

**EKSPLORASI TOKOH WAYANG KULIT PURWA DALAM  
KISAH MAHABARATA KE DALAM BENTUK  
WAYANG KONTEMPORER**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua Peneliti:  
Dr.Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn  
NIP: 197502122005012010

Anggota:  
Dr. Bagus Indrayana, S.Sn., M.Sn.  
NIP: 197108202003121001

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2022, tanggal 17  
November 2021

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian riset,  
Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan  
Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)  
Nomor : 717/IT6.2/PT.01.03/2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA  
November, 2022**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
ABSTRACK .....	iv
ABSTRAK.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	12
C. Tujuan.....	12
D. Luaran Penelitian.....	13
BAB II Tinjauan Pustaka /Sumber Penciptaan .....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
B. Studi Pendahuluan.....	10
BAB III METODE PENELITIAN PENCIPTAAN.....	14
A. Lokasi dan Waktu Penelitian Artistik .....	14
B. Sumber Data yang diamati/diukur.....	14
C. Metode Penelitian Artistik (Penciptaan Seni).....	15
D. Rancangan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni).....	15
E. Teknik Pengumpulan Data.....	20
F. Analisis Data yang Digunakan .....	21
BAB. IV. HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN .....	23
BAB V. LUARAN PENELITIAN .....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## THE EXPLORATION OF PURWA'S PURWA'S POWDER CHARACTER IN THE MAHABARAT STORY INTO CONTEMPORARY WAYANG FORM

### Abstract

The creation of an exploration of the work of the wayang kulit purwa character in the Mahabharata story into contemporary wayang forms is an exploration of the form of wayang into the form of paintings using acrylic on wood as media. The creation is carried out as a form of concern for the development of the art of wayang for today's young generation, how can the younger generation be more familiar with wayang as the nation's cultural wealth. Presumably it is necessary to introduce the character of wayang which is packaged in a more popular, novelty and contemporary value so that it can be of interest to the younger generation. The aim of this creation research is to find out the process of creating 2-dimensional works of art through exploring the form of the wayang kulit purwa character in the Mahabharata story into contemporary wayang forms. This type of research is descriptive research that aims to describe the manufacturing process carried out. The creative methods used in the creation of this work are preparation, exploration or design, embodiment and presentation. From this creation method it is expected to produce works of contemporary wayang painting art forms.

(Key words: wayang kulit purwa, mahabarata, contemporary painting)

## EKSPLORASI TOKOH WAYANG KULIT PURWA DALAM KISAH MAHABARATA KE DALAM BENTUK WAYANG KONTEMPORER

### Abstrak

Penciptaan karya eksplorasi tokoh wayang kulit purwa dalam kisah Mahabarata ke dalam bentuk wayang kontemporer adalah sebuah eksplorasi bentuk wayang ke dalam bentuk karya seni lukis menggunakan media akrilik pada kayu. Penciptaan dilakukan sebagai wujud kepedulian perkembangan seni pewayangan terhadap generasi muda saat ini, bagaimana agar generasi muda dapat lebih mengenal wayang sebagai kekayaan budaya bangsa. Kiranya perlu mengenalkan karakter bentuk wayang yang dikemas lebih populer, bernilai kebaruan dan kekinian sehingga dapat diminati kalangan generasi muda.

Tujuan dalam penelitian penciptaan ini untuk mengetahui proses penciptaan karya seni rupa 2 dimensi melalui eksplorasi bentuk tokoh wayang kulit purwa dalam kisah Mahabarata ke dalam bentuk wayang kontemporer. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses penciptaan yang dilakukan. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah persiapan, eksplorasi atau perancangan, perwujudan dan penyajian. Dari metode penciptaan ini diharapkan menghasilkan karya penciptaan bentuk karya seni lukis wayang kontemporer.

(Kata kunci: wayang kulit purwa, mahabarata, kontemporer seni lukis)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Pendahuluan**

Wayang merupakan kekayaan budaya Indonesia yang telah ada sejak masa prasejarah. Menurut Sri Mulyono (1975:1) dalam buku: Wayang, asal-usul filsafat dan masa depannya menjelaskan bahwa :

Wayang kulit dalam bentuk yang asli dengan peralatan serba sederhana, dipastikan berasal dari Indonesia dan diciptakan oleh orang Indonesia di Jawa. Dan timbulnya jauh sebelum kebudayaan Hindu datang. Yakni kira-kira pada tahun 1500 sebelum Masehi.

Sejak dahulu wayang telah berakar kuat dalam lubuk hati masyarakat Indonesia khususnya di Jawa. Kehadiran wayang dalam lingkup kehidupan masyarakat Indonesia telah melampaui berlapis-lapis masa, dan masih bertahan sampai sekarang. Wayang sebagai hasil karya budaya tradisional nenek moyang bangsa Indonesia memiliki nilai seni yang tinggi. Karya seni wayang memadukan antara unsur seni pertunjukan dan seni rupa. Selain itu pada jaman dahulu pertunjukan wayang juga sebagai media komunikasi utama dalam perikehidupan masyarakat pendukungnya, melalui pendalang yang memiliki kemampuan memainkan/menggerakkan wayang. Dalam memainkan/menggerakkan wayang terselip suatu cerita, suatu pesan, suatu tatanan kehidupan dalam bermasyarakat yang disampaikan dengan bahasa kiasan maupun bahasa langsung. Alur cerita yang mengena di hati masyarakat, menjadikan wayang pada masanya menjadi primadona masyarakat, sebelum

akhirnya digantikan dengan teknologi media yang menawarkan berbagai macam suguhan hiburan yang lebih modern seperti sekarang ini.

Hadirnya teknologi media komunikasi yang semakin hari semakin berkembang pesat, berpengaruh pula pada masa-masa kejayaan wayang sebagai media hiburan maupun komunikasi dalam masyarakat pendukungnya. Perlahan-lahan pementasan wayang semakin berkurang peranannya dalam kehidupan masyarakat. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri, kini banyak generasi muda yang tidak mengenal seni pewayangan, karena banyaknya pilihan hiburan yang lebih mudah diterima dengan segala kemudahan penyampaiannya. Hal ini tentu memprihatinkan karena seni pewayangan adalah asset budaya bangsa Indonesia yang telah diakui UNESCO yang harus dijaga dan dilestarikan. Dapat dibayangkan jika hal ini terjadi terus menerus tanpa adanya usaha pengenalan yang lebih luas kepada generasi muda, tentang budaya besar yang dimiliki bangsa Indonesia lama-kelamaan menjadi asing bagi generasi muda di masa mendatang. Di sinilah peran pihak terkait seperti pemerintah, lembaga kesenian, perguruan tinggi seni, seniman dan pekerja seni dalam ikut berperan mendorong dan mengkomunikasikan keberadaan seni wayang kepada masyarakat luas terutama kepada generasi muda penerus bangsa. Pihak terkait harus dapat mampu menjembatani kebutuhan generasi muda zaman sekarang. Kiranya butuh strategi yang tepat agar generasi muda dapat melirik atau mengenal seni wayang, dengan cara pengenalan yang mengikuti selera kekinian. Pada tahap ini kreatifitas dalam mengembangkan potensi seni wayang sangat diperlukan.

Berdasarkan kenyataan tersebut sebagai pemerhati dan pekerja seni yang berkecimpung dalam bidang kesenilukisan, penulis turut bersimpati dengan kondisi seni pewayangan pada saat ini, bagaimana agar generasi muda dapat lebih mengenal wayang sebagai kekayaan budaya bangsa. Kiranya perlu mengenalkan karakter bentuk wayang yang dikemas lebih populer, bernilai kebaruan dan kekinian sehingga dapat diminati kalangan generasi muda. Penulis sebagai pemerhati seni tradisi dan juga sebagai pelukis, pada penelitian penciptaan ini akan melakukan eksplorasi pada bentuk tokoh wayang utamanya tokoh wayang dalam kisah mahabarata yang berkarakter wayang klasik ke dalam bentuk lukisan wayang kontemporer dengan tetap mempertahankan karakter/kecirian tokoh wayang. Karya yang dimaksud akan diciptakan dalam bentuk karya seni lukis 2 dimensi maupun karya semi 3 dimensi menggunakan bahan cat akrilik dengan media panel kayu.

Tokoh-tokoh pewayangan terutama dalam kisah mahabarata yang sempat digemari oleh masyarakat Indonesia sekitar tahun 2013-2015 yang tayang di salah stasiun televisi swasta Indonesia terbukti mampu meningkatkan minat masyarakat dalam menikmati karya seni yang bersumber dari karya tradisi dan mengandung unsur pewayangan. Kisah mahabarata walaupun dibuat di India, tetapi tokoh pewayangan mahabarata ini juga dikembangkan di Indonesia dengan bentuk yang sedikit berbeda menyesuaikan budaya bangsa Indonesia. Sehingga ketika sinetron tersebut tayang di Indonesia, masyarakat menyambut dengan antusias. Masyarakat Indonesia sangat menggemari tayangan sinetron mahabarata ini, dan menjadi idola pada saat itu. Pada masa itu tokoh wayang

mahabarata begitu dikenal masyarakat luas yang secara tidak langsung memperkenalkan kembali kisah pewayangan yang jarang dikenal masyarakat waktu itu. Melihat dari antusias masyarakat dalam mengapresiasi karya seni pewayangan yang dikemas kekinian atau istilah lebih populer yakni kontemporer, kiranya dapat menjadi titik tolak untuk lebih mengenalkan wayang pada generasi muda dengan konsep sesuai dengan zamannya.

Dalam seni pewayangan terdapat beberapa jenis bentuk wayang kontemporer yang muncul pada abad ke XX perkembangan dari wayang purwa. Jenis-jenis wayang kontemporer antara lain, yaitu: Wayang Dobel, Wayang Kancil, Wayang Wahyu, Wayang Pancasila, Wayang Suluh, Wayang Ukur, Wayang Dipanegara, dan Wayang Sadat. Dan masih banyak lagi jenis seni pewayangan yang dikemas kekinian/kontemporer.



Gambar 1  
Wayang Pancasila

Wayang pancasila adalah cerita wayang mirip wayang purwa. Bedanya, tokoh-tokoh dalam wayang ini adalah pejuang-pejuang bangsa Indonesia, dan cerita dari wayang tersebut juga tentang perjuangan bangsa Indonesia. Wayang ini bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme para penontonnya. Sumber: <https://wawasansejarah.com/pertunjukan-wayang-di-era-modern/>



Gambar 2  
Wayang kontemporer

Dalang Ki Catur Benyek Kuncoro memainkan Pertunjukan Wayang Hip-Hop saat acara opening Bazar Art di Ritz Carlton, Jakarta, (26/07). Pertunjukan Wayang Hip-Hop merupakan pertunjukkan wayang kulit yang memadukan unsur tradisi dan modernitas dalam rangka melestarikan wayang untuk masa kini. TEMPO/Dasril Roszandi, Sumber : <https://nasional.tempo.co/read/658069/wayang-kontemporer-ini-berukuran-jumbo>

Seniman yang secara serius menciptakan karya wayang kontemporer, salah satunya adalah Nanang Garuda atau Nanang Rahmat Hidayat, yang merupakan teman kuliah penulis saat masih menempuh studi S3 di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Dengan studio rumah garudanya di Bantul Yogyakarta, Nanang banyak melakukan riset dan karya wayang kontemporer, namun tentu sangat berbeda dengan wayang ciptaan penulis nantinya. Perbedaan karya seni yang akan diciptakan adalah pada teknik pengungkapannya, dan gaya penyampaiannya. sehingga penulis sangat yakin akan nilai kebaruan dari ciptaan ini.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Agar Penciptaan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, lebih terarah dan dapat mencapai sasaran perlu perumusan masalah yang lebih spesifik. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan teknik penciptaan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer dalam bentuk 2 dimensional.
2. Bagaimana hasil karya dan penyajian tema Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, secara unik dan menarik.

### **C. Tujuan**

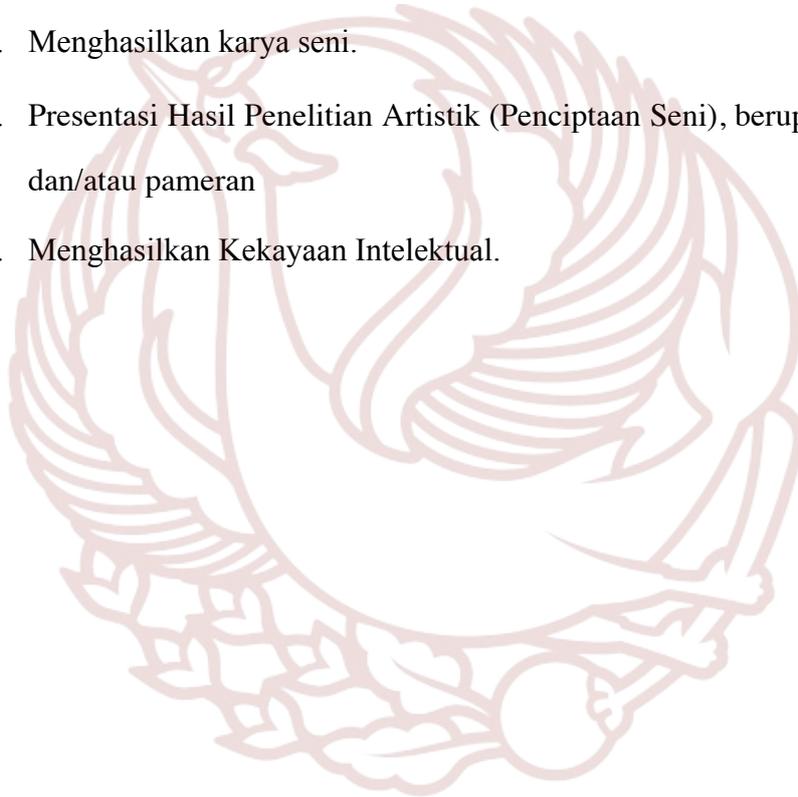
Tujuan Penciptaan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, ini adalah :

1. Mengetahui material, teknik dan tahapan Penciptaan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer.
2. Mampu menciptakan karya Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, secara artistik, unik dan menarik.
3. Mampu mendeskripsikan dan menyajikan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, secara unik menarik dan bernilai kebaruan.

#### **D. Luaran**

Luaran penelitian karya eksplorasi tokoh wayang dalam kisah mahabarata ke dalam bentuk wayang kontemporer ini adalah:

1. Membuat Naskah publikasi ilmiah yang disusun berdasarkan hasil riset penciptaan.
2. Menghasilkan karya seni.
3. Presentasi Hasil Penelitian Artistik (Penciptaan Seni), berupa pertunjukan dan/atau pameran
4. Menghasilkan Kekayaan Intelektual.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

#### A. Tinjauan Pustaka

Penelusuran pustaka yang dilakukan penulis, menemukan bahwa tulisan mengenai Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, dalam jurnal dan buku belum ditemukan. Kenyataan ini menumbuhkan minat untuk menciptakan karya Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer. Dengan tidak ditemukannya tulisan mengenai penciptaan ini, keaslian penelitian penciptaan yang akan dilakukan terbuka luas. Hasil penelitian yang telah dipublikasikan dalam bentuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel ilmiah *online* dapat dilihat di bawah ini:

Muhammad Nur Hariyadi, Narsen Afatara, Agus Purwantoro dalam artikel jurnal berjudul Perkembangan pertunjukan wayang beber kontemporer di era modernisasi menjelaskan bahwa Wayang Beber merupakan salah satu budaya warisan dari Indonesia. Wayang Beber yang dulunya merupakan suatu pertunjukan yang dipakai untuk acara ruwatan, bersih desa, penyembuhan orang sakit, dan acara penting tertentu di Jawa kini mengalami berbagai kemunduran dalam hal pementasan dan kurang diminati oleh sebagian kalangan masyarakat. Wayang Beber kontemporer hadir dengan memperkenalkan kembali pertunjukan Wayang Beber diberbagai segi keramaian masyarakat, selanjutnya pertunjukan dikemas dengan pertunjukan lebih sederhana, lebih singkat, lebih menghibur,

menggunakan lighting modern, menggunakan figur baru, dan cerita yang dibawakan juga mengadopsi isu-isu yang sedang populer saat ini. Penelitian ini penting mengingat Wayang Beber merupakan sebuah warisan budaya yang patut untuk diperkenalkan kembali kepada masyarakat luas, agar pertunjukan Wayang Beber tidak mengalami kepunahan, sehingga Wayang Beber akan tetap lestari dan berkembang. Pola pikir yang ada dalam jurnal ini mendekati dengan pemahaman penulis dalam penelitian penciptaan karya ini, perbedaannya pada jenis penyampaiannya, karena penulis lebih fokus kepada pembahasan tentang penciptaan karya seni lukisnya bukan pada pementasannya.

Bedjo Rianto dan sayid Mataram dalam jurnal berjudul perkembangan wayang alternatif di bawah hegemoni wayang kulit purwa menjelaskan bahwa wayang sebagai suatu produk kreatif sering ditafsirkan secara sempit hanya pada seni pertunjukan wayang purwa yang dalam rentang waktu evolusi berabad-abad paling menunjukkan kemampuan adaptifnya. Hegemoni seni pewayangan, sebagai salah satu produk kreativitas budaya Jawa paling adiluhung, pada sisi lainnya berdampak negatif pada evolusi kebudayaan Jawa itu sendiri. Proses penghalusan wayang, sebagai seni adiluhung klasik dalam kantong-kantong budaya eksklusif kraton, pada saat yang sama mendapat tantangan dari luar yang membuat seni pewayangan menjadi produk budaya populer yang bersifat *kitch* yang dianggap hanya sekadar hiburan yang tidak bernilai. Kemunculan karya wayang kontemporer dari para seniman Indonesia menandakan adanya gerak perkembangan di dalam usaha menafsirkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan seni pewayangan tradisional memasuki medan kesenian yang

lebih luas sehingga seni pe- wayangan tidak menjadi seni yang beku. Jurnal ini juga mendekati dari pola pikir penulis dalam memandang seni pewayangan sebagai sumber gagasan yang dapat dikembangkan lebih kekinian/kontemporer.

Dari uraian di atas diketahui bahwa pada umumnya tulisan mengenai Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, belum ditulis oleh peneliti manapun, sehingga keaslian tulisan penciptaan ini dijamin keasliannya.

## **B. Studi Pendahuluan**

Sebelum melakukan penelitian penciptaan, telah dilakukan studi pendahuluan yang berkaitan dengan Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer, yaitu penelusuran pustaka, penelusuran melalui internet, observasi lapangan. Melalui penelusuran pustaka buku berbahasa Indonesia tidak ada yang ditemukan oleh penulis tentang Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer. Dari penelusuran di internet diketahui bahwa banyak ulasan tentang wayang kontemporer, tetapi tidak satupun yang membahas tentang Eksplorasi bentuk wayang dalam kisah mahabarata ke dalam bentuk wayang kontemporer.

Sebagai penulis sekaligus perupa, ketertarikan bentuk wayang telah berlangsung sejak lama, namun baru 2 tahun terakhir ini melakukan eksplorasi pada bentuk wayang utamanya pada tokoh Mahabarata. Melalui tahapan yang dilakukan, penulis telah melakukan eksperimen melukis beberapa wayang purwa

tokoh mahabarata yang dituangkan dalam media kayu dengan bahan akrilik, sebagai berikut:



Gambar 3  
“Srikandi” Acrylic pada panel kayu, 60 cm x 40cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 25 April 2022)



Gambar 4 Bisma dan Gambar 5 Madrim  
Acrylic pada panel kayu, 60 cm x 40cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 10 April 2022)



Gambar 6 Dewi Madrim dan Gambar 7 Pandu  
Acrylic pada panel kayu, 20 cm x 13 cm, 2021  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 25 Oktober 2021)

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN PENCIPTAAN (KARYA SENI)**

##### **A. Lokasi**

Penelitian artistik (penciptaan seni) dengan judul Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer. akan dilaksanakan di Surakarta selama 6 bulan dari bulan Mei 2022– November 2022.

##### **B. Sumber Data yang dapat Diamati/Diukur**

Untuk mendalami informasi dan menghimpun data-data, wilayah kajian sebagai dasar penelitian artistik dipusatkan pada sumber utama, yaitu informan, dokumen/arsip, dan artefak sebagai sumber peristiwa. Informan adalah orang yang dianggap mengetahui dan memahami teknik penelitian artistik yang dikaji. Pemilihan informan ini berdasarkan hasil pengamatan dan *traderecord* seorang informan dan dianggap kompeten dalam memberikan informasi. Dokumen/arsip adalah

Objek utama dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini adalah Eksplorasi Bentuk Wayang Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Tokoh Wayang Kontemporer. Dari karya yang ada tersebut akan didata tentang struktur bentuk, material, tema dan sasaran serta tujuan lukisan batu tersebut diciptakan.

Subjek penelitian artistik ini adalah para perupa yang menciptakan karya yang memiliki kemiripan dengan apa yang ingin diciptakan penulis. Penulis

tertarik pada Nanang Garuda. Nanang Garuda adalah penggiat wayang kontemporer Indonesia yang banyak menciptakan berbagai karya seni wayang kontemporer, dan Bapak Sriyanto seorang akademisi dan juga seorang pendalang. Yang berdomisili di Surakarta.

### **C. Model Penelitian artistik**

Penelitian artistik (penciptaan seni) dengan judul Eksplorasi Tokoh Wayang Kulit Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Wayang Kontemporer, menggunakan model penciptaan berproses melalui beberapa tahapan, artinya ada proses yang berlangsung selama periode awal persiapan penciptaan sampai kepada presentasi karya melalui pameran.

Berdasarkan keterangan di atas maka penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif yang akan menjelaskan atau mendeskripsikan proses penciptaan yang dialami baik keberhasilan maupun kendala yang dihadapi.

### **D. Rancangan Penelitian Artistik**

Perancangan penelitian artistik Eksplorasi Tokoh Wayang Kulit Purwa dalam Kisah Mahabarata menjadi Bentuk Wayang Kontemporer adalah menciptakan karya lukisan di atas panel kayu dalam bentuk 2 dimensional dan semi 3 dimensional. Rencana tokoh wayang yang akan dieksplorasi adalah tokoh wayang dalam kisah mahabarata antara lain Pandawa 5, Bisma, Pandu, Kunti, Madrim, Drupadi, Duryodana, Drestarastra dan tokoh lainnya. Rancangan karya yang akan diciptakan dalam bentuk 2 dimensional dengan menggunakan panel

kayu ukuran 60 cm x 40 cm, adalah menciptakan tokoh wayang dengan mengeksplor bentuk wajah dan tubuh berkesan semi 3 dimensi dengan tetap mempertahankan karakter (wanda/air muka dan watak) wayang, aksesoris pada rambut tetap dipertahankan, sedangkan tubuh wayang dieksplor se kreatif mungkin dengan bentuk dan balutan busana kekinian yang akan digarap dengan menggunakan media cat akrilik di atas panel kayu. Walaupun tokoh wayang dibuat dalam satu panel, tetapi tokoh wayang akan diciptakan seakan-akan saling berinteraksi dengan tokoh lainnya.

Teknik penciptaan dan langkah-langkahnya sebagai berikut:

Karya berupa karya 2 Dimensi dengan langkah-langkah:

1. Pertama pencarian ide penciptaan.



Gambar 8 Gambar Grafis Yudhistira,  
Gambar 9 Gambar Grafis Arjuna

2. Bahan dan alat yang digunakan:



Gambar 10 Cat Akrilik  
Gambar 11 Kuas

3. Kedua, eksplorasi atau perancangan: Ide penciptaan yang telah ditemukan dirancang dalam bentuk sketsa-sketsa, kemudian dipilih yang paling menarik untuk diciptakan.



Gambar 12. Sketsa Yudhistira

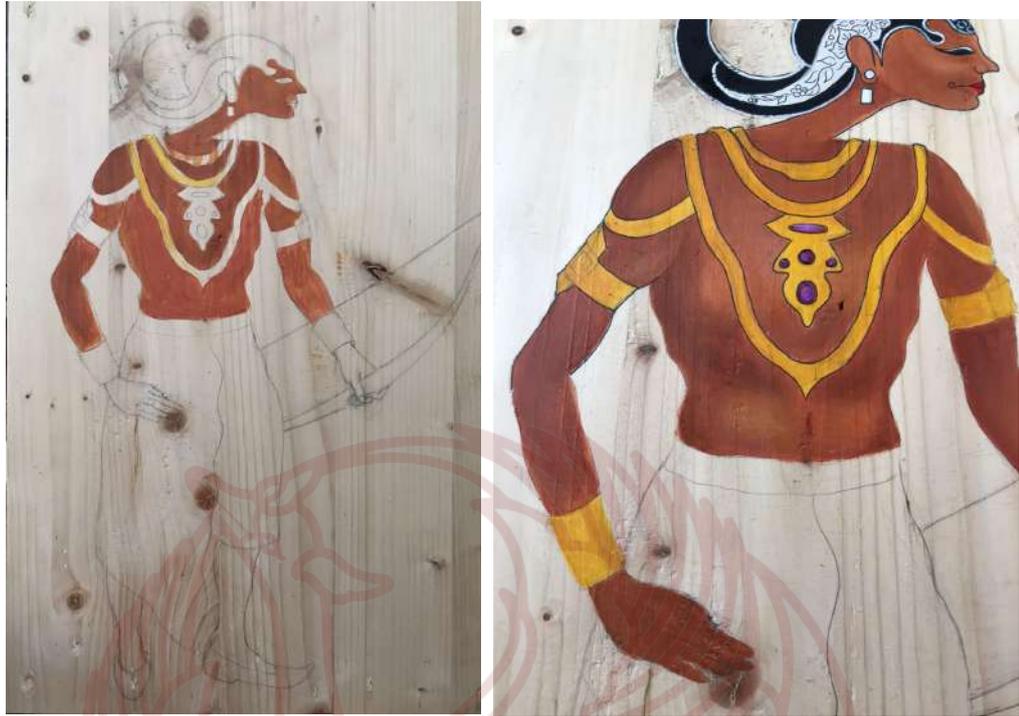
4. Ketiga, pembentukan atau perwujudan: Sketsa yang dipilih kemudian dipindahkan ke dalam media lukis berupa papan kayu ukuran 60 cm x 40 cm menggunakan bahan pensil 2B. Selanjutnya melukis obyek menggunakan kuas sampai semua bagian terisi warna. Selanjutnya memberi kontur pada obyek lukis untuk mempertegas obyek menggunakan drawing pen agar bentuknya tampak lebih kuat dan massif.



Gambar 13 dan 14 Proses Pewarnaan



Gambar 15 dan gambar 16 Proses Pewarnaan  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 1 Oktober 2022)



Gambar 17 dan Gambar 18 Proses Pewarnaan  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 4 Oktober 2022)

5. Keempat, Penyajian: Setelah karya lukis selesai, dapat dipasang pada dinding dengan menggantungnya.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Berdasarkan bentuk penelitian artistik dan jenis data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

1. Studi pustaka; dilakukan terhadap karya ilmiah berupa jurnal dan buku terkait di perpustakaan pribadi, perpustakaan ISI Surakarta, perpustakaan ISI Yogyakarta, Perpustakaan Sekolah Pascasarjana UGM dan penelusuran jejaring internet. Penelusuran pustaka ini penting dilakukan untuk mengetahui perkembangan seni lukis media batu di berbagai tempat.

2. Wawancara; dilakukan terhadap orang yang berkompeten dan memiliki pengalaman dalam menciptakan karya Seni rupa 2 dimensi semi 3 dimensi maupun 3 dimensi. Wawancara akan dilakukan terhadap Nanang Garuda di Yogyakarta, beliau dianggap banyak menciptakan karya semi 3 dimensi maupun 3 dimensi. Karena penulis masih perlu banyak mengetahui tentang merangkai karya semi 3 dimensi. Wawancara ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana pengalaman dan bagaimana cara mewujudkan karya yang baik dan cocok digunakan dalam penciptaan karya penulis.

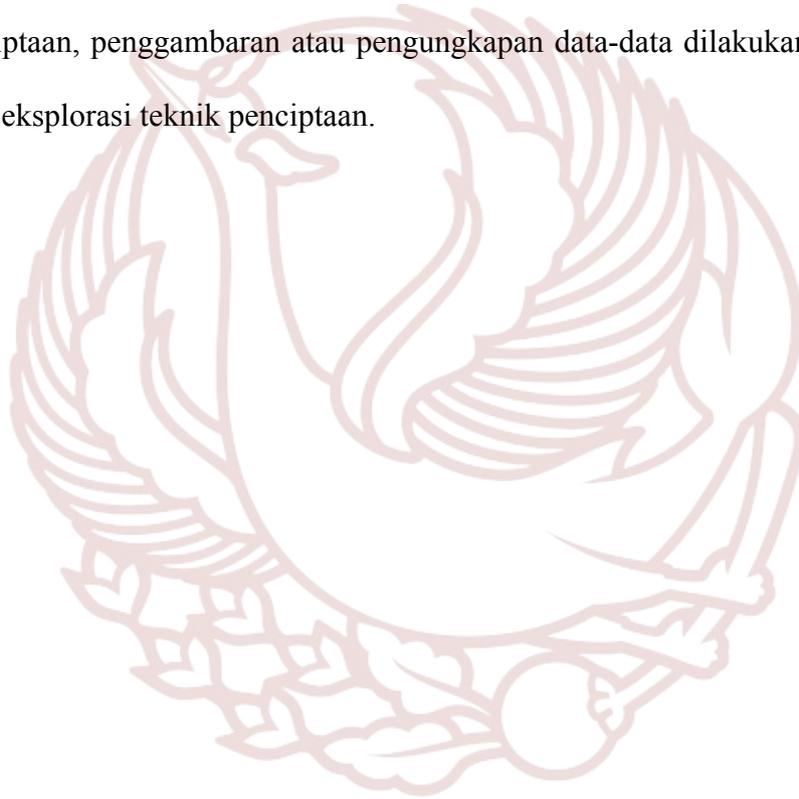
Selain itu wawancara juga akan dilakukan pada pedagang di Pasar Triwindu Surakarta yang banyak mengetahui tentang karya seni klasik.

3. Observasi adalah sebuah pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang ada dalam sebuah penelitian. Observasi akan dilakukan di mana obyek karya 2 dimensi dan karya semi 3 dimensi yang memiliki relevansi dengan penciptaan ini dapat ditemui. Antara lain karya semi 3 dimensi seperti karya Nanang Garuda di studio Nanang Garuda di Yogyakarta. Selain itu juga observasi akan dilakukan di Pasar Triwindu Surakarta, di mana banyak produk karya seni wayang klasik semi 3 dimensi yang dapat digali dan dikembangkan ke dalam karya seni kontemporer.

#### **F. Analisis Data Yang Digunakan**

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data dapat dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah teknik analisis data secara deskriptif. Analisis data deskriptif merupakan teknik analisis yang dipakai untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian. Pemilihan teknik analisis data deskriptif dirasakan tepat digunakan dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini, karena pengalaman penciptaan, penggambaran atau pengungkapan data-data dilakukan berdasarkan hasil eksplorasi teknik penciptaan.



## **BAB IV**

### **HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

Karya seni wayang kontemporer yang dihasilkan bersumber dari eksplorasi wayang purwa dalam wiracarita Mahabharata. Dalam kisah Mahabharata ada 2 pewaris tahta kerajaan Kuru yang berpusat di Hastinapura yaitu Dretarastra dan Pandu Dewanata. Dretarastra adalah anak tertua dari keturunan kerajaan Kuru tetapi karena memiliki kekurangan yakni matanya buta maka adiknya Pandu yang bertahta menjalankan pemerintahan kerajaan Kuru. Dretarastra dan Pandu memiliki anak-anak yang merupakan pewaris kerajaan kelak. Anak-anak Dretarastra dikenal dengan Kurawa dan anak-anak Pandu dikenal dengan Pandawa Lima karena terdiri dari lima bersaudara yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Anak-anak Pandu yakni Pandawa Lima lebih disukai masyarakat Kuru karena tingkah laku dan moralnya yang baik dibanding anak-anak Kurawa. Sehingga masyarakat Kuru pun lebih memihak kepada Pandawa. Inilah alasan mengapa Pandawa Lima dipilih untuk diwujudkan ke dalam bentuk karya seni lukis pada penciptaan ini. Agar dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Karya yang diciptakan merupakan eksplorasi bentuk wayang kulit purwa menjadi bentuk wayang kontemporer. Eksplorasi yang dilakukan pertama adalah dengan mengubah bentuk tubuh wayang dari bentuk wayang semula yang bernuansa dekoratif menjadi figur bentuk tubuh manusia secara realistik, aksesoris seperti perhiasan kalung, gelang, anting tetap digambarkan hampir

menyerupai bentuk yang sudah ada, karakter bentuk kepala dan asesorisnya tetap dipertahankan, namun wajahnya dideformasi menyesuaikan watak wayang. Adapun untuk memberi ciri khas pada ke-lima lukisan wayang yang diciptakan masing-masing dibentuk sesuai dengan karakter atau watak dan kebiasaan dari ke lima Pandawa Lima tersebut dengan mengenakan atau membawa peralatan seperti gadah, panah, pedang dan buku. Warna yang digunakan terutama pada kain/pakaian digunakan warna-warna mencolok agar terkesan lebih kekinian. Ke-lima wayang tersebut dibuat pada panel kayu ukuran 40 cm x 60 cm dengan bahan acrylic. Berikut adalah hasil karya yang dihasilkan :

#### **A. Yudhistira**

Yudistira merupakan putra tertua Pandu dari 5 bersaudara, merupakan putra mahkota yang kelak menjadi pewaris tahta Kuru di Hastinapura. Yudhistira dalam bahasa Sansekerta bermakna "teguh atau kokoh dalam peperangan". Yudhistira digambarkan berdiri menghadap kepada ke-empat adik-adiknya seolah-olah sedang memberi nasehat kepada adik-adiknya. Warna yang digunakan adalah warna hijau sebagai lambang kesuburan menggambarkan bahwa seorang raja haruslah memberi motivasi kepada seluruh rakyatnya agar menjadi makmur masyarakat dan kerajaannya.



Gambar 19  
Wayang Purwa “Yudhistira”, Acrylic pada kayu, 60 cm x 40 cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 2 ktober 2022)

## **B. Bima**

Bima adalah seorang tokoh protagonis dalam wiracarita *Mahabharata* Ia merupakan putra Kunti dan dikenal sebagai tokoh Pandawa yang kuat, selalu bersifat kasar dan menakutkan bagi musuh, walaupun sebenarnya berhati lembut. Di antara Pandawa, dia berada di urutan kedua dari lima bersaudara. Bima dalam penciptaan karya ini berdiri menghadap ke kiri atau menghadap kakanya

Yudhistira dalam posisi siap membantu kakanya. Digambarkan sosok yang bertubuh besar dan kuat, senjata yang dibawanya adalah sebuah Gadah sebagai lambing kekuatannya. Warna pada kain yang digunakan adalah warna merah sebagaimana watak Bima yang kuat dan pemberani.



Gambar 20  
Bima, Acrylic pada panel kayu, 40 cm x 60 cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 12 Oktober 2022)

### C. Arjuna

Arjuna adalah nama seorang tokoh protagonis dalam wiracarita *Mahabharata* Ia dikenal sebagai anggota Pandawa yang berparas menawan dan berhati lemah lembut. Dalam *Mahabharata* diriwayatkan bahwa ia merupakan putra Prabu Pandu raja di Hastinapura dengan Kunti, putri Prabu Surasena raja Wangsa Yadawa di Mathura *Mahabharata* mendeskripsikan Arjuna sebagai teman dekat Kresna, yang disebut dalam kitab *Purana* sebagai awatara (penjelmaan) Dewa Wisnu. Hubungan antara Arjuna dan Kresna sangat erat, sehingga Arjuna meminta kesediaannya sebagai penasihat sekaligus kusir kereta Arjuna saat perang antara Pandawa dan Korawa berkecamuk (*Bharatayuddha*).

Arjuna dalam penciptaan karya ini digambarkan kepalanya menghadap ke kiri di mana Arjuna siap membantu kakaknya menjaga keluarga dan kerajaannya. Arjuna sebagaimana dalam kisahnya dalam Mahabharata adalah sosok pemanah terbaik seantero negaranya. Anak panah dan busur adalah aksesori yang disematkan pada sosok Arjuna. Senjata panah adalah ciri khas Arjuna. Warna pada kain yang digunakan adalah warna ungu yang melambangkan seorang yang bijaksana.



Gambar 21  
Wayang Purwa “Arjuna”, Akrilik pada kayu, 60 cm x 40 cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta, 16 Oktober 2022)

#### **D. Nakula**

Nakula adalah seorang tokoh protagonis dalam wiracarita *Mahabharata*. Ia merupakan putra Madri dan Pandu. Ia adalah saudara kembar Sadewa dan dianggap putra Dewa Aswin dewa tabib kembar. Menurut kitab *Mahabharata* Nakula sangat tampan dan sangat elok parasnya. Menurut Drupadi Nakula merupakan suami yang paling tampan di dunia. Namun, sifat buruk Nakula adalah membanggakan ketampanan yang dimilikinya. Hal itu diungkapkan oleh Yudistira dalam kitab *Mahaprasthanikaparwa*. Selain tampan, Nakula juga

memiliki kemampuan khusus dalam merawat kuda dan astrologi. Nakula digambarkan menghadap ke-kiri mengikuti Bima dan Arjuna dengan maksud menghadap kakanya Yudhistira yang siap membantu kakaknya membela keluarga dan kerajaannya. Nakula digambarkan memegang senjata berupa pedang, warna pada kain menggunakan warna kuning kehijauan untuk menggambarkan sosok Nakula penuh semangat dan gairah serta memiliki daya tarik atau ketampanan di antara saudara-saudaranya.

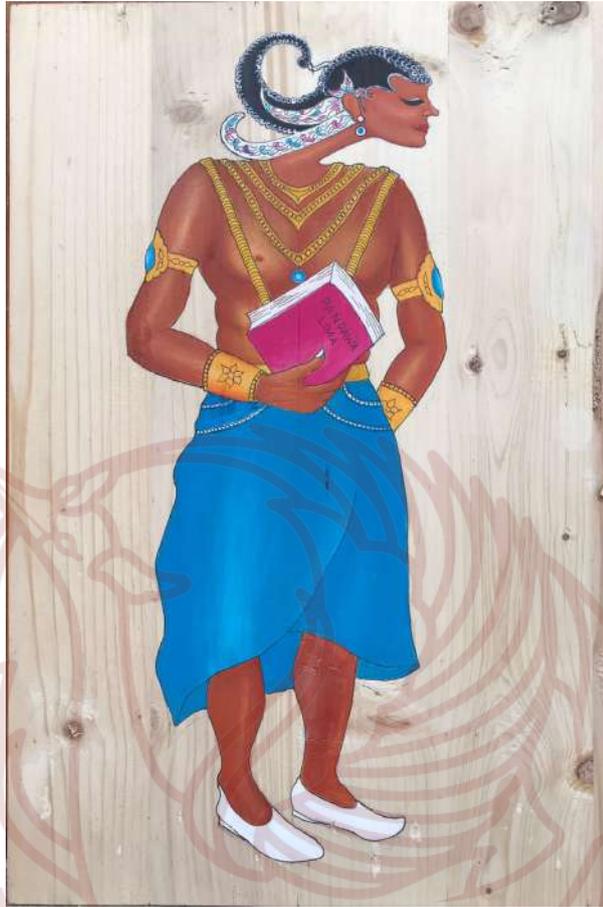


Gambar 22  
Nakula, Acrylic pada panel kayu, 60 cm x 40 cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta 2 November 2022)

## **E. Sadewa**

Sadewa adalah salah satu tokoh utama dalam wiracarita *Mahabharata*. Ia merupakan anggota Pandawa yang paling muda, yang memiliki saudara kembar bernama Nakula. Meskipun kembar, Nakula dikisahkan memiliki wajah yang lebih tampan daripada Sadewa, sedangkan Sadewa lebih pandai daripada kembarannya. Dalam hal perbintangan atau astronomi, kepandaian Sadewa jauh di atas murid-murid Drona yang lain. Selain itu, ia juga pandai dalam hal beternak sapi. Maka ketika para Pandawa menjalani hukuman menyamar selama setahun di Kerajaan Matsya akibat kalah bermain dadu melawan Korawa, Sadewa pun memilih peran sebagai seorang gembala sapi bernama Tantripala.

Sadewa digambarkan berdiri dengan kepala menghadap ke-kiri mengikuti kakak-kakaknya. Sosoknya yang cerdas digambarkan dengan membawa kitab/buku. Buku disini digambarkan berwarna pink sebagai lambing kasih sayang pada keluarga dan kerajaannya. Warna pada kain yang digunakan adalah warna biru melambangkan kesetiaan.



Gambar 23  
Sadewa, Acrylic pada panel kayu, 60 cm x 40 cm, 2022  
(Sumber: Foto Batara Bugis, Surakarta 7 November 2022)

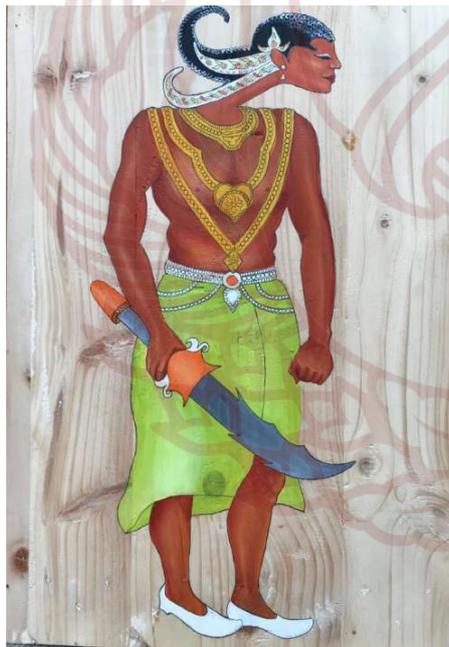
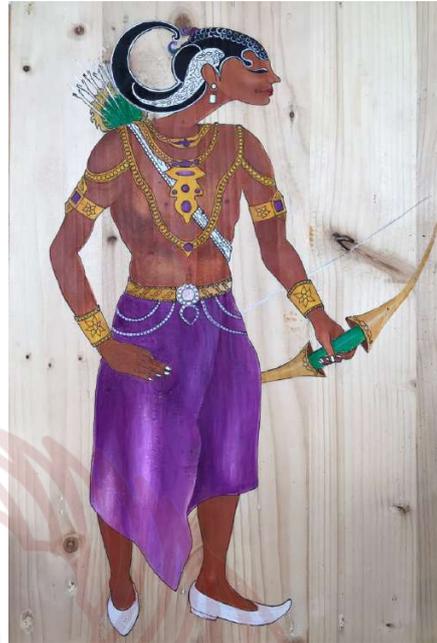
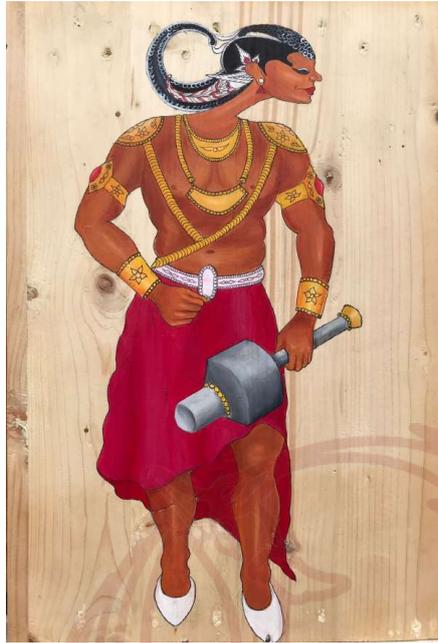
## **BAB V**

### **LUARAN PENELITIAN**

Hasil akhir penelitian artistik judul "Eksplorasi Wayang Kulit Purwa dalam Kisah Mahabarata ke dalam Bentuk Wayang Kontemporer adalah karya seni lukis. Karya seni lukis ini kemudian dipamerkan di Gedung Teater Besar ISI Surakarta pada tanggal 30 November 2022 bertepatan dengan Seminar Nasional dan Pameran Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat "Seni, Teknologi dan Masyarakat #7".

Berikut adalah hasil karya lukisan yang akan dipamerkan di Teater Besar ISI Surakarta.





## DAFTAR PUSTAKA

Adian, Donny Gahral. (2002), *Pilar-Pilar Filsafat Kontemporer*, Jalasutra, Yogyakarta.

Apriyatno, Veri. (2009). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*, PT. Kawan Pustaka, Jakarta Selatan.

Dermawan T., Agus, (1999). Seni Lukis Kontemporer Indonesia 1950-1999 dalam *Perjalanan Seni Rupa Indonesia dari Jaman Pra Sejarah sampai Masa Kini*, panitia Pameran Kias 1990-1991, Jakarta.

Mulyono, Sri, (1975). *Wayang: Asal-usul, Filsafat, & Masa Depan*, Alda, Jakarta.

Piliang, Yasraf Amir. (2010), *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung.

Tim Penulis Sena Wangi, (1990). *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 3*, Sena Wangi, Jakarta.

Jurnal:

<https://media.neliti.com/media/publications/233650-perkembangan-pertunjukan-wayang-beber-ko-d2987753.pdf>

[https://www.researchgate.net/publication/324512825\\_Perkembangan\\_Wayang\\_Alternatif\\_di\\_Bawah\\_Hegemoni\\_Wayang\\_Kulit\\_Purwa](https://www.researchgate.net/publication/324512825_Perkembangan_Wayang_Alternatif_di_Bawah_Hegemoni_Wayang_Kulit_Purwa)

Artikel Internet :