

**PENCIPTAAN WAYANG KULIT TOKOH
CERITA LEGENDA RORO KEMBANG SORE**



PENCIPTAAN

Gading Aringga Subastian

NIM: 1511847022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**PENCIPTAAN WAYANG KULIT TOKOH
CERITA LEGENDA RORO KEMBANG SORE**



PENCIPTAAN

Gading Aringga Subastian

NIM: 1511847022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2020

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

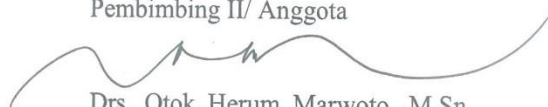
PENCIPTAAN TOKOH WAYANG KULIT CERITA LEGENDA RORO KEMBANG SORE diajukan oleh Gading Aringga Subastian, NIM 1511847022, Program Studi S-1, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



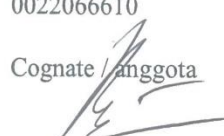
Agung Wicaksono, M.Sn.
NIP.19690110 200112 1 003/NIDN
0010016906

Pembimbing II/ Anggota



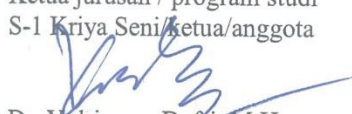
Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
NIP.19660622 199303 1 001/NIDN
0022066610

Cognate / anggota




Drs. Andono, M.Sn
NIP. 19560602 198503 1 002/NIDN
0002065606

Ketua jurusan / program studi
S-1 Kriya Seni/ketua/anggota



Dr. Yulriawan Daffi, M.Hum.
NIP19620729 199002 1001 /NIDN
0029076211

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2020

Gading Aringga Subastian

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayahNya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul “Penciptaan Wyang Kulit Tokoh Cerita Legenda Roro Kembang Sore” dapat terselesaikan.

Selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir karya seni ini telah banyak pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung membantu dan memberikan dukungan. Dengan terselesainya laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang membantu, oleh karena itu tidak lupa memberi ucapan terimakasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmojo, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama studi.
4. Agung Wicaksono M. Sn., dosen pembimbing I dan Dosen wali yang telah sabar serta banyak membantu layanan akademik, yang telah meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan, serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni, pengarahan tugas akhir dan membimbing selama masa studi.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn., dosen pembimbing II yang sabar telah membimbing dan mengarahkan , serta meluangkan waktu selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang menginspirasi.
7. Kedua orang tua Bapak Nasrokim dan Ibu Karyaningsih yang sabar dan ikhlas memberi dukungan berupa moral dan materi sehingga studi S-1 kriya seni dapat tertempuh dengan lancar.
8. Nuril Azizah, S.Pd., yang senantiasa sabar memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni.
9. Teman-teman angkatan Kriya Seni 2015
10. Teman-teman produksi “Wayang Tulungagung” yang dengan semangat dan ikhlas membantu dalam pementasan karya.
11. Bapak Sagio selaku pemilik Sanggar Ukir Kulit “Sagio” yang membimbing dalam penciptaan karya
12. Bapak Tukijan selaku pemilik Sanggar Ukir Kulit “Ituk” yang membantu membimbing dalam penciptaan Karya.

Semoga apa yang diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sepadan. Dengan keterbatasan penulis mempersembahkan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, pencipta dapat menyelesaikan penulisan , sehingga diharapkan

masukan dan kritikan yang konstruktif sangat diharapkan demi sempurnanya laporan ini. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Januari 2020

Gading Aringga Subastian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	6
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	9
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	11
A. Data Acuan.....	11
B. Analisis Data	15
C. Rancangan Karya.....	20
D. Proses Perwujudan	30
1. Alat dan bahan.....	30
2. Teknik Pengerjaan.....	34
3. Tahap Perwujudann	37
4. Kalkulasi biaya.....	38
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	42
A. Tinjauan Umum.....	42
B. Tinjauan Khusus.....	43
BAB V. PENUTUP.....	59

Kesimpulan dan Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
WEBTOGRAFI.....	62
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalogus	
D. Biodata (CV)	
E. <i>Compact Disk</i> (CD)	
F. Sketsa	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	20
Tabel 2.....	30
Tabel 3.....	33
Tabel 4.....	38
Tabel 5.....	38
Tabel 6.....	38
Tabel 7.....	39
Tabel 8.....	39
Tabel 9.....	39
Tabel 10.....	40
Tabel 11.....	40
Tabel 12.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	6	Gambar 17.....	29
Gambar 2.....	11	Gambar 18.....	36
Gambar 3.....	12	Gambar 19.....	36
Gambar 4.....	12	Gambar 20.....	36
Gambar 5.....	13	Gambar 21.....	36
Gambar 6.....	13	Gambar 22.....	37
Gambar 7.....	14	Gambar 23.....	37
Gambar 8.....	14	Gambar 24.....	43
Gambar 9.....	14	Gambar 25.....	45
Gambar 10.....	22	Gambar 26.....	47
Gambar 11.....	23	Gambar 27.....	49
Gambar 12.....	24	Gambar 28.....	51
Gambar 13.....	25	Gambar 29.....	53
Gambar 14.....	26	Gambar 30.....	55
Gambar 15.....	27	Gambar 31.....	57
Gambar 16.....	28		

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran**
- B. Foto Situasi Pameran**
- C. Katalogus**
- D. Biodata (CV)**
- E. Compact Disk (CD)**
- F. Sketsa**

INTISARI

Penciptaan Wayang Kulit tokoh cerita legenda Roro Kembang Sore. Bertujuan mengenalkan masyarakat dan penikmat seni dengan menciptakan wayang kulit dengan dasar tokoh dalam cerita legenda Roro Kembang Sore. Tujuan lain yaitu mengenalkan cerita legenda Roro Kembang Sore kepada masyarakat dan penikmat seni dalam wujud Wayang Kulit. Menambah ragam wujud perkembangan wayang kulit di Indonesia khususnya di Jawa.

Melalui pendekatan semiotika dapat mengetahui kisah dan watak para tokoh pada cerita legenda Roro Kembang Sore sehingga tercipta karya yang sesuai dengan karakter tokoh. Estetika digunakan pada proses penciptaan karya seni, dan semiotika digunakan untuk mengetahui arti dari bentuk-bentuk tubuh yang mewakili sifat. Menggunakan bahan utama kulit kerbau jantan dan tanduk kerbau *albino/ bule* sebagai *gapit* atau pegangan. Proses perwujudan menggunakan teknik *Tatah Sungging* dengan pewarnaan menggunakan foil emas dan cat akrilik.

Kesimpulan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah menciptakan tokoh wayang kulit berdasar cerita legenda Roro Kembang Sore, menggunakan kulit kerbau perkamen dengan teknik tatah sungging. Tokoh yang diciptakan divisualkan berdasar wayang yang telah ada dan disesuaikan karakternya.

Kata Kunci: Penciptaan Wayang Kulit, Cerita Legenda Roro Kembang Sore

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang kulit merupakan merupakan boneka yang terbuat dari kulit binatang, diukir sedemikian rupa sehingga membentuk suatu karakter. Seorang dalang memainkan wayang dengan iringan musik gamelan. Kata wayang berasal dari bahasa jawa yang berarti bayang-bayang. Dalam pementasan hwayang, dalang memainkan wayang dengan disorot lampu yang disebut *Blencong*, berfungsi menyorot ke wayang dan tercipta bayangan pada layar atau *Geber*. Pada dasarnya wayang memang pertunjukan bayangan, akan tetapi wujud visual wayang itu sendiri memiliki estetika tersendiri dari motif ukir hingga pewarnaan, sehingga wayang dapat dinikmati dari depan layar maupun belakang layar.

Perkembangan wayang kulit di Tulungagung begitu pesat, demikian pula dengan peminat pertunjukan wayang kulit. Bukti nyata yaitu banyaknya bibit dalang atau dalang muda yang muncul di kalangan pelajar, hal tersebut diiringi dengan dukungan pemerintah Kabupaten Tulungagung yang memfasilitasi para dalang muda dengan didirikannya Taman Budaya Tulungagung. Masyarakat Tulungagung juga berperan dalam berkembangnya kesenian wayang kulit, terbukti dengan banyaknya acara pagelaran wayang kulit di tulungagung. Pengunjung pada pagelaran wayang kulit di Tulungagung selalu ramai dan meriah, menandakan bahwa masyarakat Tulungagung memiliki ketertarikan tinggi terhadap wayang kulit. Beberapa dalang senior berasal dari tulungagung yaitu Alm. Ki Murdi kandha Murdiyat, Ki Sun Gondrong, Ki Eko kondho Prisdianto, Ki Minto Darsono, Ki Sungkono.

Kabupaten Tulungagung terletak di Jawa Timur bagian selatan, berbatasan langsung dengan samudera Hindia. Komoditas terbesar Kabupaten Tulungagung yaitu batu marmer dan tembakau. Dalam sejarahnya, Tulungagung mulanya bernama Ngrowo, karena dulunya wilayah ini berupa rawa dan sering terjadi banjir, hingga akhirnya mendapat pertolongan dan menjadi nama Tulungagung. Kabupaten Tulungagung merupakan kota kecil dengan banyak tempat bersejarah peninggalan jaman Majapahit. Tulungagung

juga tempat ditemukannya fosil *Homo Wajakensis*, fosil manusia purba cerdas pertama yang di temukan di desa Wajak. Hal tersebut menjadi bukti bahwa Tulungagung menyimpan banyak sejarah yang penting dan patut diteliti.

Dalam sejarah Tulungagung terdapat suatu cerita babad yaitu babad Tulungagung yang sering dibawakan dalam pementasan ketoprak. Cerita babad Tulungagung menjadi sejarah terciptanya beberapa nama wilayah di Tulungagung. Terdapat seorang tokoh ikonik bernama Nyai Roro Kembang Sore, ia adalah putri dari seorang adipati yang memimpin di kadipaten Betak. Cerita bermula pada masa pemerintahan Raja Brawijaya V, dimana kala itu majapahit diambang kehancuran dan banyak pemberontakan di beberapa wilayah kekuasaan salah satunya Kadipaten Betak (daerah selatan sungai Brantas). Sang raja Majapahit memutuskan salah satu pangeran bernama Pangeran Lembu Peteng untuk mengamati keadaan di wilayah Betak serta berguru ilmu kepada seorang guru sakti di wilayah tersebut. Pangeran Lembu Peteng bertemu Roro Kembang Sore dan menjalin cinta diantara mereka, akan tetapi Pangeran Lembu Peteng terbunuh oleh sang ayah dari Roro Kembang Sore. Ayah dari Roro Kembang Sore terbunuh oleh seorang adipati bernama Adipati Kalang. Kadipaten Betak disabotase oleh Adipati Kalang, Roro Kembang Sore pergi dari kadipaten. Cerita berujung pada balas dendam Roro Kembang Sore terhadap Adipati Kalang yang telah membunuh dan merebut Kadipaten Betak, Roro Kembang Sore dibantu oleh utusan Majapahit bernama Gajah Permada.

Cerita legenda Roro Kembang Sore diangkat penulis sebagai ide dasar dalam penciptaan tokoh wayang kulit. Faktor yang mempengaruhi penulis untuk mengangkat cerita ini dalam penciptaan wayang kulit yaitu mengenalkan kepada generasi muda khususnya di Tulungagung. Dalam cerita legenda Roro Kembang Sore terdapat beberapa unsur diantaranya unsur politik, percintaan, dan kekuatan seorang wanita. Karya yang akan diciptakan berfokus terhadap tokoh Roro Kembang Sore, membahas kehidupan ketika hidup di Kadipaten hingga berkelana mengasingkan diri. Mengajarkan bawasanya kekuasaan tidak selamanya dimiliki dan kehormatan lebih berharga dari kekuasaan. Faktor lain yaitu adanya peluang penciptaan karya dimana belum pernah ada yang mengangkat cerita legenda Roro Kembang Sore ke dalam wujud tokoh wayang sehingga menjadi peluang bagi

penulis untuk menjadi orang pertama yang mengangkat cerita tersebut ke dalam wayang. Di sisi lain antusiasme masyarakat Tulungagung terhadap masih tinggi sehingga tujuan untuk mengenalkan cerita sejarah Roro Kembang Sore dapat tersampaikan dengan mudah.

Dalam penciptaan karya tokoh Wayang kulit Legenda Roro kembang Sore tentunya memiliki beberapa kendala namun tidak menghalangi proses penciptaan karya tersebut. Penggalian data tentang Legenda Roro Kembang Sore hanya dapat diperoleh melalui wawancara dengan tokoh budayawan, praktisi ketoprak dan dalang yang berada di Tulungagung. Tantangan lain yaitu tidak adanya visual yang nyata tentang penggambaran tokoh, sehingga dalam penciptaan karya Tokoh Wayang Kulit Legenda Roro Kembang Sore mengandalkan analisa tokoh berdasarkan sifat tokoh dan kedudukan dalam masyarakat.

Karya wayang kulit Tokoh Legenda Roro Kembang Sore nantinya akan menambah ragam wayang kulit yang ada di Indonesia. Tentunya pemerintah semestinya memperhatikan sebagai aset budaya yang menjadi sejarah dan identitas suatu wilayah khususnya Tulungagung. Seperti halnya Alm. Ki Enthus Susmono yang menciptakan “Wayang Rai wong” dan menjadi identitas dari seniman itu sendiri.

B. Rumusan masalah

Dari pemaparan pada latar belakang maka di susun rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore?
2. Bagaimana proses Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore?
3. Bagaimana otokritik terhadap hasil perwujudan Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan konsep Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore.
- b. Memaparkan Proses Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore.
- c. Mewujudkan hasil Penciptaan Tokoh Wayang Kulit Cerita Legenda Nyai Roro Kembang Sore.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan referensi cipta karya atau kajian karya selanjutnya.
- b. Menambahkan ragam wujud dan gaya pada karya wayang kulit.
- c. Memotivasi akademisi menciptakan inovasi-inovasi dalam karya wayang kulit.

D. Metode Pendekatan dan metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam menciptakan karya kulit wayang kulit dengan sumber ide cerita legenda Roro Kembang Sore, dibutuhkan pendekatan yaitu:

a. Pendekatan Estetika

Estetika memiliki makna keindahan, pada bukunya Dharsono mengemukakan bahwa keindahan merupakan kualita pokok tertentu yang terdapat dalam suatu hal. Kualita yang paling sering disebut adalah kesatuan (unity), keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry), keseimbangan (balance), dan perlawanan (contrast). Estetika dirasa sangat penting bagi suatu karya, dan keindahan merupakan unsur terpenting dalam suatu karya (Dharsono, 2004:3).

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang pemaknaan tanda. Tanda menurut Charles Sanders Peirce adalah “sesuatu yang

mewakili sesuatu” dalam proses semiosis. Semiosis mengikutitiga tahap, yaitu representamen, sesuatu obyek, sesuatu di dalam kognisi manusia, dan intepretan sebagai proses penafsiran (Hoed,2008:18). Pada karya wayang kulit Tokoh Legenda Roro Kembang Sore menggunakan penafsiran tanda yang divisualkan dalam karya sehingga terbentuk suatu bayangan sifat suatu tokoh dalam cerita Roro Kembang Sore.

2. Metode penciptaan

Dalam penciptaan karya Kriya wayang kulit digunakan teori yang dirasa sesuai, teori dari Prof. SP Gustami melalui tiga tahapan penciptaan yaitu:

a. Eksplorasi

Proses pengembaraan jiwa untuk menentukan sebuah konsep atau tema dalam penciptaan karya kriya. Tahap ini penulis melakukan pengamatan, wawancara kepada Drs. Untung muljono M,hum. Para ahli budaya yang mengetahui tentang legenda Nyai Roro Kembang Sore. Melakukan pengamatan ke Museum Gubug Wayang Mojokerto maupun perajin Ukir Kulit Sagio Bangunjiwo secara langsung.

d. Perancangan

Mempelajari sifat para tokoh untuk mencari kesesuaian muka maupun ekspresi yang akan digambarkan. Pada tahap ini imajinasi dan analisa penulis dikerahkan untuk menggambarkan tokoh, selain sifat dari tokoh faktor lain yang harus diperhatikan adalah kedudukan tokoh, misalnya tokoh Nyai Roro Kembang Sore. Kembang Sore merupakan putri kadipaten, ia sepiantasnya mengenakan busana bangsawan yang tentunya berbeda dengan rakyat biasa.

e. Perwujudan

Proses mewujudkan rancangan terpilih menjadi karya sebenarnya dengan menentukan bahan yang digunakan dan ukuran yang diinginkan. Tahap ini menentukan hasil akhir karya yang telah dirancang sebelumnya. Kesiapan alat juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam tahap perwujudan. Hasil akhir karya ditentukan pada proses finishing, proses ini diperlukan ketelitian dan rasa yang dituangkan pada karya sehingga tercipta suatu identitas dan citarasa.