

**PENERAPAN MOTIF WAYANG PURWA
PADA DEDER/HULU DAN WARANGKA/SARUNG KERIS
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN UNTUK
PENINGKATAN KUALITAS PRODUK PERABOT KERIS**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua Peneliti

Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn., M.Sn
NIP. 196707241993031001/NIDN. 0024076706

Anggota

Basuki Teguh Yuwono, S.Sn, M.Sn.
NIP. 197609112002121002/NIDN. 0011097603

Linda Amelia Afaza Rohmah
NIM. 201531012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2023
tanggal 30 November 2022

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi,
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan
Nomor: 1053 /IT6.2/PT.01.03 /2023

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2023**

ABSTRAK

Wayang merupakan karya heritage nenek moyang yang telah diakui oleh dunia. Sebagai seni tradisional telah mengalami perubahan dan perkembangan terkait bentuk dan fungsinya dan bertahan hingga sekarang. Bagi masyarakat Jawa memposisikan wayang tidaklah sekedar sebagai tontonan tetapi juga sebagai tuntunan dan tatatanan. Wayang memiliki berbagai versi hampir 100 jenis (bentuk dan material) yang telah berkembang di seluruh pelosok tanah air, dan salah satunya adalah wayang purwa. Dalam wayang purwa untuk membedakan karakter dari setiap tokoh disebut dengan istilah *wanda*. Sehingga wayang purwa telah memiliki berbagai variasi bentuk tokoh dengan karakternya. Oleh karena maka keberadaan wayang purwa telah menginspirasi penulis untuk dijadikan sebagai bahan kajian dalam penelitian. Penelitian ini akan fokus pada beberapa tokoh dalam wayang purwa untuk diterapkan sebagai hiasan pada *deder/hulu* dan warangka keris. Tujuannya adalah disamping sebagai media ekspresi, juga sebagai upaya pengembangan dan meningkatkan kualitas produk perabot keris. Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimental yang didukung riset, yakni dimulai dari eksplorasi pencarian data kemudian dicoba membuat berbagai eksperimen dengan melalui berbagai desain alternatif dari motif hias dengan tema ornament tradisional Jawa klasik, agar mendapatkan model atau prototype yang sesuai dengan rencana. Setelah mendapatkan desain motif wayang purwa, kemudian motif tersebut akan diterapkan sebagai hiasan pada *deder/hulu* dan warangka keris.

Kata kunci: motif, wayang purwa, *deder*, dan warangka keris

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah robbil ‘alamin penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian dengan judul: “ **Penerapan Motif Wayang Purwa Pada Deder/Hulu dan Warangka/Sarung Keris Sebagai Upaya Pengembangan Untuk Peningkatkan Kualitas Produk Perabot Keris** “, Laporan ini merupakan intisari dari kegiatan Penelitian yang mencoba menggali dan mengenalkan penerapan motif wayang purwa pada *deder/hulu* dan *warangka/sarung keris* hingga teknik proses pembuatan.

Penulis menyadari atas kekurangan dari apa yang diharapkan, maka penyusunan laporan ini mengharap sekali adanya masukan berupa kritik dan saran dari berbagai pihak demi tercapainya kelengkapannya, untuk itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini, disampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, meluangkan waktu, dan memberi sumbangan baik secara fisik maupun non fisik. Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih terdapat beberapa hal yang tidak sejalan dengan nurani penulis, namun demikian semoga seluruh perhatian yang telah tercurah dalam penulisan ini tidak sia-sia tetapi dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan.

Surakarta, Oktober 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Tujuan Khusus	6
Luaran Penelitian Terapan	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
Wayang Purwa	7
Deder/hulu dan Warangka	10
Metodologi Penciptaan Seni	11
Visual Karya	12
BAB III. METODE PENELITIAN	16
Metode Penelitian	16
Langkah-langkah Penelitian	16
Sumber data	18
Teknik Pengumpulan Data	19
Analisa Data	20
BAB IV. ANALISIS HASIL	
Eksplorasi	21
Perencanaan	22
Perwujudan karya	24
Tahap Proses Pembuatan Deder (hulu) keris.	24

Tahap Proses Pembuatan <i>Warangka</i> keris.	28
Tahap Proses Finishing <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka</i> Keris	31
Ulas karya	33
BAB V. LUARAN PENELITIAN	36
DAFTAR ACUAN	38
Daftar Pustaka	38
Daftar Narasumber	39
Artikel Internet	39
LAMPIRAN	40



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Roadmap Penelitian	16
Bagan 2. langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe	16
Bagan 3. Skema Alur Proses Pembuatan <i>Deder/Hulu</i> Keris	27
Bagan 4. Skema Alur Proses Kerja Pembuatan <i>warangka</i> Keris	31
Bagan 5. Skema Alur Finishing <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka</i> Keris dengan Teknik Sungging	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh wayang tokoh pandawa hitam putih (tidak berwarna)	12
Gambar 2. Contoh Tokoh wayang Pandawa berwarna	12
Gambar 3. Contoh wayang tokoh pandawa lengkap dengan gapit	13
Gambar 4. Contoh tokoh wayang punakawan hitam putih	13
Gambar 5. Contoh tokoh wayang punakawan berwarna	13
Gambar 6. Contoh deder/hulu dan warangka keris dengan hiasan motif wayang beber	14
Gambar 7. Contoh deder/hulu dan warangka keris sungging motif wayang beber	14
Gambar 8. Desain deder keris	23
Gambar 9. Desain Warangka gaya <i>ladrang</i> Surakarta	23
Gambar 10. Proses membuat pola dengan ngemal/ngeblak	25
Gambar 11. Memotong dan membelah bahan sesuai pola gambar	25
Gambar 12. Proses membuat bentuk awal dengan alat pethel	25
Gambar 13. Membuat bentuk sesuai desain hingga karya jadi	26
Gambar 14. Membuat hiasan dengan teknik cecek	26
Gambar 15. Membuat lubang <i>pesi</i> dan tempat <i>mendhak</i> keris	27
Gambar 16. Membuat gambar dengan pola/mal.	28
Gambar 17. Proses membuat bentuk awal secara kasar.	28
Gambar 18. Proses membentuk secara detail	29
Gambar 19. Proses membuat lubang untuk tempat gandar bilah keris	29
Gambar 20. Proses membentuk gandar sebagai tempat bilah	30
Gambar 21. Proses memasang gandar pada daun warangka	30
Gambar 22. Karya penerapan motif punakawan wayang purwa pada deder/hulu dan warangka keris dengan teknik sungging	33

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Wayang merupakan karya *heritage* nenek moyang yang telah diakui oleh dunia. Istilah “wayang” berasal dari bahasa Jawa yang berarti “bayangan.” Wayang adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara karya budaya lainnya.¹ Sudah hampir 11 abad budaya wayang telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat terutama di Jawa. Wayang sebagai seni tradisional yang telah mengalami perubahan dan perkembangan terkait bentuk dan fungsinya dan bertahan hingga sekarang. Tentu keberadaan wayang telah mengalami dinamika pasang surut dalam perkembangan dan perubahan. Tumbuh dan surutnya suatu bentuk seni budaya merupakan proses yang wajar, karena masyarakat bergerak secara dinamis sesuai tantangan yang dihadapi.² Bahkan budaya wayang keberadaan telah tersebar di hampir seluruh pelosok tanah air Indonesia.

Wayang merupakan identitas utama manusia Jawa.³ Bagi masyarakat Jawa memposisikan wayang tidaklah sekedar sebagai tontonan tetapi juga sebagai tuntunan dan tata-tatanan, hal tersebut sesuai dengan dinamika dalam kehidupan masyarakat khususnya di Jawa bahwa hampir setiap saat bisa kita lihat betapa wayang selalu hadir dengan event-event tertentu (formal-non formal). Begitu lekatnya kehidupan masyarakat dengan budaya wayang, oleh karena perkembangan wayang dapat selaras dengan perkembangan masyarakat sesuai masanya. Bertolak dari nilai-nilai dan misi yang diemban, wayang mengalami perubahan substansial diantaranya mengenai bentuk visual yang telah mengalami transformasi dari bentuk seperti yang tampak di relief hingga berubah menjadi

¹ Ardian Kresna, Punakawan Simbol Kerendahan hati Orang Jawa, Narasi (Anggota IKAPI), Yogyakarta, 2012, hlm 1.

² Solichin & DR., Suyanto, Pendidikan Budi Pekerti dalam Petunjukan Wayang, Badan Pengembangan Sumber Daya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jakarta, 2011. Hlm 7

³ Sujamto, Wayang & Budaya Jawa, Dahara Prize, Semarang, 1992, hlm 19.

imajinatif lebih dekoratif (simbolik).⁴ Perubahan wayang yang rekonstruktif dan paradigmatis dikatakan oleh para ahli karena masuknya agama Islam yang berkembang di Jawa. Perubahan pada wayang beralih dari yang realistiknaturalistik (*en face*) menjadi abstrak dekoratif dan abstrak simbolik. Perubahan bentuk pada wayang yang semula *en face*, kemudian berubah menjadi *en trois quart* dan menjadi *en profil*. Evolusi pada wayang di pengaruhi perubahan sosial budaya pada masanya.⁵ Perlu diketahui bahwa wayang memiliki berbagai versi hampir 100 jenis (bentuk dan material) yang telah berkembang di seluruh pelosok tanah air, salah satunya adalah wayang purwa.

Wayang purwa juga disebut wayang kulit ialah bayangan yang bergerak-gerak dibuat dari kulit dan diukir, yang jatuh pada kelir putih, wayang purwa adalah wayang yang tertua dengan cerita mahabarata, ramayana, dan kresnayana, dan wayang yang paling disukai oleh masyarakat Jawa (Amir Mertosedono, 1986:32).⁶ Wayang Purwa dipopulerkan Sunan mengembanguaskan agama Islam di tanah Jawa (Bambang Suwarno 1980:6), sedangkan wayang kulit cerita Mahabarata & Ramayana dinamai wayang purwa karena wayang ini adalah wayang yang pertama kali menggunakan kulit binatang.⁷

Demikian halnya mengenai bentuk wayang purwa telah mengalami perkembangan bentuk dari masa ke masa. Haryono Haryoguritno menjelaskan bahwa pada akhir kekuasaan Demak tahun 1478-1548 sempat pula diciptakan wayang dengan bentuk dan ukuran lebih kecil yang disebut wayang kidang kencana. Baru setelah pemindahan dinasti Mataram ke Kartosuro (1680) telah terjadi proses pembenahan dan pembakuan bentuk wayang purwa. Hingga mengalami perkembangan bentuk wayang purwa mencapai puncak kesempurnaan pada masa pemerintahan Sunan Pakubuwana IX (1861-1893). Namun seiring

⁴ Solcihin & DR Suyanto, 2011, hlm, 10.

⁵ Fatkur Rohman Nur Awalim, Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat, Jurnal Kebudayaan, Volume 13, Nomor 1, Agustus 2018, hlm 82.

⁶ Agus Ahmadi, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola Aneka tatahan dan Sunggingannya*, ISI Press Surakarta, 2014, hlm 5

⁷ Jati Widagdo, Struktur Wajah, Aksesoris serta Pakaian Wayang Kulit Purwo, Artikel Ilmiah *Jurnal Suluh*, e journal unisnu.ac.id. JSULUH - p-ISSN 2615-43, e-ISSN 2615 – 3289, hlm 35.

perkembangan zaman bentuk wayang purwa bahkan meliputi jenis cerita dan tujuan telah mengalami kreasi baru.⁸

Wayang purwa telah memiliki beberapa gaya atau gagrak antara lain: gagrak Kasunanan, Mangkunegara, Ngayogyakarta, Banyumasan, Jawatimuran, Kedu, Cirebon, dan sebagainya. Wayang purwa tersusun atas wujud kebudayaan yang di dalamnya terkandung nilai ide atau gagasan, sistem sosial, dan bentuk (Kuntjaraningrat, 2005: 74). Wujud bentuk wayang purwa dapat dilihat dengan panca indra karena tersusun atas unsur rupa berupa titik, garis, bidang, warna, dan tekstur yang diorganisir menjadi karakter tokoh tertentu. Tokoh kesatria, raksasa, dewi, dan pamong tidak ada begitu saja tanpa ada filosofi di dalamnya. Mereka adalah gambaran dari kehidupan manusia yang cenderung diliputi nilai-nilai maskulinitas, femininitas, kebaikan, hingga keburukan.⁹

Wayang purwa, memiliki ciri-ciri khusus dari pada tiap tokoh wayang purwa adalah “Wanda”. Wanda ini yang menentukan watak atau sikap dari tokoh wayang tersebut.¹⁰ Wayang purwa terwujud pada tokoh pewayangan, yaitu Pandawa, Kurawa, dewi, dan punakawan. Pandawa memiliki profil satria yang memiliki nilai karakter bijaksana Wayang Kurawa adalah lawan dari Pandawa yang memiliki profil raseksa dengan karakter angkara. Dewi menjadi tokoh wayang perempuan yang memiliki profil *putren* atau putri dengan karakter lembut dan posisinya berada di belakang. Lain halnya dengan wayang punakawan sebagai *pamong* atau pembantu dengan karakter kesederhanaannya yang berposisi di depan. Walaupun berpenampilan sederhana, tokoh *pamong* selalu menjadi penengah dan terdepan menjadi tumpuan bagi wayang kesatria dalam memberikan nasihat dan petuah-petuah.¹¹ Demikian uraian singkat mengenai ruang lingkup wayang purwa yang demikian komplit dan menarik untuk dicermati lebih lanjut, karena disamping memiliki nilai estetika dan seni dari aspek visual juga sarat dengan nilai filosofi.

⁸ Agus Ahmadi, hlm 8.

⁹ Slamet Subiyantoro a,1, Mulyanto, Kristiani, Aniek Hindrayani, Favorita Kurwidaria, Dwi Maryono & Yasin Surya Wijaya, Estetika Keseimbangan Dalam Wayang Kulit Purwa: Kajian Strukturalisme Budaya Jawa, Gelar: Jurnal Seni Budaya, Vol 19, No 1 (2021) ISSN 1410-9700 (print) | 2655-9153 (online), <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar>. Hlm 87

¹⁰ Jati Widagdo, hlm 39

¹¹ Ibid, hlm 89.

Mengingat demikian menariknya keberadaan wayang purwa, maka sudah selayaknya apabila untuk diaplikasikan sebagai motif hias pada warangka dan hulu keris, guna pengembangan dan peningkatan kualitas produk perabot keris.. Tujuan utama dari penerapan motif wayang purwa pada perabot keris (*deder* dan warangka) adalah pada dasarnya untuk memperindah tampilan sebuah keris.

Hulu/*deder* dan warangka/sarung keris merupakan elemen penting pada perabot keris sesuai dengan fungsi masing-masing. Karena keris dapat dikatakan lengkap apabila memiliki bagian-bagian atau kelengkapan diantaranya adalah *deder/hulu/ukiran* keris dan warangka/sarung keris. Masing-masing bagian tersebut memiliki fungsi sendiri-sendiri sebagai penunjang fungsi keris secara utuh agar lebih mudah untuk digunakan dan dibawa ke mana-mana. Hulu/*deder* keris adalah bagian perabot keris yang berfungsi sebagai pegangan. Dalam tampilan *deder/hulu* biasanya dilengkapi dengan *mendhak* atau *selut*.¹² Fungsi *deder/hulu* keris adalah sebagai tempat masuknya pesi bilah keris dan untuk pegangan. Bahan *deder/hulu* keris menyesuaikan dengan bahan warangka warna dan motifnya sesuai (*harmanis*).

Warangka, atau sarung keris, adalah komponen keris yang mempunyai fungsi tertentu, yakni sebagai pelindung bilah keris, namun sejalan dengan perkembangan zaman terjadi penambahan fungsi warangka sebagai pencerminan status sosial bagi penggunanya, paling tidak karena bagian inilah yang terlihat secara langsung. Tampilan warangka tidak bisa dipisahkan dengan bilah keris, keris *ligan* (bilah keris telanjang) tanpa *warangka* tidak dapat disebut sebagai keris dalam pengertian yang utuh, atau sebaliknya.¹³ secara umum warangka berfungsi semacam pelindung, sarung atau pengaman untuk menaruh mata bilah keris, tombak atau senjata tradisional lainnya. Dan sebutan warangka biasanya digunakan bagi masyarakat Jawa, Madura dan beberapa tempat lain di Indonesia. Namun di daerah lain disebut sarung keris.¹⁴ Warangka keris biasanya memiliki

¹². Bambang Hasrinuksmo, Keris Jawa, Antara Mistik dan Nalar, Jakarta: PT Indonesia Kebanggaanku, hlm 66

¹³. Haryono Haryoguritno, 2005: 285

¹⁴. Bambang Harsrinuksmo, Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya, Jakarta, gramedia , 2004: 178

elemen kelengkapan yaitu *pendhok*. *Pendhok* merupakan salah satu bagian elemen perabot keris yang selalu melekat pada warangka atau sarung keris, artinya bahwa *pendhok* dengan warangka keris selain jenis *sandang walekat*, telah menjadi satu-kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.¹⁵

Hulu/*deder* dan warangka/sarung keris memiliki ragam bentuk yang cukup bervariasi, secara struktur bentuk yang populer digolongkan menjadi tiga tipe yakni: *ladrang/branggah*, *gayaman*, dan *sandang walikat*. Dari aspek material warangka maupun hulu/*deder* terbuat dari berbagai jenis bahan (kayu, gading, tanduk, dan fiber). Teknik finishing pada warangka dan *deder*/hulu cukup bervariasi antara lain: politur, sungging, melamin, wax, dan lain sejenisnya.

Perlu kami sampaikan bahwa pada penelitian ini kami menerapkan hiasan motif wayang purwa yang dibatasi pada tokoh-tokoh tertentu, mengingat jenis tokoh wayang purwa cukup banyak ragamnya. Sedangkan secara teknik untuk mewujudkan penerapan ornamen tersebut dengan teknik sungging. Harapan dari penelitian ini akan memunculkan sebuah produk baru tentang hulu/*deder* dan warangka/sarung keris dengan hiasan motif wayang purwa dengan teknik sungging. Kemudian berdasarkan dari uraian yang melatar belakangi penelitian ini, maka untuk mewujudkan karya tersebut muncul permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mewujudkan desain hulu/*deder* dan warangka/sarung keris dengan menerapkan motif wayang purwa sebagai upaya pengembangan produk untuk meningkatkan kualitas produk perabot keris ?
2. Bagaimana proses mewujudkan karya hulu/*deder* dan warangka/sarung keris dengan menerapkan motif wayang purwa sebagai upaya pengembangan produk untuk meningkatkan kualitas produk perabot keris ?

¹⁵. Kuntadi Wasi Darmojo, Penerapan Motif Wayang Beber Pada *Warangka* Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta, 2019, hlm 1

Tujuan Khusus

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pengembangan industri kerajinan keris untuk usaha kecil menengah, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas sekaligus memberi alternatif varian bentuk produk hulu/*deder* dan warangka/sarung keris dengan hiasan motif wayang purwa.
2. Untuk menambah kekayaan motif ragam hias pada hulu/*deder* dan warangka/sarung keris.
3. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni yang diperoleh dari temuan pengembangan produk hulu/*deder* dan warangka/sarung keris dengan penerapan hiasan motif wayang purwa..
4. Dapat memberikan wawasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penerapan hiasan motif wayang purwa pada produk *deder/hulu* dan warangka/sarung keris.

Luaran Penelitian Terapan

Dalam upaya pengembangan terhadap produk warangka dan hulu/*deder* keris, guna meningkatkan kualitas produk dan daya beli masyarakat terhadap budaya lokal, maka akan diperlukan adanya kreativitas terhadap produk warangka dan hulu/*deder* dengan memanfaatkan motif tradisional Jawa klasik. Adapun target luaran penelitian terapan ini antara lain:

1. Publikasi artikel Ilmiah di Jurnal Nasional (ber ISSN)
2. Model/Prototype/karya
3. Pameran
4. KI

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka adalah review atau evaluasi kritis dan mendalam dari berbagai literasi penelitian sebelumnya. Tinjauan pustaka adalah ringkasan komprehensif dari penelitian sebelumnya tentang suatu topik. Literatur dapat bersumber dari artikel ilmiah, buku, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan bidang penelitian tertentu. Oleh karena tinjauan pustaka juga memberikan latar belakang yang kuat untuk penyelidikan makalah penelitian, tinjauan pustaka bisa bertujuan untuk mengidentifikasi cara baru untuk menafsirkan penelitian sebelumnya, mengungkapkan setiap celah yang ada dalam literatur, menyelesaikan konflik di antara penelitian sebelumnya yang tampaknya saling bertentangan, dan lain-lain. Dalam penelitian terapan ini ada beberapa literasi yang telah direview antara lain sebagai berikut:

Wayang Purwa

Agus Ahmadi, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola Aneka tatahan dan Sunggingannya*, ISI Press Surakarta, 2014, berisi tentang kumpulan atau rangkuman terkait identifikasi pola dan tatah sungging wayang kulit purwa gaya Surakarta dan gaya Surakarta yang disertai gaya kreasinya. Secara detail buku ini membahas bentuk tatahan perbagaian setiap tokoh wayang, hingga warna sunggingnya. Sehingga tulisan ini dapat dijadikan referensi terkait pembuatan hiasan motif wayang purwa yang akan diterapkan pada deda/hulu dan warangka keris.

Tulisan Sujamto, *Wayang & Budaya Jawa*, Dahara Prize, Semarang, 1992, yang membahas tentang kumpulan karangan atau makalah yang terdiri-dari: pembinaan wayang dan pengembangan budaya Jawa. Dan mengenai etika wayang, etika dalang, dan etika Pancasila. Dan diakhiri dengan peranan dalang dan pemerintah dalam pembinaan pewayangan. Sehingga tulisan ini dapat

dijadikan rujukan dalam membangun karakter tokoh wayang untuk diwujudkan sebagai hiasan pada perabot keris (deder/hulu dan warangka keris).

Jati Widagdo, Struktur Wajah, Aksesoris serta Pakaian Wayang Kulit Purwo, Artikel Ilmiah *Jurnal Suluh*, e journal unisnu.ac.id. JSULUH - p-ISSN 2615-43, e-ISSN 2615 – 3289,

Ardian Kresna, *Punakawan Simbol Kerendahan hati Orang Jawa*, Narasi (Anggota IKAPI), Yogyakarta, 2012 buku ini berisi tentang tokoh punokawan yang diawali dari seberapa jauh nilai-nilai (tuntunan/ajaran yang terkandung pada tokoh punokawan yang dapat dirujuk dengan kaidah agama terutama dalam hal spiritualitasnya sebagai upaya pendakian ke arah hakiki menuju keilahian. Secara substansi bahwa seseorang diharapkan akan mampu memahami ajaran agama yang dipeluknya secara kontekstual dan memahami pesan moral yang terungkap dalam pemikiran yang terkandung dalam cerita wayang. Sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena tulisan ini dapat dijadikan referensi dalam memahami nilai-nilai yang terkandung pada tokoh punakawan..

Solichin & DR., Suyanto, *Pendidikan Budi Pekerti dalam Petunjukan Wayang*, Badan Pengembangan Sumber Daya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jakarta, 2011, tulisan ini membahas tentang persoalan terkait dengan pendidikan budi pekerti melalui media pertunjukan wayang. Ada beberapa hal mengenai nilai filosofi dan pertunjukan wayang. Sehingga tulisan ini dapat dipergunakan sebagai rujukan dan sekaligus pembandingan dalam penelitian terapan ini.

Slamet Subiyantoro a,1, Mulyanto, Kristiani, Aniek Hindrayani, Favorita Kurwidaria, Dwi Maryono & Yasin Surya Wijaya, Estetika Keseimbangan Dalam Wayang Kulit Purwa: Kajian Strukturalisme Budaya Jawa, Gelar: *Jurnal Seni Budaya*, Vol 19, No 1 (2021) ISSN 1410-9700 (print) | 2655-9153 (online), <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar>. Hlm 87. Tulisan ini berisi tentang nilai keseimbangan dalam wayang purwa dalam aspek kajian strukturalisme budaya Jawa. Secara detail dalam tulisan ini terkait nilai filosofi keseimbangan yang dapat dijelaskan dari berbagai sumber yang telah mengurai masalah konsep

keseimbangan. Oleh karena dalam budaya Jawa dalam tatanan peradaban juga tidak terlepas dengan apa yang disebut dengan nilai keseimbangan. Secara jelas juga diurai bagaimana keseimbangan yang terkandung dalam wayang purwa, dimana hal tersebut melalui konsep struktur simbolis dalam makna yang tersirat dalam setiap karakter dari setiap tokoh wayang selalu dalam posisi berlawanan antara karakter satria dengan raksasa dan sebagainya. Sehingga tulisan dapat dijadikan pembanding dalam menentukan watak dalam setiap tokoh wayang yang akan ditampilkan sebagai hiasan pada perabot keris (*deder/hulu* dan warangka keris).

Fatkur Rohman Nur Awal, Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat, *Jurnal Kebudayaan*, Volume 13, Nomor 1, Agustus 2018, hlm 82. Dalam tulisan ini dibahas mengenai perkembangan dan perubahan fungsi wayang dalam masyarakat. Pembahasan diawali dari asal-usul wayang yang juga tidak lepas dari dinamika perubahan zaman. Demikian halnya bagaimana wayang bisa bertahan hingga sekarang dalam kehidupan masyarakat Jawa. Dimana hal tersebut juga akan memiliki pengaruh dalam perubahan fungsi dalam budaya Jawa. Sehingga tulisan ini dapat dijadikan rujukan dalam membahas fungsi wayang yang akan dijadikan sebagai hiasan pada *deder/hulu* dan warangka keris.

Kuntadi Wasi Darmojo, Penerapan Motif Wayang Beber Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta, 2019, dalam penelitian ini disampaikan tentang proses penerapan motif wayang beber pada *deder/hulu*, dan warangka keris yang meliputi mulai dari konsep hingga proses perwujudan serta analisis karya. Oleh karena penelitian ini dapat dijadikan referensi sekaligus pembanding pada penerapan motif wayang purwa pada *deder/hulu*, dan warangka keris.

Deder/hulu dan Warangka

Perabot keris (*deder/hulu* dan *warangka*) merupakan bagian dari karya seni keris. Perlu diketahui bahwa hingga saat ini masih terbatas sumber tertulis yang secara spesifik membahas tentang *deder/hulu*, dan *warangka*. Namun demikian kami mencoba menelusuri sumber tertulis yang selaras dengan rumusan masalah dan tujuan serta manfaat dari penelitian ini antara lain :

AD Clrarijs, dibawah bimbingan Prof. DP.AA Trouw Borst, terj: J.Harry, *Keris Indonesia*, Skripsi Doktoral Antopologi Sosial, 1996, berisi tentang ulasan keris mulai dari bilah, *deder* dan *warangka*, meskipun tulisan ini belum secara detail membahas tentang *warangka* keris, namun tulisan ini membantu untuk mendapatkan data-data terkait *pendhok*.

Serat Kawruh Damel Sarungan, Mas Ngebehi Naya Wirangka, terj, Bagyo Suharyono: (Naskah Asli Jawi Carik Paheman Radya Pustaka, 1913), Surakarta: ISI, 1997. Berisi tentang pengertian *warangka* berserta ruang-lingkupnya mulai dari bahan dan alat hingga proses pembuatan, sehingga tulisan ini sangat membantu dalam penelitian ini.

Bambang Harsrinuksmo yang berjudul *Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya*, Jakarta: Gramedia, 2004, berisi tentang berbagai pengertian dan ruang lingkup mengenai budaya keris dan senjata tradisional lainnya, termasuk *dhapur* keris *tinatah* meskipun belum secara detail dibahas tetapi cukup membantu untuk mendapatkan data mengenai *dhapur* keris *tinatah*.

Haryono Haryoguritno yang berjudul *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar* , yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaanku 2005, buku ini berisi mengenai keberadaan keris yang selain memiliki nilai seni yang tinggi dan nilai estetika, juga memiliki daya magis yang diyakini bahwa di dalam keris ada kekuatan mistis tersendiri. Kepercayaan ini berkembang terutama di masyarakat Jawa Tengah, di samping itu buku ini membicarakan tentang bentuk, pamor dan nilai yang terkandung di dalam keris, juga secara detail mengulas tentang *dhapur* keris *tinatah* mulai pengertian dan ruang lingkupnya hingga proses pengerjaannya.

Dengan demikian tulisan ini membantu dalam menganalisa data yang diperoleh di lapangan, sehingga mempermudah dalam penulisan.

Dari berbagai literatur di atas meskipun secara spesifik belum menunjukkan tentang ulasan terkait *deder/hulu* dan warangka keris secara detail. Tetapi minimal dapat membantu dalam penelitian ini untuk mencari rumusan terbaru dari apa yang sudah disajikan dalam berbagai buku dan tulisan literatur yang telah ada. Rumusan tersebut meliputi bentuk *deder/hulu* dan warangka dan ragam hiasnya yang diulas secara detail, dapat dikatakan belum menyentuh substansi, namun beragam sumber tertulis tersebut memberikan gambaran tentang keberadaan *deder/hulu* dan warangka dan terdapat beberapa teori dan atau ungkapan-ungkapan teoritik dari sumber-sumber tertulis di atas yang digunakan untuk memperkuat serta mendukung analisis yang disajikan. Sehingga dari berbagai tinjau sumber tersebut minimal dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan kreasi baru dengan inovasi produk *deder/hulu* dan warangka Keris dengan hiasan motif wayang purwa.

Metodologi Penciptaan Seni

SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007 yang menjelaskan tentang aspek historis dan pertumbuhan seni kriya tradisional Indonesia dan kehadiran seni kriya dalam masyarakat memiliki potensi dan peluang besar untuk dikembangkan menjadi unit usaha produksi yang bersifat industrialsesuai dengan perkembangan zaman. Dalam buku ini juga dijelaskan tentang konsep dan pemikiran estetis dalam wacana seni kriya Indonesia yang dirangkum dalam sejarah estetika sejak masa pengaruh budaya Dongson, Pra Hindu, Hindu, Budha, Islam dan Eropa Barat yang menjadi jiwa dan pemacu pertumbuhan cipta kreasi seni kriya saat ini. Buku ini membantu penulis mengenai metode penciptaan karya seni.

Artikel Jurnal ISI Denpasar berjudul Metode Pen Metode Penciptaan Serikat Serangga Dalam Penciptaan Seni Kriya tulisan I Nyoman Suardina yang mengulas tentang metode penciptaan seni dengan berbagai konsep dan tahapan

dalam proses berkarya yang dipaparkan secara detail mulai dari tahap eksplorasi, eksperimen, pembentukan, finishing, yang diakhiri dengan display karya. Tentu tulisan ini membantu dalam penelitian ini mengenai metode penciptaan karya seni.

Visual Karya

Tinjauan visual karya merupakan gambar yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian terapan ini. Oleh karena dalam penelitian ini perlu data yang akan dijadikan sebagai tinjauan visual yang didapat dari hasil riset. Adapun data tersebut antara lain sebagai berikut.



Gambar 1. Contoh wayang tokoh pandawa hitam putih (tidak berwarna)
(repro Kuntadi 2023)



Gambar 2. Contoh Tokoh wayang Pandawa berwarna (repro Kuntadi 2023)



Gambar 3. Contoh wayang tokoh pandawa lengkap dengan gapit (repro Kuntadi 2023)



Gambar 4. Contoh tokoh wayang punakawan hitam putih (tidak berwarna) (repro Kuntadi 2023)



Gambar 5. Contoh tokoh wayang punakawan berwarna (repro Kuntadi 2023)



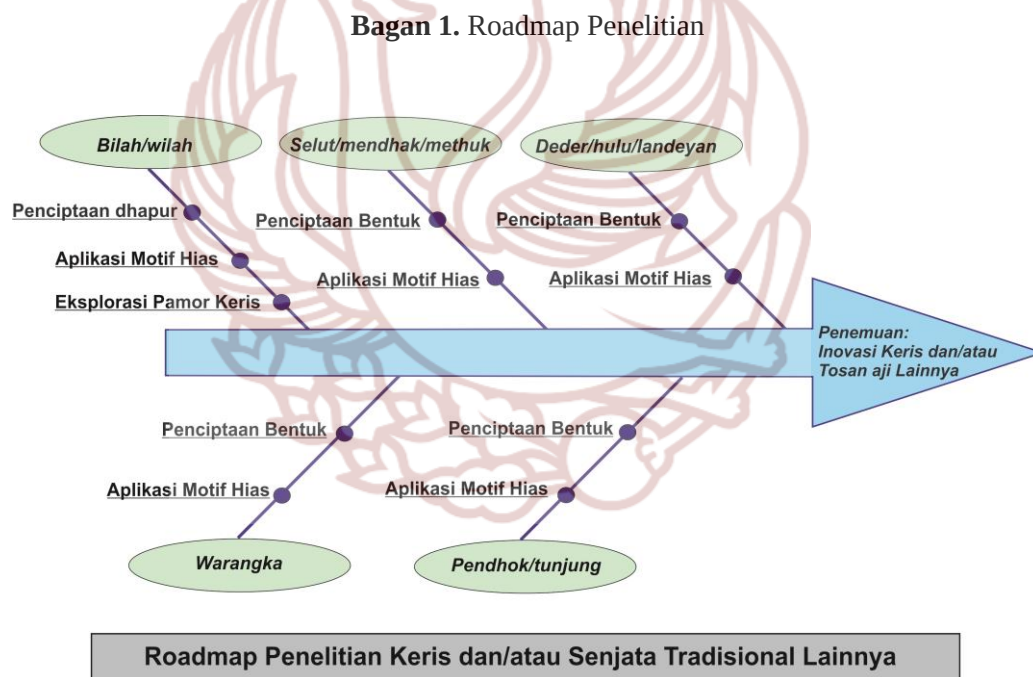
Gambar 6. Contoh deder/hulu dan warangka keris dengan hiasan motif wayang beber (repro Kuntadi 2023)



Gambar 7. Contoh deder/hulu dan warangka keris sungging motif wayang beber (repro Kuntadi WD 2023)

Berbagai tinjauan visual di atas dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan produk *deder/hulu* dan warangka keris dengan penerapan motif wayang purwa. Adapun sebelum melakukan penelitian ini saya selama enam tahun belakang ini telah melakukan penelitian terhadap pendhok keris dengan menghasilkan tentang informasi eksistensi pendhok gaya Surakarta dan

Yogyakarta. Selain itu juga telah melakukan penelitian terapan dengan obyek penelitian berupa aplikasi motif wayang beber pada pendhok keris dan warangka keris dengan menghasilkan karya inovasi terhadap warangka dan pendhok keris dengan ornamen wayang beber dan corona. Dan dilanjutkan dengan penelitian terhadap belah keris dengan mengaplikasikan motif corona dan wayang beber dengan penemuan inovasi terhadap bilah keris tinatah dengan hiasan motif corona dan wayang beber. Dan yang terakhir melakukan riset dengan tema penerapan ornament motif tradisional klasik Jawa pada warangka dan *deder/hulu* keris. Sehingga dari penelitian yang telah peneliti laksanakan dapat kami sampaikan melalui roadmap penelitian sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan model metode eksperimental. Tujuan penelitian eksperimental adalah mengungkap sebab-akibat antar dua variabel atau lebih melalui berbagai eksperimen dengan memanipulasi/mengubah-ubah nilai variabel independen untuk mengamati akibatnya pada variabel, dalam suatu setting yang terkontrol (bebas dari campur tangan variabel di luar fokus penelitian). Langkah awal penelitian ini diawali dengan mengelompokkan suatu konteks dan mengidentifikasi variabel yang dapat digerakkan dan keduanya bersifat pengujian, maka penelitian eksperimen menggunakan faktor sebab-akibat. Selanjutnya agar menghasilkan alternatif yang tepat penelitian perlu memanfaatkan metode pemodelan. Dasar pemikiran penelitian pemodelan dapat dilakukan terhadap tiruan obyek, sehingga memudahkan jalannya penelitian, dimana metode pemodelan yaitu rancangan untuk acuan pembuatan prototipe.

Langkah-Langkah Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup batas sasaran, objek dan wilayah penelitian. Sasaran penelitian, peneliti membatasi pada masalah bentuk motif wayang purwa pada produk *deder/hulu* dan warangka keris. Objek penelitiannya adalah wayang purwa dan produk *deder/hulu* dan warangka keris dan wilayah Penelitian adalah di Surakarta dan sekitarnya. Menurut Gustami SP proses penciptaan sebuah karya seni dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat juga ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Dalam konteks metodologis, menurut Gustami SP terdapat tiga tahap enam langkah dalam penciptaan sebuah karya seni, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan seni kriya, yaitu aktivitas kreatif dari individu dalam upaya menyelidiki serta menjajaki sesuatu yang tampak. Tahap eksplorasi dilakukan dengan

mengumpulkan data studi lapangan, studi pustaka, demikian juga dilakukan pengumpulan data acuan visual dari buku, majalah, katalog-katalog, video, dan internet yang berkaitan dengan wayang, warangka dan dedar keris yang menjadi ide gagasan dalam penciptaan karya penelitian.

Tahap Perancangan dibangun berdasarkan hasil analisis yang dirumuskan, kemudian melalui visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, dilanjutkan pemilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya, sehingga tahap perancangan tersusun secara terstruktur dan sistematis¹⁶. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model berupa prototipe *deder/hulu* dan warangka/sarung keris dengan hiasan motif wayang purwa, maka juga dilakukan eksperimen. Dalam membuat karya seni yang menjadi ukuran salah satunya adalah *novelty* (kebaruan). Hal-hal baru (yang berbeda dari konvensional) menyangkut teknis dan non teknis. Terutama yang menyangkut hal-hal teknis, eksperimen sangat penting dilakukan. Misalnya mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam mengolah material. Teknik pengerjaan seni kriya tergolong sulit (teknik tinggi), yang membutuhkan keuletan dan kesabaran, serta peralatan yang beraneka ragam, maka pencapaian itu tetap tidak se-ekspresif dalam seni murni. Evaluasi terhadap hasil-hasil eksperimen perlu dilakukan. Hal ini sangat menentukan dalam menjawab tantangan pencapaian integritas dan kesatuan dalam karya. Hasil evaluasi menentukan berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen sehingga bisa ditindaklanjuti/ diaplikasi dalam karya seni.¹⁷ Dan dari hasil eksperimen dilanjutkan tahap kontemplasi.

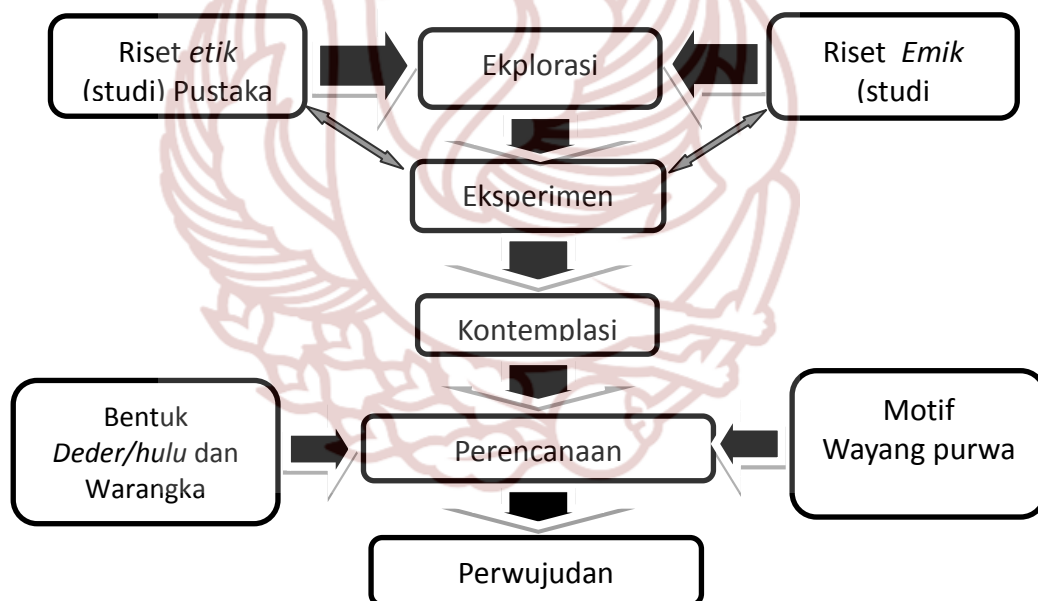
Tahap kontemplasi adalah tahap proses pendalaman ide dimana dengan melakukan penghayatan dan perenungan. Tahap kontemplasi ini merupakan tahap yang harus dilewati oleh setiap orang dalam menciptakan suatu karya seni, dimana didalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian, dan aksi, serta

¹⁶ Gustami Sp., Butir Butir Mutiara Estetika Timur-Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia, Yogyakarta, Prasista, 2007, hlm 230

¹⁷ I Nyoman Suardina, Metode Penciptaan Serikat Serangga Dalam Penciptaan Seni Kriya, Jurnal ISI Denpasar, 2010, 8. pp, 1-6. hlm 2-3

melalui keterampilan akal, jiwa, dan raganya, sebagai bentuk proses kontemplasi untuk mempresentasikan ide secara visual kedalam material.¹⁸ Hal tersebut dilakukan agar menghasilkan perancangan tentang desain motif wayang purwa dan *deder/hulu* dan warangka/sarung keris yang diakhiri dengan perwujudan. Desain yang terpilih kemudian diwujudkan menjadi karya yang berdasarkan keselarasan bentuk, keseimbangan, bahan, dan teknis pembuatan karya. Perwujudan karya seni kriya adalah buah dari pengalaman estetik, pengetahuan dan pengamatan yang dilakukan terhadap perkembangan seni kriya hingga saat ini. Berikut skema bagan dari langkah penelitian :

Bagan 2. langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe



Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- Wayang purwa dan *deder/hulu* dan warangka keris sebagai sumber data primer

¹⁸ Irsan Risalat, Tambang Kapur Cipatat (Isu Perusakan Alam Sebagai Ide Dalam Berkarya Seni Grafis Linocut) Skripsi, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, 2023. hlm 30

- b. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan wayang purwa dan *deder/hulu* dan warangka keris.
- c. Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Desain motif wayang purwa dan *deder/hulu* dan warangka keris. Sumber data ini akan mendukung landasan penciptaan yang digunakan pada penyusunan karya ini.
- d. Narasumber (Pakar, Pengamat dan Stoke holder Keris).

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

- a. Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati proses pembuatan *deder/hulu* dan warangka keris.
- b. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai daerah terutama daerah yang memproduksi *deder/hulu* dan warangka keris.
- c. Wawancara, jenis ini bersifat fleksibel dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada beberapa informan. Pertanyaan yang diajukan terfokus agar informasi yang dikumpulkan rinci dan mendalam. Tujuannya mencari informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan perasaan, sikap, dan pandangan mereka terhadap keberadaan wayang beber dan *deder/hulu* dan warangka keris. Kemudian akan dilengkapi teknik cuplikan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap nara sumber secara selektif (*purposive*). Teknik ini digunakan untuk memilih informan ataupun narasumber yang dianggap punya kemampuan yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Pilihan informan dan narasumber dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemantapan dalam perolehan data.

Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat observasi, dokumentasi dan wawancara, kemudian dari data material dan pengetahuan yang diperoleh tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi. Tahap kedua, adalah pengamatan, hasil dari pencatatan model melalui berbagai desain alternatif, sampai ditemukan model yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe *deder/hulu* dan warangka keris dengan penerapan ornamen motif wayang purwa.



BAB IV ANALISIS HASIL

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh dengan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.¹⁹ Ekspresi dalam seni hadir melalui serangkaian proses, baik yang bersifat spontan emosional maupun melalui berbagai pertimbangan dan pemikiran yang intelektualistik dalam penciptaannya. Salah satu dari proses penciptaan itu melingkup berbagai persoalan teknik dalam pengejawantahan gagasan, pikiran, fantasi, imajinasi maupun emosi subyektif seniman.²⁰

Penciptaan sebuah karya juga terdapat pertanggung-jawaban yang seniman sampaikan kepada pengamat lewat karyanya. Penting adanya sebuah pertanggung-jawaban atas karya, karena lewat karya tersebut maksud dan tujuan seniman dapat tersampaikan. Oleh sebab beberapa hal tersebut maka penciptaan sebuah karya seni perlu direncanakan secara seksama. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.²¹ Dalam proses finishing warangka keris dengan penerapan motif sekar-taji dengan teknik sungging ini penulis menggunakan metode tiga tahap tersebut dengan uraian sebagai berikut:

Eksplorasi

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data, dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah

¹⁹ SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

²⁰ Soegeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007) 106.

²¹ SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.²² Penggalan sumber referensi itu mencakup data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk dan unsur estetik, aspek filosofi dan fungsi *social cultural* serta estimasi perspektif keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.²³ Eksplorasi penciptaan dalam tahapan penciptaan merupakan tahap dasar yang meliputi langkah untuk menemukan tema, rumusan masalah serta gagasan visualisasi.

Eksplorasi dalam menemukan tema dilakukan dengan cara menggali sesuatu yang berada di sekitarnya, yang layak untuk ditindaklanjuti lebih mendalam. Untuk menciptakan karya ini peneliti melakukan eksplorasi dengan melakukan resit etik dan emik guna mendapatkan data terkait obyek penelitian, (terutama wayang beber, dan *warangka* keris) yang selanjutnya ditindaklanjuti berbagai eksperimen. Setelah mendapatkan dari berbagai eksperimen terutama mengenai penerapan motif wayang beber pada pendok keris, sehingga tidak jarang melalui tahap perenungan tujuannya untuk mendapatkan bentuk desain yang tepat.

Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan selanjutnya yakni untuk melakukan perencanaan tentang konsep karya, yang selanjutnya diwujudkan ke dalam dalam gambar-gambar sketsa gambar. Gambar sketsa merupakan tahapan yang sangat penting dan mendasar dalam sebuah penciptaan karya seni. Sketsa dapat digunakan sebagai panduan bagi seorang seniman dalam mewujudkan ide dan kreatifitasnya. Berikut adalah beberapa sketsa karya ini:

²² SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

²³ SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 331.



Gambar 8. Desain deder keris



Gambar 9. Desain Warangka gaya *ladrang* Surakarta

Perwujudan Karya

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh dengan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.²⁴ Ekspresi dalam seni hadir melalui serangkaian proses, baik yang bersifat spontan emosional maupun melalui berbagai pertimbangan dan pemikiran yang intelektualistik dalam penciptaannya. Salah satu dari proses penciptaan itu melingkup berbagai persoalan teknik dalam pengejawantahan gagasan, pikiran, fantasi, imajinasi maupun emosi subjektif seniman.²⁵ Penciptaan sebuah karya juga terdapat pertanggungjawaban yang seniman sampaikan kepada pengamat lewat karyanya, juga perlu adanya sebuah pertanggungjawaban atas karya tersebut, karena lewat karya tersebut maksud dan tujuan seniman dapat tersampaikan, sehingga dalam proses penciptaan karya seni perlu direncanakan secara seksama.

Setelah desain, bahan dan peralatan sudah dipersiapkan maka proses selanjutnya adalah proses pembuatan. Dan ini merupakan tahap yang paling menentukan tentang bagaimana hasil produknya. Adapun proses pembuatan warangka keris dibagi menjadi dua tahap yakni:

1. Tahap proses pembuatan *Deder/Hulu* keris
2. Tahap proses pembuatan *Warangka* Keris
3. Tahap Proses Finishing *Deder/Hulu* dan *Warangka* Keris

1. Tahap Proses Pembuatan *Deder/Hulu* Keris.

Setelah bahan dan peralatan pembuatan *deder/hulu* keris siap maka Diawali dengan tahap sebagai berikut:

Ngeblak/Ngemal

Ngemal (ngeblak) adalah memindah gambar dari mal/pola gambar ke bahan (kayu) *deder*/ukiran.

²⁴. SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

²⁵. Soengeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007) 106.



Gambar 10. Proses membuat pola dengan ngemal/ngeblak (foto Kuntadi 2023)

Memotong dan membelah bahan sesuai dengan pola gambar dengan gergaji.



Gambar 11. Memotong dan membelah bahan sesuai pola gambar (foto Kuntadi 2023)

Mbakali

Proses membuat bentuk awal/global dengan *pethel*, kemudian merapikan perautan dengan patar supaya rata dan halus.



Gambar 12. Proses membuat bentuk awal dengan alat pethel (foto Kuntadi 2023)

Mbentuk

Proses membuat bentuk sesuai desain menjadi dedar/hulu keris



Gambar 13. Membuat bentuk sesuai desain hingga karya jadi (foto Kuntadi 2023)

Nyeceki

Membuat Ornamen ukiran atau cecekan sesuai motif sesuai yang diinginkan.



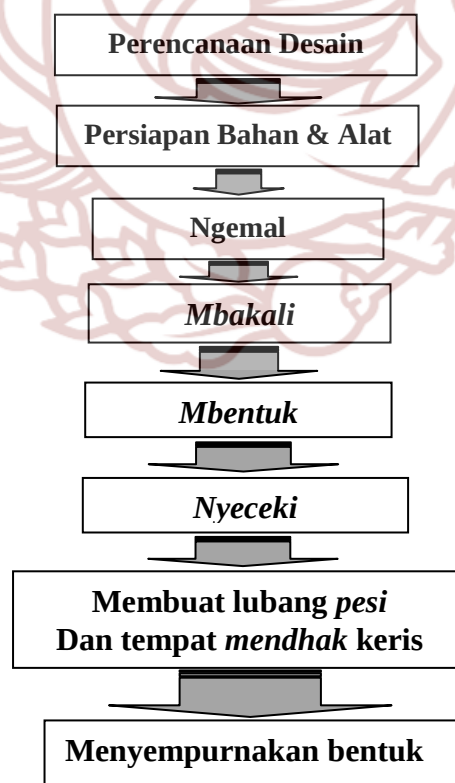
Gambar 14. Membuat hiasan dengan teknik cecek (foto Kuntadi 2023)

Membuat lubang *pesi* dan tempat *mendhak* Keris di bagian ujung *ukiran/hulu* keris dengan *Bor* dan Pisau *Walén*



Gambar 15. Membuat lubang *pesi* dan tempat *mendhak* keris (foto Kuntadi 2023)

Bagan 3. Skema Alur Proses Pembuatan *Deder/Hulu* Keris



2. Tahap Proses Pembuatan *Warangka Keris*

Setelah bahan dan peralatan disiapkan maka langkah pertama adalah sebagai berikut:

Ngemal

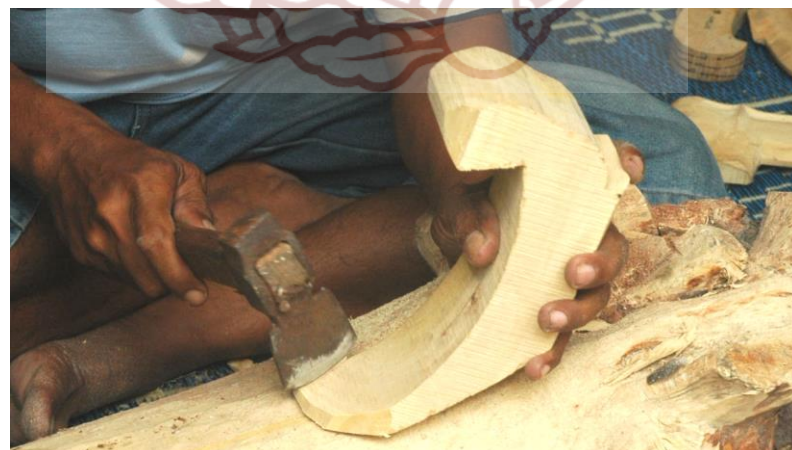
Memindah gambar/desain ke kayu dengan mal.



Gambar 16. Membuat gambar dengan pola/mal. (Foto dan scan Kuntadi 2023)

Mbakali

Proses membentuk kasar dengan peralatan *pethel*.



Gambar17. Proses membuat bentuk awal secara kasar.
(Foto dan scan.Kuntadi 2023)

Mbentuk

Membuat bentuk secara detail dengan peralatan pisau *walen* sesuai desain, kemudian dilanjutkan dengan merapikan permukaan dengan *patar*.



Gambar 18. Proses membentuk secara detail. (Foto dan scan Kuntadi 2023)

Membuat lubang

Membuat lubang dan menyesuaikan ketepatan untuk presisi *sor-soran* bilah keris pada warangka (*ngenjingke*) dengan peralatan *segrek*.



Gambar 19. Proses membuat lubang tempat gandar.
(Foto dan scan. Kuntadi 2023)

Membuat *gandar*

Membuat batang *gandar* dengan melubangi dengan cara di bor kemudian di *segrek* (diraut dari dalam) hingga tepat dengan *condong leleh* bilahnya sehingga rapi saat dipasang pada warangka.



Gambar 20. Proses membentuk *gandar* sebagai tempat bilah.
(Foto dan scan. Kuntadi WD. 2023)

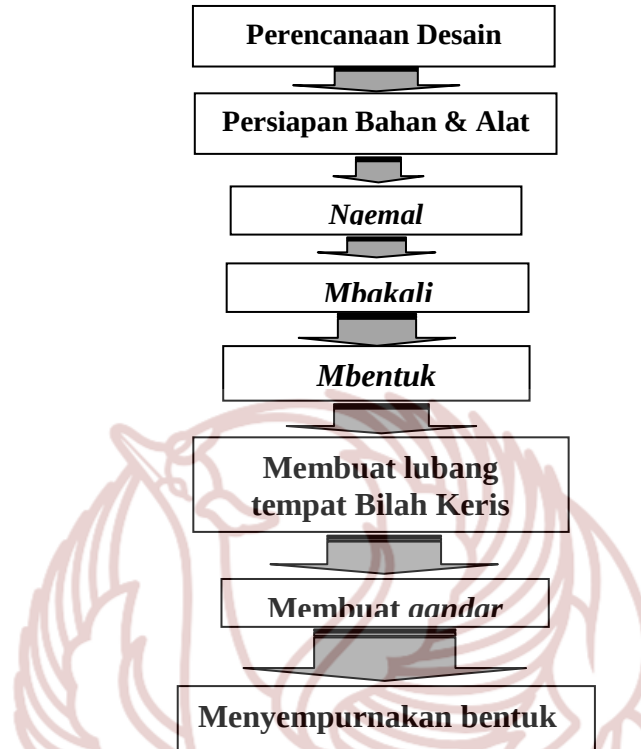
Menyempurnakan Bentuk

Merapikan ketepatan antara *gandar* yang akan dipasang pendhok dengan ketepatan presisi warangka.



Gambar 21. Proses memasang *gandar* pada daun warangka.
(Foto dan scan. Kuntadi WD. 2023)

Bagan 4. Skema Alur Proses Kerja Pembuatan *warangka* Keris



3. Tahap Proses Finishing *Deder/Hulu* dan *Warangka* Keris

Secara umum yang dimaksud dengan finishing adalah tahap akhir dari suatu proses pembuatan produk karya yang akan menentukan tampilan akhir dari karya tersebut. Pada proses finishing warangka keris ini lebih dikenal sebagai finishing teknik sungging. Proses yang dilakukan adalah melakukan pelapisan cat akrilik dengan teknik gradasi warna pada permukaan warangka keris. Sedangkan dari sisi manfaatnya, proses finishing sungging dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

- Meningkatkan nilai keindahan/estetika penampilan.
- Meningkatkan keawetan bahan kayu
- Memberikan perlindungan pada produk karya
- Meningkatkan daya tarik & nilai jual

Pada dasarnya ada dua fungsi utama dari proses finishing warangka keris :

- **Fungsi Proteksi**

Merupakan lapisan finishing harus mampu memberikan perlindungan terhadap substrat di bawahnya. Sehingga fungsi produk lebih maksimal, lebih awet dan lebih kuat.

- **Fungsi Keindahan**

Lapisan finishing harus mampu memberikan nilai tambah terhadap keindahan dari tampilan produk. Sehingga produk karya warangka keris memiliki penampilan yang menarik dan disukai banyak orang.

Langkah-langkah Proses Finishing Warangka Keris dengan teknik Sungging

Langkah pertama pada proses finishing ini adalah sebagai berikut:

Menghaluskan dan meratakan permukaan warangka dengan amplas hingga mencapai tingkat kehalusan sesuai yang diinginkan. Setelah permukaan warangka tersebut memenuhi tingkat kehalusan yang diinginkan maka dilanjutkan ke langkah berikutnya:

Ndasari, pada tahap ini adalah memberi warna dasar pada permukaan warangka dengan warna putih, yang dilakukan berulang-ulang hingga permukaan warna putih merata.

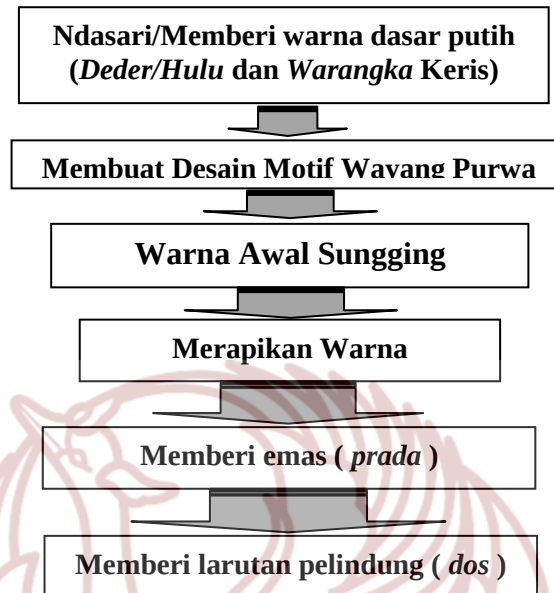
Membuat Desain dengan pensil pada permukaan warangka, membuat desain motif Punakawan dengan pensil pada permukaan warangka keris.

Warna Awal Sungging, memberi warna yang dimulai dengan warna terang (kuning atau putih) dan dilanjutkan Warna yang lebih Gelap (putih menuju merah, kuning menuju merah, kuning menuju hijau dan lain sebagainya).

Merapikan Warna , merapikan warna pada setiap motif yang sudah diwarnai dengan teknik gradasi agar posisi warna sesuai dengan bidang yang ingin disungging.

Memberi Warna Emas (prada), pada tahap ini melakukan pewarnaan emas dengan warna prada untuk menghasilkan warna emas pada bagian-bagian tepi dari setiap motif.

Bagan 5. Skema Alur Finishing *Deder/Hulu* dan *Warangka Keris* dengan Teknik Sungging



Ulas Karya



Gambar 22. Karya penerapan motif punakawan wayang purwa pada *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan teknik sungging (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2023)

Karya Sungging Warangka Dan Deder Keris Dengan Motif Punakawan Wayang Purwa merupakan hasil kreasi dengan konsep re-interpretasi terhadap tokoh wayang purwa yakni Punakawa. Dari hasil eksplorasi yang terinspirasi tokoh wayang purwa tersebut, menghasilkan motif ornamen yakni motif punakawan dengan background motif flora. Dan motif tersebut diterapkan pada deder/hulu dan warangka keris dengan teknik sungging. Reinterpretasi merupakan konsep penciptaan yang digunakan pada bentuk karya *sanggit* yang memanfaatkan idiom tradisi secara struktur yang mengacu pada teknik seni modern. Artinya, dalam konsep reinterpretasi seorang seniman dalam melakukan proses karya telah melalui tahapan interpretasi terhadap sebuah tema yang diekspresikan secara personal, tetapi tetap mengacu pada seni tradisi. Mereka bebas melakukan eksplorasi bentuk, teknik, dan material sebagai media ekspresi, tetapi masih mempertimbangkan nilai-nilai yang telah menjadi pakem dalam budaya keris.²⁶ Sesuai konsep tersebut maka pada penelitian ini telah menghasilkan karya sungging motif punakawan pada *deder/hulu* dan *warangka* keris.

Dan untuk menganalisis mengenai karya tersebut penulis menggunakan pendekatan estetika yang terdiri dari berbagai aspek antara lain:

Komposisi, dalam penerapan motif punakawan pada *deder/hulu* dan *warangka* keris tersebut sangat mempertimbangkan media yakni bahan kayu dengan permukaan sesuai bentuk *deder* atau *warangkanya*. Oleh karena dalam membuat ornamen tersebut harus disusun dengan tepat antara tokoh punakawan dengan background motif floranya. Dimana tokoh punakawan harus diposisikan dibagian depan dan tengah pada permukaan yang rata, sehingga tokoh punakawan yang merupakan motif utama benar-benar menjadi *center of interes* dapat tercapai, seperti nampak pada karya tersebut. Apalagi dipadukan dengan komposisi gradasi warna.

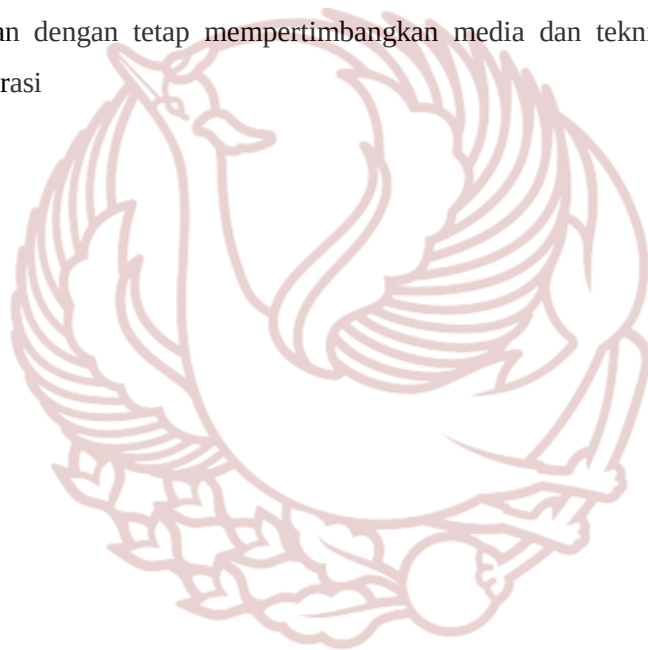
Aspek bentuk, apabila diperhatikan bahwa motif ornamen pada *deder/hulu* dan *warangka* keris tersebut terdiri dari motif utama yakni tokoh punakawan, dan motif tambahan berupa flora serta dilengkapi dengan isian yang merupakan unsur detail dalam suatu motif. Adapun bentuk motif punakawan tersebut memiliki bentuk yang cukup rumit dimana perpaduan antara motif punakawan dengan motif flora tanpa mengesampingkan unsur keseimbangan dan dipadukan dengan teknik stilasi secara apik.

²⁶ Kuntadi Wasi Darmojo, *Sanggit Ngudi Kasampurnan, Bunga Rampai Dalam Rangka Purna Tugas Prof, Dr Dharsono, M.Sn.* Surakarta ISI Press, 2021, hlm 369

Aspek warna, pada karya tersebut menerapkan warna dengan teknik gradasi yakni teknik warna dengan tingkatan warna dari warna terang ke gelap. Sesuai konsep sungging bahwa pada warna karya sungging motif punakawan pada *deder/hulu* dan *warangka* keris tersebut cukup detail dengan mengkomposisikan warna disesuaikan dengan motifnya sehingga nampak dimensinya.

Aspek irama, motif punakawan tersebut disusun secara *ritme* berulang (*repetisi*) terutama pada motif flora yakni elemen sulur, daun, dan bunga sehingga menjadi berirama secara teratur, namun memiliki kesan dinamis.

Aspek harmoni, karya tersebut merupakan hasil eksplorasi dengan konsep reinterpretasi yang mempertimbangkan berbagai unsur komposisi, bentuk, irama, keseimbangan, center of interest, dan dengan tetap mempertimbangkan media dan teknik sehingga menjadi selaras dan serasi



BAB V

LUARAN PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian, maka dari permasalahan yang ada untuk dicari solusinya dengan diawali riset. Kemudian data yang terkumpul dilakukan analisis untuk mendapat kesimpulan. Kemudian langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan dengan membuat skets sebanyak mungkin sesuai konsep yang diinginkan. Dan setelah mendapatkan skets yang diinginkan maka dilanjutkan pada tahap desain, sekaligus menentukan teknologi bahan dan alat. Tahap berikutnya adalah membuat karya seni berdasarkan prototipe dengan tema penerapan motif wayang purwa Pada *deder/hulu* dan *warangka/sarung* keris. Dan hasil penelitian tersebut dideskripsi yang diwujudkan dalam laporan penelitian. Sehingga akhir dari penelitian ini menghasilkan luaran sebagai berikut:

Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal Nasional (ber ISBN), dengan judul:

Sungging Warangka Dan Deder Keris Dengan Motif Punakawan Wayang Purwa adalah artikel ilmiah merupakan salah satu luaran dari penelitian terapan ini. Artikel ini merupakan salah satu sub bab dari laporan penelitian, yang merupakan jawaban dari berbagai permasalahan dalam penelitian terapan ini. Oleh karena artikel ilmiah ini penting untuk dipublikasikan, sehingga dari salah satu luaran hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

Prototipe dan Karya (Perabot Deder/Hulu Dan Warangka Sungging dengan Motif Punakawan), prototipe merupakan salah satu hasil dari penemuan dalam sebuah penelitian terapan ini, melalui metode penciptaan karya seni yang diawali dengan langkah eksplorasi terhadap riset *etik* dan *emik*. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memunculkan berbagai desain. Dalam hal ini peneliti juga melakukan hal yang sama terhadap data terkait wayang purwa dan perabot keris khususnya *deder/hulu* dan *warangka*, serta tulisan yang terkait. Sehingga dari berbagai data tersebut divisualkan melalui pembuatan desain alternatif, kemudian dari desain terpilih dilanjutkan ke tahap proses perwujudan menjadi karya seni

yakni sungging warangka dan deder keris dengan motif punakawan wayang purwa.

Hak atas Kekayaan Intelektual (Haki), Haki juga merupakan salah satu bentuk luaran dalam penelitian ini, adapun karya yang baru didaftarkan HaKI dalam penelitian ini adalah seni motif dengan judul: motif punakawan pada deder/hulu dan warangka keris dengan teknik sungging. Manfaat HaKI adalah dapat memberi kejelasan hukum mengenai hubungan antara kekayaan dengan inventor, pencipta, desainer, pemilik, pemakai, perantara yang menggunakannya, wilayah kerja pemanfaatannya dan yang menerima akibat pemanfaatan HaKI untuk jangka waktu tertentu; memberikan penghargaan atas suatu keberhasilan dari usaha atau upaya menciptakan suatu karya intelektual; merangsang terciptanya upaya alih informasi melalui kekayaan intelektual serta alih teknologi melalui paten; memberikan perlindungan terhadap kemungkinan ditiru karena karya intelektual karena adanya jaminan dari negara bahwa pelaksanaan karya intelektual hanya diberikan kepada yang berhak.

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Agus Ahmadi, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola Aneka tatahan dan Sunggingannya*, ISI Press Surakarta, 2014
- Ahmad Roisyul Habib, 2016, Deder Keris Jawa Sebagai Acuan Penciptaan Karya Logam, Yogyakarta, *Tugas Akhir* ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
- Ardian Kresna, 2012, *Punakawan simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*, Yogyakarta, Narasi (Anggota IKAPI).
- Bambang Suwarna dkk, Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta kaitannya dengan Pertunjukan, Gelar, *Jurnal Seni Budaya*, ISI Surakarta, Vol 12 No 1, 1 Juli 20214
- Fatkur Rohman Nur Awal, Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat, *Jurnal Kebudayaan*, Volume 13, Nomor 1, Agustus 2018.
- Haryono Haryoguritno, 2006, *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*, Jakarta, PT Indonesia Kebanggaanku.
- Jati Widagdo, Struktur Wajah, Aksesoris serta Pakaian Wayang Kulit Purwo, Artikel Ilmiah *Jurnal Suluh, e journal unisnu.ac.id*. JSULUH - p-ISSN 2615-43, e-ISSN 2615 – 3289.
- Kuntadi Wasi Darmojo, 2019, Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Surakarta, Penelitian LPPMP ISI Surakarta.
-, 2021, Sanggit Ngudi Kasampurnan, *Bunga Rampai Dalam Rangka Purna Tugas Prof, Dr Dharsono, M.Sn*. Surakarta ISI Press.
- Solichin & Dr Suyamto, 2011, *Pendidikan Budi Pekerti Dalam Pertunjukan Wayang*, Jakarta, Yayasan Sena Wangi.
- Slamet Subiyantoro a,1, Mulyanto, Kristiani, Aniek Hindrayani, Favorita Kurwidaria, Dwi Maryono & Yasin Surya Wijaya, Estetika Keseimbangan Dalam Wayang Kulit Purwa: Kajian Strukturalisme Budaya Jawa, Gelar: *Jurnal Seni Budaya*, Vol 19, No 1 (2021) ISSN 1410-9700 (print) | 2655-9153 (online).
- Sujamto, 1992, *Wayang & Budaya Jawa*, Semarang, Dahara Prize.

Sunarto, Panakawan Wayang Kulit Purwa: Asal-usul dan Konsep Perwujudannya, Jurnal Seni & Budaya Pangung Vol. 22, No. 3, Juli - September 2012.

Daftar Narasumber

1. Saryadi, 40 Tahun, Praktisi warangka keris, Imogiri, Yogyakarta.
2. Abdul Jafar 54 Tahun, Konservator keris dan senjata tradisional lainnya keris, Surakarta.
3. Purwadi, 50 Tahun, Praktisi sungging wayang purwa, Sukoharjo
4. Doni Kustanto, Praktisi pendhok keris, Surakarta

Artikel Internet

<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar>

<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=246>

