

**EKPLORASI WANDA TOKOH PANDAWA WAYANG
PURWA SEBAGAI ALTERNATIF BENTUK PADA PRODUK
DEDER/HULU DAN WARANGKA KERIS**

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN TERAPAN



Ketua Peneliti

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

Anggota

Cahya Surya Harakya, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198803192022031002/NIDN. 0019038805

Gilang Sudrajat
NIM. 221531012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677542/2024
tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 540/IT6.2/PT.01.03/2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2024**

ABSTRAK

Wayang merupakan karya seni adiluhung yang telah diakui dunia sebagai karya heritage. Kesenian ini sudah berada semenjak ratusan tahun yang lalu dan eksistensinya masih berkembang hingga saat ini. Wayang bagi masyarakat Jawa merupakan karya seni memiliki nilai filosofi yang patut dilestarikan sesuai dengan perkembangan zaman. Karena wayang memiliki pesan yang sarat dengan falsafah dan estetika (tuntunan, tatanan, dan tontonan). Wayang memiliki beragam kisah ceritera yang menarik salah satunya Mahabharata. Mahabharata merupakan kisah cerita darah bharata, tokoh yang terkenal adalah Pandawa. Pandawa merupakan tokoh protagonis yang memosisikan pada sisi kebaikan sehingga telah idola bagi masyarakat pendukungnya. Pandawa dalam tampilan setiap adegan memiliki berbagai karakter wajah sebagai wujud ekspresi sesuai pesan yang ingin disampaikan, yang dikenal dengan istilah *wanda*. Oleh karena *wanda* tokoh Pandawa telah menginspirasi untuk dijadikan sebagai bahan kajian dalam penelitian. Penelitian ini akan fokus pada bagian wajah/wajah dari kelima Pandawa untuk diterapkan menjadi bentuk *deder/hulu* dan warangka keris. Tujuannya adalah disamping sebagai media ekspresi, juga sebagai upaya pengembangan dan meningkatkan kualitas produk perabot keris serta memunculkan diversifikasi produk. 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 bentuk *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan tema *wanda* pandawa.

Sehingga akan mendapatkan model atau prototype yang sesuai dengan rencana. Setelah mendapatkan desain sesuai tema, maka dilanjutkan ke tahap perwujudan karya.

Kata kunci: *wanda*, wayang, pandawa, *deder*, dan *warangka* keris

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah robbil ‘alamin penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian dengan judul: **“Eksplorasi Wanda Tokoh Pandawa Wayang Purwa Sebagai Alternatif Bentuk Pada Produk Deder dan Warangka 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, Agustus 2024

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR BAGAN | x |
| GLOSARIUM | xi |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Pendekatan Pemecahan Masalah | 5 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| A. Dokumen Tertulis (Buku, artikel Ilmiah Dan lain sebagainya) | 6 |
| B. Visual Karya | 8 |
| C. Roadmap Penelitian | 11 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 12 |
| A. Metode Penelitian | 12 |
| B. Langkah-langkah Penelitian | 12 |
| C. Sumber data | 14 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 15 |
| E. Analisa Data | 15 |
| BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 17 |
| A. Tahap Eksplorasi | 17 |
| B. Tahap Perencanaan | 18 |
| C. Perwujudan Karya | 20 |
| 1. Tahap Proses Pembuatan <i>Deder (hulu)</i> keris. | 21 |
| 2. Tahap Proses Pembuatan <i>Warangka</i> keris. | 24 |
| a. Proses Membuat Bentuk <i>Warangka</i> Keris | 24 |
| b. Membuat Hiasan Pada Permukaan <i>Warangka</i> Keris | 26 |

| | |
|--|----|
| 3. Tahap Proses Finishing <i>Deder/hulu</i> dan <i>Warangka Keris</i> | 30 |
| D. Ulas karya | 37 |
| Karya 1. <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka Keris Tipe Wanda</i> Tokoh Puntadewa | 37 |
| Karya 2. <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka Keris Tipe Wanda</i> Tokoh Bima | 39 |
| Karya 3. <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka Keris Tipe Wanda</i> Tokoh Arjuna | 41 |
| Karya 4. <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka Keris Tipe Wanda</i> Tokoh Nakulo | 43 |
| Karya 5. <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka Keris Tipe Wanda</i> Tokoh Sadewa | 45 |
| E. Luaran Penelitian Terapan | 48 |
| BAB V. PENUTUP | 51 |
| A. Kesimpulan | 51 |
| B. Saran | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA | 53 |
| LAMPIRAN | 56 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Contoh wayang tokoh pandawa lengkap dengan gapit | 9 |
| Gambar 2. <i>Wanda</i> tokoh Pundewa dan Bima | 9 |
| Gambar 3. <i>Wanda</i> tokoh Arjuna, Nangkula, dan Sadewa | 10 |
| Gambar 4. Bentuk warangka kreasi | 10 |
| Gambar 5. Detail dari bentuk warangka kreasi | 11 |
| Gambar 6. Desain <i>deder/hulu</i> keris yang terinspirasi dari tokoh Pandawa | 19 |
| Gambar 7. Desain warangka keris yang terinspirasi dari Tokoh Puntadewa, Bima, dan Arjuna | 19 |
| Gambar 8. Desain warangka keris yang terinspirasi dari Tokoh Nangkula dan Sadewa | 20 |
| Gambar 9. <i>Ngemal/ngeblak</i> untuk dijadikan pola <i>deder/hulu</i> keris | 21 |
| Gambar 10. Memotong bahan sesuai pola gambar | 22 |
| Gambar 11. Proses membuat bentuk awal dengan alat pethel | 22 |
| Gambar 12. Membuat bentuk sesuai desain hingga karya jadi | 23 |
| Gambar 13. Membuat hiasan dengan teknik cecek | 23 |
| Gambar 14. Membuat lubang <i>pesi</i> dan tempat <i>mendhak</i> keris | 23 |
| Gambar 15. Membuat gambar dengan pola/mal | 24 |
| Gambar 16. Memotong dan membelah bahan warangka keris secara manual dengan gergaji | 25 |
| Gambar 17. Proses membuat bentuk awal secara kasar. | 25 |
| Gambar 18. Proses membentuk <i>warangka</i> keris secara detail | 26 |
| Gambar 19. Desain yang telah ditempel pada permukaan <i>warangka</i> keris. | 26 |
| Gambar 20. <i>Nggetaki</i> yaitu proses awal pada teknik ukir | 27 |
| Gambar 21. <i>Nggabahi/Mbukai/Globali</i> yaitu proses membuat ukiran sesuai cembung, cekung, dan datar | 27 |
| Gambar 22. <i>Matut</i> yakni merapikan dan menghaluskan bentuk ukiran sesuai motif | 28 |
| Gambar 23. <i>Mbenangi dan Mecahi</i> yakni memberi garis pada permukaan motif ukiran agar menjadi lebih detail | 28 |

| | |
|---|----|
| Gambar 24. Bentuk <i>warangka</i> keris yang terinspirasi dari tokoh Pandawa | 29 |
| Gambar 25. <i>Deder/hulu</i> keris dengan bentuk tokoh Puntadewa, Bima, dan Arjuna yang siap untuk difinishing | 33 |
| Gambar 26. <i>Deder/hulu</i> keris dengan bentuk tokoh Nakula dan Sadewa yang siap untuk difinishing | 33 |
| Gambar 27. <i>Warangka</i> keris dengan bentuk tokoh Puntadewa, Bima, dan Arjuna yang siap untuk difinishing | 33 |
| Gambar 28. <i>Warangka</i> keris dengan bentuk tokoh Nakula dan Sadewa yang siap untuk difinishing | 34 |
| Gambar 29. Proses menghaluskan permukaan <i>deder/hulu</i> dengan amplas sebelum dilapisi politer | 34 |
| Gambar 30. Proses finishing dengan melapisi politer pada permukaan <i>deder/hulu</i> keris | 35 |
| Gambar 31. Proses finishing dengan melapisi politer pada permukaan <i>warangka</i> keris | 35 |
| Gambar 32. Hasil <i>deder/hulu</i> keris bentuk tokoh Pandawa yang telah difinishing dengan plitur | 35 |
| Gambar 33. Hasil <i>Warangka</i> keris bentuk tokoh Pandawa yang telah difinishing dengan plitur | 36 |
| Gambar 34. Tampak permukaan depan karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Puntadewa | 37 |
| Gambar 35. Tampak permukaan sebaliknya karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Puntadewa | 37 |
| Gambar 36. Tampak permukaan depan karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Bima | 39 |
| Gambar 37. Tampak permukaan sebaliknya karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Bima | 39 |
| Gambar 38. Tampak permukaan depan karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Arjuna | 41 |
| Gambar 39. Tampak permukaan sebaliknya karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Arjuna | 41 |
| Gambar 40. Tampak permukaan depan karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Nakulo | 43 |
| Gambar 41. Tampak permukaan sebaliknya karya <i>deder/hulu</i> dan <i>warangka</i> dengan tipe <i>wanda</i> tokoh Nakulo | 43 |
| Gambar 42. Tampak permukaan depan karya <i>deder/hulu</i> dan | |

warangka dengan tipe *wanda* tokoh Sadewa

45

Gambar 43. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan warangka dengan tipe *wanda* tokoh Sadewa

45



DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 1. Roadmap Penelitian | 11 |
| Bagan 2. langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model Prototipe | 14 |
| Bagan 3. Skema Alur Proses Pembuatan <i>Deder/Hulu</i> Keris | 24 |
| Bagan 4. Skema Alur Proses Kerja Pembuatan <i>warangka</i> Keris | 30 |
| Bagan 5. Skema Alur Finishing <i>Deder/Hulu</i> dan <i>Warangka</i> Keris dengang Teknik <i>Politur</i> | 36 |



GLOSARIUM

| | |
|--------------------|---|
| <i>Adiparva</i> | : buku pertama atau bagian (parwa) pertama dari kisah Mahabharata. |
| <i>Dharma</i> | : satu kata dalam bahasa Sanskerta yang memiliki banyak makna dan filosofi di dalamnya. Konsep dharma dapat diaplikasikan pada berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks agama, sosial, bisnis, maupun pendidikan. |
| <i>Adharma</i> | : Antonim dari dharma yang berarti sesuatu yang bertentangan dengan kodrat, tidak bermoral, tidak etis, salah atau melanggar hukum. |
| <i>Wanda</i> | : karakter wajah dalam tokoh wayang. |
| <i>Gabahan</i> | : jenis bentuk tatahan mata pada tokoh wayang purwa yang menyerupai gabah. |
| <i>Telengan</i> | : jenis bentuk tatahan mata pada tokoh wayang purwa berkesan agak melotot. |
| <i>Bentulan</i> | : jenis bentuk tatahan hidung pada tokoh wayang purwa berkesan agak tumpul luruh. |
| <i>Wali Miring</i> | : jenis bentuk tatahan hidung pada tokoh wayang purwa berkesan runcing agak luruh. |
| <i>Keketan</i> | : Jenis karakter wanda atau raut muka pada wayang. |
| <i>Deder/hulu</i> | : bagian pada perabot keris yang berfungsi sebagai pegangan. |
| <i>Selut</i> | : salah satu hiasan pada <i>deder/hulu</i> keris. |
| <i>Mendhak</i> | : perlengkapan hiasan pada <i>deder/hulu</i> keris. |
| <i>Warangka</i> | : semacam pelindung atau sarung pengaman untuk bilah keris. |
| <i>Ladrang</i> | : salah satu tipe atau bentuk <i>warangka</i> keris gaya Surakarta dan Yogyakarta dengan bentuk daun seperti tanduk |
| <i>Gayaman</i> | : salah satu tipe atau bentuk <i>warangka</i> keris gaya Surakarta dan Yogyakarta dengan bentuk daun seperti <i>pelok /isi</i> manga. |
| <i>Ngemal</i> | : memindah gambar pada media tertentu dengan berdasarkan pola/blak gambar. |

- Nyeceki* : teknik yang dipergunakan pada proses ukir *deder/hulu* keris.
- Gethaki* : tahapan pada proses ukir untuk memindah gambar dari kertas yang telah ditempel ke media tertentu.
- Nggabahi* : tahapan pada proses ukir kayu untuk mendapatkan bentuk secara garis besar terutama mengenai dimensi motif.
- Matut* : tahapan pada proses ukir kayu untuk membuat detail motif ukir.
- Mebenangi/mecahi* : tahapan pada proses ukir kayu untuk membuat coretan pada bidang tertentu motif ukir supaya lebih nampak deminsinya.
- Nglemahi* : tahapan pada proses ukir kayu untuk membuat dasaran motif.
- Kadang Pambayun* : sebutan untuk anak pertama pada lima saudara.
- Kadang panenggak* : sebutan untuk anak kedua pada lima saudara.
- Kadang panengah* : sebutan untuk anak ketiga pada lima saudara .
- Kadang Semende* : sebutan untuk anak keempat pada lima saudara.
- Kadang pamungkas* : sebutan untuk anak kelima pada lima saudara.
- Lanyap* : salah satu jenis karakter wanda raut muka pada wayang dengan kesan cekatan
- Luruh* : salah satu jenis karakter wanda raut muka pada wayang dengan kesan sabar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang adalah sebuah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang hingga saat ini khususnya di pulau Jawa. Wayang adalah salah satu jenis kebudayaan Jawa yang telah ada dan dikenal oleh masyarakat Jawa sejak ±1500 tahun yang lalu. Kebudayaan Hindu masuk ke Jawa membawa pengaruh pada pertunjukan bayang-bayang, yang kemudian dikenal dengan pertunjukan wayang.

¹ Wayang merupakan gambaran dari sifat manusia dengan segala tingkah lakunya, yang digunakan untuk mengajarkan tentang jenis moral dalam lingkungan sosial serta cara bertindak baik dengan sesama manusia atau Tuhan. Wayang merupakan sastra tradisional yang memenuhi kualifikasi karya *master piece*, karya sastra dan atau budaya *adiluhung*.² Dan terbukti pada tahun wayang telah diakui sebagai karya warisan dunia (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Wayang di setiap daerah memiliki sesuatu yang unik dan tak jarang banyak cerita dengan versi yang berbeda-beda. Wayang menggambarkan sebuah kehidupan yang ada di dunia dengan segala permasalahannya. Apabila kita melihat beberapa cerita wayang misalkan mahabarata salah satu cerita yang sudah sangat dikenal. Tokoh yang menjadi jahat dan menjadi baik yang pada intinya merebutkan sebuah pemerintahan.

Wayang selain memiliki berbagai ragam jenis juga memiliki ceritera beragam salah satunya adalah Mahabharata. Menurut S.G. Kantawala (1989:89), Mahabharata merupakan kompedium berbagai lagenda, cerita-cerita, pengajaran dan pendidikan, hukum, moral, filsafat dan sebagainya. Mahabharata juga disebut

¹ Bayu Anggoro, Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah, JUSPI: Jurnal Sejarah Peradaban Islam. UNS, Vol. 2 No. 2 Tahun 2018, hlm 123.

² Burhan Nurgiyantoro, Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa, Jurnal Pendidikan Karakter, UNY, Tahun I, Nomor 1, Oktober 2011, hlm 19

sebuah kavya (*Adiparva*:1.173) sebuah dharmasastra (*Adiparva*:56.21) dan sebuah cerita kepahlawanan (*Itihasa*) seperti dijumpai dalam *Adiparva* (56.21, 56.19, 1.17, 1.52, dan 56.18).³ Mahabharata merupakan kisah epik yang terbagi ke dalam 18 bagian yang disebut *parwa*. Kedelapan belas *parwa* ini dikenal dengan sebutan *Astadasaparwa* (*asta*=8, *dasa*=10, *parwa*=kitab).⁴ Di Indonesia cerita Mahabharata lebih populer daripada Ramayana. *Pakem* cerita Mahabharat terdiri dari 37 jilid, jilid 1-2 mengisahkan pada dewa sebelum Pandawa, jilid 3-34 mengisahkan siklus Pandawa, dan jilid 35-37, mengisahkan siklus Rama.⁵

Inti dari cerita Mahabharata adalah konflik perang antara Pandawa melawan seratus Kurawa keturunan dari Bharata oleh karena itu Mahabharata disebut juga Maha Bharatayuddha. Konflik antara *dharma* (kebenaran atau kebajikan) yang diperankan oleh Panca Pandawa dengan *adharma* yang diperankan oleh seratus Kurawa. Panca Pandawa dalam menegakkan *dharma* pada setiap langkahnya selalu mendapat ujian yang sangat berat, memuncak pada perang Bharatayuddha, bagi siapa saja yang berlindung pada *dharma*, Tuhan akan melindunginya dan memberikan kemenangan serta kebahagiaan, sebagaimana yang dilakukan oleh Pandawa Lima.⁶ Artinya dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Panca Pandawa dalam ceritera Mahabharata merupakan tokoh penting (sentral) yang menjadi idola bagi masyarakat pendukung budaya tersebut. Dalam wayang setiap tokoh memiliki karakter beragam yang dapat dilihat melalui penampilan terutama ekspresi visual wajahnya yang kenal dengan istilah *wanda*.

Wanda adalah varian (ragam) visual suatu wajah tokoh wayang dengan prejeangan (karakter visual dasar wajah) sesuai pesan yang ingin disampaikan. *Wanda* berarti pengejawantahan bentuk wajah yang menggambarkan watak dasar tokoh wayang sesuai kondisi tertentu. *Wanda* sebagai salah satu unsur medium rupa, berperan penting untuk memantapkan rasa tokoh sesuai suasana adegan

³ Nurlensi, Pendidikan Dan Nilai Nilai Moralitas Dalam Ajaran Mahabharata Bagi Umat Hindu, Jurnal Bawi Ayah, Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangkaraya Volume 8. Nomor 1. April 2017, hlm 27

⁴ <https://www.kompas.com/stori/read/2021/08/09/140000179/kitab-mahabharata-penulis-isi-dan-kisahny>

⁵ Burhan Nurgiyantoro, hlm 22

⁶ Nurlensi, hlm 23

cerita.⁷ *Wanda* wayang kulit merupakan salah satu unsur wayang kulit yang memiliki makna filosofis. Jika kita mengamati wayang purwa secara menyeluruh, bentuk wayang purwa memiliki kedalaman makna filosofis (Sulaksono, 2014). Masalahnya adalah banyak anggota masyarakat tidak tahu tentang *wanda* dari wayang kulit. Ini adalah kondisi yang sangat disayangkan karena *Wanda* wayang kulit merupakan bagian dari kebudayaan nasional.⁸

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam perwajahan wayang berupa tata rias wajah pada alis, mata, hidung, dan bentuk mulut, antara lain: religius, jujur, bertanggung jawab, cintai damai; bersahabat, bijaksana, optimis, komunikatif dan demokratis". Dari sekian banyak tokoh dalam cerita wayang, ada lima tokoh protagonis yang sangat familiar di setiap pagelaran pewayangan, yaitu pandawa. Tokoh pandawa dalam kisah mahabharata terdiri dari lima orang saudara yang masing-masing diberi nama dan karakter, yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.⁹

Suwarno menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan ciri-ciri dan *wanda* wayang yang berkembang dengan tradisi Keraton dengan yang di luar Keraton yang dapat dikenali melalui serangkaian parameter *ikonografi* dan *fisionogami* tertentu pada rupa wayang purwa Pandawa. bentuk pada elemen rupa berdasarkan identifikasi yang dilakukan didapatkan bahwa wayang Yudistira dan Bima memiliki perbedaan dari tiga tokoh wayang lainnya. Dengan Yudistira memiliki bentuk mata *gabahan*, bentuk hidung wali miring, dan bentuk mulut mingkem. Bima memiliki bentuk mata *telengan*, bentuk hidung *bentulan*, dan bentuk mulut *gusen* alus. Untuk ketiga wayang lainnya yaitu Arjuna, Nakula dan Sadewa memiliki kesamaan elemen bentuk dalam rupanya yaitu bentuk mata *gabahan*,

⁷ Agus Ahmadi, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola, aneka tatahan dan Sunggingannya*, Surakarta ISI Press, 2014, hlm 12.

⁸ Ahmad Pramudiyanto, Supana, & Muhammad Rohmadi, *Characteristic Of Wong Cilik On Wayang Kulit Wanda Of Panakawan Figures*, Humanus Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora, Published by Pusat Kajian Humaniora (Center for Humanities Studies), FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia, Vol. 17 No. 2, 2018, hlm 176

⁹ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, *Kajian Karakter Tokoh Pandawa Dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan Dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia*, Jurnal Syntax Transformasi, Universitas Indraprasta (Unindra) PGRI Jakarta, Indonesia, Vol. 2, No. 5, Mei 2021, hlm 617

bentuk hidung *wali* miring, dan bentuk mulut *keketan*.¹⁰ Mencermati ulasan tersebut bahwa begitu pentingnya keberadaan *wanda* dalam tokoh pandawa maka peneliti tertarik untuk dijadikan inspirasi untuk diterapkan dalam pengembangan bentuk perabot keris yakni *deder* dan *warangka*. Tujuan utama dari penerapan motif wayang purwa pada perabot keris (*deder* dan *warangka*) adalah pada dasarnya untuk memperindah tampilan sebuah keris.

Secara lengkap tampilan keris, baik secara teknis maupun estetis harus terdiri bilah, *deder* atau *hulu*, dan *warangka* atau *sarung*. Oleh karena antara bilah dengan perabot keris (*deder/hulu* dan *warangka/sarung*) telah menjadi kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan. *Deder/hulu* berfungsi sebagai pegangan dan tempat menancapnya bagian pesi bilah. Kemudian untuk menambah keindahan dan teknis dilengkapi dengan cincin yang melingkar yang disebut *mendhak* atau *selut*. Sedangkan *warangka* atau *sarung* adalah merupakan elemen dalam perabot keris yang berfungsi sebagai tempat masuknya bilah yang berfungsi sebagai pelindung bilah. Dalam tampilannya dilengkapi dengan pembungkus logam yang disebut *pendok* yang diatur seperti perisai di bagian belakang. *gandar* adalah salah satu bagian *Warangka (Sarung)*.¹¹ Bagian ini terbuat dari kayu yang tidak terlalu keras, bentuknya panjang dan pipih, fungsinya untuk melindungi dan menyanggah bilah keris Baik *Hulu* atau *deder* maupun *warangka* atau *sarung* memiliki beragam bentuk dan terbuat dari berbagai bahan (kayu, tulang, tanduk, gading).

Perlu kami sampaikan bahwa meskipun *Hulu /deder* maupun *warangka /sarung* telah memiliki beragam bentuk, maka perlu selalu adanya inovasi baru. Salah satu melalui penerapan *wanda* tokoh pandawa guna meningkatkan kualitas dan daya saing serta memunculkan diversifikasi bentuk *Hulu /deder* dan *warangka/sarung* keris.

¹⁰, Pancawati Dewi, Tipologi Rupa Wayang Purwa Pandawa sebagai Identitas Museum, Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2021 | B 013 , Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI), Arsitektur, Program Pascasarjana, Fakultas Teknologi dan Rekayasa, Universitas Gunadarma. <https://doi.org/10.32315/ti.9.b013>, hlm 015.

¹¹ Bambang Harsrinuksmo, Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya, Jakarta, gramedia, 2004, hlm 72

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian maka muncul beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mewujudkan desain *hulu/deder* dan *warangka/sarung* keris dengan menerapkan bentuk raut wajah (*wanda*) dari tokoh Pandawa 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 bentuk raut wajah (*wanda*) dari tokoh Pandawa wayang purwa sebagai upaya pengembangan produk untuk meningkatkan kualitas produk perabot keris ?

B. Pendekatan Pemecahan Masalah

Pendekatan yang digunakan sebagai pemecahan masalah pada penelitian ini adalah pendekatan praktis. Praktis adalah konsep yang masuk akal atau dapat digunakan. Dalam pemecahan masalah pada penelitian ini lebih menekankan langkah yang bermanfaat secara tepat yang sesuai tujuan untuk mendapatkan diversifikasi produk perabot keris (*deder/hulu* dan *warangka/sarung*). Sesuai dengan jenis penelitian yakni terapan maka dibutuhkan langkah-langkah yang lebih praktis yang meliputi berbagai data lapangan yakni bentuk *wanda* pandawa, bentuk *deder/hulu* dan *warangka/sarung*. Sehingga mempermudah dalam menemukan prototype dari hasil eksperimen.

Adapun pendekatan teori yang dipergunakan dalam analisis penelitian ini adalah teori khusus yang sesuai dengan obyek analisis yakni teori estetika tentang seni keris khususnya perabot keris. Kenapa? karena seni keris itu berbeda dengan seni lainnya terutama seni rupa modern atau kontemporer, dan dalam seni keris tidak ada unsur spontanitas. Bahwa untuk mencapai keindahan secara menyeluruh pada seni keris (perabot) tidak lepas dari berbagai faktor/aspek penentu antara lain: media/bahan, serat kayu, warna kayu, kecermatan, harmoni, dan konsistensi garap.¹²

¹² Haryono Haryoguritno, *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar*, yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaan 2006, hlm 261.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dokumen Tertulis (Buku, artikel Ilmiah Dan lain sebagainya)

Tinjauan pustaka adalah ringkasan dari penelitian sebelumnya tentang topik ini. Referensi dapat diperoleh dari makalah akademik, buku, dan sumber lain yang terkait dengan bidang studi tertentu. Hal ini dikarenakan penelitian literatur juga memberikan dasar yang kuat untuk pekerjaan penelitian. Tinjauan literatur dapat digunakan untuk menciptakan cara baru untuk menafsirkan penelitian sebelumnya, menemukan kesenjangan dalam literatur, dan mengatasi perbedaan yang tampaknya bertentangan antara penelitian sebelumnya. Dalam penelitian terapan ini ada beberapa literasi yang telah direview antara lain sebagai berikut:

Tulisan karya Agus Ahmadi, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola Aneka tataan dan Sunggingannya*, ISI Press Surakarta, 2014, berisi tentang rangkuman terkait pengenalan pola dan tataan gaya Surakarta, beserta kreativitasnya. Buku ini membahas secara rinci tentang bentuk tataan dan sungging masing-masing sesuai tokoh wayang hingga yang menunjukkan karakter dari penerapan warna sunggingnya. Oleh karena itu, tulisan ini dapat dijadikan referensi untuk membuat dekorasi dengan motif wayang purwa 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.

Tulisan AD Clarijs, dibawah bimbingan Prof. DP.AA Trouw Borst, terj: J.Harry, *Keris Indonesia*, Skripsi Doktoral Antopologi Sosial, 1996, mengulas tentang keris yang dimulai dengan bilah, deder, dan warangka, meskipun artikel ini tidak dibahas secara rinci tentang warangka keris, tetapi artikel ini membantu untuk mendapatkan data terkait perabot Keris (deder dan warangka).

Buku karya Haryono Haryoguritno yang berjudul *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar* , yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaanku 2005, menceritakan tentang keberadaan keris, yang tidak hanya memiliki nilai seni dan estetika yang tinggi, tetapi juga memiliki kekuatan magis yang diyakini memiliki kekuatan mistisnya sendiri yang memburuk. Keyakinan ini tumbuh terutama di kalangan penduduk Jawa Tengah, bersamaan dengan buku ini membahas bentuk, pamor dan nilai filosofis, demikian juga dibahas secara detail dijelaskan mengenai dhapur tinatah mulai dari proses kerja hingga makna simbolis.

Serat Kawruh Damel Sarungan, Mas Ngebehi Naya Wirangka, terj, Bagyo Suharyono: (Naskah Asli Jawi Carik Paheman Radya Pustaka, 1913), Surakarta: ISI, 1997. Berisi ulasan tentang perabot keris warangka terutama mengenai proses pembuatnya. Sehingga Artikel ini sangat bermanfaat untuk penelitian karena menguraikan tentang definisi warangka keris, dan ruang lingkupnya proses produksi.

Tulisan dari Ahmad Roisyul Habib, berjudul *Deder Keris Jawa Sebagai Acuan Penciptaan Karya Logam*, Jurnal Ilmiah Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2016. Yang berisi tentang keberadaan *deder/hulu* dengan berbagai ruang lingkupnya (material, bentuk, ornamen hingga makna filosofi) sehingga layak untuk dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan karya logam.

Buku karya SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007, Menjelaskan tentang karakteristik sejarah dan pertumbuhan seni kriya tradisional Indonesia serta keberadaannya di masyarakat, yang memiliki potensi dan peluang besar untuk berkembang menjadi unit usaha produksi industri sejalan dengan perkembangan zaman. Buku ini juga menjelaskan konsepsi Indonesia tentang

wacana kerajinan dan pemikiran estetika, yang dirangkum dalam sejarah estetika dari masa pengaruh Dongson hingga budaya Hindu, Hindu, Buddha, Islam, dan Eropa Barat yang membentuk jiwa dan mesin pertumbuhan munculnya kerajinan modern. Dengan demikian buku ini dapat dijadikan rujukan tentang metode penciptaan karya seni.

Berbagai literatur, meskipun tidak ada studi terperinci tentang kasus *deder/hulu* dan *warangka*. Namun, adalah bijaksana untuk menemukan setidaknya ringkasan terbaru dari apa yang telah disajikan dalam berbagai buku dan literatur yang ada dalam penelitian ini. Rumusan tersebut meliputi bentuk *deder/hulu* dan *warangka* dan ragam hiasnya yang diulas secara detail, meskipun dapat dikatakan belum menyentuh substansi, namun beragam sumber tertulis tersebut memberikan gambaran tentang keberadaan *deder/hulu* dan *warangka/sarung* keris. Sehingga dari berbagai tinjauan pustaka tersebut dapat dijadikan referensi dalam pengembangan kreasi baru dengan inovasi produk *deder/hulu* dan *warangka/sarung* Keris.

B. Visual Karya

Tinjauan visual karya cukup penting yang memiliki fungsi sebagai referensi dalam penelitian terapan ini. Oleh karena dalam penelitian ini diperlukan data yang akan digunakan sebagai informasi visual dari hasil sebuah penelitian. Adapun data tersebut antara lain sebagai berikut.



Gambar 1. Contoh wayang tokoh pandawa lengkap dengan gapit (repro: Kuntadi WD 2024). Gambar ini dipergunakan dalam penelitian ini sebagai acuan untuk membuat *warangka* dan *deder keris* dengan penerapan karakter wajah (*wanda*) tokoh pandawa.



Gambar 2. *Wanda* tokoh Pundewa dan Bima (repro: Kuntadi WD 2024). Gambar ini dipergunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain *warangka* dan *deder keris* dengan penerapan karakter wajah (*wanda*) tokoh Puntadewa dan Bima.



Gambar 3. *Wanda* tokoh Arjuna, Nangkula, dan Sadewa (repro: Kuntadi WD 2024). Gambar ini sama halnya dengan tokoh Puntadewa dan Bima yang dipergunakan sebagai referensi dalam penerapan karakter wajah (*wanda*) dari tokoh Arjuna, Nangkula, dan Sadewa yang diterapan pada *warangka* dan *deder* keris.



Gambar 4. Bentuk warangka kreasi (repro: Kuntadi WD 2024). *Warangka* dan *deder* tersebut dipergunakan dalam penelitian ini sebagai acuan dan sekaligus sebagai pembandingan dalam pembuatan desaian.



Gambar 5. Detail dari bentuk warangka kreasi (repro: Kuntadi WD 2024). Sama halnya gambar sebelumnya bahwa warangka ini dipergunakan sebagai pembanding dalam pembuatan bentuk warangka dan *deder* keris dengan penerapan karakter wajah (*wanda*) tokoh pandawa.

C. Peta Jalan (roadmap) Penelitian

Bagan 1. Roadmap Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah menggunakan model metode eksperimental. Tujuan dari penelitian eksperimental adalah untuk menemukan sebab dan akibat antara dua atau lebih variabel melalui eksperimen yang berbeda dengan memanipulasi/mengubah nilai variabel independen untuk mengamati efek pada variabel dalam lingkungan yang terkendali (tanpa intervensi variabel di luar fokus penelitian). Langkah pertama dari penelitian ini dimulai dengan pengelompokan konteks dan identifikasi variabel yang dapat dikendalikan dan diuji serta penelitian eksperimental yang menggunakan faktor sebab-akibat. Untuk mengembangkan alternatif yang tepat, penelitian juga harus menerapkan metode pemodelan. Dasar-dasar penelitian pemodelan dapat dilakukan pada objek imitasi untuk memudahkan pelaksanaan penelitian, dimana metode pemodelan merupakan desain sebagai acuan pembuatan prototipe.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Bidang penelitian meliputi batas-batas tujuan, objek dan area penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami permasalahan bentuk motif wayang kulit tokoh pandawa pada produk *deder/hulu* dan *warangka* keris. Objek penelitiannya adalah wayang purwa tokoh pandawa dan produk *deder/hulu* dan *warangka* keris di mana wilayah penelitian adalah di Surakarta dan sekitarnya. Menurut Gustami SP, proses pembuatan karya seni bisa intuitif, tetapi juga dapat diikuti melalui metode ilmiah yang direncanakan dengan cermat, analitis, dan sistematis. Dalam konteks metodologi, menurut Gustami SP, terdapat tiga fase dan enam langkah dalam penciptaan karya seni, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Eksplorasi adalah langkah pertama dalam proses penciptaan kerajinan, aktivitas kreatif individu yang mencoba mengeksplorasi dan mempelajari sesuatu

yang muncul. Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari studi lapangan, studi kepustakaan, serta data referensi visual dari buku, majalah, katalog, video, dan internet dari wayang pendawa, *warangka*, dan *deder* keris, yang merupakan ide untuk membuat penciptaan karya dalam penelitian.

Tahap perancangan dibuat berdasarkan hasil analisis yang dirumuskan, kemudian dengan visualisasi ide berupa sketsa alternatif, dan kemudian pemilihan sketsa terbaik sebagai referensi desain atau gambar teknis yang berguna untuk implementasi, sehingga fase desain terstruktur dan sistematis.¹³ Eksperimen dilakukan untuk tahapan desain produksi model berupa prototipe *deder/hulu* dan *warangka/sarung* keris dengan ornamen wayang tokoh pandawa. Untuk tahap perancangan produksi karya, dilakukan eksperimen berupa prototipe *deder/hulu* dan *warangka/sarung* dengan ornamen dengan motif wayang tokoh pandawa. Misal mencari lebih banyak peluang dalam pemrosesan material. Teknik kreativitas artistik termasuk dalam kategori kompleks (teknik tinggi), yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran, serta berbagai peralatan, sehingga pelaksanaannya belum ekspresif seperti dalam seni murni.

Hasil percobaan harus dievaluasi. Penting untuk mengatasi tantangan integritas dan persatuan di tempat kerja. Hasil evaluasi menentukan apakah suatu percobaan berhasil atau tidak, sehingga dapat dideteksi/diterapkan pada artefak.¹⁴ Dan menurut hasil eksperimen, tahap kontemplasi berlanjut. Tahap kontemplasi adalah tahap proses pendalaman gagasan melalui apresiasi dan kontemplasi. Fase kontemplasi ini merupakan fase yang harus dilalui setiap orang ketika menciptakan sebuah karya seni, di mana proses kepekaan, kepedulian, dan tindakan berlangsung, serta melalui kemampuan pikiran, jiwa, dan tubuh, sebagai bentuk proses kontemplasi untuk merepresentasikan ide-ide dalam materi secara

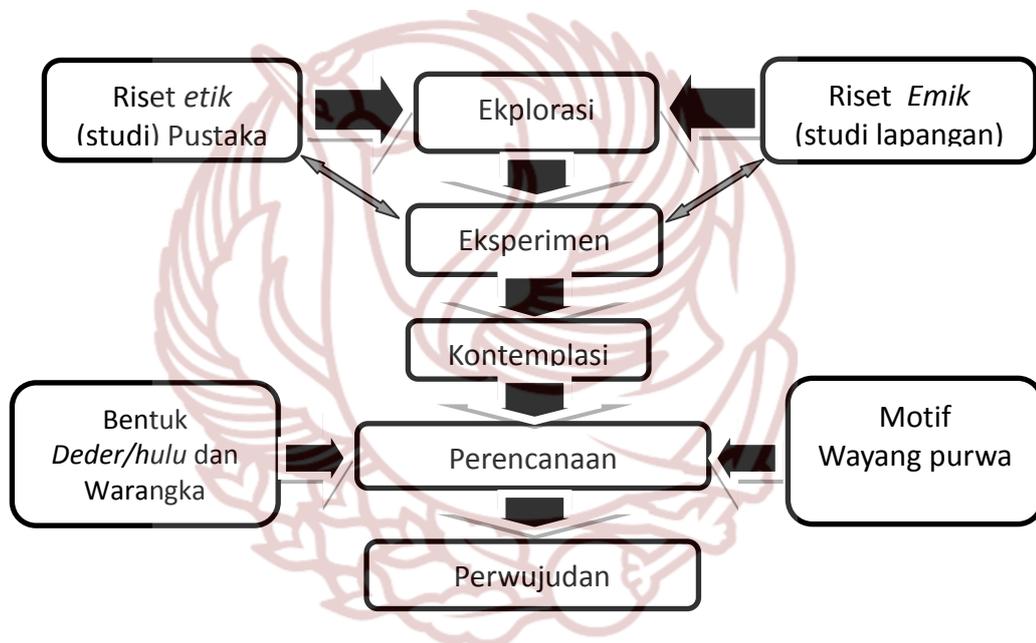
¹³ Gustami Sp., *Butir Butir Mutiara Estetika Timur-Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta, Prasista, 2007, hlm 230

¹⁴ I Nyoman Suardina, *Metode Penciptaan Serikat Serangga Dalam Penciptaan Seni Kriya*, Jurnal ISI Denpasar, 2010, 8. pp, 1-6. hlm 2-3

visual.¹⁵ Hal ini dilakukan untuk membuat desain desain motif wayang purwa tokoh pandawa dan *deder/hulu* dan *warangka/sarung keris* yang diakhiri dengan perwujudan karya. Kemudian desain yang dipilih diwujudkan ke dalam sebuah karya berdasarkan harmoni bentuk, keseimbangan, bahan dan teknik karya. Perwujudan karya seni adalah hasil dari pengalaman estetika, pengetahuan, dan pengamatan yang dibuat tentang evolusi keahlian hingga saat ini.

Berikut skema bagan dari langkah penelitian :

Bagan 2. langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe



C. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- Wayang purwa terutama tokoh pandawa, *deder/hulu* dan *warangka keris* sebagai sumber data primer
- Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan wayang purwa tokoh pandawa dan *deder/hulu* dan *warangka keris*.

¹⁵ 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

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

D. 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 adalah untuk mencari informasi terkini, terutama tentang perasaan, sikap dan pandangan anda tentang keberadaan wayang wayang purwa tokoh pandawa dan *deder/hulu* dan *warangka* keris. Selanjutnya, akan dibekali dengan teknik ekstrak, yaitu teknik mengumpulkan data secara selektif (*purposive*) pada sumber. Teknik ini digunakan untuk memilih informan atau sumber yang dianggap dapat diandalkan untuk menjadi sumber data. Pilihan pelapor dan penyedia sumber daya dapat berkembang tergantung pada kebutuhan dan konsistensi dalam pengumpulan data.

E. Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan melalui observasi,

pendokumentasian dan wawancara, kemudian klasifikasi menurut kategorisasi berdasarkan data material dan pengetahuan yang diperoleh. Tahap kedua adalah pengamatan hingga hasil pencatatan model melalui berbagai alternatif desain adalah menemukan model yang dapat dijadikan dasar penerapan bentuk wajah (*Wanda*) figur panawa untuk membuat prototype *deder/hulu* dan *warangka* keris.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan produk buatan tangan bisa intuitif, tetapi juga dapat dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah yang direncanakan dengan cermat, analitis, dan sistematis.¹⁶ Ekspresi seni hadir dalam banyak proses spontan dan emosional, serta melalui pikiran dan pikiran yang berbeda selama pembuatannya. Proses kreatif terdiri dari berbagai masalah teknis dalam perwujudan ide, pemikiran, fantasi, imajinasi, dan emosi subjektif seniman..¹⁷

Penciptaan sebuah karya seni juga melibatkan tanggung jawab seniman untuk berkomunikasi dengan publik melalui karyanya. Tanggung jawab profesional penting karena niat dan tujuan seniman disampaikan melalui karya. Untuk itu dari uraian tersebut maka dalam penciptaan sebuah karya seni harus direncanakan dengan cermat. Dalam konteks metodologis, munculnya pengerjaan terjadi dalam tiga tahap, yaitu eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.¹⁸ Sehingga dalam proses pembuatan *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan penerapan wanda tokoh pandawa wayang purwa ini mempergunakan metode yang sering disebut tiga tahap enam langkah seperti sebagai berikut:

A. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan mencari sesuatu. Eksplorasi dalam penelitian sebetulnya bertujuan untuk mengeksplorasi serangkaian data di lapangan, tetapi tidak bermaksud dalam rangka menawarkan solusi akhir dan konklusif untuk rumusan masalah yang ada. Sehingga atas dasar itulah dalam penelitian data akan dipelajari untuk mendapatkan permasalahan yang belum didefinisikan secara jelas. Dengan demikian singkat eksploratif yaitu desain penelitian dengan tidak memberikan

¹⁶ SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

¹⁷ Soegeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007) hlm 106.

¹⁸ *Op, cit*, hal, 329.

rangkaian jawaban final dan konklusif untuk pertanyaan penelitian, akan tetapi hanya mengeksplorasi topik penelitian dengan berbagai tingkat kedalaman. Metode eksplorasi dapat meliputi wawancara, survei, observasi lapangan, dan eksperimen laboratorium. Hasil dari eksplorasi ini dapat membantu dalam mengidentifikasi variabel, hipotesis, dan teori yang relevan, yang nantinya dapat diuji dan dianalisis secara lebih mendalam dalam tahapan penelitian berikutnya. Eksplorasi juga berperan penting dalam inovasi dan pengembangan teknologi. Dengan memahami fenomena baru dan kompleks, peneliti dapat mengembangkan teknologi dan metode baru yang lebih efisien dan efektif.

Tahap eksplorasi bertujuan untuk menyelidiki sumber ide melalui tahapan penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, pemantauan, penggalian, pengumpulan data dan referensi, serta pengembaraan dan refleksi mendalam jiwa; Kami kemudian melanjutkan untuk memproses dan menganalisis data untuk mendapatkan simpul terpenting untuk konsep pemecahan masalah teoritis, yang hasilnya membentuk dasar desain.¹⁹ Penggalian data meliputi sumber data referensi bahan, alat, teknik, desain, metode, bentuk dan elemen estetika, aspek filosofis dan fungsi sosial budaya, serta penilaian prospek perbaikan pemecahan masalah.²⁰ Oleh karena dalam penciptaan karya ini, peneliti melakukan eksplorasi dengan melakukan riset etik dan emik guna mendapatkan data secara lengkap, (terutama wayang purwa terutama tokoh pandawa, *deder/hulu* dan *warangka keris*) untuk ditindaklanjuti dengan berbagai eksperimen guna mendapatkan desain hingga prototype sesuai tema penelitian.

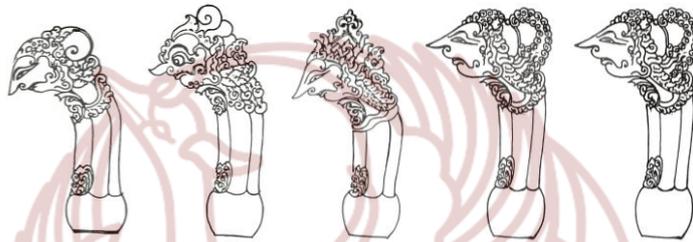
B. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan berikutnya dalam penciptaan yakni untuk melakukan perancangan tentang konsep karya, yang diwujudkan ke dalam gambar-gambar sketsa gambar. Gambar sketsa merupakan tahapan yang sangat

¹⁹ *Ibid*, hal 329.

²⁰ *Ibid*, hal, 331.

penting dan mendasar dalam sebuah penciptaan karya seni. Oleh karena pada tahap perencanaan ini peneliti setelah mendapatkan data lengkap yang telah dianalisis, maka dilanjutkan dengan proses pembuatan sketsa tentang bentuk *deder/hulu* dan *warangka* keris yang terinspirasi tokoh pandawa. Sketsa dapat digunakan sebagai panduan bagi seorang seniman dalam mewujudkan ide dan kreatifitasnya. Dari beberapa sketsa diseleksi untuk dipilih dan dilanjutkan dibuat desain atau gambar kerja, berikut adalah beberapa sketsa terpilih:



Gambar 6. Desain *deder/hulu* keris yang terinspirasi dari *wanda* tokoh Bhatara; Dharma, Bima, Janaka, Aswan, dan Aswin (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)



Gambar 7. Desain *warangka* keris yang terinspirasi dari *wanda* tokoh Puntodewa, Bima, dan Arjuna (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)



Gambar 8. Desain *warangka* keris yang terinspirasi dari *wanda* tokoh Nangkula dan Sadewa (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

C. Perwujudan Karya

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi juga dapat dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah yang dirancang dengan cermat, analitis, dan sistematis.²¹ Ekspresi dalam seni terjadi melalui berbagai proses, baik secara spontan maupun emosional, serta melalui berbagai aspek intelektual dan pemikiran dari proses kreatif. Salah satu proses kreatif melibatkan berbagai pertanyaan teknis untuk mewujudkan ide, pemikiran, fantasi, imajinasi, dan emosi subjektif seniman.²² Penciptaan sebuah karya juga membawa serta tanggung jawab yang didelegasikan oleh seniman kepada pemirsa melalui karyanya, tanggung jawab karya juga diperlukan karena maksud dan tujuan seniman dapat disampaikan melalui karya dan oleh karena itu harus direncanakan dengan matang dalam proses penciptaan karya seni.

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

²². Soengeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007) hlm 106.

Pada proses perwujudan karya seni secara umum diawali dengan persiapan desain, bahan dan peralatan, baru dilanjutkan ke tahap proses pembuatan produk. Adapun proses pembuatan *deder/hulu* dan *warangka* keris ini dibagi menjadi tiga 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 dipersiapkan, maka Langkah berikutnya adalah sebagai-berikut:

Ngeblak/Ngemal

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



Gambar 9. *Ngemal/ngeblak* untuk dijadikan pola *deder/hulu* keris
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Memotong bahan sesuai dengan pola gambar dengan gergaji.



Gambar 10. Memotong bahan sesuai pola gambar
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Mbakali

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



Gambar 11. Proses membuat bentuk awal dengan alat pethel
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Mbentuk

Proses membuat bentuk sesuai desain menjadi *deder/hulu* keris



Gambar 12. Membuat bentuk sesuai desain hingga karya jadi
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Nyeceki

Membuat Ornamen ukiran atau cecekan sesuai motif sesuai yang diinginkan.



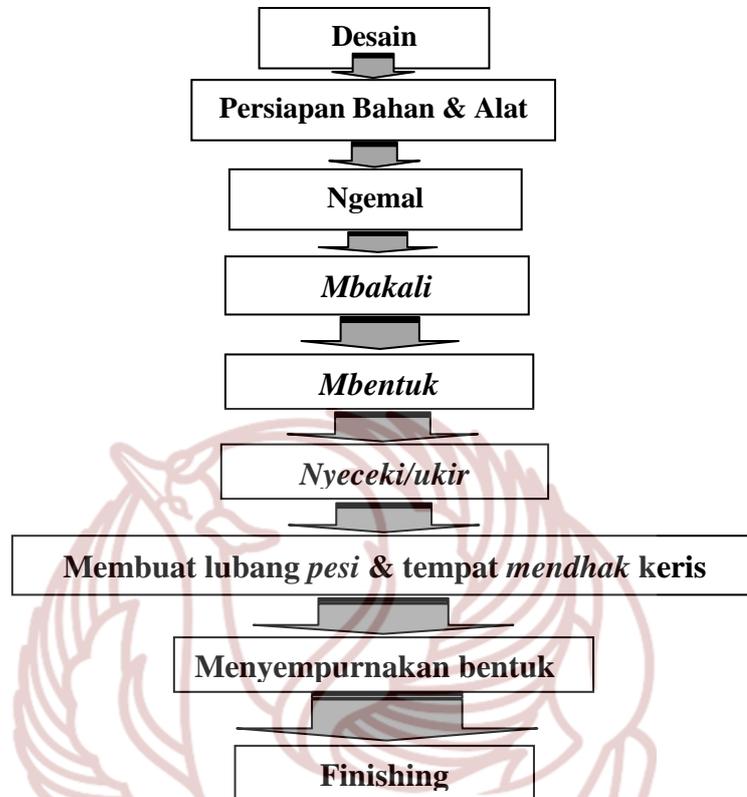
Gambar 13. Membuat hiasan dengan teknik cecekan
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

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



Gambar 14. Membuat lubang *pesi* dan tempat *mendhak* keris
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

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



2. Tahap Proses Pembuatan *Warangka* Keris

Setelah bahan dan peralatan pembuatan *warangka* keris dipersiapkan, maka Langkah berikutnya adalah sebagai-berikut:

a. Proses Membuat Bentuk *Warangka* Keris

Ngemal yaitu memindah gambar/desain ke kayu dengan *mal*.



Gambar 15. Membuat gambar dengan pola/*mal*. (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Memotong dan membelah bahan sesuai dengan desain



Gambar 16. Memotong dan membelah bahan warangka keris secara manual dengan gergaji (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Mbakali

Proses membentuk kasar dengan peralatan *pethel*.



Gambar17. Proses membuat bentuk awal secara kasar. (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

Mbentuk (Membuat Bentuk Warangka Keris)

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



Gambar 18. Proses membentuk *warangka* keris secara detail.
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

b. Membuat Hiasan Pada Permukaan *Warangka* Keris

Setelah desain *warangka* keris telah selesai langkah berikutnya adalah sebagai berikut:

Menempel Pola Gambar

Setelah desain dibuat maka dilanjutkan untuk ditempel pada permukaan *warangka* keris sebagai pola untuk diukir.



Gambar 19. Desain yang telah ditempel pada permukaan *warangka* keris.
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

***Nggetaki* –Pembentukan Tahap Pertama**

Membuat pahatan pada permukaan ukiran sehingga gambar atau pola dalam kertas berpindah menjadi goresan/pahatan garis pada papan. Kemudian

dilanjutkan dengan membuat bentuk pola motif ukiran sesuai dengan karakter cekung, cembung, dan *lemahan*. Tujuan dari proses ini adalah memindah gambar dari kertas ke media kayu, dan sekaligus untuk menentukan tinggi rendahnya (dimensi) motif hias.



Gambar 20. *Nggetaki* yaitu proses awal pada teknik ukir (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

***Nggabahi/Mbukai/Globali*–Pembentukan Tahap Kedua**

Membentuk secara kasar dari masing-masing bagian motif, sekaligus membuang bidang bidang yang nantinya menjadi dasaran ukiran (biasa disebut *lemahan*).



Gambar 21. *Nggabahi/Mbukai/Globali* yaitu proses membuat ukiran sesuai cembung, cekung, dan datar. (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

***Matut*–Pembentukan Tahap Ketiga**

Membuat bentuk ukiran yang telah terbentuk secara kasar menjadi lebih halus dan sempurna sehingga bentuk lebih tajam dan permukaan bentuk ukiran menjadi halus.



Gambar 22. *Matut* yakni merapikan dan menghaluskan bentuk ukiran sesuai motif (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

***Mbenangi dan Mecahi*–Pembentukan Tahap Keempat**

Membuat garis hiasan pada bagian motif sesuai desain sehingga bentuk ukiran/motif akan tampak lebih dinamis.



Gambar 23. *Mbenangi dan Mecahi* yakni memberi garis pada permukaan motif ukiran agar menjadi lebih detail (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

***Nglemahi* yaitu Sentuhan Akhir/Penyempurnaan Bentuk**

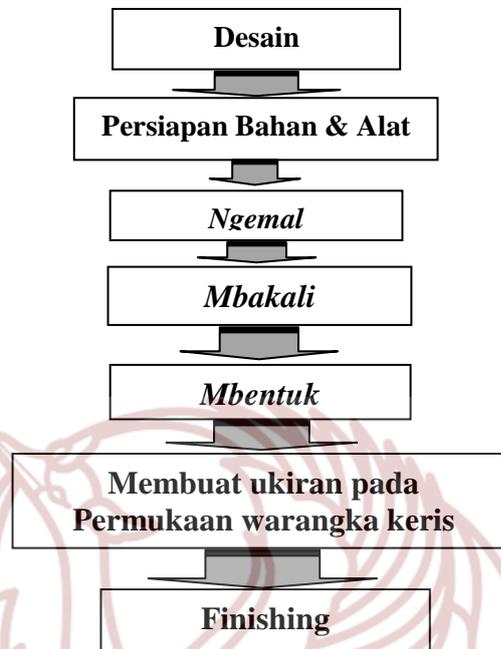
Penyempurnaan dasaran ukiran menjadi lebih halus, bersih, dan rapi. Sebagai penghalusan pra-finishing, penghalusan bentuk motif pada bagian anatomi ukiran yang belum terselesaikan pahat ukir.

Hasil warangka Keris



Gambar 24. Bentuk *warangka* keris yang terinspirasi dari tokoh Pandawa
(foto dan scan: Kuntadi WD 2024)

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



3. Tahap Proses Finishing Deder/Hulu dan Warangka Keris

Finishing adalah proses terakhir yang dilakukan pada suatu objek untuk memberikan sentuhan akhir yang estetis dan perlindungan. Fungsi utamanya adalah untuk memperindah dan melindungi dari berbagai kerusakan dan perubahan permukaan kayu. Dengan kata lain, finishing bertujuan untuk menambah keindahan dan keawetan kayu, yaitu melalui pelapisan atau pemberian bahan tertentu pada permukaan kayu.²³ Pada proses finishing warangka keris ini lebih dikenal sebagai finishing *politur*. Bahan dasar finishing *politur* adalah *Shellac* yang berwujud serpihan atau batangan kemudian dicairkan dengan alkohol/spiritus. Alkohol/spiritus bekerja sebagai pencair (*solvent*). Setelah diaplikasikan ke benda kerja, alkohol/spiritus akan menguap. Mengaplikasikan *politur* dengan cara membasahi kain (sebaiknya yg mengandung katun) dan memoleskannya secara berkala pada permukaan layu hingga mendapatkan lapisan

²³ Nofrial, Finishing Kayu dari Bahan Alam, *CORAK Jurnal Seni Kriya* Vol. 1 No.1, Mei-Oktober 2012, hlm. 26.

tipis finishing (film) pada permukaan kayu. Semakin banyak polesan akan membuat lapisan semakin tebal.²⁴

Politur adalah bahan penyelesaian yang terbuat dari campuran pigmen, pengikat, dan pelarut yang digunakan untuk memberikan lapisan pelindung, meningkatkan tampilan, serta memperkuat permukaan kayu. *Politur* tersedia dalam berbagai jenis, termasuk *politur* air, *politur* minyak, dan *politur* berbasis gel. *Politur* adalah bahan yang penting dalam penyelesaian kayu yang memberikan perlindungan, meningkatkan estetika, dan membuat permukaan kayu tampak halus dan indah. Dengan memahami jenis, komposisi, serta aplikasi *politur*, para pengrajin dan tukang kayu dapat menciptakan hasil akhir yang memuaskan dan tahan lama pada berbagai proyek kayu (*deder/hulu* dan *warangka keris*). Sedangkan dari sisi manfaatnya, proses finishing *politur* r dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Pelindung Kayu: *politur* membentuk lapisan pelindung yang melindungi permukaan kayu dari kerusakan akibat kelembaban, sinar UV, goresan, dan aus.
2. Meningkatkan Estetika: *politur* memberikan tampilan yang indah dan meningkatkan keindahan tekstur kayu dengan menonjolkan pola dan warna alami kayu.
3. Membuat Permukaan Halus: *politer* membantu mengisi pori-pori dan menyamarkan ketidaksempurnaan permukaan kayu, menciptakan sentuhan halus dan profesional.
4. Mengurangi Penyerapan Air: *politur* membantu mengurangi penyerapan air oleh kayu, yang dapat mengurangi risiko pembengkakan, penyusutan, dan keretakan.

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

- **Fungsi Proteksi**

²⁴ Tri Hartiti Retnowati, Teknik Finishing Kayu, *Makalah* disampaikan dalam rangka Pengabdian Pada Masyarakat Pelatihan Teknik Finishing Dengan Menerapkan Berbagai Macam Warna Pada Karya Kerajinan Kayu di Home Industri "Agung Handicraft" Prambanan Sleman Yogyakarta. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2009, hlm 9.

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.

Komposisi *Politur*:

1. Pigmen: Memberikan warna pada plitur dan mempengaruhi tampilan akhir permukaan kayu.
2. Pengikat: Komponen yang membantu pigmen dan bahan tambahan lainnya untuk menempel pada permukaan kayu.
3. Pelarut: Melarutkan bahan-bahan lain dalam plitur dan memastikan penyebaran yang merata saat diaplikasikan.

Proses *politur* pada *deder/hulu* dan *warangka* keris melalui beberapa langkah antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan Permukaan: Permukaan *deder/hulu* dan *warangka* keris harus disiapkan dengan baik dengan menyikat, mengamplas, dan membersihkan untuk memastikan kebersihan dan keseimbangan warna yang baik.
2. Melapisi *politur*: *politur* dapat dioleskan dengan kuas, spons, kain, atau semprotan, tergantung pada jenis plitur dan preferensi pengguna kemudian ditunggu kering untuk melakukan lapisan berikutnya.
3. Pengeringan: Setelah selesai melapisi plitur langkah berikutnya adalah dikeringkan secara menyeluruh permukaan *deder/hulu* dan *warangka* keris, apabila permukaan kering diulangi beberapa lagi sesuai yang diinginkan.
4. Pengolesan terakhir dengan kain yang halus pada seluruh permukaan *deder/hulu* dan *warangka* keris, supaya mendapatkan warna yang diinginkan.



Gambar 25. *Deder/hulu* keris dengan bentuk *wanda* tokoh Bhatara: Dharma, Bayu, dan Janaka yang siap untuk difinishing (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)



Gambar 26. *Deder/hulu* keris dengan bentuk *wanda* tokoh Bhatara Aswan dan Aswin yang siap untuk difinishing (foto dan scan: Kuntadi WD 2024)



Gambar 27. *Warangka* keris dengan bentuk *wanda* tokoh Puntadewa, Bima, dan Arjuna yang siap untuk difinishing (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



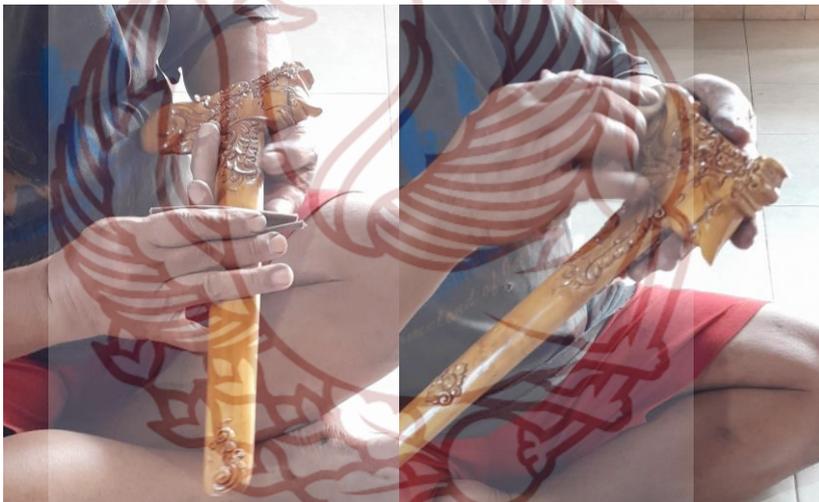
Gambar 28. Warangka keris dengan bentuk *wanda* tokoh Nakula dan Sadewa Yang siap untuk difinishing (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 29. Proses menghaluskan permukaan *deder/hulu* dengan amplas sebelum dilapisi politur (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 30. Proses finishing dengan melapisi politer pada permukaan *deder/hulu* keris
(Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 31. Proses finishing dengan melapisi politer pada permukaan *warangka* keris
(Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 32. Hasil *deder/hulu* keris bentuk *wanda* tokoh Bhatara: Dharma, Bayu, Janaka, aswan, dan Aswin yang telah difinishing dengan plitur
(Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 33. Hasil Warangka keris bentuk *wanda* tokoh Pandawa yang telah difinishing dengan plitur (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

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



D. Ulas Karya

Karya 1 . *Deder/Hulu* dan *Warangka Keris Tipe Wanda Tokoh Puntadewa*



Gambar 34. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe wanda tokoh Puntadewa (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 35. Tampak permukaan sebaliknya karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe wanda tokoh Puntadewa (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

Puntadewa merupakan *kadang pambayun pandawa* yaitu anak pertama (*sulung*) dari lima bersaudara. Memiliki sebutan nama lain yakni *Prabu Dharmakusuma, Yudhistira, Samiaji, Samiaji, Kalimataya, Gunatalikrama*, dan masih ada sebutan lainnya. Puntadewa memiliki sifat/karakter yang halus, sabar dan pantang untuk berbohong serta suka menolong siapapun tanpa memandang tinggi-rendah, derajat. Yudhistira itu sifatnya sangat bijaksana, tidak memiliki musuh, hampir tidak pernah berdusta seumur hidupnya, memiliki moral yang sangat tinggi, dan suka memaafkan orang lain.²⁵ Puntadewa semenjak kecil selain memiliki sifat seperti yang telah disebutkan juga cukup sederhana dalam tampilannya. Oleh karena setelah menjadi raja tidak memakai pakaian keemasan yang cenderung memberi kesan glamor, tetapi lebih sederhana.

Secara visual dalam karya warangka keris ditampilkan dengan posisi seperti tokoh Puntadewa dalam wayang purwa yakni dengan menyamping sesuai dengan karakternya. Puntadewa memiliki posisi wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Pada telinga ada ragam hias *sumping probo ngayun*, serta *bergelung keling* yang menggambarkan pribadi suka berpikir. Dalam konteks pemimpin memiliki rasa tanggung jawab atas saudara dan negaranya. Perwujudan *wanda* atau karakter raut muka dari Puntadewa dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan pandai berperang.²⁶ Selanjutnya mengenai visual bentuk dedaer/hulu keris ditampilkan dengan wajah (*wanda*) dari Bhatara Darma karena Puntadewa merupakan titisannya. Sesuai dengan namanya, watak/karakter yang melekat pada dirinya yaitu sabar, adil, jujur, ikhlas, religius. Bahkan, karena kejujurannya yang kuat, sampai tidak mampu untuk berdusta kepada kawan

²⁵ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, Kajian Karakter Tokoh Pandawa Dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan Dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia, *Jurnal Syntax Transformation*, p-ISSN : 2721-3854 e-ISSN : 2721-2769, Vol. 2 No. 5, Mei 2021, hal. 617.

²⁶ Panina Intan Maharani, Bimanti Setia Utami, dan Jasson Prestiliano, Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta Character Representation of Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta, Gondang: *Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2) (2019): 144-154. Hal. 150.

maupun lawan dan menyukai perdamaian serta tidak pernah marah.²⁷ Demikian sedikit ulasan tentang tokoh Puntadewa yang telah menjadi inspirasi dalam penciptaan *deder/hulu* dan *warangka keris*.

Karya 2 . *Deder/Hulu* dan *Warangka Keris Tipe Wanda Tokoh Bima*



Gambar 36. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe *wanda* tokoh Bima (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 37. Tampak permukaan sebaliknya karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe *wanda* tokoh Bima (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

²⁷ Neli Filhi Lijulli Afni, Sarkadi, Nurzengky Ibrahim, Membangun Pendidikan Karakter dan Kesadaran Sejarah Melalui Penokohan Pandawa Lima menggunakan YouTube, *Jurnal: Mozaik Humaniora* DOI 10.20473/mozaik.v21i1.24501, Vol 21 (1): 96-108. hlm. 105

Bima merupakan *kadang panenggak Pandawa* yaitu putra kedua dari lima bersaudara. Nama lain dari Bima antara lain: Jagalabilawa, Wijaseno, Bratasena, Bayusuta, dan Werkudara. Werkudara memiliki sifat dan karakter: berkepribadian kuat, jujur, optimis, apa yang menjadi keinginannya harus tercapai meskipun harus berusaha dengan gigih. Bima semenjak kecil hingga tua memiliki tekad yang kuat dalam menuntut ilmu dan sangat menghormati terhadap gurunya. Tokoh Bima adalah sosok yang gagah berani, memiliki fisik yang kuat, dan tetap berhati baik. Bima itu berwatak tegas, jujur, adil, tidak pandang bulu.²⁸ Sehingga karakter yang tersirat pada tokoh Bima adalah berpendirian teguh, kuat, tidak takut menghadapi bahaya, gagah berani, patuh, dan jujur, dan santun tingkah lakunya.

Secara visual warangka keris tersebut menampilkan representatif dari *wanda* atau karakter raut muka tokoh Bima dalam wayang pura. Hal demikian sesuai *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Bima. Yakni memiliki posisi wajah *luruh*, mata *thelengan*, hidung *bentulan*, dan mulut *keketan*. Di bagian telinga ada ragam hias *sumping pudhak sinumpet* dan *suweng panunggul manik*. Hal itu melambangkan bahwa Bima enggan memperlihatkan pengetahuan serta memiliki kejernihan dalam penglihatan mata batin. Dahinya lebar (*bathukan*) dengan *pupuk jaroting asem*, bentuknya rumit seperti akar pohon Asem. Yang menjadi simbol bahwa Bima memiliki akal budi tinggi. Di atas dahi memakai rambut *lungsen*. Memakai *gelung minangkara* yang menggambarkan pribadi yang banyak berpikir. Perwujudan raut muka Bima dalam desain karakter melambangkan pribadi berwatak baik, sopan santun, dan selalu memberi dengan ikhlas.²⁹

Bentuk *deder/hulu* keris ini menampilkan *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Bhatara Bayu. Oleh karena Bima merupakan titisan dari Bharata Bayu, maka supaya selaras antara *deder/hulu* dengan warangka keris menampilkan tokoh Bhatara bayu pada bagian *deder/hulu*. Bharata Bayu merupakan putra Bhatara Guru sebagai penguasa angin, yang digambarkan dengan hidung tumpul,

²⁸ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, *Op.cit.* hlm. 617.

²⁹ Panina Intan Maharani, Bimanti Setia Utami, dan Jasson Prestiliano, *op, cit*, hlm 150

bermata *thelengan*, berserbanan.³⁰ Batara Bayu atau Sang Pawana memiliki gelar dewa angin. Batara Bayu juga menjadi dewa bagi para hewan, raksasa dan manusia.³¹

Karya 3. *Deder/Hulu* dan *Warangka Keris Tipe Wanda Tokoh Arjuna*



Gambar 38. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe wanda tokoh Arjuna (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 39. Tampak permukaan sebaliknya karya *deder/hulu* dan *warangka* dengan tipe wanda tokoh Arjuna (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

³⁰ Agus Ahmadi , Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingan, Surakarta ISI Press, 2014, hlm 116.

³¹ <https://bumagda.com/seni/2021/08/batara-bayu-sumi/>

Arjuna merupakan *kadang panengah pandawa* yakni putra ketiga dari lima bersaudara. Arjuna memiliki nama lain: Permadi, Janaka, Parta, Dananjaya, Kumbalijali. Panduwisi, Ciptaning Mintaraga, Indratanaya, Jahnwai, Indrasuta, Palguna, Danasmara, dan Margana. Arjuna dikenal memiliki paras yang menawan dan berbudi pekerti lemah lembut. Arjuna memiliki karakter dominan berupa disiplin diri. Ditambah pula memiliki karakter bijaksana, adil, jujur, dan berspiritual tinggi.³² Arjuna yang memiliki karakter cerdas, pandai, teliti, cermat, sopan, santun, dan suka melindungi yang lemah.³³ Oleh karena berdasarkan hal tersebut tokoh Arjuna menjadi idola para penggemarnya baik pria maupun wanita.

Perlu diketahui bahwa Arjuna memiliki beragam *wanda* atau karakter raut muka pula jenisnya, seperti *wanda kinanthi*, *kanyut*, *mangu* dan sebagainya. Setiap *wanda* melukiskan ekspresi keadaan batin tertentu dalam diri Arjuna.³⁴ Arjuna memiliki raut wajah (*wanda*) posisi wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Pada bagian telinga terdapat ragam hias *sumping waderan*. Memiliki *gelung supit urang* dan diatas dahi berambut *lungsen*. Perwujudan raut muka Arjuna dalam desain karakter menggambarkan pribadi berperilaku halus (membuatnya disukai orang banyak), rendah hati, dewasa, memiliki keteguhan hati, pantang menyerah, dan siap membantu siapa saja termasuk dewa.³⁵ Oleh karena *warangka* keris ini menampilkan bentuk yang terinspirasi dari *wanda*/raut wajah tokoh Arjuna yang telah dilakukan eksplorasi.

Adapun visual *deder/hulu* keris ini telah menampilkan bentuk yang terinspirasi dari *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Bhatara Janaka, karena Arjuna merupakan titisan dari Bhatara Janaka. Sehingga dengan menampilkan wajah tokoh Bhatara Janaka supaya ada kesatuan dan harmoni antara bentuk *deder/hulu* dengan *warangka*.

³² Neli Filhi Lijulli Afni, Sarkadi, Nurzengky Ibrahim, *op.cit.* hlm 105.

³³ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, *Op.cit.* hlm. 617.

³⁴ Suro, Wayang Kulit: Unjuk Identitas Masyarakat Jawa, *Paper* Akhir Mata kuliah Dinamika Seni dan Kebudayaan, Program S2 Antropologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta 2012, hlm 3.

³⁵ Panina Intan Maharani, Bimanti Setia Utami, dan Jasson Prestiliano, *op, cit*, hlm 151.

Karya 4. Deder/Hulu dan Warangka Tipe Wanda Tokoh Nakulo



Gambar 40. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan warangka dengan tipe wanda tokoh Nakulo (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 41. Tampak permukaan sebaliknya karya *deder/hulu* dan warangka dengan tipe wanda tokoh Nakulo (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

Nakula sebagai *kadang sumendhe pandawa*, yang memiliki arti, anak nomor dua dari bawah. Nakula lahir kembar bersama dengan saudaranya yakni Sadewa. Keduanya memiliki kesamaan fisik, suara dan pakaian. Sejak lahir Nakula tidak mengenal ayah dan ibunya. Ayahnya meninggal ketika Nakula masih dalam kandungan. Ibunya meninggal saat melahirkannya. Nakula memiliki karakter setia, taat, jujur, belas kasih dan pintar menyimpan rahasia.³⁶ Nakula dikisahkan sebagai seorang yang paling tampan rupawan, sosok yang rajin bekerja dan rajin menghormati sekaligus melayani kakak-kakaknya. Wiyono, 2009 menjelaskan bahwa Nakula sebagai sosok yang berwatak jujur, setia, taat, belas kasih, tahu balas budi, dan dapat dipercaya.³⁷

Nakula memiliki posisi wajah *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Ada ragam hias *sumping kembang kluwih* pada telinganya, dan bergelung *supit urang*. Di atas dahi memakai rambut *lungsen*. Perbedaan wayang Nakula dan Sadewa dapat dilihat dari dahinya. Nakula berdahi *amba bathukan*. Nakula lebih bersifat sebagai pendiam, tetapi akan menyampaikan setiap dimintai pendapat dan selalu berhati-hati sebelum melakukan pekerjaan. Perwujudan raut muka (*wanda*) Nakula menggambarkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan bijaksana.³⁸ Oleh karena dalam bentuk *warangka* keris ini menampilkan *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Nakula dengan kelengkapan sesuai atribut yang disampaikan tersebut.

Adapun bentuk *deder/hulu* keris menampilkan dari wajah lengkap atributnya dari tokoh Bhatara Aswan, karena Nakulo merupakan titisannya. Bathara Aswan dan Bathara Aswin juga mengemban tugas kewajiban menjaga keselamatan umat di bumi dengan keahliannya masing-masing. Bhatara Aswan dan Bathara Aswin merupakan dewa kembar, mereka memiliki sifat dan perwatakan, sabar, teliti, cerdas, setia dan patuh terhadap perintah.³⁹ Sehingga

³⁶ Neli Filhi Lijulli Afni, Sarkadi, Nurzengky Ibrahim, *op.cit.* hlm 105.

³⁷ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, *Op.cit.* hlm. 617.

³⁸ Panina Intan Maharani, Bimanti Setia Utami, dan Jasson Prestiliano, *op, cit*, hlm 152.

³⁹ <https://caritawayang.blogspot.com/2013/01/aswan-dan-aswin-bathara.html>

dua tokoh Nakula dan Bhatara Aswan menyatu yang divisual melalui perabot keris (*deder/hulu dan warangka*).

Karya 5. Deder/Hulu dan Warangka Tipe Wanda Tokoh Sadewa



Gambar 42. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan warangka dengan tipe wanda tokoh Sadewa (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)



Gambar 43. Tampak permukaan depan karya *deder/hulu* dan warangka dengan tipe wanda tokoh Sadewa (Foto dan scan. Kuntadi WD. 2024)

Sadewa juga dijuluki sebagai *kadang pamungkas Pandawa*, yang berarti anak terakhir dari lima bersaudara. Sadewa memiliki saudara kembar yakni Nakula, sehingga mereka memiliki kesamaan sifat karakter atau perwatakannya yakni jujur, setia, taat kepada orang tua, cinta kasih dan bisa menyimpan rahasia. Hal tersebut diperkuat pendapat Wiyono 2009 bahwa Sadewa memiliki karakter yang sangat rajin, bijaksana, memiliki kelebihan dalam bidang astronomi, dan sangat baik dalam hal menyimpan rahasia.⁴⁰

Sadewa memiliki posisi *wanda* atau karakter raut muka *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. ada ragam hias *sumping kembang kluwih* di bagian telinganya, dan bergelung *supit urang*, serta pada bagian atas dahi memakai rambut *lungsen*. Selain pandai berbicara dan berpendapat, juga memiliki kepribadian yang cerdas. Oleh karena visual raut muka (*wanda*) Sadewa melambangkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan bijaksana.⁴¹ Oleh karena berbagai unsur atribut yang terdapat di bagian wajah Sadewa telah divisualkan melalui bentuk atau tipe warangka keris.

Adapun bentuk dedar/hulu keris ini menampilkan bagian wajah lengkap dengan atributnya dari tokoh Bhatara Aswin, karena Sadewa merupakan titisan Bhatara Aswin. Seperti disampaikan sebelumnya bahwa Bhatara Aswin merupakan saudara kembar Bhatara Aswan maka karakter sifatnya memiliki kesamaan. Selain memiliki sifat sabar, teliti, cerdas, setia dan patuh terhadap perintah, Bhatara Aswan dan Aswin memiliki keahlian sebagai Tabib karena ahli dalam obat-obatan dan menyembuhkan berbagai penyakit. Tujuan menampilkan wajah Bhatara Aswin pada *deder/hulu* keris tersebut adalah agar memiliki keselarasan dan kesatuan bentuk dengan warangkanya.

Pada bagian akhir ulasan ini disampaikan mengenai analisis terhadap kelima karya dedar/hulu dan warangka keris dengan menggunakan pendekatan

⁴⁰ Muhammad Arifin dan Arif Rahman Hakim, *Op.cit.* hlm. 617.

⁴¹ Panina Intan Maharani, Bimanti Setia Utami, dan Jasson Prestiliano, *op, cit,* hlm 152-153.

estetika terkait seni keris khususnya perabot. Ada beberapa aspek/faktor penentu untuk mencapai keindahan secara menyeluruh pada seni keris (perabot) antara lain: **Aspek Bahan**, kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa ini menggunakan kayu Cendana Jawa dengan nama latin (*Santalum album Linn*). Kayu Cendana Jawa memiliki potensi sebagai bahan baku dalam industri kerajinan rakyat. Kayu cendana digunakan sebagai bahan baku dalam industri kerajinan untuk menghasilkan berbagai patung sebagai barang seni, souvenir serta ukiran sebagai barang hiasan rumah tangga.⁴² Oleh karena cukup relevan apabila pada karya hasil penelitian ini menggunakan bahan kayu Cendana Jawa, mengingat kualitas bahan yang sudah teruji.

Aspek Serat Kayu, kayu Cendana Jawa (*Santalum album Linn*) memiliki serat atau bertekstur halus, padat, dan teratur serta tidak terlalu berat, tentu hal tersebut mempengaruhi kemudahan dalam proses produksi. Dengan karakter serat yang dimiliki maka memperlancar baik pada proses pembentukan maupun ukir. Hal tersebut dapat dicermati pada kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* tokoh Pandawa terutama mengenai detail ukirannya cukup jelas. Sehingga karakter *wanda* atau karakter raut muka dari masing-masing tokoh pandawa cukup representatif.

Aspek Warna Kayu, kayu Cendana Jawa memiliki warna putih seperti susu, namun apabila muncul galih memiliki warna coklat kemerah-merahan. Oleh karena dengan mempertimbangkan karakter warna kayu tersebut sangat tepat apabila dipilih menjadi bahan baku dalam pembuatan kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa. Karena dengan karakter warna kayu tersebut dapat menambah nilai keindahan setelah difinishing dengan *politer*.

Aspek Kecermatan, aspek ini merupakan salah satu kunci dalam mencapai kualitas produk kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk

⁴² Y Suranto, Kayu Cendana Sebagai bahan Baku Industri Kerajinan Rakyat Menyongsong Otonomidaerah Propinsi Nusa Tenggara Timur, Edisi Khusus Masalah Cendana *NTT Jurnal*. Berita Biologi, Volume 5, Nomor5, Agustus 2001, hlm 613.

wanda atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa. Karena hanya dengan ketelitian terhadap berbagai aspek dalam proses produk maka akan berdampak terhadap kualitas produk. Demikian juga dilakukan pada proses pembuatan karya penelitian ini, hal tersebut dapat dilihat pada kualitas kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut wajah dari tokoh Pandawa, telah memberi kesan bahwa dalam proses pengerjaan cukup teliti dengan mempertimbangkan berbagai aspek penentu dari perencanaan hingga perwujudan.

Aspek Harmoni, harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda yang disusun secara berdampingan.⁴³ Berdasarkan teori tersebut maka apabila kita perhatikan kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa, terdapat berbagai unsur komposisi, ritme, center of interest, keseimbangan, serat dan warna kayu dengan mempertimbangkan teknik garap dipadukan secara cermat sehingga memberi kesan harmoni atau selaras.

Aspek Konsistensi Garap, yang dimaksud aspek ini adalah lebih menekankan pada kesungguhan atau *intensity* dalam proses karya. dan pada kelima karya *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa tersebut cukup kuat dalam menampilkan konsistensinya. Hal tersebut dapat dilihat satu persatu mulai dari bentuk Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, semuanya secara konsisten menampilkan teknik garapnya sehingga tema yang diangkat dapat tersampaikan melalui visual karya.

E. Luaran Penelitian Terapan

Setelah melakukan penelitian, maka dari permasalahan yang ada untuk dicari solusinya dengan diawali riset hingga menghasilkan prototype/produk terapan dengan tema *deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa. Kemudian hasil penelitian dideskripsi

⁴³ Dharsono (Sony Kartika), Estetika, Bandung, Rekayasa Sains, 2007, hlm 80.

yang diwujudkan dalam laporan penelitian. Dan akhir dari penelitian ini menghasilkan luaran sebagai berikut:

1. Luaran Wajib

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

Wanda Tokoh Pandawa Wayang Purwa Sebagai Varian Bentuk Deder Dan Warangka Keris adalah artikel ilmiah yang merupakan salah satu luaran dari penelitian terapan ini. Artikel ini merupakan salah satu sub bab dari laporan penelitian, maka penting untuk dipublikasikan. Harapan dari salah satu luaran hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

b. Prototipe dan Karya (*Deder/hulu dan warangka keris dengan bentuk wanda tokoh Pandawa*), prototipe merupakan salah satu hasil penemuan

dalam penelitian terapan ini, melalui metode penciptaan karya seni yang diawali dengan langkah eksplorasi data di lapangan tentang wayang terutama tokoh pandawa, *deder/hulu*, dan *warangka* keris. Dan selanjutnya data tersebut dilakukan analisis untuk memunculkan berbagai perencanaan melalui berbagai desain alternatif. Kemudian dilakukan seleksi terhadap desain terpilih untuk dilanjutkan ke tahap proses perwujudan menjadi karya seni yakni *Deder/hulu* dan *warangka* keris dengan bentuk *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh Pandawa.

c. Surat Keterangan Penerapan IPTEKS dari Mitra, luaran ini menjadi salah satu eviden bahwa hasil dari penelitian dapat diterapkan pada mitra dengan harapan dapat diproduksi dan terjangkau oleh konsumen.

d. Laporan Hasil Penelitian Terapan, luaran ini merupakan naskah yang memuat deskripsi kegiatan dan hasil penelitian terapan.

2. Luaran Tambahan

Hak atas Kekayaan Intelektual (Haki), Haki juga merupakan salah satu luaran tambahan dalam penelitian ini, adapun karya yang baru didaftarkan HaKI dalam penelitian ini adalah seni motif dengan judul: *Deder/hulu dan Warangka Keris Dengan Tipe Wanda Tokoh Bima*. Manfaat HaKI adalah dapat memberi kejelasan hukum mengenai hubungan antara kekayaan dengan inventor, pencipta, desainer, pemilik, pemakai, perantara yang

menggunakannya, memberikan penghargaan atas suatu keberhasilan dari usaha atau upaya menciptakan suatu karya intelektual; merangsang terciptanya upaya alih informasi melalui kekayaan intelektual, memberikan perlindungan terhadap kemungkinan ditiru karena karya intelektual karena adanya jaminan dari negara bahwa pelaksanaan karya intelektual hanya diberikan kepada yang berhak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perabot keris khususnya *deder/hulu* dan *Warangka* hampir setiap daerah memiliki tipe bentuk yang khas dan beragam, baik yang klasik maupun inovasi memiliki ciri-khas masing. Apabila dicermati terhadap struktur bentuk baik *deder/hulu* maupun *warangka* keris meskipun sudah ada inovasi namun belum nampak secara signifikan. Sehingga bentuk secara keseluruhan masih nampak aslinya (*deder/hulu* masih berkutat tipe *nunggak semi* dengan berbagai gayanya, kalau *warangka* berkutat bentuk *ladrang*, dan *gayaman*). Misal kalau ada pengembangan masih berkutat mengenai aplikasi ragam hias saja yang sering dijumpai itupun sebatas *deder/hulu* dan *warangka* yang di luar Surakarta dan Yogyakarta, selebihnya berkutat pada *warangka sandang walekat*. Oleh karena pada penelitian ini mencoba melakukan inovasi dengan memunculkan karya baru dari hasil eksplorasi terhadap *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh pandawa yang diterapkan pada *deder/hulu* dan *warangka* keris.

Penelitian ini berhasil mengungkap tentang ragam *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh pandawa dapat dikembangkan sebagai alternatif pada produk perabot keris yakni *deder/hulu* dan *warangka*. Berpijak dari permasalahan yang ada, maka pemanfaatan dan pengkajian *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh pandawa dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga muncul dalam wajah baru, dengan *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh pandawa digunakan sebagai upaya meningkatkan nilai jual sekaligus untuk menghidupkan kembali budaya masa lalu. Hal ini menjadi sangat penting bagi generasi muda supaya tidak kehilangan jati dirinya, sekaligus untuk meningkatkan daya tarik dan apresiasi terhadap budaya lokal yakni *deder/hulu* dan *warangka* keris.

B. Saran

Bagi para peneliti yang lain diharapkan dapat mempertimbangkan untuk menindak-lanjuti yang lebih dalam terutama terkait dengan temuan dari penelitian ini yakni berupa prototype dan karya **Deder/hulu dan warangka keris dengan bentuk wanda tokoh Pandawa**, yang merupakan hasil dari eksplorasi terhadap ragam *wanda* atau karakter raut muka dari tokoh pandawa. Diharapkan dengan adanya pengembangan lebih jauh akan menambah varian baru terhadap *deder/hulu* dan *warangka* keris serta memberi manfaat bagi masyarakat untuk lebih mencintai terhadap budaya lokal.



DAFTAR PUSTAKA

- (1) Anggoro, Bayu, *Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah*, JUSPI: Jurnal Sejarah Peradaban Islam. UNS, Vol. 2 No. 2 Tahun 2018.
- (2) Nurgiyantoro, Burhan, *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*, Jurnal Pendidikan Karakter, UNY, Tahun I, Nomor 1, Oktober 2011.
- (3) Nurlensi, *Pendidikan Dan Nilai Nilai Moralitas Dalam Ajaran Mahabharata Bagi Umat Hindu*, Jurnal Bawi Ayah, Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangkaraya Volume 8. Nomor 1. April 2017.
- (4) Ahamdi, Agus, 2014, *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingannya*, Surakarta ISI Press.
- (5) Pramudiyanto, Ahmad; Supana,; Rohmadi, Muhammad, *Characteristic Of Wong Cilik On Wayang Kulit Wanda Of Panakawan Figures, Humanus Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora*, Published by Pusat Kajian Humaniora (Center for Humanities Studies), FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia, Vol. 17 No. 2, 2018.
- (6) Arifin, Muhammad; Rahman, Hakim, Arif, *Kajian Karakter Tokoh Pandawa Dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan Dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia*, Jurnal Syntax Transformasi, Universitas Indraprasta (Unindra) PGRI Jakarta, Indonesia, Vol. 2, No. 5 , Mei 2021.
- (7) Prabawa, Fialin, Aryastri; Dewi, Pancawati, *Tipologi Rupa Wayang Purwa Pandawa sebagai Identitas Museum*, Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2021 | B 013 , Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI), Arsitektur, Program Pascasarjana, Fakultas Teknologi dan Rekayasa, Universitas Gunadarma. <https://doi.org/10.32315/ti.9.b013>.
- (8) Harsrinuksmo, Bambang, 2004, *Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya*, Jakarta, gramedia.
- (9) Haryoguritno, Haryono, 2006, *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar* , yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaanku.

- (10) Darmojo, Kuntadi Wasi, 2019, Penerapan Motif Wayang Beber *Warangka Keris* Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, *Penelitian LP2MP3M* ISI Surakarta.
- (11) Clarijs, AD, dibawah bimbingan Prof. DP.AA Trouw Borst, terj: J.Harry, *Keris Indonesia, Skripsi* Doktoral Antopologi Sosial, 1996.
- (12) Mas Ngebehi Naya Wirangka, terj, Bagyo Suharyono, 1997, *Serat Kawruh Damel Sarungan*, (Naskah Asli Jawi Carik Paheman Radya Pustaka, 1913), Surakarta: ISI.
- (13) Habib, Ahmad Rosyul, Deder Keris Jawa Sebagai Acuan Penciptaan Karya Logam, *Jurnal Ilmiah Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta* 2016.
- (14) Gustami, SP, 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista.
- (15) Suardina, Nyoman I, Metode Penciptaan Serikat Serangga Dalam Penciptaan Seni Kriya, *Jurnal ISI Denpasar*, 2010, 8. pp, 1-6.
- (16) Risalat, Irsan, 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.
- (17) TM, Soegeng; Guntur; Syafi'i, Ahmad, 2007, *Kekriyaan Nusantara*, Surakarta: ISI Press.
- (18) Nofrial, Finishing Kayu dari Bahan Alam, *CORAK Jurnal Seni Kriya* Vol. 1 No.1, Mei-Oktober 2012.
- (19) Retnowati, Hartiti Tri, Teknik Finishing Kayu, *Makalah* disampaikan dalam rangka Pengabdian Pada Masyarakat Pelatihan Teknik Finishing Dengan Menerapkan Berbagai Macam Warna Pada Karya Kerajinan Kayu di Home Industri "Agung Handicraft" Prambanan Sleman Yogyakarta. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2009.
- (20) Penina, Intan, Maharani; Birmanti setyo Utami; Jasso, Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrang Surakarta Character Representation of Pewayangan Purwa Pandawa Gagrang Surakarta, Gondang: *Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2) (2019)): 144-154.

- (21) Afni, Neli Filhi Lijulli; Sukardi; Ibrahim, Nurzengky, Membangun Pendidikan Karakter dan Kesadaran Sejarah Melalui Penokohan Pandawa Lima menggunakan YouTube, *Jurnal: Mozaik Humaniora* DOI 10.20473/mozaik.v21i1.24501, Vol 21 (1): 96-108.
- (22) Surono, Wayang Kulit: Unjuk Identitas Masyarakat Jawa, *Paper Akhir Mata kuliah Dinamika Seni dan Kebudayaan*, Program S2 Antropologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta 2012.
- (23) Suranto Y, Kayu Cendana Sebagai bahan Baku Industri Kerajinan Rakyat Menyongsong Otonomidaerah Propinsi Nusa Tenggara Timur, Edisi Khusus Masalah Cendana *NTT Jurnal. Berita Biologi*, Volume 5, Nomor5, Agustus 2001.
- (24) Dharsono, 2007, Sony Kartika, Estetika, Bandung, Rekayasa Sains.

Artikel Internet

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/08/09/140000179/kitab-mahabharata-penulis-isi-dan-kisahny>

<https://bumagda.com/seni/2021/08/batara-bayu-sumi/>

<https://caritawayang.blogspot.com/2013/01/aswan-dan-aswin-bathara.html>

Daftar Nara Sumber:

1. Abdul Jafar, 54 tahun, Semanggi - Surakarta, seorang praktisi *warangka keris*.
2. Marwanto, 52 tahun, Sonorejo - Sukoharjo, seorang perajin wayang kulit.
3. Saryadi, umur 40 tahun, Imogiri - Yogyakarta, seorang praktisi Warangka Keris,
4. Paimin, umur 56 tahun, Sonorejo - Sukaharjo, seorang praktisi Ukir Kayu
5. Gus Deva, 40 tahun, Mataram - NTB, seorang praktisi Deder/hulu Keris.