

JURNAL TUGAS AKHIR
DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM
KRIYA SENI LOGAM



PENCIPTAAN

Oleh:

Alfis Noor Muzaidin

NIM 1211647022

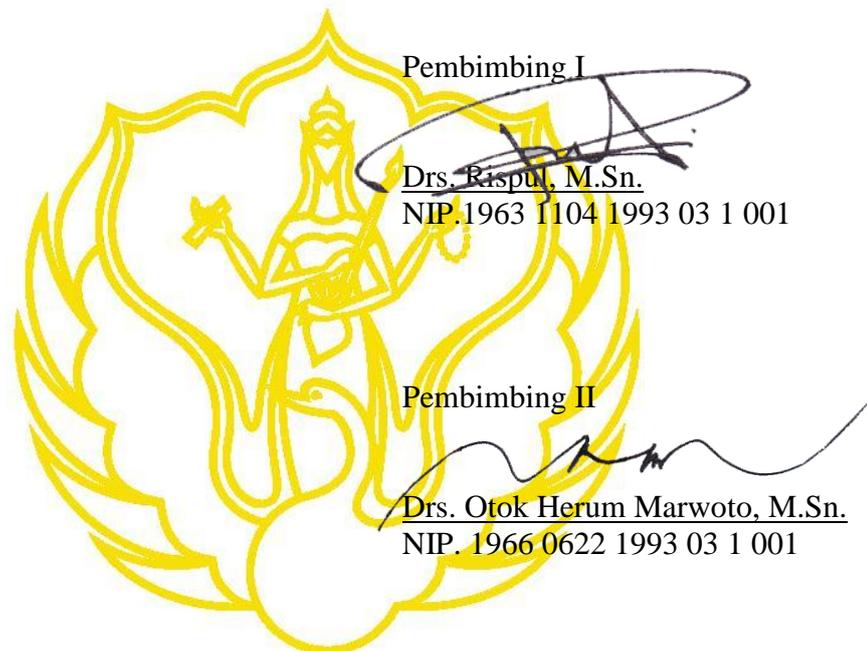
TUGAS AKHIR PROGRAM S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

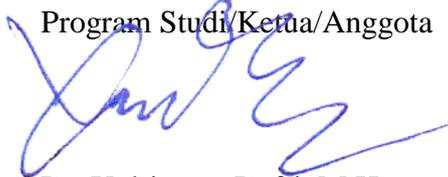
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM KRIYA SENI LOGAM

diajukan oleh Alfis Noor Muzaidin, NIM 1211647022. Program Studi Kriya seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah disetujui oleh
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Agustus 2019



Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum
NIP. 1962 0729 1990 02 1 001

DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM KRIYA SENI LOGAM

Oleh : Alfis Noor Muzaidin, NIM 1211647022. Program Studi Kriya seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, e-mail :
alfisnoo2@gmail.com

Intisari

Panakawan adalah salah satu warisan kebudayaan yang adiluhung jika dilihat dari bentuk fisik yang berupa wayang kulit, Panakawan memiliki kekhasan bentuk yang sangat unik dan menarik untuk di kaji dan dipelajari, dalam hal ini wayang sebagai kontrol diarahkan pada konteks yang lebih luas. Panakawan memiliki bentuk tubuh yang beraneka ragam tetapi secara keseluruhan (kelompok) memiliki kesamaan fundamental, yaitu sifat kelucuan yang mengundang tawa. Wujud yang lucu dan tidak wajar mengandung arti simbolis yang mendalam.

Landasan teori dalam penciptaan digunakan teori dari L.H. Chapman. Teori proses mencipta menurut L.H.Chap-man adalah : 1). Upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham, 2).Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*), 3).Visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*)

Tokoh panakawan dengan berbagai atribut fisik dan karakternya di dekonstruksi dengan sedemikian rupa. Wujud dari masing-masing tokoh panakawan di dikonstruksi kedalam bentuk tiga dimensi hal ini untuk mencapai bentuk dan konsep ide gagasan penciptaan tugas akhir kali ini. Penciptaan karya tugas akhir ini berjumlah empat karya sesuai dengan jumlah panakawan. Budaya posmoderenisme dekonstruksi hadir sebagai bagian dari kekayaan kontemporer.

Kata kunci : Kriya Logam, Dekonstruksi, Panakawan

Abstract

Panakawan is one of culture heritage which is gracious as it is in the form of wayang kulit (Java shadow puppetry). Panakawan has unique characteristic that is interesting to be analyzed and studied, that in this assignment it will be brought into extensive meaning. Panakawan has various form of the body, but comprehensibly has a fundamental similarity, that is humorous. The amusement and absurdity of it contains a symbolic meaning.

This assignment use L. H. Chapman theory as a theoretical model of creating artworks. The process of creating arts are: 1) Inception of an idea 2) Elaboration and refinement 3) Visualizing in a medium.

Panakawan figure with all of the attributes and characters will be deconstruct. The form of each figure of Panakawan are deconstructed in another tridimensional form to get the right form and idea of the creator in this assignment. There are four artworks that are made in essence of the member of Panakawan. Postmodernism-deconstruction culture presented as a part of contemporaneity world.

Keywords: metal craft, deconstruction, Panakawan

Pendahuluan

1. Latar Belakang

Karya seni adalah cerminan pengamatan serta perasaan dan pikiran pembuatnya, seperti halnya wayang. Wayang adalah salah satu ensiklopedia lengkap tentang kebudayaan Indonesia. Wayang membeberkan bagaimana pola berpikir masyarakat pemiliknya, bagaimana hidup perasaannya, kepercayaannya dan sebagainya. Jadi paling tidak, jika melihat seni rupa Indonesia berarti pula melihat falsafah hidup yang melandasi penciptanya, serta sekaligus seluk beluk diri yang mencipta.

Wayang menjadi ekspresi budaya dari zaman ke zaman, dalam peranannya wayang sudah mendapat tempat di hati masyarakat pada zaman dahulu sebagai pertunjukan yang selalu dinantikan. Panakawan dalam pertunjukan wayang kulit purwa memiliki peran yang sangat penting, dari berbagai sumber istilah panakawan berasal dari kata *pana* yang artinya paham, dan *kawan* yang berarti teman. (Sunarto, 2012, : 3) Cerita wayang yang syarat dengan petuah kebaikan dengan cara jenaka dalam pengertian, sebagai sebuah kritik terhadap kehidupan bermasyarakat yang keluar dari norma atau atauran bermasyarakat. Berdasarkan jenisnya wayang sangat beraneka macam karakter dan bentuk. Atribut tokoh wayang purwa dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu: (1) kelompok *Rataan* yang merupakan kelompok tokoh-tokoh raja, baik *Janma*, *Raksekso*, maupun *Wanara* (2) kelompok satria yaitu tokoh yang berbusana *Kasatriyan dan Putren* (3) kelompok *Bala* yaitu kelompok prajurit dan panakawan (Sunarto, 2012 : 1).

Tokoh panakawan telah disebut dalam beberapa karya sastra, yaitu: serat *Gatutkacasraya*, serat *Nawaruci*, kidung *Kudamala*, *Purwakandha*, *Pustakarajapurwa*, dan *Purwacarita*. Visualisasi tokoh panakawan menganut paham kepercayaan lama, bahwa wujud cacat memiliki kekuatan magis, bersifat supranatural, ia memiliki kesaktian yang menambah kekuatan gaib raja atau calon raja. (Sunarto, 2012, : 2)

Guyonan yang sekaligus sindiran atau nasehat itulah yang menjadi ciri khas panakawan dan menjadi inspirasi bagi penulis yang terfikir bagaimana sifat dan wujud karakteristik Panakawan sebagai hal yang

dekonstruktif. Bagaimana Panakawan dipandang sebagai tokoh pewayangan sangat erat dengan hal-hal yang menjadi simbol serta ekspresi masyarakat untuk mengemukakan pendapat ataupun mengkritik sebuah kebijakan pemerintah. Artinya Panakawan terus mengalami pemaknaan berulang sesuai dengan zaman serta masyarakat pendukungnya. Soedarso SP menyatakan, kekhasan seni rupa Indonesia adalah, jika dibandingkan dengan seni rupa yang berkembang di Eropa di sini seni rupa Indonesia lebih menonjolkan seni dibalik fisik, yang artinya seni rupa Indonesia tidak semata-mata mengambil bentuk fisik tapi lebih ke metafisik. Melihat senirupa Indonesia harus siap menelusuri gambaran yang bukan saja bentuk visual melainkan juga mempelajari bentuk yang ada dibalik permukaan visual itu. (Soedarso, 1990 – 1991 : 1) Pemahaman atas pernyataan itu mengarahkan pada bentuk seni rupa Indonesia dalam hal ini seni kriya yang di dalamnya lebih mengedepankan nilai keluhuran budi seperti Gustami SP yang mencoba mendefinisikan kriya dengan atribut adiluhung, karena kandungan filosofis dalam karya seninya (Gustami, 2009 : 3).

Dekonstruksi adalah sebuah metode pembacaan teks. Dekonstruksi ditunjukkan bahwa dalam setiap teks selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut, padahal setiap anggapan selalu kontekstual anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah dan tidak mengacu kepada makna final. (id.m.wikipedia.org di akses 16 juli 2019 jam 22:30 WIB) Pemaparan terkait dengan sifat dan wujud krarakteristik panakawan yang di jelaskan di atas panakawan di kaitankan dengan konsep dekonstruksi, yang didalam penciptaan karya kriya seni logam ini di wujudkan dengan konsep dekonstruksi secara kontekstual sebagai media ekspresi kedalam karya seni rupa.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk karakteristik panakawan dapat menjadi sumber ide penciptaan karya kriya seni logam ?
- b. Bagaimana mendekonstruksi bentuk Panakawan kedalam penciptaan karya kriya seni logam ?

3. Metode Penciptaan

Landasan teori dalam penciptaan digunakan teori dari L.H. Chapman. Teori proses mencipta menurut L.H.Chap-man adalah : 1). Upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham, 2). Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*), 3). Visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*). (<https://jurnal.isiska.ac.id/index.php/brikolase/article/viewFile/447/447> diakses 16 Juni 2019, jam 20:05 WIB)

- a. *Inception of an idea* / menemukan ide gagasan
Menemukan ide gagasan yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan dan upaya menemukan gagasan sama dengan menelaah

atau mencari sumber ide dari perenungan sehingga menemukan masalah atau gagasan yang ingin diekspresikan kedalam karya seni. Dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang bentuk maupun makna atau simbol yang memungkinkan digunakan sebagai landasan teori. Proses ini juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan adalah plat galvanis, plat besi dari CPU bekas, besi cor, dan kawat seni, aluminium cor-an barang temuan yang berunsur logam. Berbagai bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter logam disesuaikan dengan bentuk visual yang ingin dicapai.

- b. *Elaboration and Refinement* / menyempurnakan gagasan ide
 Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, metode, konstruksi, keseimbangan, bentuk, unsur estetika, gaya, filosofi, pesan, makna, fungsi sosial dan budaya secara khusus, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu karya dari rancangan gambar pada beberapa karya lain material yang digunakan lebih memperlihatkan material dengan kesan lembut dan mudah untuk dibentuk, ini dimaksudkan untuk lebih mengedepankan karakter dari material disesuaikan dengan konsep karya.
- c. *Heention in a medium* / perwujudan ke dalam medium
 Rancangan/sketsa dan alternatif-alternatif sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan yang terbaik untuk dibuat gambar rencana perwujudannya. Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan sketsa dan final gambar yang dibuat. Pelaksanaannya diawali dengan pembuatan *prototype* dilanjutkan pengerjaan karya. Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai, evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penguasaan wujud fisik, makna, nilai dan pesan utama yang ingin disampaikan.

A. Hasil dan Pembahasan



Judul	: Petruk Sunglasses
Bahan	: Plat galvanis, besi cor, almunium, kawat seng, bahan kaca mata
Teknik	: Las, rivet, patri, kenteng, cor
Ukuran	: 60 cm x 56 cm x 149 cm
Tahun	: 2019
Finishing	: Cat (coating)
Fotografer	: Yuliana

Deskripsi:

Karya ini memiliki beberapa teknik dalam pembuatannya yaitu teknik kenteng untuk membentuk bentuk tubuh serta busana yang di kenakan oleh Petruk. Tubuh Petruk bagian perut kebawah sampai bagian sepatu menggunakan almunium yang di sambung dengan teknik rivet. Almunium di pakai untuk mempermudah mencapai bentuk serta untuk mendapatkan karakter bahan yang diinginkan. Buasana atau pakaian petruk berbentuk jas terbuat dari bahan plat CPU komputer yang di susun dengan sedemikian rupa menggunakan teknik las *acyteline*. Plat CPU memiliki lubang-lubang yang tersusun sengaja di tampilkan selain untuk memperlihatkan keaslian bahan atau material yang digunakan, pun sebagai konsep bentuk dan visual yang di kehendaki. Petruk memiliki tubuh tinggi hidung mancung, rambut di kucir, serta mengenakan atribut membawa kalung *gentha*, *gentha* adalah sejenis kalung klinting terbuat dari perunggu dan membawa menyandang *Pethel* yang tidak hanya unik tetepi juga mengandung nilai filosofis. (Sunarto, 2012 : 13) Pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana kehidupan berbangsa dan bernegara bisa menerima keberagaman yang di simbolkan dengan tumpukan kaca mata yang bertumpukan. Wajah Petruk yang tersenyum sebagai simbol peradaban yang menjunjung tinggi toleransi menjadi kebersamaan yang tetap menjaga nilai tradisi adiluhung yang telah diwariskan leluhur.



Judul	: Semar
Bahan	: Plat galvanis, besi cor, almunium, kawat seng,
Teknik	: Las, rivet, cor
Ukuran	: 39 cm x 26 cm x 69 cm
Tahun	: 2019
Finishing	: Cat (coating)
Fotografer	: Yuliana

Deskripsi :

Semar merupakan tokoh panakawan yang sangat di kenal di kalangan masyarakat, Jawa pada khususnya. Karya ini menggunakan teknik las listrik saja pada penyambungan plat galvanis maupun besi cor. Karya ini banyak memanfaatkan barang bekas berunsur logam dengan visual tokoh Semar menampilkan setengah tubuh dengan kepala yang di penuh berbagai ikon-ikon sesuai dengan konsep visual tertentu. Peran Semar dalam berbagai bidang kebudayaan membuat tokoh ini populer, bahkan Semar telah menjadi suatu mitos yang berkaitan dengan nenek moyang bangsa Jawa. Semar secara semantik mempunyai pengertian gaib atau misteri, tidak dapat di jangkau oleh akal. (Sunarto, 2012, : 241) Karya ini menampilkan sosok semar yang di penuh ikon-ikon sebagai simbol yang tumbuh di kepalanya sesuai dengan pengertian Semar sebagai tokoh yang memiliki kebijaksanaan sebagai pamomong para satria yang memiliki keinginan untuk menyempurnakan keutamaan. Semar sebagai pemimpin didalam kelompok panakawan memiliki pengetahuan yang luas, sebagai seorang pamong dia juga memiliki kelebihan dan keunikan jika ia laki-laki memiliki payudara besar, tetapi jika perempuan memiliki kumis, tidak menangis tidak tertawa, bukan manusia ataupun dewa dan semar bukanlah banci (Sunarto, 2012, : 10). Keunikan Semar menjadi hal yang menarik untuk di kaji dan pada penciptaan karya kali ini tokoh panakawan salah satunya yaitu Semar menjadi bahasa unguap sebagai media ekspresi ke dalam karya seni logam tiga dimensi, dengan rentetan filosofi yang melatar belakangnya



Judul	: Gareng
Bahan	: Platgalvanis, besi cor,aluminium, kawat seng,
Teknik	: Las, rivet, cor
Ukuran	: 55 cm x 55 cm x 88 cm
Tahun	: 2019
Finishing	: Cat (coating)
Fotografer	: Yuliana

Deskripsi :

Gareng adalah tokoh panakawan kanan yang dikenal masyarakat Jawa bukan karna kesaktianya, ketampanan atau yang lainnya, tetapi populer karna cacat yang dimilikinya. Penciptaan karya ini menggunakan besi cor dengan berbagai ukuran disusun menggunakan modeling sebagai pola untuk membentuk kesan seperti jubah dengan aksen graperi kain. Raut wajah gareng menggunakan bahan aluminium dengan teknik cor, dalam penggarapannya mengacu pada bentuk wajah dari karakter tokoh Gareng yang di gayakan lagi sesuai dengan ide penciptaan yang di ekspresikan kedalam wujud karya yang di kehendaki. Gareng memiliki tubuh yang cacat, dalam masyarakat Jawa pada masa lalu, keberadaan tokoh panakawan selalu di gunakan untuk memberi *paraban* kepada seseorang, misalnya anak yang bertubuh kecil, kurus, kering dan penyakitan dipanggil dengan julukan Gareng. Tubuh Gareng yang cacat mempunyai makna simbolis, yang diekspresikan dengan memberikan simbol baru sesuai ide penciptaan. Berkaitan dengan hal ini diciptakan untuk sebuah komentar ataupun kritik atas pencapaian budaya yang selama ini ada terasa semakin bergeser dan hilang, bahwa masyarakat sekarang lebih mementingkan permukaan atau bungkus dari pada isi atau substansi..



Judul	: Bagong
Bahan	: Plat galvanis, plat kuningan, besi cor, Almunium.
Teknik	: Las, rivet,
Ukuran	: 185 cm x 145 cm
Tahun	: 2019
Finishing	: Cat (coating)
Fotografer	: Yuliana

Deskripsi :

Ide gagasan penciptaan karya ini mengacu pada cerita tentang asal usul bagong, Bagong merupakan *prepat* atau empat sekawan Panakawan kanan. Sesuai dengan cerita *pakem padhalangan lampahan* wayang purwa yang menjelaskan bahwa lahirnya Bagong berasal dari bayangan Semar (Sunarto, 2012, : 246). Bentuk dari ketiga karya di atas adalah tiga dimensi, berbeda dengan karya ini yang berbentuk panel. Meniru dengan visual konsep pertunjukan wayang kulit, figur Bagong di buat dengan plat almunium lembaran sesuai wujud Bagong yang ada di pewayangan berada didalam geber wayang. Visual dari geber wayang ini di kombinasi dengan bentuk televisi yang menjadi simbol media perangkat hiburan masa kini dan masa lampau. Bagong di rupakan dengan menggunakan senjata yang menembakkanya keluar dan menembus geber, dan di berikan teks balon kata (gaya penulisan dalam komik) ini merupakan kritik kepada media hiburan seperti stasiun televisi dewasa ini yang dirasa mementingkan kuantitas bukan lagi kualitas tontonan yang menghibur sekaligus mendidik. Pagelaran wayang kulit yang menjadi hiburan dimasa lampau berfungsi sebagai hiburan serta totontonan yang mendidik alih-alih menjadi kontrol sosial di masyarakat.

B. Kesimpulan

Teknis dan sumber ide karya penciptaan ini sangat dekat dengan kriya karena orientasinya terhadap warisan budaya leluhur. Hakekat yang bisa diambil adalah karya seni merupakan akumulasi pengalaman melalui berbagai pengamatan atau *research* mendalam, penginterpretasian dan pengamatan pada nilai-nilai kehidupan, menyangkut agama, budaya, maupun segala aktifitas manusia. Karya ini merupakan perwujudan karakteristik Panakawan bermaksud merespon peristiwa yang terjadi pada tataran masyarakat saat ini, memperlihatkan tradisi, nilai, simbol, yang pada masa lalu merupakan sebuah ciri identitas budaya leluhur.

Dekonstruksi panakawan adalah cara bernegosiasi dengan kemajuan perkembangan seni rupa hari ini, dengan memahaminya berarti telah memberikan penghargaan terhadap kesenian tradisi keranah kontemporer. Simbol panakawan mempunyai karakteristik tersendiri atas budaya Indonesia serta kekhasannya yang kaya akan makna serta filosofi yang melatarbelakanginya Pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana kehidupan berbangsa dan bernegara bisa menerima keberagaman dan menjunjung tinggi toleransi menjadi kebersamaan yang tetap menjaga nilai tradisi adiluhung yang telah diwariskan leluhur. Penciptaan karya ini diharapkan menjadi sebuah pencerahan inspirasi, keluasan orientasi budaya tanpa meninggalkan akar vital dimana nilai-nilai dijunjung tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Soegiarty, Tity. ” *Peran Gambar Ilustrasi Pada Majalah Berbahasa Sunda*”, dalam seni: Kearifan dan Keunggulan, (Jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Volume 14, Tahun 5, 2005).S.P Soedarso,*Perjalanan Seni Rupa Indonesia dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini* (panitia pameran KIAS.1990 1991)
- S.P Gustami, *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, Dan Desain* (BP ISI Yogyakarta :cetakan I, Maret 2009)
- Sunarto, *Panakawan Yogyakarta* , BP ISI Yogyakarta, 2012.

WEBTOGRAFI

- <https://id.m.wikipedia.org> di akses 16 juli 2019 jam 22:30 WIB
- <https://jurnal.isiska.ac.id/index.php/brikolase/article/viewFile/447/447> diakses 16 Juni 2019, jam 20:05 WIB)

