mereka merasa tahu benar dengan setiap tokoh dalam pewayangan itu berikut kebiasaan dan temperamen masing-masing.⁸ Segala persepsi yang hadir dalam pikiran mereka tentang watak setiap tokoh terkadang diapresiasi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Apresiasi yang timbul dinyatakan dalam bentuk pemberian nama tokoh wayang pada orang yang telah mereka kenal karena memiliki watak dan sifat yang sama atau hampir sama dengan tokoh wayang yang mereka kenal, contohnya si Yatno dipanggil dengan nama *Gatukoco* karena memiliki tingkah laku yang cekatan dan gesit, si Minah dipanggil dengan *Durga* karena memiliki sifat yang suka bikin ulah dan tukang hasut, si Parno dipanggil *Werkudara* karena memiliki tubuh yang gagah dan kuat. Begitu mendalamnya mereka mengenal setiap tokoh pewayangan tersebut, seolah oleh tokoh-tokoh itu benar-benar hidup. Mereka tahu betul tentang kekenesan *Srikandi*, keterusterangan *Werkudara*, ketulusan dan kejujuran *Puntadewa*, kelicikan *Sengkuni*, serta kebagusan dan keluwesan *Arjuna* dengan segenap nuansanya. Sungguh luar biasa keakraban wayang kulit purwa ini dengan masyarakat Jawa pemiliknya.

⁷ Soedarso Sp., *Wanda, Suatu Studi Tentang Resep Pembuatan Wanda-Wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya Dengan Presentasi Realistik* (Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jendral Kebudayaan Depdikbud, 1989), hal. 1.

⁸ *Ibid.*

Sejak dulu (dan setidaknya-tidakny sampai akhir-akhir ini) wayang kulit memang merupakan pertunjukan yang sangat menarik dan digemari oleh tua dan muda karena kedalaman falsafahnya, contoh-contoh tingkah laku dan pendidikan watak yang dibawakannya, humor dan kesegarannya maupun oleh ketinggian mutu seni pertunjukan dalam menampilkannya. Banyak orang yang senang menirukan dan menceritakan kembali adegan-adegan dalam wayang kepada teman atau anak-anaknya, sebaliknya pula banyak anak yang membuat sendiri wayangnya baik sekedar dari rumpun atau anyaman bambu maupun dari kardus atau bahan lain yang lebih tahan lama dan dimainkannya dengan iringan gamelan mulut. Tercatat dalam sejarah bahwa sejak jaman Airlangga orang sudah terpicat dan menangis tersedu-sedu apabila kebetulan menyaksikan adegan sedih dalam pakeliran atau pertunjukan wayang.⁹

Ada beberapa tipologi bentuk dalam penggambaran wayang kulit yang menunjang pelukisan tokoh-tokoh itu, sehingga dengan melihat bentuknya saja sedikit banyak orang sudah dapat mengenali bagaimana perwatakannya. Ada golongan gagahan dengan posisi kakinya yang sedang melangkah dan hidung serta mata yang besar, dan ada golongan alusan dengan hidung kecil, mata setengah terpejam, dan muka yang tunduk dengan pandangan mata mengarah ke empu jari. Penggolongan ini kemudian dipecah-pecah atas dasar macam-macam bentuk mata, hidung, mulut, posisi kepala, warna raut muka dan bagian-bagian badan lainnya yang masing-masing mewakili nuansa watak atau temperamen tertentu. Namun, lebih daripada itu, cerita wayang dengan segala seluk beluknya

⁹ *Ibid.*, hal. 2.

yang sudah berurat dan berakar dalam hati sanubari orang-orang Jawa itu banyak pula andilnya dalam pelukisan watak tersebut. Karena pengenalan yang baik itu dalam pengamatan diproyeksikannya ke dalam tokoh wayang tertentu sehingga menjadikan wataknya tergambar lebih jelas dan terkesan hidup. Tripologi itu sendiri sebetulnya amat global sifatnya dan tidak mungkin menggambarkan nuansa perwatakan yang *njlimet* sebagaimana yang dikenal oleh masyarakat peminatnya.

Lakon atau cerita yang dibawakan dalam wayang kulit purwa bersumber dari cerita *Ramayana* dan *Mahabarata* yang merupakan cerita epos dari India. Cerita tersebut datang di Indonesia khususnya di tanah Jawa bersamaan dengan datangnya agama Hindu. Kualitas cerita *Ramayana* dan *Mahabarata* yang dalam dan luas, dimana didalamnya termuat nilai dan ajaran agama Hindu menjadikan kedudukan kedua epos tersebut setara dengan kitab-kitab agama Hindu. Bersamaan dengan penyebaran agama Hindu, cerita *Ramayana* dan *Mahabarata* mulai diadopsi oleh wayang kulit yang sebelumnya mengambil cerita mitos dan legenda rakyat Jawa.

Ditopang oleh kekuasaan kerajaan yang menganut agama Hindu, pertunjukan wayang kulit dengan cerita *Ramayana* dan *Mahabarata* mulai menyebar luas di tanah Jawa sehingga menjadi bentuk kesenian yang populer dan disenangi oleh segala lapisan masyarakat. Perkembangan selanjutnya mulai mengalami perubahan bentuk cerita dengan datangnya agama Islam di Indonesia khususnya di tanah Jawa. *Lakon* dan cerita yang terdapat dalam *Ramayana* dan *Mahabarata* mulai mendapat penyesuaian dengan nilai dan ajaran agama Islam,

lakon yang tidak sesuai mulai diperbarui dan digubah sehingga tidak bertentangan dengan nilai dan ajaran Islam. Pada saat ini cerita *Mahabarata* semakin populer dan disenangi dibanding dengan cerita *Ramayana*. Penyesuaian lakon dan cerita *Mahabarata* dengan nilai dan ajaran Islam dipelopori oleh para *Wali Sanga* yang pada saat itu menjadi motor penggerak penyebaran agama Islam.

Timbulnya kerajaan yang berdasar kepercayaan Islam-Kejawen ikut meramaikan khasanah lakon dan cerita *Mahabarata* dengan para pujangga kerajaan yang mulai mengarang lakon dan cerita yang berdasarkan kepercayaan Islam-Kejawen. *Lakon Baratayuda* dan *lakon-lakon carangan* atau *sempalan* yang mengambil konsep nilai dan ajaran Islam-Kejawen bercampur dan melebur dalam cerita pokok *Mahabarata* dalam pertunjukan wayang kulit. Maka tidak heran jika cerita *Mahabarata* yang kita nikmati saat ini sangat jauh berbeda dengan cerita asli yang terdapat di India. Di sini berlaku prinsip sinkretisme dan mozaikisme. Setiap kebudayaan baru datang, datang pula cerita baru, sedang cerita lama tidak dibuang, hanya ditambahkan atau diadakan penyesuaian-penyesuaian.¹⁰

Lakon atau cerita *Mahabarata* dalam wayang kulit purwa menceritakan konflik pokok antara kebaikan melawan keburukan, kebenaran melawan kejahatan yang diwujudkan dengan keluarga *Pandawa* disisi kebaikan dan kebenaran melawan keluarga *Kurawa* disisi keburukan dan kejahatan yang sesungguhnya masih dalam satu keluarga keturunan *Barata*. Konflik dan perseteruan antara kedua keluarga tersebut berlangsung sejak mereka masih

¹⁰ Hazim Amir, *Nilai-nilai Etis Dalam Wayang* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1991), hal. 39.

kanak-kanak, remaja dan dewasa hingga melahirkan sebuah perang besar *Baratayuda*. Dalam perang *Baratayuda* tersebut keluarga *Pandawa* mengalahkan keluarga *Kurawa* dengan jatuhnya korban yang sangat besar dari kedua belah pihak. Perang besar tersebut memberikan kita pelajaran kepada kita tentang hakekat hidup dan kehidupan bahwa kebenaran dan kebaikan akan selalu menang melawan keburukan dan kejahatan, manusia yang selalu bertindak angkara murka akan musnah oleh manusia yang memiliki keluhuran budi pekerti, seperti yang selalu diucapkan oleh dalang selesai pertunjukan wayang kulit yaitu *sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti*.

Konsep kebaikan dan kebenaran *Pandawa* diwujudkan dalam watak, sikap dan tindakan yang dimiliki oleh tokoh-tokoh *Pandawa* yang berjumlah lima orang yaitu *Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa*. *Pandawa Lima* adalah lambang manusia utama, kelimanya memiliki perwatakan yang baik.¹¹ Perwatakan yang dimiliki oleh setiap tokoh *Pandawa* diwujudkan dalam arti nama-nama mereka. Dalam wayang dikenal istilah *dasa nama* yaitu seorang tokoh yang memiliki nama banyak. *Dasa* artinya sepuluh, *nama* artinya nama, jadi *dasa nama* berarti sepuluh nama atau banyak nama. *Pandawa* dalam tradisi Jawa adalah nama untuk anak dari suatu keluarga yang memiliki anak berjumlah lima orang yang kesemuanya laki-laki.

Puntadewa adalah yang tertua diantara saudaranya, ia memiliki *dasa nama* yaitu *Puntadewa* berarti pusat keluhuran, *Gunatalikrama* berarti selalu mengikuti tatakrama, *Dwijakangka* berarti bisa memberikan nasehat dan petunjuk

¹¹ Sukatno, *Mengenal Wayang Kulit Purwa* (Semarang: Aneka Ilmu, 1992), hal. xv.

seperti *brahmana*, *Yudistira* berarti adil dan bijaksana, *Wijakangka* berarti bersifat seperti pendeta, *Darmakusuma* berarti ahli dalam kebaktian (*darma*), *Darmaputra* berarti titisan/putra angkat *Batara Darma*, *Samiaji* berarti memiliki kelebihan yang sama dengan *Kresna* yaitu bisa berubah wujud menjadi raksasa yang sangat besar bernama *Dewa Amral*.

Bima adalah urutan kedua dari *Pandawa* atau *Panegak Pandawa*, ia memiliki *dasa nama* yaitu *Bima* berarti gagah perkasa, *Dwijoseno* berarti bisa memberi ilmu lahir dan batin, *Wijasena* berarti berpendirian dahsyat, *Bilawa* berarti memiliki kekuatan yang dahsyat, *Kowara* berarti termasyur, *Nagata* berarti berlandaskan kebenaran, kenyataan dan sangat bersahaja, *Kusumadilaga* berarti ahli dalam peperangan, *Kusumayuda* berarti bisa menjadi bintang peperangan atau pahlawan perang, *Birawa* berarti besar dan menakutkan, *Dandumwacana* berarti teguh hati/konsekuensi/bertanggung jawab, *Bayuninda* berarti memiliki sifat angin, *Bayusuta* berarti titisan/putra angkat *Batara Bayu*, *Bratasena* berarti keturunan *Barata* yang perkasa, *Sena* berarti kuat dan perkasa, *Pandusiwi* berarti putra *Pandudewanata*, *Wrekudara* berarti sumber ilmu pengetahuan.

Arjuna adalah anak ketiga atau *Panengah Pandawa* yang memiliki *dasa nama* yaitu *Arjuna/Harjuna* berarti memiliki air kehidupan atau kesucian, *Permadi* berarti bijak, *Janaka* berarti amat berharga atau istimewa sehingga melahirkan jaman, *Kumbalyali* berarti menjadi tempat kehidupan atau tempat rasa, *Janawi* berarti melebihi sesamanya, *Parta* berarti sentosa lahir dan batin, *Dananjaya* berarti senang melindungi dan berkorban untuk keunggulan, *Danasmara* berarti senang berprihatin, *Margana* berarti memiliki jalan meraih

kekayaan, *Kiritin/Kariti* berarti sakti *mandraguna* dan mulia, *Palguna* berarti pandai memanah, *Pritaputra* berarti putra *Dewi Kunti* (*Prita* adalah nama muda *Dewi Kunti*), *Indratanaya* berarti titisan/putra angkat *Batara Indra*, *Ciptaning Mintaraga* berarti senang berolah rasa dan *bersemedi/tapa*.

Nakula dan *Sadewa* adalah saudara kembar yang menjadi pelengkap *Pandawa*, *Nakula* dan *Sadewa* tidak memiliki *dasa nama*. *Nakula* pada waktu masih muda bernama *Pinten* yang berarti nama tumbuhan yang daunnya dapat digunakan sebagai obat, sedangkan *Sadewa* bernama *Tangsen* yang berarti nama buah dari tumbuhan yang daunnya dapat digunakan untuk obat. *Nakula* dan *Sadewa* adalah titisan atau putra angkat dari dua *batara* kembar yaitu *Batara Aswa* dan *Aswin*.

Pandawa Lima memberikan contoh dan gambaran tentang sikap dan tindakan yang harus dimiliki dan dilakukan oleh orang yang menginginkan keberhasilan dan kebahagiaan dalam hidup. *Puntadewa* mengajarkan orang agar selalu bersikap adil, ikhlas, bijaksana dan tidak terikat oleh keduniaan, *Bima* memberikan contoh agar orang dapat bersikap jujur, bersih, berwibawa, sentosa lahir dan batin. *Arjuna* memberikan contoh supaya orang suka menolong yang dalam keadaan kesusahan, berani dan mampu melawan kejahatan dan angkara murka, berusaha mengalahkan hawa nafsu dalam diri sendiri, senang berolah rasa dan berprihatin dalam hidup. *Nakula* mengajarkan orang agar giat bekerja dan setia mengusahakan dan mengatur kehidupan ekonomi yang baik, sedangkan *Sadewa* mengajarkan agar orang selalu taat beribadah dalam kehidupan religus. Apabila semua yang dicontohkan oleh *Pandawa* dapat dilakukan oleh seorang

manusia maka tidak mustahil orang tersebut akan mendapatkan kebahagiaan hidup baik di dunia maupun di akhirat, karena semua yang diajarkan dan dicontohkan oleh *Pandawa* merupakan jalan menuju kesempurnaan sejati.

Usaha mencapai kesempurnaan hidup menurut wayang kulit merupakan suatu keharusan, mengingat tugas suci manusia sebagai “Wakil Tuhan di atas bumi”.¹² Dalam wayang kulit purwa telah dibuktikan oleh kenyataan bahwa semua kesatria yang baik dalam wayang kulit purwa selalu berusaha mencapai kesempurnaan hidup yang disajikan dalam bentuk lambang sejarah atau *lakon* hidup para protagonis atau tokoh baik dalam wayang kulit seperti *Pandawa* dan anak keturunannya.

Perwatakan dan lambang-lambang yang terdapat pada *lakon* atau cerita tokoh *Pandawa* dan anak keturunannya memberikan inspirasi untuk di pakai sebagai konsep dan ide penciptaan karya kriya. Perwujudan dalam bentuk rupa karya kriya menggunakan sumber ide dari bentuk rupa wayang kulit purwa klasik yaitu wayang kulit purwa gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta yang akan dikombinasikan dengan gaya pribadi yaitu patung tiga dimensi primitif-tradisi-modern dan pemakaian simbol dalam bentuk stilasi ornamentik ekspresif individual. Sedikit akan ada kejanggalan yang timbul mengingat rupa wayang kulit yang telah mencapai bentuk klasik dimana setiap bentuk dan bidang yang ada dalam wayang kulit telah memiliki aturan dan makna yang telah ditetapkan akan dirubah dan dihancurkan. Bagi mereka yang menganut gaya tradisional klasik akan memkritik dan mempermasalahkan.

¹² Hazim Amir, *Op. Cit.*, hal. 99.

Namun, dipihak lain yang mengerti dan menghayati wayang dan perjalanan sejarahnya akan memaklumi dan mendukung proses kreatif seperti itu. Dorongan dan ajakan untuk memajukan dalam bentuk rupa wayang terlontar dengan jelas dalam buku *Pratiwimba Adhiluhung* tulisan S. Haryanto bahwa disela-sela aturan ketat tentang wayang kulit yang konon telah merupakan seni budaya Indonesia yang sempurna sekali, sesungguhnya masih ada keluangan bagi pencipta (seniman) dan pembuat wayang kulit untuk mencurahkan ekspresi kejiwaannya pada seni wayang kulit.¹³ Hal tersebut senada dengan tulisan Wiyoso Yudoseputro dalam buku *Perjalanan Sejarah Seni Rupa Indonesia* yaitu, tradisi seni rupa klasik hendaknya dilihat dalam kaitannya dengan perkembangan seni rupa baru, bukan sebagai sesuatu yang berdiri sendiri yang hanya menghasilkan usaha peniruan dan pengulangan bentuk ekspresi lama.¹⁴

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Menggali nilai-nilai dan ajaran-ajaran yang terkandung dalam setiap cerita (*lakon*) wayang kulit purwa.
- b. Memaparkan perwatakan dan sifat tokoh wayang untuk dijadikan cermin diri dalam hidup dan kehidupan manusia.
- c. Menghayati pandangan hidup dan falsafah masyarakat Jawa yang termuat dalam wayang kulit purwa.

¹³ S. Haryanto, *Op. Cit.*, hal. 171.

¹⁴ Wiyoso Yudoseputro, *Op. Cit.*, hal. 34.

- d. Memenuhi kebutuhan batin pencipta sebagai pencurahan ekspresi dan rasa estetis dalam bentuk karya seni kriya.
- e. Memberikan sumbangan kreatif dan inovatif untuk pengembangan seni kriya, khususnya seni kriya wayang kulit purwa.
- f. Meningkatkan apresiasi karya seni rupa yang mengedepankan nilai tradisi.

2. Sasaran

- a. Karya tugas akhir seni kriya dengan media kayu dapat dinikmati keindahannya tidak hanya dari sisi visual, tetapi sebagai media perenungan dalam mengenal diri sendiri.
- b. Mengembangkan khasanah seni tradisi wayang kulit purwa.

C. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir digunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Pendekatan historis, yaitu kajian terhadap referensi-referensi yang telah ada. Metode ini memanfaatkan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang berasal dari buku-buku wayang, buku tentang hasil seni rupa tradisional, katalog hasil karya seniman wayang, majalah tentang wayang, dan media pustaka lainnya.
2. Pendekatan estetis, yaitu kajian tentang perkembangan wacana kesenirupaan pada umumnya baik seni kriya melalui dialog seni, seminar,

buku-buku estetika, sehingga dapat mendasarkan teori-teori estetika pada penciptaan karya seni kriya.

3. Pendekatan kontemplatif, yaitu aktifitas perenungan diri dalam penafsiran data-data yang diperoleh, berupa visual maupun tekstual dengan menggunakan studi simbol.
4. Pendekatan semiotika, yaitu menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda.

D. Metode Perwujudan

Metode yang digunakan untuk mewujudkan karya seni kriya ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dilaksanakan dalam mempersiapkan proses pewujudan karya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah pembuatan sketsa, pemilihan sketsa terbaik, perwujudan gambar kerja, pembuatan pola dan perencanaan jadwal kerja.
2. Pembuatan karya dilakukan dengan cara manual dan masinal. Cara manual dilakukan dengan alat-alat yang tidak memerlukan energi selain tenaga manusia. Teknik manual meliputi pemahatan dan pengukiran, penyambungan (*press manual*), pengetaman *alusan* (*ketam manual*), penghalusan bentuk dengan amplas, perangkaian komponen yang terdiri dari patung bentuk figur wayang, landasan (*pustek*), dan perlengkapan pendukung seperti senjata, panji (bendera), pohon hayat, dan sebagainya. Pada teknik masinal dilakukan dengan alat-alat yang membutuhkan energi

listrik. Kerja teknik masinal meliputi pembelahan kayu gelondongan, pemotongan dengan gergaji mesin *circle*, gergaji *jigsaw*, pengetaman awalan (ketam mesin), penghalusan permukaan (mesin gerinda amplas), dan lain-lain.

3. Proses *finishing* merupakan tahap akhir pembuatan karya. Tahapan ini digunakan dalam memperindah, mempertegas konsep dan menambah ketahanan karya. Teknik yang digunakan dalam proses *finishing* ini bermacam-macam, yaitu teknik natural dengan menggunakan teknik semir, teknik pewarnaan dengan teknik sungging, teknik pewarnaan blok dengan warna emas (*prada*). Untuk pelapisan akhir menggunakan politur, *melamin*, dan *movilek clear*.

