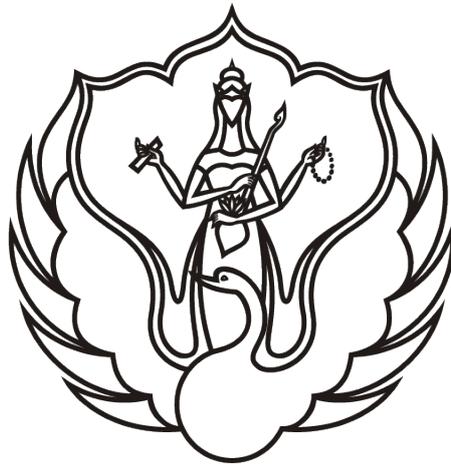


JURNAL TUGAS AKHIR
BANJARAN ANTAREJA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Anjastama Hamidi Putra

NIM 1512577021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

BANJARAN ANTAREJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS
diajukan oleh Anjastama Hamidi Putra, NIM 1512577021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Ketua Jurusan

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

ABSTRACT

Antareja is one of the characters in the Indonesian or Javanese version of the Mahabharata wayang story. Antareja is the son of Raden Bratasena or Bima, a Pandawa warrior with his mother named Dewi Nagagini, the daughter of Sang Hyang Antaboga from Kahyangan Saptapratala. Antareja is a Pandawa champion who has extraordinary powers and is invincible. Can destroy his enemy just by tracing the footprints of the enemy, has poisonous upas and has scales all over his body that makes him impenetrable to weapons, besides that Antareja also has a mustikabumi ring that can revive people who have died.

The thing that inspired the author and raised the Antareja village as the idea of creating graphic art works was due to the heroic attitude of Antareja, who accepted his destiny sincerely even though he was unmatched and willing to die so that the Baratayuda war could eradicate the anger of the earth. In addition, Antareja also has a unique physical body shape because he has scales all over his body as a shield. Through the work of graphic art that the author creates, the writer tells the life story of Anjatera into a work and has the hope that the positive life values contained in the story of Banjaran Antareja.

Key words : Antareja, Wayang, Printmaking

INTISARI

Antareja merupakan salah satu tokoh dalam cerita wayang Mahabarata versi Indonesia atau Jawa. Antareja adalah putra dari Raden Bratasena atau Bima, satria Pandawa dengan ibunya yang bernama Dewi Nagagini putri Sang Hyang Antaboga dari Kahyangan Saptapratala. Antareja merupakan jagoan Pandawa yang memiliki kesaktian luar biasa dan tidak terkalahkan. Antareja dapat membinasakan musuhnya hanya dengan menjilat bekas telapak kaki musuhnya. Ia juga memiliki *upas* beracun dan memiliki sisik di sekujur tubuhnya yang membuat dirinya tidak bisa tertembus senjata. Selain itu Antareja juga memiliki Cincin Mustikabumi yang dapat menghidupkan orang yang telah meninggal.

Hal yang membuat penulis terinspirasi dan mengangkat banjaran Antareja sebagai ide penciptaan karya seni grafis adalah karena sikap heroik Antareja yang menerima takdirnya dengan ikhlas walaupun dia sakti tidak tertandingi. Ia rela meninggal agar Perang Bratayuda tetap berjalan dan dapat memberantas angkara murka dari muka bumi. Selain itu, Antareja juga memiliki bentuk fisik yang unik karena memiliki sisik di sekujur tubuhnya sebagai tameng. Melalui karya seni grafis yang penulis ciptakan, penulis mengisahkan kisah hidup Antareja ke dalam sebuah karya dan memiliki harapan agar nilai-nilai hidup positif yang terkandung dalam cerita Banjaran Antareja.

Kata kunci : Antareja, Wayang, Seni Grafis

A. Pendahuluan

Wayang kulit merupakan warisan budaya dari Indonesia yang sudah mendunia. Cerita wayang diadaptasi dari India dan disesuaikan dengan budaya lokal sehingga terjadi akulturasi. Wayang mempunyai penggemar dari masa ke masa, namun seiring berkembangnya zaman, cerita wayang kulit menjadi kurang diminati. Salah satu faktornya adalah karena berkembangnya teknologi yang semakin modern dan membuat manusia pun ikut berkembang. Sehingga cerita wayang semakin ditinggalkan dan kalah dengan konten-konten yang berkembang di dunia maya sekarang ini. Selain itu, cerita wayang juga menggunakan Bahasa Jawa yang kental. Segmentasi tersebut membuat wayang hanya bisa dinikmati oleh orang Jawa atau orang yang bisa Bahasa Jawa. Contohnya penulis sendiri yang merupakan orang Jawa dan memiliki kedekatan dengan budaya Jawa.

Sewaktu kecil, penulis tinggal di Desa Godog, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Tinggal di wilayah pedesaan membuat penulis dengan mudah mendengar alunan musik gamelan maupun campursari dari rumah-rumah tetangga. Begitu pula saat acara-acara adat, seperti pernikahan, khitanan, ruwatan yang sangat kental akan Budaya Jawa. Alunan musik gamelan maupun pagelaran wayang seringkali penulis dengar dan hadir, dari sini mulai muncul ketertarikan penulis akan cerita wayang.

Menginjak bangku SMP, penulis ikut merantau orang tua ke Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Saat di bangku sekolah menengah pertama (SMP) penulis memiliki teman sebaya. Orang tua teman penulis tersebut bekerja sebagai *penyungging* (pengrajin yang mewarnai wayang kulit) turun temurun yang menjunjung tinggi adat kepercayaan Jawa. Hal tersebut membuat penulis semakin dekat dengan wayang dan kebudayaan Jawa. Membuat penulis semakin tertarik akan karakter wayang karena seringnya melihat figur wayang kulit di rumah teman penulis tersebut.

Puncaknya adalah pada masa perkuliahan, penulis dituntut untuk menemukan konsep berkarya sebagai salah satu syarat dalam tugas kuliah. Penulis mencoba untuk menggali lebih dalam tentang apa yang menjadi hal paling dekat dengan penulis. Mulai dari hobi olahraga, memelihara hewan berupa ikan, burung hingga reptilia. Semula penulis mencoba untuk menggunakan tema hewan yang ada pada

dunia wayang. Ketika mengikuti perkuliahan grafis lanjut, penulis mempresentasikan karya yang mengangkat Jatayu. Salah satu dosen penulis memuji tentang cerita wayang Ramayana dan bukan tentang hewan yang ada di cerita wayang. Akhirnya penulis meneruskan cerita Ramayana untuk kelanjutan tugas mata kuliah tersebut.

Ketika dalam proses pendalaman konsep sebelumnya, penulis mencari hal yang berkaitan dengan wayang di banyak media. Media tersebut seperti buku, artikel jurnal, *website*, *youtube* dan media sosial. *Youtube* merupakan media yang paling sering penulis selami. Dari salah satu *channel* di *youtube*, penulis dengan tidak sengaja melihat cuplikan pagelaran wayang kulit ki Seno Nugroho. Melalui karakter Bagong dan Antasenanya, penulis dibuat jatuh cinta dengan lakon wayang yang dibawakan dan terinspirasi untuk membuat karya seni grafis.

Penulis pada dasarnya menyukai hal-hal yang berbau tentang *super hero* seperti manusia super dan pahlawan yang menumpas kejahatan. Maka setelah mendalami tentang cerita Mahabarata, penulis beranggapan bahwa beberapa karakter pada cerita ini merupakan karakter jagoan. Pada cerita Mahabarata, ketika terjadinya perang agung *Bratayuda Jayabinangun*, beberapa karakter jagoan ini harus dimusnahkan oleh dewa supaya takdir perang yang sudah dituliskan oleh dewa tetap berjalan dengan semestinya. Karena jika dibiarkan mengikuti peperangan, maka perang akan sangat mudah dimenangkan oleh pihak Pandawa. Akan tetapi angkara murka tidak akan hilang dari muka bumi karena balas dendam akan terus berputar. Karena sejatinya perang *Bratayuda Jayabinangun* merupakan perang suci, perang untuk membasmi angkara murka, bukan untuk membinasakan suatu pihak yang jahat.

Awal mula penulis mendalami konsep ini, karena penulis memiliki ketertarikan lebih terhadap hewan reptil yang karakteristik kulitnya bersisik. Ketika melihat karakter wayang kulit yang memiliki karakteristik seperti ular, penulis langsung tertarik dengan karakter tersebut. Antareja merupakan salah satu dari jagoan Pandawa, cucu dari Dewa Ular Sang Hyang Antaboga, membuat penulis menjadi lebih tertarik dalam mengangkat cerita banjaran Antareja sebagai ide penciptaan karya penulis.

Ketertarikan penulis menjadi semakin dalam dan membuat penulis mencari tahu tentang kisah hidupnya. Kisah hidup karakter wayang banyak dibawakan oleh dalang dengan lakon banjaran. Sebagai contoh pada lakon kisah hidup Antasena dari lahir sampai meninggal dunia dibawakan dengan lakon *Banjaran Antasena*. Begitu pula dengan Antareja. Tetapi lakon *Banjaran Antareja* sangat jarang sekali dibawakan oleh dalang-dalang wayang kulit dan sebagian hanya menjadi lakon carangan saja. Lakon carangan merupakan lakon yang dibuat sendiri oleh dalang dengan karakter Antareja yang terdapat pada lakon-lakon lain sebagai pedomannya. Walaupun seperti itu tidak menyurutkan semangat penulis untuk mengangkat karakter Antareja sebagai ide penciptaan karya.

B. Konsep Penciptaan

Pada karya ini penulis mengangkat karya banjaran Antareja atau kisah hidup Antareja. Kisah Antareja penulis ambil dari buku *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta* yang ditulis oleh Dr. Sunarto, M. Hum dan diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pada dasarnya, penulis menyukai hal-hal yang tidak banyak orang lain sukai. Sebagai contoh pada karakter super hero dalam serial *DC Comic*. Superman dan Batman merupakan karakter yang menjadi tokoh favorit bagi penggemarnya. Penulis lebih menyukai karakter Aquaman daripada Superman dan Batman. Mereka sama-sama memiliki kekuatan dan keunikan masing-masing. Sama seperti kasus tersebut, penulis memilih tokoh Antareja karena jarang sekali dibawakan dalam pementasan wayang kulit. Tidak banyak dari masyarakat yang mengetahui karakter ini, tetapi merupakan karakter yang memiliki kekuatan yang luar biasa.

Penulis merupakan pecinta hewan, terutama reptilia. Melihat sosok Antareja yang merupakan keturunan dari Dewa Ular, tentu saja perhatian penulis seketika tertuju pada sosok Antareja ini. Ketertarikan penulis terhadap karakter Antareja salah satunya adalah karena tubuh Antareja dihiasi dengan sisik. Sisik tersebut berfungsi seperti baju zirah perang. Antareja memiliki kumis dan jenggot yang lebat membuat sosok Antareja terlihat garang. Selain bentuk fisiknya yang menarik karena memiliki sisik di sekujur tubuhnya, kekuatan Antareja juga membuat penulis kagum. Beberapa kekuatan Antareja yaitu memiliki *upas* yang membuat

musuh merasakan panas luar biasa ketika terkena. Antareja juga kebal dengan berbagai macam senjata karena kulitnya yang tertutup oleh sisik pemberian kakeknya. Kesaktian yang paling mematikan dari kekuatan Antareja yaitu bisa membunuh musuh tanpa menyentuhnya langsung dengan cara menjilat bekas telapak kaki yang ditinggalkan musuh. Selain memiliki kekuatan mematikan, Antareja juga dapat menyembuhkan bahkan menghidupkan kembali orang meninggal melalui cincin Mustikabumi yang diwariskan oleh ibunya. Kesaktian yang dimilikinya tidak membuat Antareja menjadi angkuh dan besar kepala. Antareja memiliki sopan santun dan berjiwa kesatria sehingga menjadikannya sebagai kesatria dan raja yang dicintai oleh rakyatnya dan disegani oleh musuh-musuhnya.

Sebagai seniman, hal yang membuat penulis terinspirasi dan mengangkat banjaran Antareja sebagai ide penciptaan karya seni grafis adalah karena sikap heroik dari Antareja. Antareja menerima takdirnya dengan ikhlas walaupun dia sakti tidak tertandingi dan rela gugur agar perang Bratayuda dapat memberantas angkara murka dari muka bumi. Selain itu, Antareja juga memiliki bentuk tubuh fisik yang unik karena memiliki sisik di sekujur tubuhnya sebagai tameng. Melalui karya seni grafis yang penulis ciptakan, penulis mengisahkan kisah hidup Antareja ke dalam sebuah karya dan memiliki harapan agar nilai-nilai hidup positif yang terkandung dalam cerita banjaran Antareja dapat tersampaikan pada masyarakat umum.

1. Gagasan Karya

Tokoh wayang seperti Antareja jarang sekali diketahui oleh masyarakat sekarang, terutama generasi muda. Wayang kulit terlihat membosankan bagi generasi sekarang yang lekat oleh sosial media. Sebagai seorang seniman, penulis mencoba untuk mengangkat cerita wayang kulit seperti Antareja ini ke dalam karya seni. Dengan versi yang penulis sesuaikan dengan ketentuan yang berbeda, penulis berharap dapat menyampaikan pesan yang terdapat pada cerita banjaran ini.

Penulis yakin bahwa sosok Antareja bisa menjadi idola dan panutan bagi anak muda jaman sekarang. Antareja memiliki darah keturunan dewa dari kakeknya dan kesatria tangguh dari Ayahnya. Antareja tetap belajar dan berlatih dengan sangat

giat di bawah bimbingan sang kakek, Ibu, dan gurunya sedari kecil. Sikap mental tersebut dapat diimplementasikan pada generasi sekarang. Banyak sekali anak yang terlena dengan kemapanan orangtua mereka sehingga mereka tidak sadar bahwa bersenang-senang dan menghabiskan fasilitas yang diberikan bukanlah selalu menjadi opsi yang dipilih. Fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengolah bekal bagi masa depan mereka karena banyak sekali orang yang tidak memiliki kesempatan tersebut. Bekal tersebut dapat berupa pengetahuan, pendidikan, maupun modal usaha.

Antareja juga merupakan sosok kesatria yang rendah hati. Kekuatan yang dimiliki oleh Antareja melebihi manusia pada umumnya. Kekuatan tersebut tidak membuat Antareja menjadi sombong, melainkan menjadikannya sosok yang rendah hati. Terkadang Antareja sampai melepas pakaian kerajaannya untuk berkeliling melihat kondisi yang ada pada masyarakatnya. Situasi tersebut membuat rakyat tanpa sungkan menunjukkan kondisi mereka yang sebenarnya. Masyarakat Indonesia sudah terbiasa dengan situasi di mana pemimpin datang ke wilayah bawah untuk mencari muka. Situasi tersebut seakan menjadi kewajiban untuk menarik suara dari rakyat. Imbalan berupa uang sampai dengan janji-janji seakan menjadi sesuatu yang manis untuk masyarakat. Kekecewaan sering kali menimpa masyarakat dan hal tersebut terjadi berulang kali sampai menjadi budaya di Negara ini. Terlepas dari pemimpin, orang-orang yang memiliki kelebihan seperti ilmu maupun finansial terkadang lupa jika mereka hidup bersosial dengan sesama manusia. Jabatan, pekerjaan, status masih menjadi batasan dalam pergaulan dalam masyarakat.

Penulis memiliki masa kecil di pedesaan. Kegiatan dalam rumah tangga terkadang dilakukan oleh semua anggota keluarga. Kegiatan mencuci piring, menyapu halaman, membantu memasak terkadang dilakukan oleh anak-anak mereka. Terkadang anak juga membantu pekerjaan orangtua seperti menanam padi, menjaga irigasi jatah sawah mereka, memanen padi, mejaga toko, sampai menggembala ternak seperti suatu kewajiban anak pada keluarganya. Sama seperti mereka, Antareja merupakan sosok kesatria yang sangat berbakti kepada orangtuanya, bahkan tanpa mengetahui sosok ayahnya, Antareja tetap mencari dan mempunyai keinginan yang kuat untuk mengabdikan kepada Ayahnya. Pada jaman

sekarang, penulis agak sulit untuk menemukan situasi tersebut. Kegiatan rumah sudah banyak yang diserahkan kepada asisten rumah tangga. Ketika dimintai tolong oleh orangtuanya, terkadang anak-anak menolak dengan raut muka kesal karena fokus dengan *gadget* mereka.

Antareja merupakan sosok kesatria sejati. Ia rela mengorbankan ego dan nyawanya untuk keberlangsungan perang Bratayuda tetap berjalan sesuai takdir yang sudah dituliskan. Sifat rela berkorban untuk kepentingan bersama sangat cocok untuk panutan masyarakat jaman sekarang. Terkadang ada saatnya keinginan dan ego yang kita miliki harus kita redam. Mengalah kepada orang lain untuk kepentingan bersama tidak ada salahnya untuk kita lakukan.

Hal-hal tersebut merupakan beberapa pesan yang terdapat pada tokoh maupun cerita dari banjaran Antareja. Banyak sekali hal-hal yang dapat dijadikan teladan bagi masyarakat generasi sekarang.

C. Konsep Visual

Melalui visual yang dikuasai, tentu saja akan menjadi maksimal pula penyampaian makna dari nilai-nilai yang terkandung pada cerita banjaran Antareja. Penulis sangat tertarik dan mendalami teknik realis. Jangkauan yang dicapai akan semakin luas termasuk masyarakat yang awam terhadap karya seni. Bentuk visual realis, penulis rasa masyarakat awam akan lebih dimudahkan dalam memahami nilai yang disampaikan. Tentu saja tidak hanya masyarakat awam saja. Masyarakat penikmat karya seni juga bisa menikmati keindahan dan tertarik pada makna di dalamnya.

Penggunaan konsep cerita wayang sudah dilakukan oleh beberapa seniman. Indieguerillas adalah salah satu seniman yang mengangkat wayang sebagai konsep karyanya, selain itu juga ada Nasirun dan Heri Dono. Ketika penulis berkunjung ke studio Kalahan milik Heri Dono, penulis mulai tertarik dengan konsep yang beliau angkat. Melalui konsep budaya lokal, ternyata dapat sangat diterima di manca negara. Alasan tersebut membuat penulis semakin mantap berkeinginan untuk mengangkat cerita wayang menjadi dasar dari konsep berkarya penulis.

Penulis ingin sekali mewujudkan cerita banjaran Antareja ke dalam karya seni grafis. Menurut penulis, dengan menggunakan karakter dari teknik cukil grafis akan memperkuat dari segi artistik konsep budaya yang diangkat pada cerita wayang kulit. Seperti pada karya Neil Shigley, karakter cukilan yang menggambarkan potret wajah manusia terasa kuat dan artistik. Dengan konsep cerita wayang yang penulis bawakan, akan sangat cocok dengan teknik cukil realis yang penulis miliki.

Penulis juga ingin menggunakan gestur tubuh pada karya ini untuk menyampaikan cerita dan konsep agar lebih dramatis. Penulis terinspirasi dengan gestur lukisan milik Sarazhin Denis. Gestur yang dia bawakan pada tiap lukisannya menambahkan kesan misterius dan nilai artistik yang sangat menarik. Elemen yang diadaptasi dari pakem wayang namun penulis membuat hal tersebut tidak terlalu jelas atau kabur. Antareja yang memiliki sisik di tubuhnya penulis gambarkan dengan karakter Antareja yang memiliki tato sisik. Gatotkaca yang memiliki sayap sehingga memiliki kemampuan terbang, penulis membuat karakter Gatotkaca memakai jaket bulu. Bulu sebagai simbol sayap yang membuat Gatotkaca bisa terbang. Hal hal seperti itu penulis lakukan agar karya penulis lebih segar, tidak kaku dan simbol-simbol tersebut tersirat.

Karakter raja dalam karya penulis memakai pakaian sederhana di mana hanya memakai celana pendek. Berbeda dengan rakyat yang memakai pakaian mewah berupa baju lengkap dan aksesoris. Hal ini penulis maksudkan untuk mempertegas nilai-nilai yang ingin penulis sampaikan. Relasi kuasa antara seorang raja atau pemimpin yang bijaksana dan mementingkan kepentingan umum akan membuat rakyat makmur dan sejahtera. Maka dari itu, karakter raja dalam karya penulis tidak memakai banyak aksesoris dan pakaian mewah, berbeda dengan pakem wayang. Untuk membedakan karakter tiap tokohnya penulis sudah mengelompokkan sesuai keluarga. Misalnya pada keluarga Bima, tiap keturunan memiliki poni pada model rambutnya.

Penulis tidak menggambarkan karakter seperti pakem yang ada. Pada karya ini, penulis ingin membuat karya yang lebih segar, dinamis dan tidak kaku sehingga dapat menarik penikmat dari segala kalangan. Hal-hal lain yang menjadi dasar ide penulis adalah keinginan menggambarkan seorang pemimpin di mana mereka

bekerja untuk kemakmuran negaranya dan kesejahteraan rakyatnya. Menurut Pierre Bourdieu kebudayaan dan seni bertemu dengan reproduksi sosial dalam satu model konstruksi sosial atas selera yang meskipun dia memiliki keaslian yang tampak pada kadar tertentu (Bourdieu, Pierre, 1992).

Penggambaran tokoh Antareja terinspirasi dari karakter Aquaman pada serial *DC Comic*. Film Aquaman yang dibintangi oleh Jason Momoa pada tahun 2018 lalu menggambarkan Aquaman dengan atribut yang sederhana. Hanya menggunakan celana dan tato berupa sisik yang ada pada tubuh bagian atasnya menjadikan karakter ini berbeda dengan yang lainnya. Hal tersebut menginspirasi penulis pada penggambaran tokoh karakter Antareja yang juga memiliki sisik pada tubuhnya. Penulis menggambarkan tokoh Antareja dengan tato sisik pada dada dan lengannya sebagai simbol penyederhanaan dari baju zirah berupa sisik yang dimiliki oleh Antareja.

D. Proses Penciptaan

Tahapan pembentukan merupakan proses untuk mewujudkan gagasan atau ide penulis menjadi sebuah karya seni grafis.

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembentukan karya sebagai berikut:

1. Prapenciptaan

Pada tahap ini penulis melakukan pencarian materi untuk membuat karya grafis.

a. Buku

Buku menjadi acuan utama penulis untuk membuat karya dan sebagai ide penciptaan. Berbagai buku tentang wayang penulis peroleh dari meminjam pada perpustakaan kampus ISI Yogyakarta. Selain itu penulis juga membeli dari toko buku, serta mendapat hibah dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta.

Selain buku tentang wayang, penulis juga mencari buku mengenai relasi kuasa. Beberapa buku penulis peroleh dari perpustakaan Antropologi

FIB UGM dan membeli di toko buku untuk menunjang konsep perwujudan penulis.

b. Blog dan *website*

Berselancar di internet membuat penulis semakin kreatif dan menemukan ide ide baru dalam berkarya. Informasi dan referensi tak terbatas dapat dengan mudah penulis dapatkan. Pencarian referensi penulis persempit menggunakan kata kunci '*yoga pose*' '*dramatical photography*' sebagai referensi perwujudan.

c. *Youtube*

Youtube menjadi referensi penting mengenai konsep penciptaan penulis. Cerita-cerita yang tidak ada dalam buku dapat penulis peroleh dari *channel youtube* milik Dalang Ki Seno Nugroho yang memang menjadi dalang referensi utama penulis.

d. Media Sosial

Untuk melihat perkembangan seniman-seniman yang menjadi referensi dan rujukan penulis lakukan dengan mengecek akun sosial media mereka, dari *facebook* maupun *instagram*. Hal ini penulis lakukan agar tetap *up to date* mengenai perkembangan jaman maupun perkembangan dunia seni dan gerakan kesenian para seniman.

e. Diskusi

Memiliki beberapa teman seniman yang masih merintis maupun *established* menjadi keuntungan sendiri bagi penulis. Diskusi tentang perwujudan karya dan konsep penciptaan penulis lakukan untuk memperkaya materi untuk pembuatan karya.

f. Pencarian Referensi

Pencarian referensi desain penulis lakukan dengan mencari pada media sosial *instagram* dan juga pada aplikasi *photography pinterest*.

g. Proses Desain Digital

Proses ini dilakukan agar pembuatan karya lebih efisien, penulis membuat desain digital menggunakan *software photoshop*.

h. Proses *Tracing*

Proses ini dilakukan untuk memindah desain pada karet lino sebelum dicukil, proses *tracing* dilakukan agar desain tidak meleset saat digambar pada karet lino.

i. *Finishing* Desain

Finishing desain dilakukan menggunakan spidol *permanent* agar desain pada lino semakin tajam dan tidak mudah hilang yang akan memudahkan proses mencukil.

2. Penciptaan

a. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan alat dan bahan dilakukan agar saat proses mencukil lebih efisien. Adapun beberapa persiapan yang dilakukan adalah menyiapkan dan mengasah pisau cukil dan memotong karet lino sesuai ukuran karya.

b. Proses Mencukil

Proses mencukil dilakukan dengan mencukil desain yang ada pada karet lino.

c. Pembuatan *Kento*

Pembuatan *kento* dilakukan agar saat mencetak menjadi presisi dan tidak geser. *Kento* dibuat dari bahan karet lino, sama dengan *matrix* karya.

d. Proses Mencetak

Proses mencetak dilakukan dari tahap memberi tinta pada *matrix* menggunakan *roller* kemudian dilanjut proses *pressing* dengan mesin *press* untuk mentransfer tinta yang telah di *roll* pada *matrix* pada kertas.

3. Pascapenciptaan

a. Penulisan Edisi

Penulisan edisi dilakukan menggunakan pensil.

b. Pembuatan *Passpartout*

Pembuatan *passpartout* dilakukan setelah karya jadi agar presisi dan sesuai ukuran, *passpartout* digunakan menggunakan kertas *monting*.

c. Menjahit Kain

Menjahit kain dilakukan agar pinggiran dan sambungan pada kain sebagai media karya menjadi rapi.

d. Membingkai Karya

Karya yang telah siap dan memiliki *paspartout* dibingkai.

e. Pemasangan pipa besi

Pemasangan pipa besi pada kain dengan cara dijahit dilakukan pada karya dengan media kain sebagai pengganti pigura untuk menggantung karya.

E. Deskripsi Karya

1. Antareja Irawan

Kedekatan Antareja dan Irawan digambarkan dengan dua orang sosok saling berbagi satu sama lain. Antareja kerap kali membagikan pengalaman hidupnya kepada Irawan. Bambang Irawan dengan antusias selalu menerima dan menyerap cerita pengalaman dari Antareja. Hal tersebut disimbolkan dengan minuman yang diberikan Antareja kepada adiknya.

Bambang Irawan menjadi sosok yang berarti bagi Antareja. Ketika lelah dengan ilmu *kanuragan* yang ia pelajari, Irawan menjelma menjadi seorang yang dapat dijadikan tempat berkeluh kesah. Irawan bisa menjadi seorang teman, sahabat, saudara, guru, ataupun seorang murid. Ketika istirahat dari pelajaran ilmu *kanuragan*, Irawan menjadi sosok yang menyejukkan bagi Antareja. Hal tersebut digambarkan dengan timun yang diberikan Irawan untuk menyejukkan mata kakaknya tersebut.

Antareja diutus oleh kakeknya untuk mencari guru bernama Begawan Jayawilapa. Dalam perjalanan mencari calon gurunya, Antareja bertemu dengan Dewi Ulupi yang sedang mengandung anak dari Arjuna. Dewi Ulupi terlihat tergesa-gesa karena dikejar oleh Burisrawa yang hendak mencelakainya. Sebagai seorang kesatria, Antareja terdorong hatinya untuk menolong wanita tersebut. Burisrawa langsung terkena bogem mentah dari Antareja dan lari meninggalkan mereka.

Dewi Ulupi merasa berhutang budi kepada Antareja dan ingin menjadikan Antareja sebagai saudara dari anak yang berada di dalam kandungan kelak. Antareja dengan senang hati menerima permintaan tersebut. Dewi Ulupi memperkenalkan diri kepada Antareja dan begitu pula sebaliknya. Antareja sempat kaget mendengar penjelasan bahwa ayah dari Dewi Ulupi merupakan

begawan yang sedang ia cari selama ini. Akhirnya Antareja ikut berguru pada begawan tersebut dan menjadi saudara seperguruan dari Irawan sekaligus kakak angkat dari Irawan.



Gambar.1 Anjastama Hamidi Putra, *Antareja Irawan*, 2021

Rubber lino cut on paper, 45 x 45 cm (sumber: dokumentasi penulis)

2. Antareja mbalelo

Pada karya ini menggambarkan sosok Antareja yang berada di tengah sedang dibisiki oleh Antasena dan Sengkuni. Hasutan Sengkuni disimbolkan dengan telinga kanan Antareja yang ditutup tangan Sengkuni agar hanya omongannya saja yang didengarkan. Seseorang yang sudah tertutup indranya tidak akan mendengarkan perkataan orang lain meskipun terdapat logika yang menyertainya.

Pertarungan pertama dengan Gatotkaca masih membekas dalam diri Antareja dan juga Gatotkaca sendiri. Bukan balas dendam antara keduanya melainkan rasa tidak ingin kalah antara satu dengan yang lainnya.

Sengkuni datang menemui Antareja setelah mendengar bahwa Gatotkaca diangkat sebagai raja di Pringgodani menggantikan kakeknya.

Dengan racikan bumbu khas Patih Sengkuni, Antareja terkena hasutan Patih Astina tersebut untuk merebut Kerajaan Pringgodani. Antareja merasa jika Bima tidak adil karena menjadikan anak kedua sebagai raja terlebih dahulu melangkahi dirinya. Antareja berniat untuk mengacau pada saat penobatan Gatotkaca sebagai raja.

Antasena yang melihatnya mencoba untuk memberikan penjelasan kepada kakaknya. Gatotkaca merupakan penerus yang sah karena kerajaan tersebut warisan dari Dewi Arimbi yang merupakan Ibu dari Gatotkaca. Sedangkan Antareja memiliki ibu yang berbeda. Kata-kata nasihat dari Antasena seakan tertutup oleh bumbu yang sangat kuat dari Sengkuni yang ingin mengadu domba saudara tersebut.



Gambar.2. Anjastama Hamidi Putra, *Antareja mbalelo*, 2021

Rubber lino cut on paper, 45 x 45 cm (sumber: dokumentasi penulis)

3. Ndilat tapak dewe

Banyak sekali pihak yang berduka atas kematian Antareja. Banyak juga rakyat yang mengajukan diri untuk menggantikan kematian Antareja menjadi *tawur* perang. Keikhlasan dan keteguhan hati yang tertanam dalam diri Antareja berasal dari keinginan yang kuat untuk melindungi saudara dan rakyatnya dalam menghadapi perang besar ini. Antareja memilih untuk mengorbankan hidupnya dengan cara menjilat bekas telapak kakinya sendiri. Kesakitan yang luar biasa yang dirasakan Antareja seakan memberikan perlindungan kepada rakyat yang dicintainya.

Antareja merupakan salah satu kesatria yang memiliki kekuatan melebihi manusia maupun dewa. Senjata mematikan dari bisa yang ada di lidahnya berpadu dengan cincin Mustikabumi yang dapat menyembuhkan bahkan menghidupkannya kembali membuat Antareja menjadi kesatria yang tak terkalahkan. Dewa membuat keputusan yang adil bagi jalannya perang tersebut dengan membuat tiga kesatria gugur sebelum perang dimulai. Tiga kesatria tersebut adalah Antasena, Wisanggeni dan juga Antareja. Antasena dan Wisanggeni diserahkan kepada Batara Wenang karena hanya Dewa tersebut yang disegani dan dihormati oleh kedua kesatria tersebut.

Prabu Krisna dengan berat hati mengungkapkan takdir yang akan diterima kepada Baladewa dan Antareja. Krisna menjelaskan secara rinci sebab akibat yang akan diperoleh dari takdir tersebut. Antareja sangat antusias dalam mengikuti perang untuk membela negaranya. Dia ingin berbakti kepada orangtua dan menjadi pelindung serta penyemangat kepada prajuritnya. Tetapi dengan hati yang ikhlas Antareja secara mengejutkan melakukan bunuh diri karena ia tidak mau Prabu Krisna merasa bersalah seumur hidup karena telah membunuhnya. Antareja menjilat bekas telapak kakinya sendiri dengan gagahnya. Senjata yang paling mematikan miliknya menjadi sarana gugurnya Antareja sendiri.



**Gambar.3 Anjastama Hamidi Putra, *Tawur Perang agung Bratayuda*
Jayabinangun, 2021**

Rubber lino cut on fabric, 50 x 100 cm (sumber: dokumentasi penulis)

F. Kepustakaan

Arif, Zulfan. *Epos Barathayudha: Perang Besar Pandawa dan Kurawa*. Yogyakarta: Pustaka Jawi, 2020

Dinas Kebudayaan Yogyakarta. *Waciwa*. Yogyakarta: Museum Sono Budoyo, 2015

Irvine, David. *Leather Gods and Wooden Heroes: Java's Classical Wayang*. Singapore: Singapore Times Editions – Marshal Cavendish, 2005

Jenains, Richard. *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2016

Keraf, Dr. Groys. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah, 1970

Krisna, Ardian. *Bhisma Mahawira*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012

Maryanto, M. Dwi. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher, 2017

Musman, Asti. *Pitutur Luhur Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Jawi, 2017

Prayitno, Teguh Hadi. *Wayang Mbeling: Prahara di Alengkadiraja*. Semarang: Yayasan Komunitas Sendang Mulyo, 2006

Purwadi. *Babad Tanah Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka Yogyakarta, 2006

Saleh, M. *Mahabarata*. Jakarta: Balai Pustaka, 1996

Santosa, Imam Budhi. *Saripati Ajaran Hidup Dahsyat dari Jagad Wayang*. Yogyakarta: Flash Books, 2011

Sarjono, Suwito. *Amuk Wisanggeni*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012

Saff, Donald, dan Deli Sacilotto. *Sejarah dan Proses Seni Grafis*. Yogyakarta: FSRD ISI Yogyakarta, 1977

Seta, Mahadewa Adi. *Lakon Asmaraloka: Kisah-kisah Asmara Dunia Pewayangan*. Yogyakarta: Buku Bijak, 2020

Sudarko. *Serat Pedhalangan Lampahan Dewa Ruci*. Surakarta: CV Cendrawasih 1991

Sugiharto, R. Toto. *Semar Mesem*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011

Suharmaji, Lilik. *Sultan Hamengku Buwono IX: Keteladanan Sang Penjaga Gawang RI*.
Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2019

Sulaeman, M. Munandar. *Ilmu Budaya Dasar: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Eresco,
1995

Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000

Susetya, Wawan. *Dharmaning Satriya: Nilai-Nilai Keprtibadian dan Kepemimpinan Jawa*.
akarta: Elex Media Komputindo, 2019

Susetya, Wawan. *Sumantri Ngeger: Pergulatan, Falsafah, dan Spiritualitas*.
Jakarta: Elex
Media Komputindo, 2019

Suparyanto, P. *Serat Dewaruci Kramaprawira: Salinan Serat, Alih Aksara dan Bahasa*.
Yogyakarta: PT Kanisius, 2021

Tanama, AC Andre. *Cap Jempol: Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: SAE, 2020

Yamaoka, Sohachi. *Oda Nobunaga: Buku I*. Jepang: Kasha Publishing, 2013

Yamaoka, Sohachi. *Oda Nobunaga: Buku II*. Jepang: Kasha Publishing, 2013

Yamaoka, Sohachi. *Oda Nobunaga: Buku III*. Jepang: Kasha Publishing, 2014