

**FIGUR WAYANG RAKSASA
SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK**



KARYA SENI

Oleh :

R. Daru Artono

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NOV.	1429/H/S/05
KLAS	
TERIMA	05-01-06

**FIGUR WAYANG RAKSASA
SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK**



KARYA SENI

Oleh :

R. Daru Artono

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

**FIGUR WAYANG RAKSASA
SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK**



Oleh :

**R. Daru Artono
No. NIM : 9610694022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Dalam Bidang
Kriya Seni
2005**

Tugas Akhir ini diterima oleh tim penguji

Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada tanggal : 26 Januari 2005

Drs. A.N. Suyanto, M.Hum

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Sunarto, M. Hum.

Pembimbing II/ Anggota



Dra. Djandjang PS., M. Hum

Cognate / Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn.

Ketua Program Studi

Kriya Seni / Anggota



Drs. Sunarto, M. Hum.

Ketua Jurusan Kriya/

Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Drs. Sukarman
NIP : 130521245



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

Alm. Eyang Slamet, Ayah dan Ibunda tercinta, Kakak dan Adik tersayang
Sahabat yang tak terlupakan, Adik Febri yang tersayang.

KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Adapun laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam mengikuti Ujian Kesarjanaan pada Fakultas Seni Rupa, Institut Indonesia Yogyakarta, Program Studi Kriya Seni.

Telah diusahakan semaksimal mungkin, agar laporan Tugas Akhir ini tersaji dengan sempurna, namun karena keterbatasan yang ada, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Untuk itu dimohon adanya kritik dan saran-saran yang bersifat membangun.

Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak, baik secara moral maupun material, karena itu pada kesempatan ini saya ucapka terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Drs. Sukarman, sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Drs. Sunarto, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya dan sebagai Pembina II
4. Ibu Dra. Noor Sudiyati. M. Sn, sebagai Ketua Program Study S-1 Kriya Seni.
5. Bapak Drs. A. N. Suyanto. M. Hum, sebagai Pembina I.
6. Seluruh Dosen Fakultas Seni Rupa, Khususnya Jurusan Kriya dan yang ikut membantu.

7. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Kepada pihak yang tak dapat kami sebutkan satu persatu.

Demikian maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan pihak-pihak tersebut di atas. Sebagai akhir kata , semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.



Yogyakarta, 26 Januari 2005
Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Judul dan Tema	4
C. Pembatasan Masalah	7
D. Tujuan dan Sasaran	7
E. Metode Pendekatan dan Pelaksanaan	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Uraian Tentang Konsep Penciptaan	11
B. Pengertian Tentang Konsep	12
C. Proses Pendaian	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	64
A. Bahan, alat dan teknik	64
B. Tahap Perwujudan.....	67
C. Finishing.....	68

D. Kalkulasi.....	69
BAB IV TINJAUAN KARYA	70
A. Tinjauan Karya	70
B. Kandungan Isi Karya	72
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83



DAFTAR GAMBAR

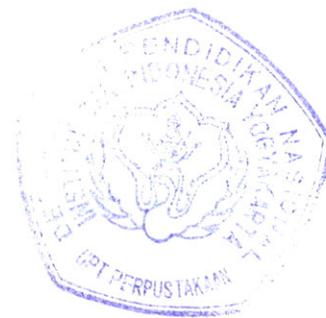
Gambar	Halaman
1. PRABU DASAMUKA.....	17
2. HANOMAN	18
3. DEWA AMRAL	19
4. KUMBOKARNO	20
5. BUTO	21
6. PATIH PRAHASTO	22
7. WAYANG WONG	23
8. WAYANG WONG	24
9. SKETSA ALTERNATIF	28
10. DISAIN TERPILIH	47
11. DISAIN TERPILIH 1	57
12. DISAIN TERPILIH 2	58
13. DISAIN TERPILIH 3	59
14. DISAIN TERPILIH 4	60
15. DISAIN TERPILIH 5.....	61
16. DISAIN TERPILIH 6	62
17. DISAIN TERPILIH 7	63
18. DISAIN TERPILIH 8	64
19. FOTO KARYA 1	72
20. FOTO KARYA 2	73
21. FOTO KARYA 3	74

22. FOTO KARYA 4	75
23. FOTO KARYA 5	76
24. FOTO KARYA 6	77
25. FOTO KARYA 7	78
26. FOTO KARYA 8	79
LAMPIRAN POSTER PAMERAN	83
LAMPIRAN KATALOG PAMERAN	84



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Dunia Seni Rupa selalu menawarkan pesonanya sendiri, sejumlah seniman dengan cara dan gayanya masing-masing berusaha merespon dan memberi makna atas apa yang menggoda perasaan dan pemikirannya. Kemudian akan lahir ciptaan karya seni, dengan beragam corak dan gaya yang mencerminkan kehidupan dengan lebih arif dan manusiawi.

Perkembangan seni rupa di Indonesia tengah berada di wilayah dan area “serba mungkin”. Dunia kreatifitas terus tumbuh dengan beraneka ragam gagasan dan corak dalam perwujudannya, batas-batas “konfensi” yang pernah di sepakati, hampir ditumbangkan oleh gelora ekspresi dan gairah untuk melakukan eksplorasi, baik yang berkaitan dengan ide, material, dan teknik. Kemungkinan-kemungkinan baru disodorkan kepada masyarakat penikmat seni oleh para seniman muda, dengan berbagai macam realitas sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat yang terus berkembang.

Demikian halnya dalam dunia seni batik mengalami kemajuan dalam segi tema juga mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan si seniman. Tema yang cenderung mengulang bentuk dan gaya yang sama cenderung mulai di tinggalkan, tema dan topik yang aktual terus digali dan di kembangkan sesuai dengan kreatifitas seniman dalam mengolah obyek.

Budaya dan kesenian yang beragam itu, menjadi sumber ide-ide baru dalam menciptakan sebuah karya seni di Indonesia. Wayang kulit merupakan salah

satu dari hasil budaya suku Jawa yang sangat terkenal, dan telah digolongkan sebagai seni klasik yang *adhiluhung*. Cerita wayang atau lakon di dalam suatu pertunjukan wayang kulit apa bila diamati, tidak lain merupakan ajaran-ajaran moral yang banyak memberi suri tauladan bagi para pemirsanya di dalam kehidupan pribadi atau kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Budaya dan seni tradisi yang masih kuat melekat dalam kehidupan masyarakat Jawa khususnya, menjadikan tantangan sendiri untuk digali dan dikembangkan. Bentuk kesenian wayang sangat erat sekali hubungannya dengan masyarakat, seperti yang di ungkapkan oleh Umar Kayam:

Kesenian tidak pernah berdiri lepas dari masyarakat. Sebagai salah satu bagian penting dari kebudayaan. Kesenian adalah ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri.¹

Seni wayang kulit dapat digunakan sebagai media informasi, karena dalam segi penampilan, wayang sangat komunikatif dalam kehidupan dan mempunyai kedudukan tersendiri di hati masyarakat Jawa khususnya. Tokoh yang ada dalam pewayangan apabila dilihat dari aspek seni rupa menurut Sunarto adalah :

Berdasarkan perwatakan ini di kelompokkan menjadi 2, yaitu :

- a. Watak baik
- b. Watak buruk

Yang di maksud dari sisi kebaikan yang umumnya disimbolkan dengan tokoh-tokoh kesatria, yang selalu bersama dengan empat punakawan. Kemudian kelompok yang lainnya adalah sisi buruk yang di lambangkan dengan tokoh-tokoh raksasa yang sebagian besar berwatak angkara murka.²

¹ Umar Kayam, *Seni, Tradisi, Masyarakat*. (Jakarta: Penerbit Sinar Harapan, 1981), hal 38.

² Sunarto, *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa* (Semarang : Dahara Priske, 1997) hal 63

Berdasarkan macam karakter tokoh raksasa dapat dikelompokkan lagi menjadi beberapa macam sebagai berikut :

- a. Galak
- b. Bengis
- c. Licik
- d. Kuthuk

Pengelompokan tokoh baik atau tokoh buruk merupakan obyek yang memiliki daya rangsang yang tinggi dan merupakan gudang estetika, sehingga tokoh wayang kulit kesatria maupun tokoh angkara murka dapat dijadikan sebagai sumber ekspresi yang sangat menarik dalam penciptaan karya seni batik.

Salah satu golongan tokoh wayang adalah Raksasa yang sangatlah menarik segi bentuk dan dekorasinya, oleh karena itu tokoh raksasa tersebut menarik untuk di angkat menjadi objek pembuatan karya tugas akhir. Bila dicermati lebih jauh sosok raksasa yang bernama Prabu Dasamuka yang terdapat dalam ceritera wayang Ramayana, merupakan cerminan seorang penguasa yang tamak dan haus akan napsu ingin menguasai segala sesuatu baik dengan memanfaatkan kedudukannya sebagai raja atau penguasa. "Aji Mumpung " atau selagi dalam posisi berkuasa digunakan untuk memuaskan segala keinginan-keinginan yang tidak diperoleh, biarpun itu dilakukan dengan merebut sesuatu yang bukan merupakan haknya. Perwatakan seperti ini banyak di jumpai di masyarakat yang modern dan serba canggih ini.

Tokoh-tokoh Raksasa akan selalu dijumpai dalam setiap lakon wayang yang digelar akan selalu binasa oleh para kesatria. Hal ini memberikan ajaran kepada kita bahwa selamanya keburukan akan selalu di kalahkan oleh kebaikan, namun setiap kali keburukan dilebur akan muncul keburukan lain yang lebih, kadang lebih dahsyat.³

Beberapa hal itu yang membuat ketertarikan penulis untuk menjadikan figur raksasa sebagai tokoh utama dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini.

B. Penegasan Judul dan Tema

1. Penegasan Judul

Pengertian raksasa yang dimaksud disini adalah :

Buto dalam bahasa Jawa diartikan dalam bahasa Indonesia adalah makhluk yang menyerupai manusia , konon berbadan tinggi besar, bergigi taring, melebihi ukuran biasa.⁴

Tentang wayang kulit dijelaskan oleh Pringgodigdo sebagai berikut :

Wayang adalah cabang kesenian yang paling tua atau semacam tonil dengan boneka-boneka yang kemudian disebut wayang, sebagai perilaku di mainkan oleh dalang selanjutnya di kenal orang dengan sebutan wayang kulit, karena wayang-wayang tersebut dibuat dari bahan kulit binatang.⁵

Kata penciptaan bila diartikan sebagai berikut:

Dari kata dasar kata cipta yang artinya (Pemusatan) pikiran, angan-angan, cipta, daya kesanggupan batin (pikiran) untuk mengadakan sesuatu.⁶

Kata Imajinasi disini mengandung arti :

Imaji; Sesuatu yang di bayangkan, dipikirkan, Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan angan-angan atau menciptakan gambar, lukisan berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.⁷

³ Sunarto, *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*, (Semarang : Dahara Prize, 1997), hal 76

⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hal 722

⁵ Pringgodigdo, *Ensiklopedia Umum*, (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), hal 38

⁶ *Ibid.*, p. 206

⁷ *Ibid.*, p. 325

Kata seni menurut Achdiat Kartamiharja, sebagai berikut:

Seni adalah ; kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas dalam suatu karya yang berkait bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman diri rohani penerimanya⁸

Dan kata Batik dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah :

Corak atau gambar pada kain yang pembuatannya secara khusus dengan menerak malam atau lilin kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.⁹

Berdasarkan pada uraian tersebut di atas yang dimaksud judul Tugas Akhir adalah: penulis ingin mengekspresikan kembali daya angan-angan cipta yang bertitik tolak dari adanya sebuah kesenian tradisional berupa pertunjukan wayang kulit, ke dalam bentuk karya seni dengan teknik batik, dengan mengambil judul atau bentuk raksasa sebagai sumber ide yang ada dalam tugas akhir.

2. Penegasan Tema

Kesenian wayang kulit merupakan kesenian yang masih terus hidup dan berkembang di sebagian masyarakat Indonesia, terutama suku Jawa. Masih banyak jenis kesenian wayang yang lainnya, tetapi wayang kulit purwalah yang mendapat perhatian dan benar-benar mempunyai daya tarik tersendiri. Hal ini disebabkan dalam pagelaran wayang banyak berisi pesan kebijaksanaan tentang makna hidup yang selaras dengan pedoman hidup masyarakat, pendidikan moral yang sesuai dengan peradaban, kesusilaan, unsur-unsur patriotik dan kepahlawanan yang nyata terlihat di dalam setiap cerita pagelaran wayang kulit.

⁸ Sudarmaji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* (Jakarta: Dinas Musium dan Sejarah, 1979), hal 12

⁹ *Ibid.*, p.84

Munculnya tokoh-tokoh dalam wayang kulit baik sebagai perwakilan tokoh baik, maupun tokoh jahat, sering mengingatkan pada diri sendiri akan perjalanan hidup di dunia, sehingga dengan meneliti dan mengamati cerita atau lakon dalam pewayangan, bisa mengerti tentang makna kehidupan ini, sebagaimana diungkapkan oleh Sri Mulyono :

Wayang dipandang sebagai bahasa simbol dari hidup dan kehidupan yang lebih rohaniyah dari pada lahiriah. Orang melihat wayang seperti halnya melihat kaca rias.¹⁰

lebih lanjut di katakan bahwa:

Wayang disini telah mampu menyajikan, “tontonan hidup” pada kita bahwa untuk menghadapi, menemukan dan mengenal diri sendiri ini manusia ternyata tidak perlu harus selalu menggunakan akal budi atau filsafat.¹¹

Mencermati uraian di atas, penulis tertarik akan tokoh Rahwana atau Dasamuka dalam cerita pewayangan dengan kisah Ramayana. Lakon Dasamuka telah mendasari tema sehingga terciptanya karya tugas akhir, yaitu tentang liku-liku dan intrik-intrik pertentangan antara Rahwana dengan saudara-saudaranya sendiri untuk dapat mempersunting Dewi Sinta yang penuh dengan rintangan dan konflik hingga terjadinya perang besar antara bala tentara raksasa Rahwana dengan bala tentara Rama Wijaya yang dibantu oleh pasukan kera yang dipimpin oleh Hanoman. Tokoh Rahwana atau Dasamuka disini menjadi contoh kesewenangan seorang Raja dalam memenuhi keinginan nafsu pribadi dengan menghalalkan segala cara tanpa melihat baik dan buruknya. Kesewenangan dan keangkara murka seorang

¹⁰ Sri Mulyono, *Simbolisme dan Mistikisme Dalam Wayang* (Jakarta: Gunung Agung, 1979), hal 15

¹¹ *Op.cit.* p 21

Rahwana dapat menjadi objek perenungan dan dapat diolah menjadi ide dalam penyelesaian tugas akhir ini.

C. Pembatasan Masalah

Seni pertunjukan wayang di Indonesia adalah salah satu warisan budaya nasional yang perlu di jaga dan di lestarikan, ada baiknya di lakukan perkembangan dalam bentuk, tema, dan penyampaian visualisasi dari tontonan itu sendiri.

Untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka perlu dibatasi bahwa masalah yang diajukan dalam Tugas Akhir ini adalah : Figur Wayang Raksasa sebagai sumber ide penciptaan karya seni batik. Adapun karya yang dibuat berupa Batik lukis, dengan menggunakan tehnik batik dengan variasi dan penambahan efek dari kuas. Sedangkan obyek yang diambil adalah golongan Raksasa , dengan tokoh utama Prabu Dasamuka dan para pengikut-pengikut setianya dalam cerita Ramayana .

D. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a). Sebagai salah satu sarat mengakhiri jenjang S1 di fakultas Seni rupa, Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta, guna memperoleh gelar sarjana seni.
- b). Untuk menciptakan karya seni yang mengambil cerita wayang Ramayana dengan tokoh utama Raksasa.

- c). Karya Tugas Akhir yang ditampilkan diharapkan dapat menambah perbendaharaan dalam dunia kriya seni dan dapat menumbuhkan semangat untuk mencintai dan mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam wayang kulit.

2. Sasaran

- a). Mengolah dan mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif dari gejala-gejala sosial yang timbul dilingkungan masyarakat, serta mewujudkan kedalam karya batik.
- b). Diharapkan karya yang di hasilkan ini dapat diterima oleh masyarakat sebagai salah satu kebutuhan estetis.

E. Metode Pendekatan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pengumpulan data melalui studi pustaka, yaitu mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan gambar-gambar wayang, cerita dan makna filosofinya. Sedangkan proses pembuatan karya Tugas Akhir menggunakan :

- 1). Metode empiris : pendekatan yang berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dalam berkarya selama studi, juga dari melihat langsung karya seni yang ada.

- 2). Metode pendekatan inovatif : pendekatan yang berdasarkan pada pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada untuk dikembangkan sesuai dengan pengalaman penulis.

2. Proses Perwujudan

- 1). Sketsa:

setelah data-data di peroleh dapat memberikan sedikit gambaran yang sesuai dengan tema yang di inginkan, maka dapat di mulai dengan membuat sketsa alternatif.

- 2). Pemilihan sketsa:

dari beberapa sketsa yang direncanakan dapat diperoleh sketsa yang cocok. Kemudian disempurnakan sehingga tercipta suatu disain yang diwujudkan dalam suatu karya seni.

- 3). Proses pematikan :

setelah pola selesai dibuat barulah proses pematikan dilaksanakan teknik yang digunakan adalah teknik batik tulis ditambah dengan teknik pewarnaan colet atau celup.

- 4). Proses Finishing:

setelah karya batik selesai, proses akhir adalah finising dengan pemberian fenis pada kain. Setelah itu kain tersebut di beri pigura.

3. Proses Akhir

Proses akhir dalam pembuatan Karya Tugas Akhir ini dilakukan penyusunan laporan dan evaluasi terhadap karya yang telah selesai dikerjakan. Evaluasi tersebut diharapkan dapat berguna untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan kesempurnaan karya pada umumnya dan kriya tekstil pada khususnya.

