

**TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA
KARYA LAMPU HIAS**



PENCIPTAAN

Arya Galuh Saputra

NIM 1411810022

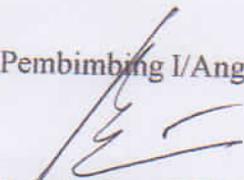
**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

Jurnal Ilmiah Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

“TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS” diajukan oleh Arya Galuh Saputra, Nim 1411810022 Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

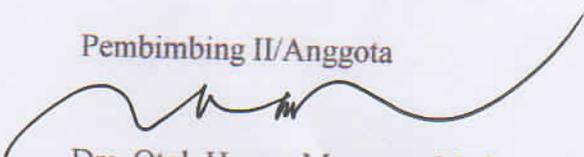
Pembimbing I/Anggota



Drs. Andono, M. Sn

NIP 19560602 198503 1 002

Pembimbing II/Anggota

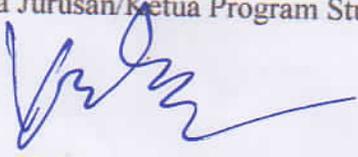


Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn

NIP 19660622 199303 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

BAK
BAK

TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS

Oleh:

Arya Galuh Saputra

INTISARI

Semar Badranaya merupakan tokoh pewayangan asli Nusantara. Semar selalu di tempatkan sebagai Panakawan paling utama dalam cerita wayang. Kesenian wayang merupakan suatu kearifan lokal yang berfungsi sebagai hiburan dan pelajaran yang berguna bagi masyarakat Jawa, serta mengandung nilai-nilai luhur yang bias dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan tatanan hidup bagi orang Jawa. Semar ini memiliki filosofi hidup tersendiri dan keberadaan tokoh Semar memiliki nilai filosofi tersendiri dalam etika Jawa. Tujuan pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah diharapkan dapat menjadi suatu contoh dan menyadarkan masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya Jawa yang sejak dahulu tertanam melalui kesenian dan simbol-simbol yang terkandung melalui tokoh Semar Badranaya.

Tokoh Semar Badranaya sebagai referensi visualnya, kemudian diaplikasikan kedalam karya tiga dimensi berupa Lampu Hias. Alasan penulis masih tetap sama melestarikan dan memperkenalkan lebih tentang Tokoh Semar Badranaya melalui transformasi visual kedalam benda fungsional. Penciptaan Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan Estetika menurut Kartika dan metode pendekatan Semiotika menurut Charles Sanders Peirce dalam proses eksplorasi dan analisis data. Dalam proses perwujudan karya penulis menggunakan metode penciptaan SP Gustami berupa tiga tahap enam langkah.

Tokoh Semar Badranaya di visualisasikan pada karya tiga dimensional berupa Lampu Hias dengan menggunakan media kayu Jati, kayu Mahoni, dan kayu Munggur, serta menggunakan teknik ukir dan proses finishing pliture Karya yang diciptakan berjumlah 6 karya, berupa 4 lampu Hias dinding, dan 2 Lampu Hias duduk dengan dominan warna coklat tua agar menghasilkan kesan klasik.

Kata Kunci: Semar Badranaya, Ukir kayu, Lampu Hias, Gunungan, Bumi, Kawung

ABSTRACT

Semar Badranaya is the original puppet store in the Nusantara. Semar is always placed as the foremost Panakawan in the wayang story. Wayang art is a local wisdom that serves as entertainment and lessons that are useful for the Javanese community, and contains noble values that can be developed into science and order of life for the Javanese. Semar has its own philosophy of life and the existence of the Semar figure has the most important coordinates in Javanese ethics. The purpose of making this Final Project is expected to be an example and make people aware of the importance of preserving Javanese culture which has long been embedded through art and symbols contained through the character Semar Badranaya.

Semar Badranaya figure as a visual reference, then applied to the three-dimensional work of Decorative Lights. The author's reason is still the same as preserving and introducing more about the Semar Badranaya through visual transformation into functional objects. The creation of this Final Project uses the Aesthetic and Semiotics approach in the process of data exploration and analysis. In the process of materializing the writer's work using the SP Gustami creation method in the form of three stages of six steps.

Semar Badranaya's figure is visualized in three-dimensional works in the form of Decorative Lamps using the media of Teak wood, Mahogany wood, and Munggur wood, as well as using carving techniques and finishing processes pliture. The works created were 6 works, in the form of 4 decorative wall lamps, and 2 sitting decorative lamps with a dominant dark brown color to produce a classic impression.

Keywords: Semar Badranaya, Wood carving, Decorative Lights.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kekayaan budaya dan kesenian yang beraneka ragam yang membentuk identitas suatu bangsa. Dalam hal ini, salah satu contoh karya seni tradisi Indonesia adalah wayang. Kesenian wayang merupakan suatu kearifan lokal yang berfungsi sebagai hiburan dan pelajaran yang berguna bagi masyarakat Jawa, serta mengandung nilai-nilai luhur yang bias dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan tatanan hidup bagi orang Jawa.

Tokoh pewayangan yang merupakan simbolisasi dari kesempurnaan hidup, dalam falsafah Jawa disebut Manunggaling kawula-Gusti yakni Semar Badranaya. Hal tersebut bisa dilihat dari makna simbolik yang terkandung di setiap keindahan visual dari tokoh Semar Badranaya serta *lakon* atau cerita dari tokoh Semar badranaya sendiri. Keindahan visual dan makna simbolik yang terkandung dari tokoh Semar Badranaya memberikan suatu inspirasi bagi penulis dalam menciptakan suatu karya seni rupa.

Jika melihat seni rupa Indonesia harus siap menelusuri gambaran yang bukan saja bentuk visual melainkan juga mempelajari bentuk yang ada di balik permukaan visual itu (Soedarso SP 1990 : 1). Pemahaman atas pernyataan itu mengarahkan pada bentuk seni rupa Indonesia dalam hal ini seni kriya, seni rupa yang lebih mengedepankan nilai keluhuran budi, karena kandungannya Gustami SP mendefinisikan seni kriya dengan atribut adiluhung karena kandungan nilai filosofis dalam karya seninya. Maka dari itu penulis ingin menciptakan karya seni yang terinspirasi dari Tokoh Semar Badranaya yang memiliki keindahan sekaligus nilai filosofis, yang akan di terapkan pada karya kayu tiga dimensi yaitu Lampu hias. Sehingga nantinya harapan penulis dalam menciptakan karya tiga dimensi berupa Lampu hias yang memiliki nilai filosofi serta nilai fungsional akan dapat terwujud.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan penciptaan yang diangkat adalah sebagai berikut:

a. Rumusan

- a) Bagaimana konsep transformasi tokoh Semar Badranaya pada karya lampu hias?
- b) Bagaimana proses penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya?
- c) Bagaimana hasil penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya?

b. Tujuan

- a) Memahami konsep transformasi tokoh Semar Badranaya pada lampu hias.
- b) Mengetahui proses penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya
- c) Mengetahui hasil penciptaan karya lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya.

3. Teori dan Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetis mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, beberapa hal yang mempengaruhi seni tersebut, antara lain garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Kartika (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, yaitu *unity* (kesatuan), kedua *complexity* (kerumitan), dan ketiga *Intensity* (kesungguhan). Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat menelaah segala aspek-aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai keindahan yang terdapat pada karya lampu hias kayu serta unsur-unsur penyusunannya.

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika, yaitu pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Mengenai tanda ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Budiman kris, 2005:56-59).

Metode pendekatan semiotika ini digunakan untuk menalisis tanda-tanda pada Tokoh Semar Badranaya dari aspek ikon, indeks, dan simbol. Tanda-tanda tersebut dianalisis untuk memberikan penafsiran mengenai makna yang terkandung pada tokoh Semar Badranaya.

4. Metode Penciptaan

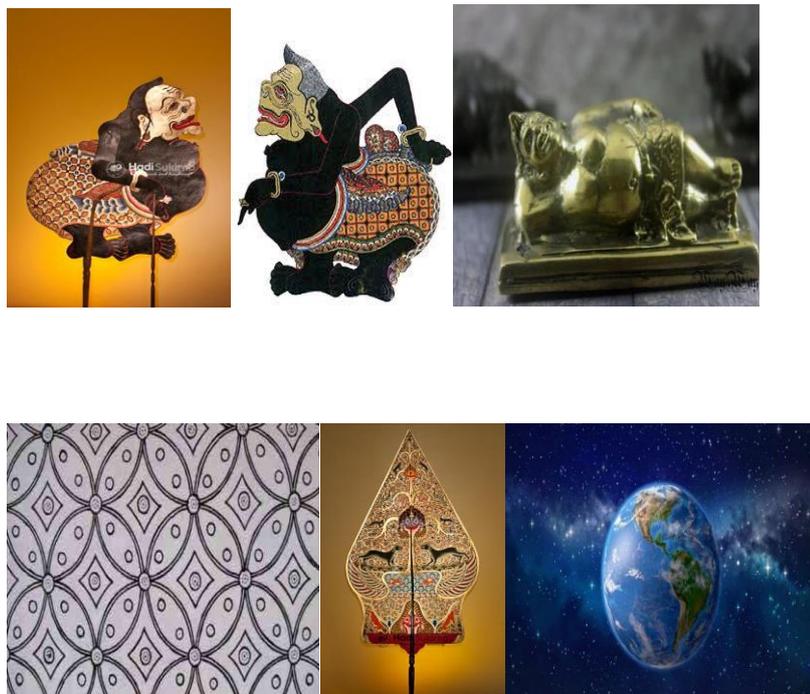
Pada proses penciptaan karya lampu hias yang menerapkan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya, penulis menggunakan metode penciptaan menurut teori SP. Gustami yaitu 3 tahap dan 6 langkah. Menurut Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”. Menciptakan suatu karya seni dibutuhkan proses kreatif dan melalui beberapa tahap yang dijelaskan oleh Gustami (2004:30), yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penggalan sumber informasi.
 - b) Penggalan landasan teori dan acuan visual.
- 2) Perancangan yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penuangan ide ke dalam sketsa.
 - b) Penuangan sketsa ke dalam desain.
- 3) Perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Mewujudkan berdasarkan desain
 - b) Mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni, dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual.

B. Hasil dari Pembahasan

1. Sumber Penciptaan dan Data Acuan

Data acuan merupakan faktor penting dalam proses penciptaan karya yang berkaitan dengan Tokoh Semar Badranaya dan Lampu Hias.. Data-data yang diambil adalah data-data yang memiliki kesesuaian analisa secara tekstual terhadap tema penciptaan yang dipakai sebagai konsep penciptaan karya Tugas Akhir. Data dapat diperoleh dari pengamatan langsung terhadap bentuk visual tokoh semar dan beberapa karya lampu hias yang sudah ada melalui studi pustaka seperti buku, dan internet. Data acuan yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Data acuan Figure Semar Badranaya, motif Kawung, Gunungan dan Bumi

(<https://blog.hadisukirno.co.id/semar-gugat/>,
<http://www.hadisukirno.co.id/produk.html?id=Gunungan>,
<https://jogja.tribunnews.com/2019/05/04/ini-sebabnya-planet-bumi-tak-memiliki-cincin-seperti-saturnus>, diunduh pada tanggal 27 Januari, pukul 21.00 WIB)



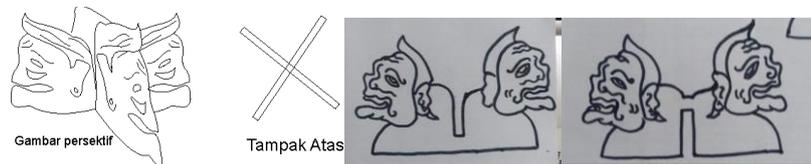
Gambar 2. Lampu Hias

(<http://damenlederjacke.info/light-for-wall>
, diunduh 27 Januari 2019, pukul 21.00 WIB)

2. Rancangan Karya

Data acuan yang didapat kemudian diolah sebagai bahan dalam pembuatan rancangan karya kemudian dijadikan sebuah desain terpilih. Berikut rancangan karya yang telah diolah:

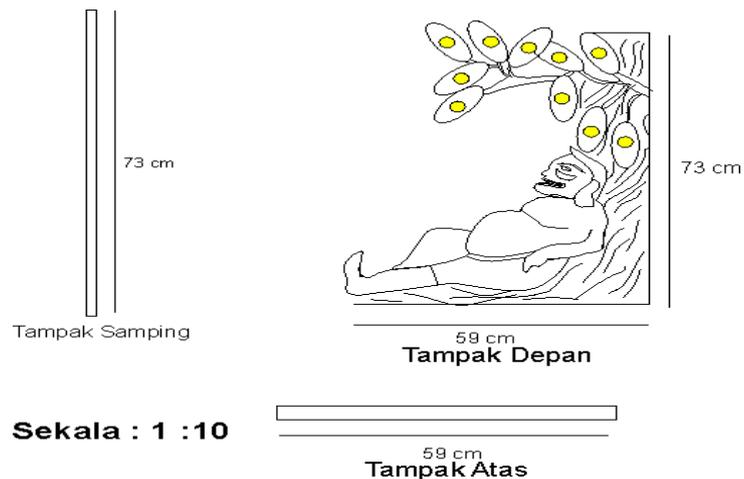
Desain 1



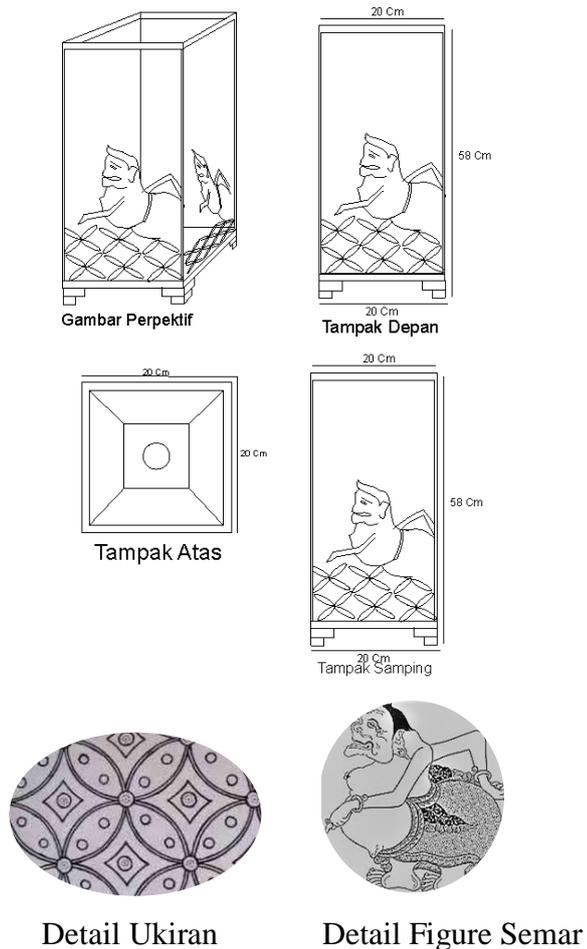
Detail Ukiran

Sekala 1 : 10

Desain 2



Desain 3



Gambar.3 Rancangan desain

(Oleh: Putri Cahyawati S, 2020)

3. Tahap Perwujudan

Setelah menentukan sketsa yang akan diwujudkan maka tahap selanjutnya dalam pembuatan karya adalah melakukan proses perwujudan karya. Kegiatan awal yang perlu dilakukan yaitu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap perwujudan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan alat dan bahan.
- b. membuat desain sketsa yang nantinya akan diaplikasikan pada kayu untuk diukir.

- c. Menyambung kayu dengan menggunakan lem presto , kemudian diratakan permukaan kayu dengan menggunakan mesin ketam
- d. Menempelkan desain yang telah dibuat pada kayu yang sudah di beri lem fox akan dibentuk dan diukir dengan lem kayu
- e. Membentuk kayu sesuai bentuk desain Semar dengan menggunakan mesin scroll saw
- f. Proses *ngetaki* yaitu proses membuat outline pada permukaan kayu sesuai dengan desain semar
- g. Proses *ndasari* yaitu proses menatah pada luar motif agar terlihat permukaan kayu lebih dalam
- h. Proses *mbukaki* yaitu proses membentuk pahatan pada moti detail seperti ornamen sulur dan juga bagian badan semar agar lebih terbentuk
- i. Mengamplas dengan cara menggosokkan amplas pada permukaan kayu yang telah diukir menggunakan amplas halus berukuran 180
- j. Proses finising yaitu dengan memplitur dengan menggunakan bahan water base
- k. Proses merakit kayu yang telah di ukir dan difinishing untuk dijadikan lampu hias dan memberikan rangkaian lampu.

4. Hasil Karya



Gambar 4. Lampu Hias dinding “*Urip iku Urup*”

(Foto: Kriswanto suko ginanjar, 2019)



Gambar 5. Lampu Hias Dinding “*Sumeleh*”
(Foto: Kriswanto Suko Ginanjar, 2020)



Gambar 6. Lampu Hias Duduk “*Tentrem*”.
(Foto: Kriswanto suko ginanjar, 2020)

. Pada penciptaan Tugas Akhir, secara keseluruhan penulis menciptakan enam karya Lampu hias yang terinspirasi dari karya lampu hias yang sudah ada, kemudian penulis kemas secara inovatif dan kreatif menjadi suatu bentuk dekorasi yang baru yang bersumber dari konsep figure Semar Badranaya. Secara keseluruhan material yang digunakan pada pembuatan karya lampu hias ini menggunakan tiga macam jenis kayu yaitu kayu Jati, kayu Mahoni, dan Kayu Munggur. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya yaitu teknik ukir dan finising piliture waterbase untuk mendapatkan kesan klasik pada lampu hias.

Ke enam karya Lampu hias memiliki keterkaitan hubungan makna dari karya satu dengan karya lain atau bersifat naratif. Karya pertama yang penulis buat berjudul “Urip iku Urup” yang terinspirasi oleh kata bijak

semar. “Urip iku urup” mempunyai arti bahwa kita hidup didunia menjadi orang yang berguna bagi orang lain membantu semua orang tanpa pandang bulu, pada karya penulis disimbolkan semar berkepala empat yang mengarah kesegala penjuru. Karya ke dua berjudul “Sumeleh” yang mempunyai arti meletakkan, melepaskan yang merupakan bentuk suatu rasa di dalam hati yang ikhlas, hidup apa adanya dan *nrima* atau menerima atas takdir tuhan, pada karya penulis di visualkan pada figure semar yang sedang bersender santai pada sebuah pohon yang rindang. Karya ke tiga berjudul “Sumarah” yang mempunyai arti Pasrah atau berserah diri seutuhnya pada tuhan yang maha esa meliputi segala aspek lahir dan batin yang divisualkan pada figure semar yang sedang menghadap kebelakang, tidak nampak wajahnya, hanya tampak dari belakang. Pada karya ke empat berjudul “Tentrem” yang mempunyai arti kedamaian. Kedamaian yang dimaksud adalah kedamaian dalam hidup yang divisualkan pada karya lampu hias yang berbentuk persegi panjang yang menjulang keatas memberikan cahaya yang terang dengan hiasan Figure Semar dan motif kawung. Karya ke lima berjudul “*Memayu Hayuning Jagad*” yang juga disebut sebagai macro cosmos dan micro cosmos. Jagat gumelar adalah suatu dunia yang nampak kasat mata maupun tak nampak kasat mata seperti dunia atas, dunia bawah. Duniah manusia bumi, eleme alam pada karya ini disimbolkan pada bentuk ukir gunung dan Semar , sedangkan jagad gumelung merupakan diri manusia meliputi fisik, batin, rasa dan pikiran. Karya ke enam berjudul “ Pengayom dunia” yang mempunyai arti pelindung dunia. Melindungi dari hal-hal yang buruk didunia atas keretakan etika dan moral manusia, khususnya masyarakat jawa. Semar muncul menjadi pengayom, pembimbing dalam wujud simbol spiritual yang bisa dipahami dari bentuk visual dan kata-kata bijaknya yang menunjukkan pada kebaikan dalam menjalani hidup sebagai orang Jawa. Karya ini divisualkan dengan figure semar yang keluar dari pecahan dalam bumi.

C. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengangkat budaya Jawa yang berkaitan dengan sebuah kepercayaan masyarakat di Jawa terhadap sosok Semar Badranaya, penulis mengkaji dari sebuah pemahaman spiritual yang muncul di kalangan masyarakat dalam memahamil sosok Semar yang buktinya sampai sekarang masih populer. Karya tugas akhir ini merupakan hasil dari ide yang telah dipadukan dengan tema serta ekspresi yang penulis tuangkan ke dalam karya tiga dimensi yaitu Lampu Hias. Konsep Visualisasi Semar Badranaya pada lampu Hias memiliki makna yang mendalam selain sebagai benda fungsional. Makna atau pesan yang mendalam berupa bahwa dalam mencapai kedamaian dan ketentraman hidup, baiknya kita hidup memberi manfaat bagi orang lain. Dalam Karya penulis juga mengkonsepsikan bahwa sosok Semar Badranaya sendiri merupakan simbol dari dualisme Jagad atau dunia, yang memberikn pengayoman melalui ajaran dan pemahaman melalui simbolisme dari sosok Semar sendiri.

Pada karya dengan konsep Visualisasi Semar Badranaya pada Lampu Hias penulis, penulis memberikan inovasi baru dalam pembuatan lampu hias dengan mengambil konsep figure semar dan menggunakan teknik ukir tradisional, yang membuat karya memiliki kesan klasik dan estetik. Dalam pembuatan kaya terdapat beberapa hambatan dalam proses pengerjaan pada saat mengukir yaitu terjadinya retak dan kejadian kayu yang patah, hal tersebut disebabkan karena pemilihan ukuran tebal dan tipisnya kayu yang penulis pilih, sehingga ketika mengukir tiba-tiba kayu patah. Untuk mengatasi kayu patah penulis menyambung kembali dan menggunakan lem G dan serbuk gergaji. Kejadian tersebut dapat di atasi penulis dengan baik, hal ini dapat menjadi pembelajaran penulis untuk lebih berhati-hati kembali dalam ketelitian pemilihan bahan serta kehatia-hatian dalam proses mengukir.

Hasil karya dari Visualisai Semar Badaranaya yaitu berupa Enam karya lampu hias yang terdiri dari dua macam bentuk yaitu Tiga karya lampu hias duduk, yaitu Lampu hias dapat diletakan di meja dan tiga karya

lampu hias dinding, yaitu lampu hias yang ditempelkan pada dinding. Hasil dari karya lampu hias ini selain memiliki nilai fungsional sebagai alat untuk menerangi ruangan juga sebagai dekorasi ruangan yang indah dan unik. Dalam karya ini dapat ditarik kesimpulan bahwa Semar dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya dan menghasilkan karya tiga dimensi berupa lampu hias yang memberikan inovasi baru dalam produk Lampu hias dengan menggabungkan sentuhan tradisional teknik ukir dari segi estetika, segi filosofi yang terkandung dalam figure Semar, maupun harga jual produk

Daftar Pustaka

- Gustami. SP. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*,
(program pasca sarjana S-2 Penciptaan dan Pengkajian Seni,
Institut seni Indonesia, 2004
- Kartika, Dharsono sony. (2007), *Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Kris Budiman, *Ikonitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Yogyakarta:
Penerbit Buku Baik, 2005
- Mulyono, Sri. *Apa dan Siapa Semar*. Jakarta: Gunung Agung, 1982.
- Sunarto. *Punakawan Yogyakarta: Bentuk, makna, dan fungsi golongan
tengen dan kiwa*. Yogyakarta, 2012.
- Sunaryadi, (2013), *Filsafat Seni: Suatu Tinjauan dari Perspektif Nilai
Jawa*, Lintang Pustaka Umum, Yogyakarta.