

KARNA TANDING

**(Transformasi Wajah Tokoh Cerita Karna Tanding Melalui Penggabungan Bentuk Wajah
Wayang Orang Dengan Wayang Beber Yang Divisualisasikan Dalam Bentuk Relief)**

DESKRIPSI TUGAS AKHIR KEKARYAAN

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana (S-1)

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Program Studi Kriya Seni

Jurusan Kriya



Oleh :

RUDIANTO

NIM : 08147103

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)

SURAKARTA

2014

INVENTARIS
TGL: 10-10-2014
NO: 24/ISI/Desk. Kriya S/14

PERSETUJUAN

KARNA TANDING

**(Transformasi Wajah Tokoh Cerita Karna Tanding Melalui Penggabungan
Bentuk Wajah Wayang Orang Dengan Wayang Beber Yang Divisualisasikan
Dalam Bentuk Relief)**

Disusun oleh:

RUDIANTO

Nim. 08147103

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk dipertahankan di hadapan
dewan penguji karya seni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

pada tanggal....., 2014

Pembimbing Tugas Akhir

Menyetujui

Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn.

Prima Yustana, S.Sn, MA.

NIP. 197609112002121002

NIP. 19790111200501102

PENGESAHAN

Karya Tugas Akhir
KARNA TANDING

**(Transformasi Wajah Tokoh Cerita Karna Tanding Melalui Penggabungan
Bentuk Wajah Wayang Orang Dengan Wayang Beber Yang Divisualisasikan
Dalam Bentuk Relief)**

"BECIK KETTIK OLO KETARA"

Disusun oleh:

Rudianto

Nim. 08147103

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan di hadapan dewan penguji karya seni

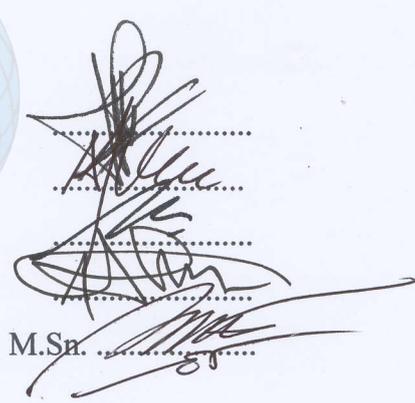
Institut Seni Indonesia Surakarta

pada tanggal

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua	: Drs. Kusmadi, M.Sn,
Sekretaris	: Afrizal, S.Sn., M.A
Penguji Bidang I	: Drs. Imam Madi, M.Sn
Penguji Bidang II	: Drs. Agus Ahmadi., M.Sn,
Pembimbing	: Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn.



Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum.

NIP. 196703051998032001

MOTTO

“BECIK KETITIK OLO KETARA”

“WONG SALAH BAKALE SELEH”

“KEJAHATAN AKAN SELALU DIKALAHKAN OLEH KEBAIKAN”



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan deskripsi Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “KARNA TANDING”(Transformasi Wajah Tokoh Cerita Karna Tanding Melalui Penggabungan Bentuk Wajah Wayang Orang Dengan Wayang Beber Yang Divisualisasikan Dalam Bentuk Relief)dapat diselesaikan dengan baik.

Deskripsi tugas akhir kekaryaannya ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S-1 Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Sejak persiapan sampai selesainya penulisan ini, banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sebagai rasa syukur dan hormat, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

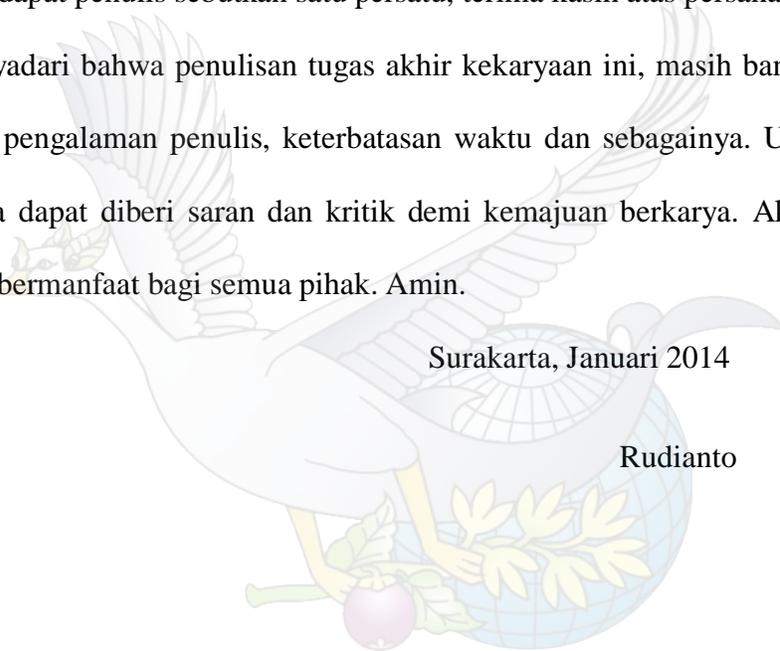
- 1) Basuki Teguh Yuwono S.Sn., M.Sn, selaku pembimbing tugas akhir, yang telah memberi arahan dan semangat sehingga penciptaan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
- 2) Veronika Kristanti P.L. S.Sn., MA, selaku Pembimbing Akademik, yang banyak membantu penulis selama perkuliahan.
- 3) Prima Yustana, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta
- 4) Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta.
- 5) Drs. Kusmadi, M.Sn, Drs. Imam Madi, M.Sn, Drs. Agus Ahmadi., M.Sn, Afrizal, S.Sn., M.A, selaku Penguji Tugas Akhir.
- 6) Empu totok, serta Bp. Sutino selaku narasumber yang telah banyak membantu dalam proses wawancara. Sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Karna Tanding.
- 7) Bapak/Ibu dosen Jurusan Kriya, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya tugas akhir kekaryaannya ini.

- 8) Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberi semangat, dukungan moral dan material, terima kasih atas kasih sayang, perhatian serta doanya selama ini.
- 9) Suryani yang selalu memberi motivasi serta menemani dalam pencarian data dalam menyelesaikan tugas akhir.
- 10) Bapak Parwanto sekeluarga, serta Sigit dan Edi, yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir
- 11) Teman-temanangkatan tahun 2008, Eko, Bagus, Dani, Fahmi, serta teman-teman Krisso yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas persahabatan kalian.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir kekaryaannya ini, masih banyak kekurangan, karena kurangnya pengalaman penulis, keterbatasan waktu dan sebagainya. Untuk itu, penulis berharap sekiranya dapat diberi saran dan kritik demi kemajuan berkarya. Akhir kata semoga diskripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Surakarta, Januari 2014

Rudianto



ABSTRAK

Wayang kulit purwa di Indonesia merupakan sebuah mitos carita Mahabarata dan Ramayana pada zaman Hindu. Cerita Karna Tanding, merupakan bagian dari kisah Mahabarata itu sendiri, cerita tersebut merupakan suatu pertempuran yang merupakan intisari dari Mahabarata. Pertempuran antara sifat baik dan buruk dimana Pandawa (Arjuna) sebagai lambang kebaikan, sedangkan Kurawa (Adipati Karna) sebagai lambang kejahatan/buruk. Cerita Karna Tanding merupakan kisah pertempuran dua saudara kandung, akan tetapi lain ayah (Arjuna putra dewi Kunti dengan Prabu Pandudewanata, Adipati Karna putra Batara Surya dengan Dewi Kunti).

Meskipun berada di pihak Kurawa, namun Adipati Karna merupakan seorang kesatria yang teguh pendirian. Ia rela mengorbankan dirinya sebagai tumbal dalam perang Baratayuda karena ingin menumpas kejahatan Kurawa. Kedua kesatria dalam pertempuran tersebut (Karna Tanding) merupakan seorang kesatria yang sangat sakti dan piawai dalam memanah, sehingga pertempuran dua saudara kandung itu merupakan pertempuran yang di tunggu-tunggu oleh para dewa. Pertempuran tersebut akhirnya dimenangkan oleh Arjuna setelah berhasil membunuh Karna dengan panah Pasupati hingga lehernya putus.

Penulis mengambil cerita Karna Tanding tersebut sebagai ide dalam pembuatan karya dengan mentransformasikan bentuk wajah wayang Beber dan wayang Orang pada tokoh utama Adipati Karnadan Arjuna (wayang Orang) dengan Raden Panji (wayang Beber), Prabu Kresna (wayang Orang) dengan Prabu Lembu Amiluhur (wayang Beber), Prabu Salya (wayang Orang) dengan Prabu Klono Sewandono (wayang Beber). Namun demikian, dalam cerita tersebut hanya difokuskan pada pertempuran di atas kereta. Cerita Mahabarata serial Karna Tanding tersebut diwujudkan menjadi bentuk *relief* menggunakan bahan kayu yang digunakan sebagai bahan utama pembuatan karya relief dan di dukung dengan *mixs* media. Tehnik yang digunakan dalam mewujudkan *relief* tersebut antara lain: ukir, kolase, cetak (eksperiment). Penciptaan karya tugas akhir ini keaslian ataupun originalitasnya dapat dipertanggungjawabkan.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
1. Batasan Cerita.....	6
2. Bahan dan Tehnik.....	7
3. Bentuk Karya.....	7
D. TujuanPenciptaan.....	8
E. Manfaat Penciptaan.....	8
F. Tinjauan Puataka.....	9
G. Originalitas.....	11
1. Originalitas Cerita.....	11
2. Originalitas Bentuk Tokoh.....	11
H. Metode Penciptaan.....	14
1. Metode Penciptaan.....	14
2. Metode Pendekatan Penciptaan.....	16
I. Sistimatika Penulisan.....	20

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema.....	21
B. Ruang Lingkup Tema.....	23
C. Tinjauan Isi Tema.....	25
1. Cerita Karna Tanding.....	25
2. Makna didalam cerita Karna Tanding.....	27
3. Perkembangan cerita Karna Tanding.....	37
4. Pengetahuan wayang Beber.....	38
5. Pengetahuan Wayang Orang.....	41
6. Tinjauan tokoh dalam cerita Karna Tanding.	42
D. Tinjauan Visual Penciptaan.....	55

BAB III : KONSEPTUAL, VISUALISASI, KALKULASI BIAYA KARYA

A. Eksplorasi Penciptaan.....	60
1. Eksplorasi Cerita.....	61
2. Eksplorasi Bentuk.....	62
3. Material.....	63
B. Perancangan Penciptaan.....	69
C. Gambar Kerja.....	83
D. Pemilihan Bahan.....	93
1. Bahan Baku.....	93
2. Bahan Bantu.....	94
3. Bahan Penunjang.....	95
4. Bahan Finishing.....	96
E. Perwujudan Karya.....	97
1. Penyediaan Bahan Dan Alat.....	98
2. Tahap Pengerjaan.....	104
F. Tahap Finishing.....	111
1. Finishing Pertama.....	111
2. Finishing Kedua.....	117
G. Kalkulasi Biaya.....	121

BAB IV ULASAN KARYA

A. Kerumitan..... 124
B. Kesungguhan 133
C. Kesatuan..... 134

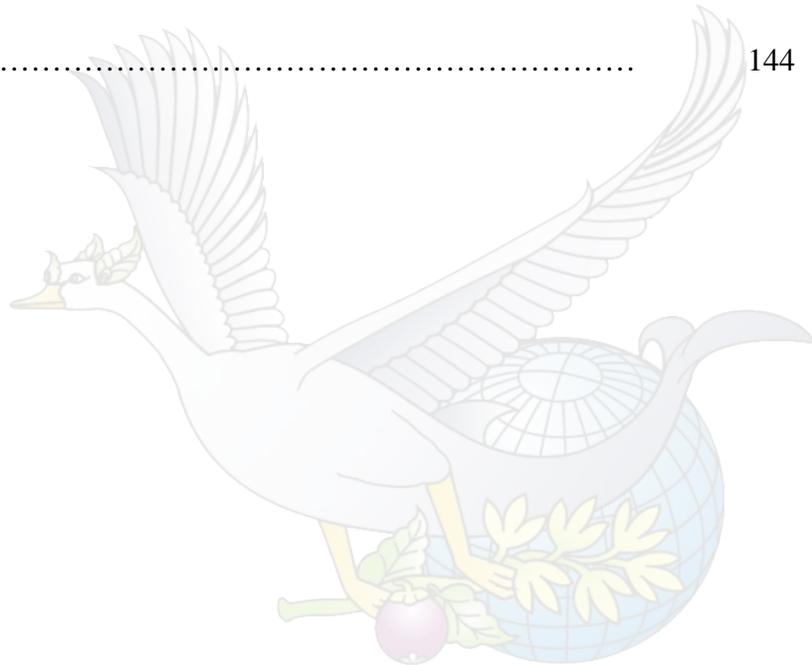
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 138
B. Saran-Saran..... 139

DAFTAR PUSTAKA 140

GLOSARIUM..... 142

LAMPIRAN..... 144



DAFTAR BAGAN DAN TABEL

	Halaman
1. Bagan Penciptaan Karya.....	19
2. Rincian Bahan Baku.....	121
3. Rincian Bahan Penunjang.....	122



DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Tokoh Adipati Karna Wayang Orang	45
Gambar 2	Tokoh Raden Arjuna Wayang Orang.....	47
Gambar 3	Tokoh Prabu Kresna Wayang Orang.....	50
Gambar 4	Tokoh Prabu Salya Wayang Orang.....	52
Gambar 5	Tokoh Raden Panji Asmoro Bangun Wayang Beber.....	53
Gambar 6	Tokoh Prabu Lembu Amiluhur Wayang Beber.....	54
Gambar 7	Tokoh Prabu Klono Sewandono Wayang Beber.....	55
Gambar 8	Relief Ukir Kayu Cerita Karna Tanding.....	56
Gambar 9	Relief Karna Tanding.....	56
Gambar 10	Lukisan Karna Tanding.....	57
Gambar 11	Lukisan Karna Tanding.....	57
Gambar 12	Lukisan Wayang Beber Gaya Pacitan.....	58
Gambar 13	Lukisan Wayang Beber Gaya Pacitan.....	58
Gambar 14	Kereta Kencana Wayang Kulit Gaya Surakarta.....	59
Gambar 15	Kipas Hias Batik motif Baratayuda.....	59
Gambar 16	Kayu Mahoni	64
Gambar 17	Kayu Trembesi.....	64
Gambar 18	Bahan Fiberglass.....	66
Gambar 19	Bambu Petung.....	67
Gambar 20	Kain Motif Batik.....	67
Gambar 21	Kulit Tersamak.....	68
Gambar 22	Bambu Dan Bulu Ayam.....	68
Gambar 23	Sketsa Alternatif 1.....	71

Gambar 24	Sketsa Alternatif 2.....	71
Gambar 25	Sketsa Alternatif 3.....	72
Gambar 26	Sketsa Alternatif 4.....	72
Alternatif 5.....	73	72
Gambar 28	Sketsa Alternatif 6.....	73
Gambar 29	Sketsa Terpilih.....	74
Gambar 30	Sketsa Alternatif 1 Prabu Salya.....	74
Gambar 31	Sketsa Alternatif 2 Prabu Salya	75
Gambar 32	Sketsa Alternatif 3 Prabu Salya	75
Gambar 33	Sketsa Alternatif 4 Prabu Salya.....	75
Gambar 34	Sketsa Alternatif 5 Prabu Salya	76
Gambar 35	Sketsa Alternatif 6 Raden Arjuna.....	76
Gambar 36	Sketsa Alternatif 7 Raden Arjuna	76
Gambar 37	Sketsa Alternatif 8 Raden Arjuna	77
Gambar 38	Sketas Alternatif 9 Raden Arjuna	77
Gambar 39	Sketsa Alternatif 10 Raden Arjuna	77
Gambar 40	Sketsa Alternatif 11 Prabu Kresna.....	78
Gambar 41	Sketsa Alternatif 12 Prabu Kresna	78
Gambar 42	Sketsa Alternatif 13 Prabu Kresna	78
Gambar 43	Sketsa Alternatif 14 Prabu Kresna	79
Gambar 44	Sketsa Alternatif 15 Adipati Karna.....	79
Gambar 45	Sketsa Alternatif 16 Adipati Karna	79
Gambar 46	Sketsa Terpilih Prabu Salya.....	80
Gambar 47	Sketsa Terpilih raden Arjuna	81
Gambar 48	Sketsa Terpilih Prabu Kresna	82
Gambar 49	Sketsa Terpilih Adipati Karna.....	82



Gambar 50	Papan Kayu.....	98
Gambar 51	Proses Pembuatan sambungan Papan	99
Gambar 52	Papan Kayu Yang Telah di Dampit.....	99
Gambar 53	Kulit Tersamak.....	100
Gambar 54	Kain Motif Batik.....	100
Gambar 55	Bahan-bahan Fiberglass.....	101
Gambar 56	Bambu dan Bulu Ayam.....	101
Gambar 57	Pahat Ukir Kayu.....	102
Gambar 58	Bor Mesin.....	103
Gambar 59	Amplas Mesin.....	103
Gambar 60	Kayu yang telah ditempel kertas desain.....	106
Gambar 61	Memperjelas Sketsa.....	106
Gambar 62	Menentukan Bentuk Tinggi Rendah Gambar.....	108
Gambar 63	Memberi Motif Ukiran (<i>matot</i>).....	109
Gambar 64	Relief yang telah selesai dipahat.....	110
Gambar 65	Proses Pengamplasan.....	112
Gambar 66	Proses membersihkan debu.....	113
Gambar 67	Pencampuran cairan anti jamur.....	113
Gambar 68	Proses Warna Dasar.....	115
Gambar 69	Proses Pewarnaan.....	115
Gambar 70	Proses Pemahatan Ulang.....	118
Gambar 71	Penambahan bentuk dari bahan Fiberglass.....	119
Gambar 72	Pembentukan Kembali Bagian Samping.....	120
Gambar 73	Adegan Arjuna Diatas Kereta.....	126
Gambar 74	Adegan Adipati Karna Diatas Keretea.....	129
Gambar 75	Adegan pertempuran Prajurit.....	130

Gambar 76	Relief Karna Tanding	144
Gambar 77	Tokoh Pendukung Pada Relief Karna Tanding.....	145
Gambar 78	Adegan Adipati Karna Diatas Kereta.....	145
Gambar 79	Adegan Arjuna Di atas Kereta.....	146
Gambar 80	Ornamen Pendukung Relief Karna Tanding.....	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wayang purwa adalah pertunjukan wayang yang ceritanya bersumber pada Mahabarata dan Ramayana (India). Wayang purwa terdiri dari: Wayang Kulit Purwa, Wayang Beber Purwa, Wayang Golek Sunda, Wayang Orang, Wayang Bali, dan Wayang Golek Purwa. Istilah “purwa” berasal dari kata “*parwa*” artinya yang pertama atau yang terdahulu, arti lain yaitu bagian dari cerita Mahabarata.¹ Berdasarkan data arkeologis, keberadaan seni pertunjukkan wayang di Jawa telah ada sejak abad IX-X. Fungsi pertunjukan ketika itu adalah sebagai kelengkapan ritual pemujaan roh nenek moyang sebagaimana ditunjukkan dalam ungkapan ‘*mawayang buatt hyang*’.²

Pertunjukan wayang yang masih populer saat ini yaitu wayang kulit purwa dan wayang orang. Namun demikian di kalangan masyarakat, pertunjukan Wayang Orang saat ini kalah populer dibandingkan dengan wayang kulit. Wayang Orang itu sendiri sudah ada mulai abad ke-18. Dari berbagai buku mengenai budaya wayang, wayang orang diciptakan oleh Kanjeng Adipati Mangkunegara I pada tahun 1757-1795 M. Wayang Orang merupakan seni drama tari yang mengambil cerita Mahabarata dan Ramayana sebagai induk ceritanya. Wayang

¹Sri Mulyono, “*Wayang , Asal Usul, Filsafat, dan Masa Depan*nya”. Jakarta: Inti Idayu Press, 1982, 5.

²Timbul Haryono, “*Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*”. Penerbit ISI Press Solo, 2008. 4.

Orang juga merupakan perwujudan drama tari dari wayang kulit yang diperankan oleh manusia.³

Wayang Purwa merupakan pencerminan dari kehidupan manusia di dunia. Cerita Mahabarata adalah kisah seputar perseteruan keluarga Kuru yaitu Pandawa dan Kurawa. Puncak cerita tersebut ialah perang Baratayuda di Tegal Kurusetra. Salah satu pembabakan dalam perang tersebut adalah Karna Tanding yang mengisahkan pertempuran dua saudara kandung antara Adipati Karna yang dikenal juga dengan nama Karna, Basukarna, Suryatmaja dan Raden Arjuna yang juga biasa di sebut Permadi, Arjuna, Janaka, dsb. Pertempuran tersebut merupakan simbol dari sifat baik dan buruk, yaitu Pandawa (Raden Arjuna) sebagai lambang kebaikan sedangkan Kurawa (Adipati Karna) sebagai lambang kejahatan.

Tokoh dalam pertempuran Karna Tanding tersebut ialah Adipati Karna dan Raden Arjuna. Adipati Karna merupakan putra dari Batara Surya dengan Dewi Kunti pada saat bertapa, ia dilahirkan melalui telinga (Adipati Karna lahir sebelum Dewi Kunti menikah). Karena dianggap sebagai aib dalam keluarga kerajaan, bayi tersebut kemudian dibuang ke sungai Gangga dan ditemukan oleh seorang kusir bernama Adirata (Bayi tersebut akhirnya menjadi manusia yang beruntung, karena dibesarkan oleh Adirata. Pada saat pendadaran Saka Lima Karna di angkat menjadi Raja Awangga oleh Prabu Duryudana, karena telah di hina oleh Resi Krepa untuk menandingi Arjuna dalam adu memanah. Merasa

³R.M. Soedarsono. *'Wayang Wong' The stake ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Gajah Mada Universiti Press. 1984, 1990.

berhutang budi kepada Prabu Duryudana, dalam perang Baratayuda Adipati Karna memihak Kurawa.

Berbeda dengan Raden Arjuna yang merupakan putra dari Dewi Kunti dengan Prabu Pandudewanata. Raden Arjuna lahir dan berkembang langsung di negeri Amarta dan menjadi salah satu dari ke lima Pandawa (penengah Pandawa). Maka dari itu dalam perang Baratayuda, Arjuna berpihak pada Pandawa.

Pertempuran kedua saudara satu ibu lain bapak tersebut diceritakan sangat *heroik* dan *romantisme* (perang tersebut merupakan pertarungan dua kesatria yang sama-sama sakti), mereka saudara kandung namun keduanya mengemban kewajiban mulia sebagai kesatria yang harus duduk sebagai senopati perang. Basukarna bersedia menjadi senopati Kurawa dikarenakan telah berhutang budi kepada Prabu Duryudana. Namun demikian, selain sebagai rasa balas budi, perang tersebut juga bertujuan untuk segera menumpas kejahatan Kurawa.

Pertempuran adalah sebagai simbol sifat nafsu manusia yang tidak pernah mau mengerti tentang peradaban yang agung. Selama kita masih merasa hebat masih merasa kuat dan masih merasa segalanya, selama itu pula hidup kita tidak akan pernah damai dan tentram. Begitu pula dengan sifat baik dan buruk, apabila sifat buruk itu semakin merajalela, maka akan lebih banyak yang celaka akhirnya. Oleh karena itu, keburukan harus dimusnahkan. Adipati Karna dalam cerita Karna Tanding, rela menjadi tumbal dalam perang Baratayuda melawan saudaranya sendiri, dikarenakan ingin segera menumpas keserakahan serta kejahatan Prabu Duryudana (Kurawa). Cerita Karna Tanding memuat berbagai pesan yaitu falsafah dan filsafat, Karna tanding juga merupakan suatu perlambang

pertempuran antara sifat baik dan buruk yang dimenangkan oleh kebaikan, dari berbagai alasan itulah penulis tertarik dengan cerita Karna Tanding untuk digunakan sebagai ide dalam pembuatan karya tugas akhir dan divisualisasikan dalam bentuk relief.

Selain pertunjukan wayang kulit maupun wayang Orang yang menceritakan kisah Mahabarata dan Ramayana, dunia pewayangan di Jawa terdapat juga wayang Beber. Menceritakan kisah Raden Panji dengan Dewi Sekartaji. Cerita pewayangan khas Jawa ini disajikan dalam bentuk lukisan kain yang di beberkan. Sesuatu yang menarik dalam wayang beber adalah tiap tokoh dibuat dengan ciri mata terpisah, hidung lebih panjang, dan wajah menyerupai bentuk segi tiga yang menggambarkan perjalanan ruang waktu. Tiap adegan dalam cerita tersebut mencerminkan masa lalu, masa sekarang dan akan datang.

Penggambaran ruang waktu itulah yang membuat penulis tertarik untuk mewujudkan karya dengan cerita Karna Tanding (cerita Mahabarata versi wayang Orang). Tokoh yang terdapat pada cerita Karna Tanding yang terdiri dari (Raden Arjuna, Prabu Kresna, Prabu Salya, dan Adipati Karna) akan ditransformasikan dengan penggabungan bentuk wajah wayang Orang dengan wayang Beber (tokoh Raden Panji, Prabu Lembu Amiluhur, dan Prabu Klono Sewandono). Penyajian karya ini diterapkan dengan media utama kayu yang di dukung menggunakan bahan mixs media dan diwujudkan dalam bentuk relief.

Relief adalah seni pahat dan ukiran 3 dimensi yang biasanya dibuat diatas batu. Bentuk ukiran ini biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, monument dan tempat-tempat bersejarah kuno. Penciptaan karya ini diwujudkan dalam

bentuk relief dengan harapan, lebih menarik, mudah di pahami ceritanya dan memperjelas karakter penokohan dari hasil transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Orang dengan Wayang Beber.

Cerita Karna Tanding dalam penciptaan ini akan dibuat menggunakan kayu sebagai bahan utama dan didukung dengan bahan mixs media. Bahan-bahan tersebut digunakan dalam membuat karya dengan tujuan mencapai bentuk sesuai dengan penokohan. Sedangkan tokoh pendukung (prajurit) maupun ornamen menggunakan campuran resin dan katalis (fiberglass), agar sesuai dengan tematik yang nyata serta memperjelas tiap elemen pendukung, digunakan juga kulit tersamak (sebagai tali kekang kuda), kain motif batik (sebagai jarit), bambu dan bulu ayam (sebagai senjata-senjata perang), tulang binatang (sebagai penggambaran bangkai binatang), serta Logam Kuningan (untuk mewujudkan karakter pada muka tokoh sebagaimana pada wayang Beber).

B. Rumusan Masalah

Bentuk dan cerita Karna dengan Arjuna biasanya dijumpai dalam wayang kulit Purwa, wayang Orang, lukisan pada kain, lukisan kaca, *relief* pada kayu maupun logam, serta motif batik. Namun demikian dalam penciptaan karya atas latar belakang cerita tersebut, akan dikemas menggunakan berbagai media atau bahan, serta menggabungkan bentuk wajah wayang Orang dengan wayang Beber. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain cerita Karna Tanding dengan penggabungan wajah Wayang Beber dan Wayang Orang untuk divisualisasikan menjadi karya berupa relief dengan bahan mixs media ?...
2. Bagaimana memvisualisasikan desain cerita Karna Tanding menjadi relief, dari hasil transformasi bentuk wajah Wayang Orang dan Wayang Beber menggunakan bahan mixs media ?...
3. Bagaimana memilih bahan, alat, serta teknik yang sesuai untuk mewujudkan bentuk relief yang estetik ?...

C. Batasan Masalah

Supaya cerita Karna Tanding pada karya ini tidak membias atau sesuai dengan nilai-nilai yang ada, dalam penciptaan karya ini harus diadakan batasan-batasan di antaranya: batasan cerita, material, teknik serta bentuk. Untuk memperjelas batasan penciptaan tersebut, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Batasan cerita

Karna Tanding dalam dunia pewayangan dimulai dari pengangkatan Adipati Karna setelah gugurnya Resi Durna dan Resi Abiyasa, kematian Dursasana, pertemuan antara Dewi Kunti dengan Adipati Karna, serta pertempuran Adipati Karna dengan Raden Arjuna hingga tewasnya Adipati Karna. Namun demikian, dalam penciptaan karya ini lebih difokuskan pada cerita Karna Tanding adegan pertarungan di atas kereta.

2. Bahan dan Teknik

Pembuatan karya tugas akhir cerita Karna Tanding ini menggunakan bahan utama Kayu Trembesi dan Mahoni, teknik pengerjaannya dengan cara di pahat bentuk relief timbul. Untuk mencapai kesan nyata dalam pertarungan digunakan juga bahan bantu, antara lain: resin dan katalis (*fiberglass*), teknik pengerjaannya dengan cara dicetak. Supaya terlihat nyata dalam pertarungan, digunakan juga kain motif batik, kulit tersamak, tulang binatang, bambu dan bulu ayam. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan ke lima bahan tersebut dengan cara direkatkan (*kolase*). Selain itu, untuk mencapai bentuk wajah Wayang Beber, digunakan bahan logam Kuningan, teknik pengerjaannya dengan cara memberi lubang bagian yang diinginkan, selanjutnya logam kuningan direkatkan.

3. Bentuk Karya

Cerita Karna Tanding (penokohan) biasanya divisualisasikan dalam bentuk wayang kulit Purwa dan wayang Orang. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, cerita Karna Tanding divisualisasikan dari hasil transformasi bentuk wajah Wayang Beber dengan Wayang Orang yang difokuskan pada tokoh utama, dan diwujudkan kedalam bentuk relief.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya tugas akhir dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk membuat desain atau gambar kerja cerita Karna Tanding dari hasil transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Beber dan Wayang Orang pada tokoh utama yang diwujudkan menjadi relief.
2. Dapat memilih bahan yang sesuai dan menggunakan teknik yang tepat dalam menciptakan karya relief.
3. Dapat memvisualisasikan desain cerita Karna Tanding dengan hasil transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Beber dan Wayang Orang dalam bentuk relief.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diperoleh dari hasil cipta karya tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, lebih memperkaya pengetahuan penulis tentang kebudayaan asli Indonesia, khususnya dunia pewayangan, selain itu juga menambah pengalaman konsep karya dalam pembuatan relief.
2. Bagi ilmu pengetahuan, diharapkan akan menambah referensi dan perbendaharaan dalam penciptaan karya seni rupa dengan cerita pewayangan.
3. Bagi Masyarakat, relief cerita Karna Tanding transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Orang dan Wayang Beber ini, diharapkan masyarakat dapat menikmati cerita dan tidak melupakan kesenian wayang Beber, sehingga tetap terjaga kelestariannya.

F. Tinjauan Pustaka

Amir Mertosedono. *Sejarah Wayang, Asal-usul, Jenis dan Cirinya*. Semarang : Dahara Prize, 1986. Terdapat tulisan Jawa kuno dari tantu pagelaran yang menceritakan mengenai adanya bumi dan dewa-dewa : Syiwa, Wisnu dan lain-lain yang turun ke bumi untuk memainkan wayang serta menjelaskan tentang asal-usul dan silsilah wayang. Buku ini membantu penulis dalam mengetahui kegunaan serta sejarah wayang. Namun dalam buku tersebut tidak membahas secara spesifik mengenai cerita Karna Tanding.

Timbul Haryono. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. ISI Solo : Press, 2008. Terdapat dalam buku yang diterbitkan tahun 2009. Dalam buku ini dibahas tentang fungsi pertunjukan wayang kulit sebagai kelengkapan ritual pemujaan roh nenek moyang. Buku ini membantu penulis untuk mengetahui lebih jelas tentang fungsi wayang kulit pada zaman dahulu. Akan tetapi dalam buku ini tidak banyak menyinggung tentang fungsi pertunjukan wayang cerita Karna Tanding.

Timbul Haryono. *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang dan Waktu*. Jakarta Selatan : Wedatama Widya Sastra, 2009. Buku ini membahas tentang keberadaan wayang pada masa kini hingga telah diakui oleh badan dunia. Membantu penulisan dalam pembuatan laporan dan mengetahui keberadaan kesenian masa kini. Buku ini juga tidak membahas tentang cerita Karna Tanding dan Wayang Beber saat ini.

Njoman S. Pendit. *Mahabarata (sebuah perang dahsyat di medan kurusetra)*. Djakarta : Bratara, 1970. Buku ini membahas tentang cerita

Mahabarata mulai dari awal hingga akhir. Buku ini membantu penyusunan penulis untuk lebih mendalami tentang cerita Karna Tanding serta membantu dalam penulisan. Terdapat cerita Karna Tanding akan tetapi tidak bergambar.

Wawan Susetya. *Bharatayuda*. Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2007. Isi buku ini membahas tentang cerita Mahabarata mulai dari awal hingga akhir. Buku ini membantu penulis untuk lebih mendalami tentang cerita Karna Tanding serta membantu dalam penulisan. Buku ini banyak menceritakan tentang pertarungan Karna Tanding dan pesan didalamnya akan tetapi tidak dilengkapi dengan ilustrasi Wayang Beber.

Bagyo Suharyono. Tesis: *Wayang Beber Wonosari 1900-1990*. Yogyakarta, 1996. Dalam buku tersebut membahas secara spesifik tentang Wayang Beber Wonosari, terdapat juga beberapa contoh gambar Wayang Beber gaya Wonosari dan Pacitan. Membantu penulis dalam pembuatan laporan Tugas Akhir dan menambah referensi tentang karakter Wayang Beber yang digunakan dalam pembuatan karya.

R.M. Soedarsono. "Wayang Wong" *The stake ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Yogyakarta : Gajah Mada Universiti Press, 1984,1990. Buku ini membahas tentang sejarah dan perkembangan wayang Wong (orang). Tidak terdapat tulisan tentang cerita Karna Tanding dan wayang Beber dalam buku ini. Akan tetapi buku ini membantu penulis dalam pembuatan laporan serta mengetahui sejarah tentang wayang wong.

G. Originalitas

Kecenderungan manusia untuk berfikir kritis dan kreatif bersifat kebaruan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan peradaban manusia. Keinginan naluriah untuk selalu mewujudkan hasil dari ide-ide, baik yang bersifat inovasi ataupun memunculkan kembali ide-ide yang sudah ada kedalam suatu pembaharuan karya. Adapun dengan sistem perwujudan tersebut, keaslian ataupun originalitas karya dapat dipertanggungjawabkan. Beberapa hal yang menjadi landasan keaslian karya tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Originalitas Cerita

Karya *relief* cerita Karna Tanding yang bersumber pada versi Jawa, namun demikian cerita yang diangkat oleh penulis lebih difokuskan pada adegan pertarungan diatas kereta, dengan latar belakang pertarungan *heroik* dari kedua sisi. Cerita Karna Tanding ini lebih ditekankan pada aspek nilai-nilai ketika seorang kesatria harus mengemban kewajibannya sebagai seorang panglima perang membela Negara, kebenaran, dan kewajiban serta balas budi yang baik. Selain itu, ditampilkan pula suasana hiruk piruk pertarungan di Padang Kurusetra sebagai bigrounnya.

2. Originalitas Bentuk Tokoh

Wayang di Jawa biasanya divisualisasikan dalam bentuk wayang kulit, wayang Orang serta wayang Beber dengan berbagai ciri dan karakter masing-masing. Adapun tokoh utama pada karya yang dibuat, merupakan hasil transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Orang dengan Wayang

Beber (Raden Arjuna dengan Raden Panji, Prabu Kresna dengan Prabu Lembu Amiluhur, Prabu Salya dengan Prabu Klono Sewandono, dan Adipati Karna dengan Raden Panji). Transformasi penggabungan bentuk wajah Wayang Orang dengan Wayang Beber tersebut dilakukan dengan cara membuat desain-desain, sehingga ditemukan bentuk karya baru yang benar-benar original. Diharapkan dengan mentransformasikan dengan cara menggabungkan bentuk wajah dari tokoh Wayang Orang dan Wayang Beber yang telah dipilih untuk menemukan bentuk yang baru, tetapi tidak merubah karakter tokoh yang sifatnya telah baku. Untuk lebih memperjelas tentang keaslian karya tersebut, maka akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tokoh Raden Arjuna

Bentuk wajah pada tokoh Raden Arjuna Wayang Orang digabungkan dengan bentuk wajah Wayang Beber tokoh Raden Panji. Penggabungan bentuk wajah tersebut terletak pada mata yang dibuat menyerupai Wayang Beber dengan ciri mata terpisah (lebih menonjol keluar). Bentuk bibir dibuat menyerupai Wayang Orang. Bagian muka dibuat dengan bentuk segi tiga yang menyerupai Wayang Beber, gelung rambut tokoh Arjuna dibuat dengan bentuk Wayang Orang supaya karakter penokohan tercapai. Ditambah juga rambut terurai agar lebih memberi kesan *heroik*.

b. Tokoh Prabu Kresna

Bentuk wajah Prabu Kresna (wayang Orang) dibuat dari hasil mentransformasikan bentuk wajah Prabu Lembu Amiluhur (wayang Beber). Hasil dari transformasi tersebut terletak pada bentuk mata yang

dibuat menyerupai Wayang Beber dengan ciri mata terpisah. Bentuk bibir dibuat menyerupai Wayang Orang, hidung pada tokoh Prabu Kresna menggunakan bentuk Wayang Beber yaitu lebih panjang. Bagian muka dibuat dengan bentuk segi tiga hingga menyerupai wayang Beber. Mahkota pada Prabu Kresna dibuat dengan bentuk Wayang Orang supaya terkesan lebih nyata.

c. Tokoh Prabu Salya

Bentuk wajah Prabu Salya dibuat dengan mentransformasikan bentuk wajah Wayang Orang dan Wayang Beber tokoh Prabu Klonosewandono. Dari hasil transformasi tersebut, dapat dilihat pada bentuk mata yang dibuat menyerupai wayang Beber dengan ciri mata terpisah (lebih menonjol keluar). Bibir pada tokoh Prabu Salya dibuat dengan bentuk karakter wayang Orang. Untuk mencapai keselarasan, hidung pada tokoh Prabu Salya menggunakan karakter wayang Beber yaitu lebih panjang. Mahkota pada Prabu Salya dibuat dengan bentuk wayang Orang supaya terkesan lebih nyata. Bagian muka dibuat dengan bentuk segi tiga, ditambah juga rambut terurai agar lebih memberi kesan *heroik*.

d. Tokoh Adipati Karna

Bentuk wajah Adipati Karna dibuat dengan mentransformasikan bentuk wajah wayang Orang dan wayang Beber tokoh Raden Panji. Hasil dari transformasi tersebut terletak pada bentuk mata yang dibuat menyerupai wayang Beber dengan ciri mata terpisah (lebih menonjol keluar). Bibir pada tokoh Adipati Karna dibuat dengan karakter wayang Orang. Hidung

pada tokoh Adipati Karna menggunakan bentuk wayang Beber yaitu lebih panjang, Mahkota pada tokoh Adipati Karna dibuat menyerupai bentuk wayang Orang supaya terkesan lebih nyata. Bagian muka dibuat dengan bentuk segi tiga, dan ditambah juga rambut terurai agar lebih memberi kesan *heroik*.

H. Metodeologi Penciptaan

1. Metode Penciptaan

Terciptanya suatu karya seni terjadi oleh adanya dorongan cipta, rasa, dan karsa yang dimiliki seseorang. Karya seni hadir dari upaya seniman untuk berapresiasi dan menciptakan karya-karya baru yang bersifat modern. Kreatifitas penciptaan karya yang bersifat baru baik dari bentuk, aspek teknik, demikian juga dari aspek bahan untuk mendapatkan sebuah karya yang representatif maka dibutuhkan antara lain:

a) Teknik Eksplorasi

Metode ini dilakukan dengan analisis, pencarian atau penyelidikan untuk menemukan ide atau gagasan. Tahapan tersebut dapat juga disebut tahapan mencari ilmu atau inspirasi. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

- Penjelajahan dan pencarian sumber inspirasi dilakukan di lingkungan pewayangan, pendidikan (ISI Surakarta), maupun kondisi sosial masyarakat (melihat pertunjukan wayang melalui VCD, melihat secara langsung pertunjukan wayang di daerah Wonigiri) sehingga diperoleh ide

atau gagasan dalam penciptaan karya tugas akhir sesuai tema yang diangkat.

- Kepustakaan yaitu, mengumpulkan data-data dari buku, majalah, surat kabar, maupun internet yang sesuai dengan konsep yang diambil secara relevan. Proses ini digunakan untuk mempermudah dan memperoleh referensi serta mengetahui karya-karya seni dengan cerita Karna Tanding yang telah ada.
- Mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon/symbol yang erat hubungannya dengan tema yang diambil penulis.
- Melakukan pengolahan dan analisa data sebagai referensi, selanjutnya dilakukan *kontemplasi* guna pemantapan pilihan tema.

b) Teknik *Eksperimen*

Metode yang dipergunakan oleh penyelidik terhadap objeknya dengan cara mengadakan eksperimen-eksperimen. Digunakan metode eksperimen, jika penulis ingin menemukan suatu kebaruan atas hasil yang selama ini telah terwujud. Tujuan menggunakan metode ini untuk dapat menemukan karakter baru dengan jenis bahan yang sesuai, teknik yang tepat, serta pencapaian bentuk yang artistik. Pada penciptaan karya ini, metode eksperimen digunakan dalam proses pembuatan bentuk tokoh pendukung dan ornamen. Eksperimen ini diawali dengan pembuatan prototipe menggunakan lilin malam, kemudian dicetak menggunakan resin dan katalis (*fiberglass*). Proses ini bertujuan untuk mencari bentuk yang sesuai dalam menciptakan karya.

2. Metode Pendekatan Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan tentang hal-hal yang mendukung kajian dan proses penciptaan. Pendekatan ini juga dilakukan dalam mewujudkan ide gagasan, pemikiran, serta pengalaman sehingga karya dapat terwujud. Pendekatan penciptaan tugas akhir ini sebagai berikut:

a) Pendekatan Estetik

Ekspresi penciptaan sabagai salah satu nilai yang diutamakan, oleh karena itu supaya tidak membias dan tidak liar serta sesuai dengan nilai-nilai estetik dan artistik, maka digunakan pendekatan estetik menggunakan teori Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri tersebut ialah:

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*complexity*) Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Dari ketiga prinsip dasar tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa: Kesatuan, Kerumitan[<] dan Kesungguhan dalam memvisualisasikan bentuk wajah penokohan dilakukan melalui tahap eksplorasi dari tokoh-tokoh Wayang Beber dengan Wayang Orang (tokoh utama cerita Karna Tanding). Salah satunya pada tokoh Raden Arjuna dengan Raden Panji. Kesatuan, Kerumitan, Kesungguhan dalam membuat sketsa dari penggabungan kedua bentuk wajah tokoh tersebut dimulai dengan mengamati bentuk wajah, sifat, kedudukan, serta karakter kedua tokoh tersebut. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa sehingga tercapai bentuk yang sesuai dengan konsep.

Terjadinya bentuk rupa dikarenakan adanya struktur rupa. Menurut Dharsono Sony Kartika struktur rupa terdiri dari unsur desain, prinsip desain dan asas desain.⁴ Unsur-unsur desain tersebut meliputi:

a) *Line* (Garis)

Garis merupakan pertemuan dua titik yang dapat memberikan kesan psikologis berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Unsur garis bersifat formal dan non formal, misal garis-garis geometrik bersifat formal, beraturan dan resmi. Garis yang non geometrik bersifat tidak resmi, luwes, dan lembut.

b) *Shape* (Bangun)

Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah garis atau warna yang berbeda dan karena adanya tekstur.

c) *Texture* (rasa permukaan bahan)

⁴Dharsono Sony Kartika dan Sunarmi, "Estetika Seni Rupa Nusantara" Surakarta: ISI Press Solo, 2007, 96.

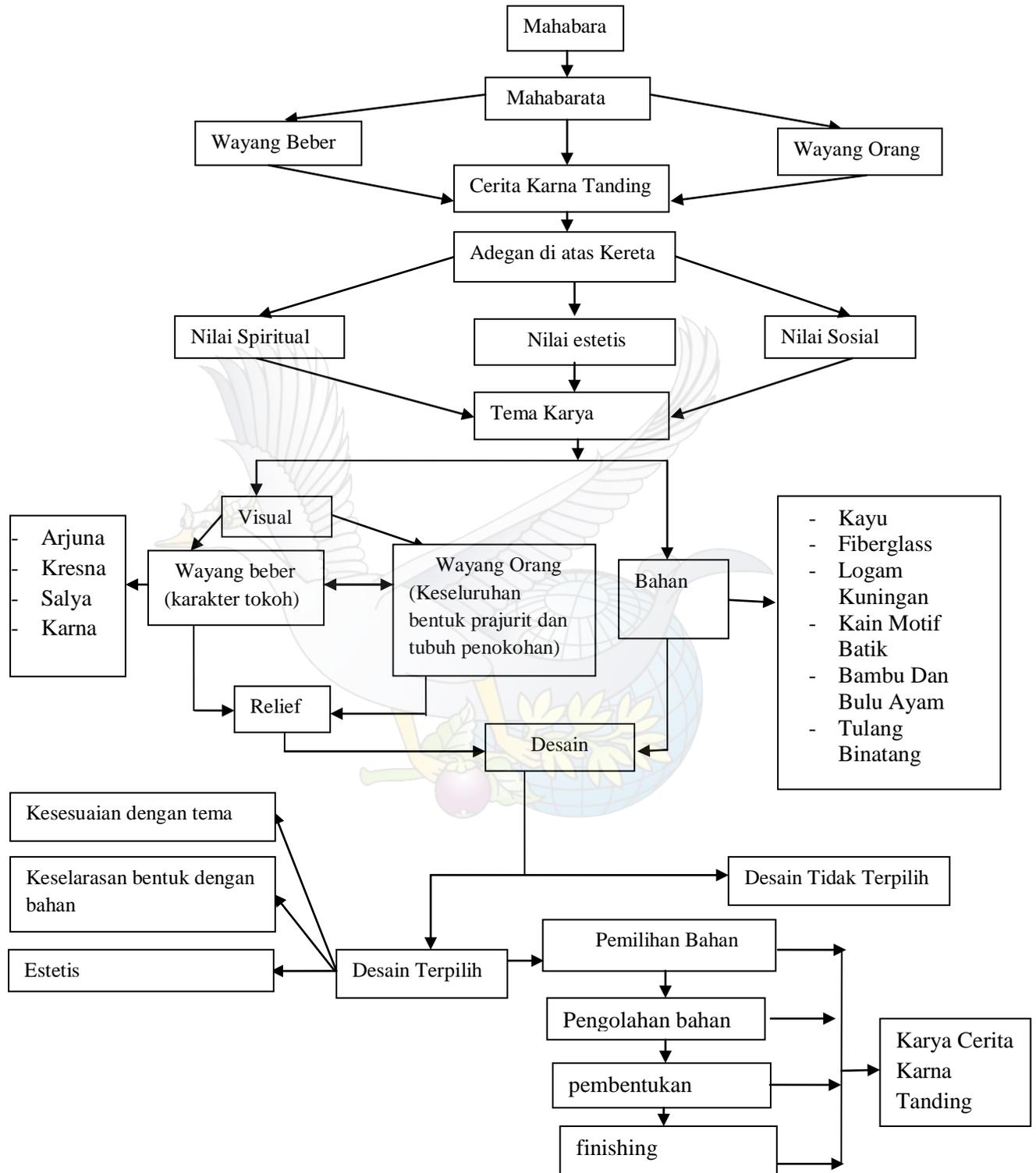
Adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.

d) *Colour* (Warna)

Warna merupakan unsur rupa yang menampakkan perbedaan kualitas wujud suatu raut-bidang (*planar shape*) dengan bidang dasar (latar) atau dengan raut-bidang lain yang ada disekelilingnya.



kema Bagan Penciptaan Karya



Bagan ke 1. Penciptaan Karya Cerita Karna Tanding

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah akan pemahaman terhadap deskripsi laporan pertanggungjawaban tugas akhir penciptaan karya seni ini, maka akan disusun sistematika yang terbagi dalam bab dan sub bab. Adapun uraian singkatnya sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Tinjauan Pustaka, Originalitas, Metode Dan Pendekatan Penciptaan, Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN

Pengertian Tema, Ruang Lingkup Tema, Tinjauan Isi Tema, Dan Tinjauan Visual.

BAB III. KONSEPTUALISASI DAN VISUALISASI KARYA

Eksplorasi Penciptaan, Perancangan Penciptaan, Gambar Kerja, Pemilihan Bahan, Perwujudan Karya, Finishing, Kalkulasi Biaya Karya.

BAB IV : Ulasan Karya.

BAB V : Kesimpulan Dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema

Penciptaan karya seni tidak lepas dari serangkaian proses yang mendasari penciptaannya. Oleh sebab itu, sebuah pengalaman perjalanan berkesenian akan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dalam proses pembuatan karya. Lahirnya sebuah karya seni karena adanya seniman yang mewujudkan karya tersebut. Hampir semua berawal dari sebuah fenomena yang menyentuh batin dan kegelisahan inilah yang menimbulkan respon atau tanggapan, dari respon ini diwujudkan kedalam karya seni. Karya seni juga biasa digunakan seorang seniman untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui berbagai simbol. Hal ini disebabkan karena sebuah karya seni dituangkan dari perasaan, ide serta gagasan yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Pembuatan karya tugas akhir ini memilih cerita Karna Tanding sebagai ide penciptaan karya *relief*. Cerita tersebut mudah di pahami karena sudah populer di kalangan masyarakat, Cerita Karna Tanding merupakan penggalan dari epos Mahabarata. Epos adalah cerita kepahlawanan atau syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan.⁵ Cerita Karna Tanding merupakan bagian dari adegan pertempuran Baratayuda di Kurusetra. Cerita Mahabarata tersebut ditulis oleh Mpu Sedah dan Panuluh pada Zaman Kediri tahun 1079 M. Isi ceritanya mengenai Raja Yudistira yang berkumpul bersama anak maupun saudara-saudaranya di Negeri Wirata, serta membawa prajurit-

⁵ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2001, 306.

prajuritnya dan membawa peralatan senjata peperangan. Kehendak Raja Yudistira yaitu untuk merebut kembali hak milik separuh Negara Astina, melalui jalan perang.⁶

Karna Tanding dalam kisah Mahabarata, menceritakan tentang pengangkatan Adipati Karna sebagai senopati perang menggantikan kesatria-kesatria Kurawa yang telah gugur dalam pertempuran Baratayuda. Adipati Karna menerima amanah tersebut dengan syarat Prabu Salya yang menjadi sais kereta perangnya. Tujuannya ialah sebagai penyeimbang Prabu Kresna. Namun demikian, permintaan Adipati Karna tersebut ternyata menimbulkan ketegangan dengan Prabu Salya. Sebagai Raja, sekaligus mertua dari Karna, Prabu Salya merasa telah diremehkan. Ia juga berpendapat bahwa terjadinya perang Baratayuda karena desakan Karna sendiri, sehingga semangat Kurawa menjadi jadi dan tidak takut melawan Pandawa.

Adipati Karna mendapatkan lawan yang sepadan yaitu Arjuna. Arjuna sendiri sebenarnya merasa ragu, keraguan Arjuna untuk menghadapi Adipati Karna bukan semata-mata takut kalah, akan tetapi mengingat bahwa Adipati Karna merupakan saudara kandungnya sendiri. Namun demikian, setelah mendapatkan *wejangan* (Jawa) dari Prabu Kresna, akhirnya semangat Arjuna bangkit dan bersedia melawan Karna (dalam perang Baratayuda, Prabu Kresna berperang menjadi penasehat sekaligus sais kereta perang Arjuna ketika bertempur melawan Adipati Karna). *Wejangan* (Jawa) Prabu Kresna tersebut terkenal dengan kitab Bahgawatgita.

⁶ Karel Fredrik winter, Serat Bratayuda, Proyek penerbitan buku sastra indonesia daerah, 1980. 9

Jaladara adalah kereta perang yang digunakan Arjuna dalam perang tersebut dan Prabu Kresna yang menjadi saisnya. Sementara itu, Adipati Karna menggunakan kereta Jatisura dengan saisi Prabu Salya. Kedua kereta perang tersebut berisi dua kesatria utama yang seolah menjadi primadona pertempuran.

Mereka sama-sama memiliki ketrampilan dalam berolah senjata panah, dimana Karna adalah murid Parasurama, sedangkan Arjuna murid Pandita Durna. Dalam pertempuran itu akhirnya dimenangkan oleh Arjuna. Adipati Karna gugur setelah terkena Panah Pasupati milik Arjuna.

B. Ruang Lingkup Tema

Berkesenian secara kreatif menjadi tuntutan untuk mengiringi kemajuan perkembangan jaman. Dengan landasan pemikiran-pemikiran tersebut maka akan tercipta desain karya seni yang baru.

Karya seni yang telah tercipta sebelumnya (cerita Karna Tanding dalam bentuk *relief*, lukisan, ataupun motif batik) merupakan referensi dalam pengerjaan karya tugas akhir ini, dengan gagasan inovatif tanpa mengurangi dari segi fungsi, tetapi mengubah bentuk wajah pada tokoh cerita Karna Tanding tersebut.

Cerita pewayangan di Jawa, selalu menyiratkan nilai filsafat (*tontonan*) serta falsafah (*tuntunan*). Jiwa kesatria Adipati Karna menjadi salah satu suri tauladan bagi kehidupan masyarakat, yang juga terdapat dalam serat Tripama. Demikian juga dengan Arjuna, yang merupakan kesatria yang sangat tampan dan lembut hatinya, hingga mendapat julukan "*lelananging jagad*" (Jawa), karena mempunyai istri banyak. Dari hasil transformasi bentuk wajah Wayang Orang dan Wayang Beber yang diwujudkan dalam berbentuk *relief* tersebut, diharapkan

masyarakat dapat mengingatkan kembali kesenian Wayang Beber supaya tetap terjaga kelestariannya.

Wayang dalam bahasa Jawa berarti “bayangan’ dalam bahasa melayu disebut *bayang-bayang*, dalam bahasa Aceh : *baying*, dalam bahasa Bugis : *wayang* atau *baying*. Dilihat dari akar katanya wayang adalah *yang*, maknanya adalah tidak stabil, tidak pasti dan tidak tenang. Jadi bahasa wayang yang mengandung pengertian “berjalan kesana-kemari, tidak tetap, sayup-sayup (bagi substansi *baying-bayang*)’. Oleh karena itu, boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu memberi bayangan, maka dinamakan *wayang*.⁷

Wayang merupakan hasil budaya tradisional Indonesia yang tidak pernah habis untuk ditelaah, dibahas ataupun dikupas makna filsafat dan falsafah yang terkandung didalamnya. Cerita ini berasal dari India, di daerah asalnya cerita ini dianggap sebuah kenyataan sedangkan versi Jawa Indonesia, cerita pewayangan merupakan gambaran atau perlambang kehidupan manusia. Penciptaan serta penyajian cerita wayang, dilakukan penuh dengan perlambangan, maka dari itu, untuk menangkap intisari dari ceritanya, orang harus memiliki tingkah batin tertentu.

⁷ C. Raja Gopalachari. MAHABARATA, IRCiSoD Jl. Wonosari, Baturetno banguntapan Jogjakarta. 426- 430.

C. Tinjauan Isi Tema

1. Cerita Karna Tanding

Karna Tanding merupakan bagian dari kisah Mahabarata seri Baratayuda di padang Kurusetra. Pertempuran tersebut merupakan perlambangan antara kebaikan dan keburukan. Cerita Karna Tanding, menceritakan tentang pengangkatan Adipati Karna sebagai senopati perang Kurawa. Isi dari cerita tersebut disebutkan bahwa, Karna bersedia menerima jabatan itu apabila Prabu Salya bersedia menjadi sais keretanya. Pengangkatan ini dilakukan setelah Durna gugur. Namun demikian, pemberian jabatan itu ternyata menimbulkan ketegangan. Timbulnya ketegangan dikarenakan Karna menunjuk Prabu Salya sebagai sais kereta perangnya. Dalam hal ini, Prabu Salya sebagai mertua dari Karna menganggap bahwasanya seorang Raja telah diremehkan oleh menantunya sendiri. Selain itu, anggapan Prabu Salya bahwasanya terjadinya perang Baratayuda karena desakan Karna itu sendiri, sehingga semangat Kurawa menjadi-jadi dan tidak takut dengan Pandawa. Akan tetapi, maksud Adipati Karna menunjuk Prabu Salya ialah sebagai penyeimbang Prabu Kresna yang menjadi sais kereta perang Arjuna.

Arjuna yang menjadi lawan Karna dalam pertempuran tersebut, semula merasa ragu untuk bertarung. Namun demikian sesudah Prabu Kresna memberikan *wejangan* secara panjang lebar, akhirnya Arjuna bersedia untuk bertarung melawan Karna. Keraguan Arjuna dalam menghadapi Karna itu bukan semata-mata takut dengan kesaktian Karna, tetapi mengingat Karna masih ada hubungan darah, yakni dari ibu yang sama. Karna menggunakan

kereta perang Jatisura dengan sais Prabu Salya, sedangkan Arjuna menggunakan kereta perang Jaladara dengan sais Prabu Kresna.

Pada suatu kesempatan, Karna melepaskan panah Kunta Druwasa yang dibidikkan tepat leher Arjuna. Pada saat yang bersamaan, Prabu Salya menarik tali kekang kuda sehingga kereta perang yang dikendarainya tergoncang dan roda belakangnya masuk ke dalam tanah. Kunta Druwasa tetap meluncur tetapi bidikannya tidak mengenai leher Arjuna, namun hanya mengenai gelung rambut hingga putus sehingga rambutnya terurai. Mengetahui kejadian itu, Arjuna merasa bahwa pertempuran akan dimenangkan Karna. Hal itu terlihat dengan terputusnya rambut dari gelungnya. Arjuna juga merasa malu dengan keadaannya seperti itu, pada dasarnya dalam pertempuran tersebut banyak Dewa-Dewi yang menyaksikan.

Prabu Kresna yang bertindak sebagai sais sekaligus penasehat Pandawa berusaha menenangkan hati Arjuna, kemudian menyambung kembali rambut Arjuna dengan rambut prabu Kresna. Pada kesempatan itu, Adipati Karna kemudian turun untuk membenahi roda tersebut. Dengan susah payah, roda tersebut tidak bisa terlepas dari tanah. Melihat tingkah Karna, akhirnya Prabu Kresna memerintahkan Arjuna untuk menggunakan senjata andalannya. Arjuna telah siap dengan Panah Pasopati yang telah dibidikkan tepat pada leher Karna. Panah tersebut akhirnya melesat dan tepat mengenai

leher Karna hingga putus. Dengan seketika Karna gugur dalam pertempuran tersebut.⁸

2. Makna di dalam cerita Karna Tanding

Sebagai sandaran dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis menggali cerita tentang Karna Tanding dari berbagai versi. Untuk lebih memperjelas penggalian cerita dari berbagai versi tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

Karna Tanding merupakan intisari dari cerita mahabarata yang terjadi di padang Kurusetra, dimana pertempuran tersebut merupakan pertempuran antara sifat baik dan buruk. Dalam cerita Mahabarata tersebut, yang menjadi persoalan terjadinya perang Baratayuda ialah perebutan tahta Kerajaan Hastinapura, yang sebenarnya menjadi hak milik Pandawa. Namun demikian karena Kurawa tidak mau menyerahkan Kerajaan Hastina tersebut, maka harus direbut melalui pertempuran.

Pandawa sebagai lambang kebaikan dan Kurawa sebagai lambang kejahatan. Hal tersebut dapat terlihat dengan keserakahan bangsa Kurawa, mereka merebut kekuasaan yang sebenarnya hanyalah titipan dan bersifat sementara, tetapi ketika diminta kembali oleh yang empunya yaitu Pandawa (putra Pandudewanata) Kerajaan tersebut tidak diberikan dan terus dipertahankan. Pertempuran tersebut banyak memakan korban, baik orang-orang yang tidak bersalah, para kesatria-kesatria, dan harta benda. Salah satunya, yang menjadi korban dalam pertempuran tersebut ialah Adipati Karna.

⁸ Sena Wangi, *Ensiklopedia Wayang Indonesia Jilid I (A-B)*. Penerbit PT. Sakanindo Pritama Jakarta.

Adipati Karna sebagai seorang kesatria yang mewakili sifat Antagonis, tetapi ia juga seorang kesatria yang tangguh, mempunyai senjata yang sakti serta piawai dalam memanah. Walaupun berada dalam pihak Kurawa, gugurnya Adipati Karna semata-mata bukan hanya sebagai seorang senopati yang turut mempertahankan Negara untuk Rajanya, tetapi dikarenakan mempunyai tujuan untuk menumpas keserakahan Kurawa melalui jalannya perang.

a) Ringkasan Cerita Karna Tanding dalam buku Mahabarata versi India

Pengangkatan Karna sebagai senopati perang Kurawa dilakukan setelah Durna gugur di tegal Kurusetra. Karna berdiri di atas kereta perang yang megah dengan sais Prabu Salya. Begitu juga dengan Arjuna yang menjadi musuh utama Karna dalam kelanjutan perang Bratayuda. Dalam perang tersebut, Arjuna memimpin pertarungan ketika melawan Karna. Bima sebagai kakak dari Arjuna juga tidak mau ketinggalan dalam pertarungan tersebut, namun lawannya ialah Dursasana. Teringat akan penghinaan yang dilakukan Dursasana terhadap Drupadi, maka Bima bertarung seperti macan lapar. Bima melompat kemudian menerjang kereta Dursasana dan melemparnya ke tanah. Dengan ganasnya, Bima mencabik-cabik Dursasana.

Melihat kejadian itu, Karna bergetar seluruh tubuhnya pandangannya menciut seperti akan mundur dari pertarungan. Namun demikian, setelah diingatkan oleh Prabu Salya akan ketakutan Duryudana setelah kematian Dursasana, maka yang jadi andalan selanjutnya ialah Karna itu sendiri.

Mendengar perkataan Prabu Salya, akhirnya Karna bersemangat kembali untuk melanjutkan pertarungan.

Pertarungan kemudian dilanjutkan kembali. Putra Bhatara Surya tersebut melepaskan panah api. Panah tersebut meluncur ke arah Arjuna bagaikan ular yang menjulurkan lidahnya bercabang api. Dengan sigap, Prabu Salya sebagai sais Karna menghentakkan tali kekang kereta kudanya hingga terperosok kedalam lumpur. Panah meluncur dan mengenai *topong* Arjuna hingga jatuh ke tanah. Karena merasa malu dan marah setelah mahkotanya jatuh, dengan sigap Arjuna mempersiapkan diri untuk melepaskan panah andalannya ke arah Karna. Seperti yang telah diramalkan sebelumnya, roda kereta kiri Karna terperosok kedalam lumpur dan Karna segera turun untuk mengangkat roda kereta tersebut.

Karna memberi peringatan kepada Arjuna untuk menahan serangannya, akan tetapi Prabu Kresna sebagai sais sekaligus penasehat Pandawa, mengingatkan akan sikap Karna sendiri dalam pertarungan melawan Abimanyu yang gugur setelah dikeroyok bangsa Kurawa dan Karna. Mengingat kejadian itu, Karna hanya menundukkan kepala seraya merasa malu. Karna kemudian kembali menaiki kereta perangnya, dan melanjutkan pertempuran menggunakan panah tersebut. Dengan kepiawaian Karna, beberapa panah yang diluncurkan lagi-lagi hampir mengenai Arjuna. Melihat kesempatan itu, Karna segera turun kembali untuk membenahi roda keretanya yang masuk kedalam tanah. Karna mengingat-ingat mantra Brahmastra pemberian Parasurama. Namun, lagi-

lagi kutukan dari Parasurama terjadi, Karna tidak bisa mengingat mantra tersebut. Melihat kejadian tersebut, Prabu Kresna segera memerintahkan Arjuna untuk melepaskan anak panah supaya melukai kepala Karna.⁹

b) Lakon Karna Tanding sajian Ki Nartasabda

Cerita Karna Tanding yang disajikan Nartasabda diceritakan sebagai berikut. Setelah mendengar berita bahwa Adipati Karna diangkat menjadi senopati Kurawa, Arjuna merasa bimbang untuk melawan saudara kandungnya itu, mengingat ibu Kunti yang sangat menyayangi mereka para Pandawa dan Karna. Namun demikian, setelah mendapat pencerahan dari Prabu Kresna, Arjuna akhirnya bersedia melawan saudara kandungnya tersebut. Dijelaskan bahwasanya, walaupun saudara kandung, dalam pertempuran siapapun yang menjadi lawannya itu harus tetap dilawan. Apalagi Karna dalam posisi golongan yang salah (Kurawa) maka harus tetap dilawan dan dikalahkan (VCD:seri 5).

Sebelum pertempuran kedua kesatria tersebut, Prabu Kresna selaku sais serta penasihat perang Pandawa meminta Arjuna untuk turun dari kereta dan meminta do'a restu kepada kakak tertuanya tersebut walaupun dalam posisi sebagai musuh. Pada akhirnya, setelah percakapan antara Adipati Karna dengan Arjuna, pertempuran dimulai dengan tangan kosong. Kedua kesatria tersebut sama-sama mempunyai kepiawaian dalam ilmu beladiri, namun karena kelengahan Adipati Karna, akhirnya dapat dikalahkan oleh Arjuna dalam pertarungan tangan kosong tersebut.

⁹ C. Rajagopalachari. MAHABARATA, IRCiSoD Jl. Wonosari, Baturetno Banguntapan Jogjakarta. 426- 430.

Selanjutnya, Adipati Karna menghadap kepada Prabu Salya yang tidak lain adalah mertua sekaligus saisi kereta yang digunakannya. Dalam penghadapan tersebut, Adipati Karna meminta saran tentang kelanjutan perang selanjutnya karena telah dikalahkan Arjuna dalam pertarungan dengan tangan kosong. Prabu Salya akhirnya mengingatkan tentang terkenalnya Adipati Karna dengan ajian Naracabala dengan menggunakan panah Kuntadruwasa yang setara dengan panah Wijayadanu. Dengan sikap tenang, akhirnya panah siap dilepaskan tepat dengan sasaran leher Arjuna. Mengetahui hal itu, karena Prabu Salya tidak terima apabila Arjuna yang kalah, akhirnya bersamaan dengan terlepasnya Panah Kuntadruwasa, tali kekang kuda ditarik oleh Prabu Salya sehingga kuda kereta perang tersebut kaget, roda belakang kereta tersebut masuk kedalam tanah. Kuntadruwasa tetap meluncur, tetapi hanya mengenai *topong* Arjuna hingga lepas.

Arjuna merasa bahwa itu pertanda akan kekalahannya. Setelah menerima nasihat dari Prabu Kresna dan mengganti topong Arjuna, kemudian pertarungan dilanjutkan kembali. Atas perintah Prabu Kresna, Arjuna kemudian menggunakan senjata pamungkasnya yaitu Panah Pasopati, Prabu Kresna mengingatkan bahwasanya inilah saatnya mengantarkan kematian Adipati Karna. Dengan sikap tenang dan mengheningkan cipta, panah Pasopati dilepaskan tepat dengan sasaran leher Adipati Karna. Mengetahui akan kesaktian panah tersebut, Adipati Karna hanya tersenyum dan mengangkat kepala seraya bersiap dengan kematian yang akan menghampirinya.

Dengan kesaktian Panah Pasopati dan kepiawaian Arjuna akan ilmu memamah, akhirnya Adipati Karna gugur dalam pertempuran tersebut setelah lehernya putus terkena panah Pasopati milik Arjuna. Namun demikian, terjadi keanehan setelah Adipati Karna tewas. Arjuna mendengar suara Adipati Karna memanggil namanya dan ingin memeluknya. Mengetahui suara tersebut, Prabu Kresna melarang Arjuna untuk mendekat, karena suara tersebut berasal dari keris Adipati Karna yang ingin membela kematian atas tuannya (Nartasabda, VCD : 6).¹⁰

c) Lakon Karna Tanding Sajian Ki Entus Susmono

Cerita Karna Tanding yang dibawakan oleh Ki Entus Susmono diceritakan sebagai berikut. Prabu Duryudana merasa sedih hatinya setelah kematian Resi Bisma. Hal itu disampaikan oleh Duryudana sewaktu pertemuan di pasewakan yang dihadiri oleh Patih Sangkuni, Prabu Salya, Adipati Karna, dan Raden Kartamarmo. Dalam pertemuan tersebut kemudian Prabu Duryudana mengangkat Adipati Karna sebagai senopati selanjutnya. Namun demikian, Adipati Karna bersedia menerima jabatan senopati tersebut apabila Parabu Salya yang menjadi sais kereta perangnya. Tujuannya ialah sebagai penyeimbang Prabu Kresna yang menjadi sais Arjuna.

Mendengar permintaan Adipati Karna tersebut, Prabu Salya menjadi marah. Kemarahan tersebut dikarenakan Prabu Salya merasa telah dianggap

¹⁰ Nartasabda, Lakon Karna Tanding, VCD . Koleksi Tatik Harpawati.

rendah dan diremehkan, mengingat Salya adalah seorang Raja sekaligus mertua dari Adipati Karna.

Pada waktu pertempuran dimulai, terjadi lagi ketegangan antara Adipati Karna dengan Prabu Salya sewaktu akan menaiki kereta perangnya. Adipati Karna mendahului Prabu Salya menaiki kereta perang tersebut, namun demikian Salya yang merasa lebih tua serta pantas untuk dihormati, kemudian marah dan menyuruh Karna turun terlebih dahulu.

Pertempuran antara Karna dan Arjuna dimulai dengan perang tangan kosong. Dengan ketangkasan Arjuna dalam ilmu beladiri, akhirnya Karna dapat dikalahkan. Mengetahui hal itu, Karna kemudian meminta nasihat kepada Prabu Salya tentang pertempuran selanjutnya. Atas nasihat dari Prabu Salya, selanjutnya pertempuran dilanjutkan menggunakan kereta perang dengan pertarungan menggunakan panah. Kedua kereta perang sudah meliak-liuk saling menghindar agar tidak terkena panah kedua satria yang berpakaian kembar itu. Kereta Arjuna dilindungi awan mendung yang begitu kelam, sedangkan kereta Adipati Karna dilindungi sinar terangnya sang mentari, sehingga menyilaukan mata yang memandang. Ternyata Bhatara Indra dan Bhatara Surya sebagai saksi putra-putranya yang sedang berlaga di Tegal Kurusetra.

Sudah berkali-kali keduanya saling melepaskan anak panah, akan tetapi tiada satupun yang mengenai sasaran. Adipati Karna tinggal memiliki satu panah yang ampuhnya tidak jauh berbeda dari Kuntawijayadanu yaitu Kuntadruwasa. Adipati Karna dengan cepat bersiap melepaskan panah

Kuntadruwasa ke arah Arjuna. Namun saisnya, Prabu Salya mengetahui keadaan ini, Prabu Salya tidak merelakan kalau Arjuna yang tewas. Ketika panah ditarik dan akan dilepaskan, Prabu Salya menarik kendali tali kekang kudanya hingga kuda yang digunakan pada kereta tersebut merasa kaget, sedangkan roda kereta belakang masuk dalam tanah, Kereta perang Adipati Karna terperosok kedalam tanah.

Senjata Kuntadruwasa tetap melesat, namun hanya mengenai *sumping* Arjuna, sehingga *gelung* rambutnya lepas, dan rambut Arjuna menjadi terurai. Karena merasa malu, Arjuna kemudian turun dari kereta perang. Pertarungan dilanjutkan kembali setelah *sumping* serta rambut Arjuna di sambung oleh Prabu Kresna.

Arjuna bersiap dengan senjata pamungkasnya panah Kyai Pasopati yang mata panahnya berbentuk bulan sabit. Dengan ketenangan hati mengheningkan cipta, panah tersebut dilepaskan dengan bidikan leher Adipati Karna. Begitu cepat panah Pasopati meluncur hingga mengenai leher Adipati Karna yang seketika gugur dalam pertempuran tersebut (VCD : seri 6).

d) Cerita Karna Tanding Karya Sridadi

Naskah cerita Karna Tinanding karya Sridadi, Raden Arjuna merasa bersedih dan bimbang setelah mendengar berita tentang pengangkatan Adipati Karna sebagai senopati perang Kurawa. Untuk mengantisipasi musuh, prajurit Madukara menyiapkan prajurit dengan menggunakan gelar *Diradameta*. Artinya gelar *Diradameta* ialah menggunakan pasukan gajah.

Gelar barisan *Diradameta* ini sebagai tanda seperti Gajah yang sedang marah. Tujuan gelar *Diradameta* ini untuk menghalang datangnya musuh, namun setelah melihat yang menjadi senapati adalah Adipati Karna, ia merasa bimbang atau ragu untuk menghadapinya. Prabu Kresna yang bertindak sebagai penasihat sekaligus sais kereta perang Arjuna akhirnya mendekat dan membangkitkan kembali semangatnya agar bersedia menghadapi musuh.

Kedudukan Arjuna dalam dialog tersebut, walaupun sudah dihibur oleh Prabu Kresna, ia masih merasa ragu mengingat yang menjadi lawannya adalah Adipati Karna dimana tidak lain saudaranya sendiri dan harus dihormati. Oleh karena itu, Arjuna tidak sanggup untuk melawan Adipati Karna. Namun demikian, Arjuna bersedia melawan Adipati Karna setelah mendengar laporan dari Srikandi tentang kematian Sanjaya yang gugur di medan Kurusetra sebagai pengorbanan yang tanpa pamrih demi kejayaan satria Pandawa. Setelah Arjuna bangkit menjadi senapati akhirnya Prabu Kresna pun bersedia menjadi sais kereta perangnya menggunakan kereta perang Kyai Jaladara untuk mengimbangi senapati Kurawa Adipati Karna.

Pertempuran Adipati Karna dengan Arjuna tersebut dilakukan dengan menggunakan kereta. Keduanya sama-sama menaiki kereta dan beradu kepiawaian dalam memanah. Dalam pertempuran tersebut, Adipati Karna menggunakan kereta perang Kyai Jatisura dengan sais Prabu Salya. Dalam pertempuran tersebut, kedua kesatria saling beradu kepiawaian, kesaktian.

Karena Arjuna lebih menguasai pertempuran tersebut. Akhirnya Adipati Karna dapat dikalahkan setelah lehernya putus terkena panah milik Arjuna.¹¹

e) Cerita Karna Tanding menurut Mpu Totok Brojo Diningrat

Menurut Mpu Totok Brojo Diningrat Adegan cerita Karna Tanding dapat dijelaskan sebagai berikut : Bahwasanya pertarungan kedua kesatria tersebut merupakan pertarungan yang ditunggu-tunggu oleh Dewa-dewi, dikarenakan Karna dan Arjuna merupakan dua kesatria yang sangat sakti.

Diceritakan bahwa, Adipati Karna merupakan tokoh yang paling sakti dalam dunia pewayangan. Namun demikian, kesaktian adipati Karna yang tidak akan mempan terhadap senjata apapun itu telah di minta oleh Bathara Indra pada waktu Pandawa diasingkan.

Kejadian itu bermula ketika Adipati Karna bernadzar, ingin memberikan apapun miliknya yang diminta oleh seseorang. Ternyata nadzar itu didengar oleh Bathara Indra, kemudian Bathara Indra menyamar menjadi seorang Pendeta kemudian meminta Kre Waja serta Anting-anting sakti milik Adipati Karna yang tidak akan mempan terkena senjata apapun. Karena telah berjanji, Adipati Karna kemudian memberikan Kre Waja beserta ating-anting tersebut. Namun demikian sebagai pengganti, Bathara Indra memberikan pusaka Kyai Badal Tulak. Pusaka tersebut tidak kalah saktinya dengan Kre Waja, dan hanya panah Pasopati yang dapat mengalahkannya.

¹¹Sridadi, "Karna Tanding, Naskah Pakeliran Padat". Diterbitkan oleh Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT).PT. Jagalabilawa Surakarta.1979/1980. 23-26.

Pada pertarungan Baratayuda antara Karna melawan Arjuna, akhirnya dimenangkan oleh Arjuna, dikarenakan hanya Arjuna yang mampu menandingi serta mempunyai panah Pasopati. Adipati Karna akhirnya tewas setelah terkena panah Pasopati hingga lehernya putus.¹²

f) **Kesimpulan Cerita**

Berdasarkan cerita Karna Tanding Versi India yang terdapat dalam buku Mahabarata, tidak disebutkan bagaimana kematian Karna. Hanya saja, Arjuna diperintahkan Prabu Kresna untuk segera melepaskan anak panahnya sehingga dapat melukai kepala Adipati Karna.

Berdasarkan versi Jawa menurut dalang Ki Nartasabda, Ki Entus Susmono, serta Mpu Totok Brojo Diningrat, Cerita Karna Tanding dapat disimpulkan bahwa : Arjuna sebagai kesatria Pandawa yang dapat mengalahkan Adipati Karna merasa bahagia. Namun demikian, pada awal pertarungan, Arjuna merasa ragu untuk melanjutkan pertarungan. Akan tetapi, setelah mendapatkan nasihat dari Prabu Kresna, akhirnya Arjuna bersedia bertarung dan dapat mengalahkan Adipati Karna. Dari berbagai sumber dalang tersebut, diceritakan bahwasanya Adipati Karna terbunuh setelah terkena Panah Pasopati hingga lehernya putus.

3. Perkembangan Cerita Karna Tanding

Cerita Karna Tanding (Mahabarata) pada awalnya merupakan cerita versi India yang kemudian berkembang lagi di Jawa. Di Jawa pun kemudian ditulis kembali dan menjadi sebuah karya sastra. Seiring perkembangan

¹² Hasil Wawancara dengan Mpu Totok Brojo Diningrat.

jaman, karya sastra tersebut kemudian masih berkembang lagi menjadi cerita Wayang Kulit. Dari cerita Wayang Kulit itu sendiri kemudian muncul lagi dalam Wayang Orang ataupun Wayang Tengol, dsb. Namun demikian karena banyaknya versi yang berbeda-beda antara Wayang Kulit versi Jawa, Wayang Tengol versi Bandung, Wayang Orang versi Jogja, Solo, ataupun Bali, dsb. Maka cerita Karna Tanding (Mahabarata) mengalami perkembangan yang berbeda-beda pula.

Selain itu, penyajian cerita Karna Tanding terkadang juga berdiri sendiri dalam bentuk lukisan pada dinding (mural), Lukisan kaca, *Relief* pada Kayu, Logam, Lukisan kanvas ataupun motif Batik dan disajikan sesuai dengan versi masing-masing. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, penulis akan menyajikan cerita Karna Tanding dengan mentransformasikan bentuk wajah Wayang Orang dengan Wayang Beber, yang diwujudkan menjadi *relief* menggunakan bahan utama kayu dan didukung menggunakan *mixs media*.

4. Pengetahuan Tentang Wayang Beber

Wayang Beber merupakan seni pertunjukan yang muncul dan berkembang dipulau Jawa pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di pulau Jawa. Dari berbagai jenis wayang di Indonesia, wayang Beber adalah salah satu jenis wayang yang unik. Wayang beber merupakan jenis pertunjukan wayang dengan gambar-gambar sebagai objek pertunjukan. Gambar-gambar tersebut dilukiskan pada selembar kertas atau kain, gambar dilukiskan dari satu adegan menyusul adegan lain,

berurutan sesuai dengan narasi ceritanya.¹³ Kertas atau kain yang dipergunakan berukuran lebar satu meter, panjang empat meter yang terdiri dari empat adegan dan digulung dalam satu gulungan. Apabila dipertunjukkan, gulungan-gulungan tersebut dibentangkan, narasinya dituturkan satu persatu oleh seorang dalang dan diiringi dengan musik gamelan.¹⁴ Wayang Beber itu sendiri mengambil cerita Panji.

Cerita Panji ialah sebuah kumpulan cerita yang berasal dari Jawa periode klasik, tepatnya dari era Kerajaan Kediri. Isinya adalah mengenai kepahlawanan dan cinta yang berpusat pada dua orang tokoh utamanya, yaitu Raden Inu Kertapati (Panji Asmarabangun) dan Dewi Sekartaji (Galuh Candrakirana).

Menurut Kitab Sastro Mirudo, wayang Beber dibuat pada tahun 1283, dengan Condro Sengkolo, Gunaning Bujonggo Nembah Ing Dewo (1283). Kemudian dilanjutkan oleh Putra Prabu Bhre Wijaya, Raden Sungging Prabangkara, dalam pembuatan wayang Beber. Wayang Beber juga memuat banyak cerita Panji, yakni Kisah Cinta Panji Asmoro Bangun yang merajut cintanya dengan Dewi Sekartaji Putri Jenggolo. Pertunjukan wayang Beber dilakukan pada waktu acara sunatan, panen padi, bersih desa, perkawinan, maupun acara selapan bayi. Keadaan ini masih tetap berlangsung hingga tahun 1900, tetapi pada masa selanjutnya wayang Beber sedikit demi sedikit memudar dan masa kini menjadi langka.¹⁵

¹³Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, Bina Citra Pustaka, Jl.Raya Solo-Pacitan No.6 Baturetno 02/18 Wonogiri. 02.

¹⁴ ibid

¹⁵ ibid

Cerita Panji pada wayang Beber tersebut membuat penulis tertarik untuk tetap melestarikan kesenian tradisional, khususnya wayang Beber supaya tetap lestari dan kembali berkembang dalam lingkungan masyarakat. Sebagai bentuk kepedulian terhadap kesenian wayang Beber tersebut, dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis menggabungkan bentuk wajah wayang Orang dengan wayang Beber dan diwujudkan dalam bentuk *relief* dengan cerita Mahabarata serial Karna Tanding.

Beberapa tokoh Wayang Beber yang digunakan sebagai penyajian karya tugas akhir dengan cerita Karna Tanding tersebut antarlain sebagai berikut:

1. Raden Panji Asmorobangun

Bentuk wajah tokoh Raden Arjuna dan Adipati Karna ditransformasikan dengan bentuk wajah tokoh Raden Panji Asmorobangun. Raden Panji Asmorobangun digunakan dalam penggabungan bentuk wajah Adipati Karna dan Arjuna dikarenakan, dalam cerita Karna Tanding, kedua kesatria tersebut diceritakan sebagai seorang kesatria kembar, keduanya sama-sama sakti, tampan, dan piawai dalam menggunakan panah. Raden Panji tokoh dalam wayang Beber diceritakan sebagai seorang kesatria tampan yang sakti (visualisasi dalam bentuk lukisan pada kain).

2. Prabu Lembu Amiluhur

Transformasi bentuk wajah Prabu Lembu Amiluhur dengan tokoh Prabu Kresna, berdasarkan pada : keduanya sama-sama berkedudukan sebagai seorang Raja. Prabu Kresna dalam wayang Orang, merupakan Raja dari

Kerajaan Dwarawati, sedangkan Prabu Lembu Amiluhur merupakan Raja dari Kerajaan Jenggolo. Keduanya juga merupakan seorang Raja yang bijaksana, selalu adil kepada rakyatnya.

3. Prabu Klono Sewandono

Prabu Klono Sewandono (wayang Beber) ini ditransformasikan dengan tokoh Prabu Salya (wayang Orang). Kedua tokoh tersebut sama-sama menjabat sebagai seorang Raja yang sakti. Namun peran dalam cerita masing-masing tokoh berbeda.

5. Pengetahuan Tentang Wayang Orang

Bila kita amati secara cermat, ternyata di antara berbagai bentuk seni terdapat hubungan yang sangat erat dalam perkembangan sejarahnya. Hal ini dijumpai di Jawa pada wayang Wong. Boleh di katakan wayang Wong di Jawa berkembang berdampingan yang satu mempengaruhi yang lain, atau bahkan bisa dikatakan bahwa wayang Wong adalah personifikasi dari wayang kulit. Bila pada pertunjukan wayang kulit aktor-aktrisnya adalah boneka-boneka yang terbuat dari kulit, maka dalam wayang wong aktor-aktrisnya adalah manusia.¹⁶ Wayang Wong baru dijumpai pada tahun 930 A.D., tergores pada prasasti Wimalasrama dari Jawa Timur.¹⁷ Cerita dalam wayang wong mengambil dari kisah Mahabarata dan Ramayana.

Sesuatu yang membuat penulis tertarik dengan wayang Wong ialah, penokohan pada wayang tersebut divisualisasikan dengan bentuk manusia, khususnya pada cerita Karna Tanding (Mahabarata). Tokoh-tokoh dalam cerita

¹⁶ R.M. Soedarso. WAYANG WONG. Gajah Mada University. Press

¹⁷ ibid

tersebut diperankan oleh manusia. Bentuk muka, asesoris, serta pakaian yang di gunakan sesuai dengan cerita Karna Tanding (Mahabarata) versi wayang kulit. Bentuk wayang Orang lebih mudah apabila diwujudkan dalam bentuk *relief*.

6. Tinjauan Tokoh Dalam Cerita Karna Tanding

Cerita Karna Tanding telah banyak dikenal oleh kalangan masyarakat (Jawa). Nilai filosofi yang tertera di dalam figur tokoh dalam cerita Karna Tanding telah banyak dijadikan pandangan hidup oleh masyarakat luas. Tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita tersebut diantaranya : Adipati Karna, Prabu Salya, Prabu Kresna, dan Arjuna. Tokoh tersebut mempunyai watak dan karakter masing-masing. Adipati Karna atau sering disebut Karna, merupakan kakak tertua Pandawa. Dalam cerita Karna Tanding, Arjuna sebagai panengah Pandawa mendapatkan lawan berat yaitu Adipati Karna yang juga merupakan kakak tertuanya akan tetapi lain ayah. Keterangan dari masing-masing tokoh yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

a) Adipati Karna

Adipati Karna dalam dunia pewayangan merupakan tokoh antagonis penting dalam wiracarita Mahabharata. Ia menjadi pendukung utama pihak Kurawa dalam perang besar melawan Pandawa. Karna merupakan anak dari Dewi Kunti dengan Batara Surya. Adipati Karna merupakan kakak tertua dari tiga saudara Pandawa (Puntadewa, Werkudara, Arjuna).

Kelahiran : untuk menjaga nama baik keluarga dan Negaranya, Dewi Kunti yang melahirkan sebelum menikah terpaksa membuang “putra Batara Surya” yang diberi nama “Karna”(telinga/sanskerta) dikarenakan terlahir melalui telinga. Bayi tersebut dibuang ke sungai Aswa/Gangga dalam sebuah keranjang. Bayi tersebut kemudian ditemukan oleh Adirata, seorang Kusir kerajaan Kuru (Hastina Pura), yang sedang memandikan kudanya di sungai tersebut. Adirata merasa senang, karena belum mempunyai anak. Bayi tersebut kemudian dibawa pulang dan diberi nama Basusena, dikarenakan sejak ditemukan di sungai Aswa, bayi tersebut sudah memakai pakaian perang lengkap, beserta anting-anting dan kalung pemberian Batara Surya yang tidak akan mempan apabila terkena senjata apapun.

Karna akhirnya gugur setelah lehernya putus terkena panah Pasopati milik Arjuna yang tidak lain ialah saudaranya sendiri. Adipati Karna tewas sebagai seorang kesatria didalam membela kebenaran. Tewasnya Adipati Karna didalam perang Baratayuda umumnya dianggap sebagai mati utama (mati sahit), dikarenakan dia mati dalam membela Negara.¹⁸

Karna merupakan sosok pahlawan yang memiliki sifat-sifat kompleks. Meskipun berada di pihak Kurawa, namun ia terkenal sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesatria. Sifatnya angkuh, sombong, suka membanggakan diri, namun juga seorang dermawan yang murah hati

¹⁸ Hardjowilogo “Sejarah Wayang Purwa”, Jakarta: Balai Pustaka, 1989. 252.

kepada siapa saja, terutama fakir miskin dan kaum brahmana. Kesaktiannya yang luar biasa membuat namanya terkenal sepanjang masa dan disebut dengan penuh penghormatan.¹⁹

Adipati Karna juga merupakan manusia yang berpegang teguh pada pendirian. Berulang kali ibunya (Kunti) membujuknya untuk berkumpul bersama-sama dengan Pandawa (adik-adiknya). Namun demikian ia tetap mengelak, dan tetap berpihak pada Kurawa. Tak ada rasa benci dan marah pada diri Karna kepada ibunya yang telah menyalahkan hidupnya sejak ia dilahirkan. Semasa hidupnya, Adipati Karna hanya melakukan dua kesalahan, yaitu pada waktu Abimanyu gugur dan pada Kisah Dewi Drupadi.²⁰

Bentuk wayang Adipati Karna bermata jaitan, hidung mancung, muka mendongak. Bermahkota bentuk topong atau kethu, berjamang tiga susun dengan Garuda mungkur, bersumping Kembang Kluwih. Berpraba, bergelang, kelat bahu dan bergelang kaki, kain bokongan raton.

¹⁹<http://id.wikipedia.org/wiki/Karna>.

²⁰ Wawancara bersama dalang Ki Totok Brojo Diningrat.



Gambar 1. Tokoh wayang Orang Adipati Karna
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Karna>)

b. Arjuna

Arjuna juga dikenal dengan nama Janaka atau Permadi, adalah seorang tokoh protagonis dalam wiracarita Mahabarata. Arjuna diceritakan mempunyai wajah yang rupawan, romantis, dan pecinta ulung dengan panah Pasopati sebagai senjata andalannya. Kisah Arjuna banyak dijadikan inspirasi percintaan para sastrawan. Arjuna merupakan satria dari Madukara, ia memiliki banyak istri, namun demikian yang paling terkenal ialah Srikandi dan Sembadra.²¹ Arjuna adalah putra dari Prabu Pandudewanata dengan Dewi Kunti. Arjuna juga merupakan sahabat dekat Kresna, yaitu *Uwatara* (penjelmaan) dari Batara Wisnu yang turun ke dunia demi menyelamatkan dunia dari kejahatan.

²¹ R Soetarso, AK, "Ensiklopedia Wayang". Jakarta: Dahara Prize, 1992, 205-208.

Arjuna menjadi lawan Karna dalam pertempuran Baratayuda. Adipati Karna itu sendiri merupakan kakak tertua dari ke tiga Pandawa yaitu, Puntadewa, Werkudara, dan Arjuna, akan tetapi tidak mau bergabung dengan Pandawa. Ke-4 kesatria tersebut merupakan putra dari Dewi Kunti akan tetapi lain bapak (Batara Surya). Pada pertempuran Baratayuda, Arjuna dan Karna terlihat kembar, keduanya sama-sama sakti dan piawai dalam memanah, sehingga Dewa-Dewi pun kesulitan membedakan keduanya.

Pada pertarungan tersebut, Arjuna berhasil membunuh Adipati Karna dengan senjata panah Kyai Pasopati pemberian Bhatara Guru. Mata panah tersebut terbuat dari taring Bhatara Kala yang berbentuk bulan sabit. Panah Pasopati tersebut didapat ketika Arjuna bertapa di gunung Indrakila, Bhatara Guru kemudian memberikan panah tersebut, namun harus membunuh Prabu Niwata Kawaca yang ingin melamar Putri Bhatara Indra karena para Dewa tidak setuju. Bentuk wayang Arjuna, raut mukanya berhidung runcing, mata Liyepan luruh, memakai gelung Minangkara, dan sumping Bunga Gadung.²²

²² Sunarto dan Sagio, "Wayang Kulit Gaya Yogyakarta". Yogyakarta, 2004. 151.



Gambar 2. Tokoh Raden Arjuna wayang Orang.
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Arjuna>).

c. Prabu Kresna

Raden Narayana setelah menjadi raja bernama Prabu Harimurti Padmanaba, karena ia titisan Begawan Padmanaba. Disebut juga Prabu Dwarawati, karena menjadi raja di negeri Dwarawati, dan disebut juga Prabu Kresna, karena berkulit hitam. Kresna dapat bertahta di Dwarawati karena mengalahkan seorang raja raksasa bernama Prabu Kunjana Kresna di negeri tersebut, dan nama Kresna itu dipakainya juga sebagai namanya sendiri, yakni Prabu Kresna.²³

Prabu Kresna sebagai penasehat Pandawa atau disebut dalang, ialah seorang yang pandai menjalankan siasat politik negara, peperangan dan lain-lain. Prabu Kresna mempunyai senjata cakra, senjata tersebut hanya dikuasai oleh titisan Wisnu, selain itu Prabu Kresna juga mempunyai azimat

²³ Hardjowiroogo "Sejarah Wayang Purwo", Jakarta: Balai Pustaka, 1989. 144-146.

kembang Wijayakusuma, yaitu senjata yang dapat menghidupkan orang mati yang belum sampai pada takdirnya.

Cakra adalah senjata sejenis panah yang dianugerahkan oleh Dewa kepada titisan Hyang Wisnu. Senjata ini sangat sakti, tak ada seorang pun yang kuat menghadapi senjata Cakra tersebut. Pada perang Baratayudha, senjata ini dipergunakan oleh Prabu Kresna untuk mengelabui Kurawa dengan cara menutup sinar matahari. Tipuan ini digunakan ketika Arjuna bersumpah apabila pada hari itu ia tak dapat membunuh Jayadrata, maka Arjuna akan membakar dirinya sendiri. Karena sumpah ini terdengar oleh pihak Kurawa, maka disembunyikanlah Jayadrata.

Usaha Prabu Kresna ternyata membuahkan hasil, karena kesaktian senjata ketika sinar matahari suram tertutup Cakra, Jayadrata akhirnya keluar dari persembunyiannya untuk melihat kematian Arjuna. Kemunculan Jayadrata kemudian diketahui oleh Sri Kresna, maka berkatalah Sri Kresna kepada Arjuna untuk segera membunuh Jayadrata. Dengan Panah Pasopati, akhirnya Arjuna berhasil membunuh Jayadrata.

Setelah kejadian ini, Sri Kresna menarik cakranya kembali, kemudian suasana menjadi terang benderang seperti sedia kala dan riuh rendah suara sorak pihak Pandawa. Prabu Kresna juga bertindak sebagai sais Arjuna menggunakan kereta Jaladara ketika bertarung melawan Adipati Karna.

Sosok Kresna merupakan salah satu ikon besar dalam perang Baratayuda. Selain keterlibatannya yang sesungguhnya melebihi dari sais Arjuna, dia juga merupakan teman sekaligus guru spiritual dan penasihat

perang para Pandawa. Salah satu nasehatnya kepada Arjuna yang paling terkenal ada pada kitab Bhagawad Gita, sebuah nasehat yang diberikan Kresna kepada Arjuna ketika timbul keragu-raguan untuk melawan saudara-saudara sepupunya (Kurawa) dan para tetua Hastina lainnya. Akibat perannya dalam perang Baratayuda tersebut, Kresna menuai kutukan dari Dewi Gandhari, Ibu para Kurawa yang diliputi kesedihan mendalam akibat kematian seluruh anaknya. Kutukan itu mengakibatkan Kresna menyaksikan kepunahan seluruh anggota keluarganya, dan pada akhirnya Kresna sendiri juga tewas oleh anak panah salah sasaran seorang pemburu.

Prabu Kresna mampu bertiwikrama yaitu berganti rupa menjadi raksasa. Pada lakon Kresna gugah, yaitu Kresna sedang tidur dalam rupa raksasa (tiwikrama). Dalam cerita ini dicitrakan bahwa siapa yang mampu membangunkan Sri Kresna akan memenangkan perang Baratayuda. Maka kedua belah pihak (Pandawa dan Kurawa) saling mendahului dan berusaha membangunkannya. Namun demikian ternyata tindakan Kurawa sia-sia belaka. Hanya Arjuna yang dapat membangunkan Sri Kresna. Wayang Prabu Kresna bermuka hitam, sedangkan seluruh badan berwarna kuning mas (prada), dan berpraba. Wayang ini untuk dimainkan pada waktu sore. Tetapi pada waktu hampir pagi berganti wayang yang bercat hitam seluruh badan.



Gambar 3. Tokoh Prabu Kresna dalam wayang Orang
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Prabukresna>)

d. Prabu Salya

Prabu Salya merupakan putra Prabu Mandrapati dari Negara Mandaraka. Pada masa kecil bernama Raden Narasoma dan beristri Dewi Setyawati yang sangat setia kepada suaminya.²⁴ Pada hari yang telah ditentukan, perang Baratayuda pun meletus. Mahabarata bagian keenam atau *Bhismaparwa* mengisahkan Salya bertempur di pihak Korawa dengan gagah berani. Pada hari pertama ia menewaskan Utara putra Wirata, salah satu sekutu utama Pandawa. Setelah kejadian itu, pada Mahabarata bagian kedelapan tepatnya hari ke -17 atau *Karnaparwa* mengisahkan Karna diangkat sebagai panglima pasukan Korawa. Musuh besar Karna adalah Arjuna yang mengendarai kereta dengan Kresna sebagai kusirnya.

²⁴ Hardjowirogo "Sejarah Wayang purwo", Jakarta: Balai Pustaka, 1989. 234-235.

Untuk mengimbangi, Karna meminta Salya bertindak sebagai kusir keretanya. Salya memenuhi permintaan Karna namun diam-diam ia juga membantu Arjuna. Ketika Karna membidik leher Arjuna dengan panah pusaknya, Salya menarik tali kekang kereta kudanya hingga roda kereta perangnya masuk ke dalam tanah. Akibatnya, panah Karna pun meleset dari sasaran utamanya.

Prabu Salya akhirnya tewas setelah bertanding melawan Puntadewa. Prabu Salya sebenarnya adalah seorang yang sakti mandraguna, dia mempunyai ajian bernama Candrabirawa yaitu berupa raksasa yang sangat buas. Raksasa itu tidak bisa mati terbunuh, karena jumlahnya terus berlipat ganda. Mati satu menjadi dua, mati dua menjadi empat dan seterusnya. Karena begitu saktinya, tak ada seorangpun yang bisa menandinginya, tetapi Candrabirawa dapat dikalahkan juga dengan kesabaran. Ketika Candrabirawa berhadapan dengan Yudistira (Puntadewa), seorang yang tak pernah marah, raksasa itu tak bisa mendekati lawannya karena merasa seperti terbakar, sehingga akhirnya raksasa-raksasa dari Candrabirawa tersebut kemudian menyatu dengan tubuh Yudistira. Pada akhir perang tersebut, Prabu Salya tewas terkena senjata Jamus Kalimasada milik Yudistira.²⁵

Prabu Salya merupakan tokoh yang berkarakter halus, dengan posisi muka Tumungkul, bermata Biji Kedelai, berhidung *Sembada*, bermulut

²⁵ Ibid.

Salitan dengan kumis dan jenggot yang tipis, bermahkota *pogag* dengan hiasan turida, jamang , sumping mangkara.²⁶



Gambar 4. Tokoh Prabu Salya wayang Orang dalam kisah Mahabarata.
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Karna>)

e. Raden Panji Asmoro Bangun

Panji dan karakter lain dalam siklus Panji muncul dengan berbagai nama dalam versi yang berbeda dari cerita, termasuk Raden Panji, Raden Inu, Inu (dari) Koripan, Ino (atau Hino) Kartapati, Cekel Wanengpati, dan Kuda Wanengpati dari Janggala. Panji juga ditemukan sebagai nama seorang pangeran dari Kerajaan di Tabanan, diperintah oleh Shri Arya Kenceng tahun

²⁶ Sunarto dan Sagio, “Wayang Kulit Gaya Yogyakarta” .Yogyakarta, 2004,363.

1414 (Babad Arya Tabanan). Di Thailand, ia disebut Enau atau Enau (dari Kurepan, atau Raden Montree).²⁷

Panji adalah pangeran dari Kuripan (Koripan) atau Janggala. Dia biasanya digambarkan dalam bentuk topeng yang berbentuk sebuah topi bulat tanpa hiasan. Topeng Panji memiliki wajah putih atau hijau halus, mata sempit memanjang, hidung lurus, runcing dan halus, bibir setengah terbuka.



Gambar 5. Tokoh Raden Panji Asmoro Bangun, Wayang Beber gaya Pacitan.

f. Prabu Lembu Amiluhur

Prabu Amiluhur adalah seorang Raja Kerajaan Jenggala. Dalam memerintah Kerajaan Jenggala dibantu oleh Patih Kudana Warsa, Tumenggung Mangunjaya. Premaisuri Prabu Lembu Amiluhur bernama Dewi Tejanegara dan mempunyai seorang anak perempuan bernama Ragil Kuning. Ciri wayangnya wajah warna hitam, badan warna kuning emas, berkeris wrangka branggah. bergelung keling, warna hitam, kuning emas,

²⁷ <http://id.zulkarnainazis.com/2013/01/wayang-wong-juga-dikenal-sebagai-wayang.html>

merah. Konon ceritanya Prabu Lembu Amiluhur sangat dicintai oleh semua rakyat Jenggala. Kesemuanya itu disebabkan atas kebijaksanaan Prabu Lembu Amiluhur dalam memerintah Kerajaan Jenggala. Bahkan banyak raja-raja dan rakyat dari kerajaan lain yang ingin mengadakan hubungan dengan Kerajaan Jenggala untuk membangun suatu persahabatan yang kekal abadi.²⁸



Gambar 6. Tokoh Prabu Lembu Amiluhur, Wayang Beber gaya Pacitan.

g. Prabu Klono Sewandono

Prabu Klono Sewandono atau Raja Kelono adalah seorang raja sakti mandraguna yang memiliki pusaka andalan berupa Cemeti yang sangat ampuh, dengan sebutan Kyai Pecut Samandiman kemana saja pergi sang Raja yang tampan dan masih muda ini selalu membawa pusaka tersebut. Pusaka tersebut digunakan untuk melindungi dirinya. Kegagahan sang Raja di gambarkan dalam gerak tari yang lincah serta berwibawa. Ia merupakan Raja dari Kerajaan Bantarangin, dan mempunyai seorang Patih bernama Pujonggo

²⁸ <http://puspakencana13.blogspot.com/>

Anom yang merupakan saudara seperguruannya. Mereka adalah murid dari Ki Andjar Lawu, keduanya sama-sama sakti. Dalam suatu kisah Prabu Klono Sewandono berhasil menciptakan kesenian indah hasil dari daya ciptanya untuk menuruti permintaan Putri (kekasihnya). Karena sang Raja dalam keadaan mabuk asmara maka gerakan tarinya-pun kadang menggambarkan seorang yang sedang kasmaran.²⁹



Gambar 7. Tokoh Prabu Klono Sewandono, Wayang Beber gaya Pacitan.

D. Tinjauan Visual Penciptaan

Tinjauan visual untuk penciptaan karya dalam tugas akhir bertujuan untuk mencari referensi sebagai acuan membuat sketsa dan menjelaskan secara substansi, bagaimanakah aspek-aspek visual yang terkandung didalam konsep penciptaan karya tugas akhir ini dikoordinasikan secara baik. Adapun contoh-contoh lukisan, relief, dan karya yang terkait dengan cerita Karna Tanding untuk referensi karya seperti di bawah ini:

²⁹ <http://brass12.wordpress.com/category/uncategorized/>



Gambar 8.
Relief Ukir Kayu Cerita Karna Tanding
(Sumber: <http://karno.tanding.Ajilbab.com>)



Gambar 9.
Relief Karna Tanding
(Sumber : Jepara.Ukir.Relief.blogspot.com.380x125)



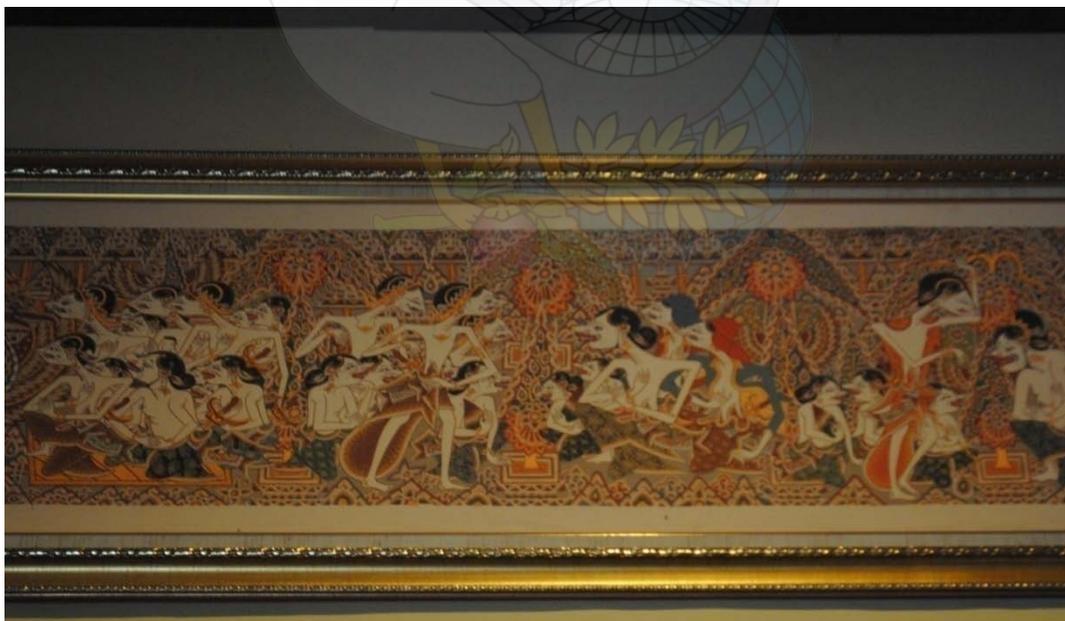
Gambar 10.
Lukisan Karna Tanding
(Sumber : <http://www.berniaga.com>)



Gambar 11.
Lukisan Karna Tanding
(Sumber : <http://tripwow.tripadvisor.com>)



Gambar 12.
Lukisan Wayang Beber gaya Pacitan
(foto: Rudianto, 2014, Koleksi Padepokan Keris Brojo Buwono).



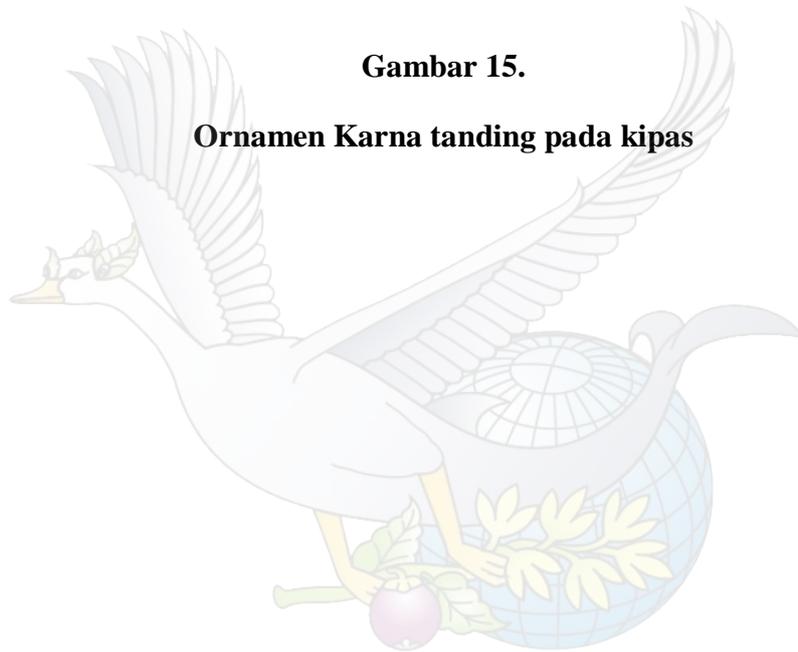
Gambar 13.
Lukisan Wayang Beber gaya Pacitan
(foto : Rudianto, 2014, Koleksi Padepokan Keris Brojo Buwono).

Gambar 14.

Kereta A..

Gambar 15.

Ornamen Karna tanding pada kipas



BAB III

KONSEPTUAL, VISUALISASI KARYA, DAN KALKULASI BIAYA

A. Eksplorasi Penciptaan

Karya kriya merupakan hasil karya kreasi manusia lewat gagasan, pikiran, konsep, dan ide merupakan seperangkat sarana guna mempermudah aktivitas hidup. Sebelum menjadi suatu produk, dalam proses penciptaan karya dilakukan suatu upaya penggalian atau eksplorasi terhadap objek sebagai landasan dalam proses pembuatan karya. Eksplorasi merupakan penjelajahan, penjajakan dengan bertujuan memperoleh pengetahuan.³⁰ Eksplorasi merupakan bagian dari proses penciptaan, eksplorasi merupakan proses awal dan bagian terpenting agar karya terwujud sesuai dengan apa yang diinginkan.

Sepanjang hidup manusia, seni kriya selalu dibutuhkan. Adapun, kebutuhan itu selalu berubah-ubah dan perubahannya sangat tergantung dengan kebutuhan manusia itu sendiri. Karya seni sebagai produk (objek) ialah suatu bentuk ekspresi yang diciptakan oleh senimannya. Kreatifitas dalam membuat suatu karya menyiratkan suatu kebaruan, akan tetapi kreatifitas seringkali juga berkaitan dengan perbaikan karya-karya yang lama dengan menciptakan sesuatu yang baru.³¹ Kehadiran seni kriya sering menghadirkan nilai-nilai estetik dan simbolik. Oleh karena itu, karya seni kriya dapat menjembatani secara harmonis antara pikiran, perasaan, kepentingan spiritual, sosial, pemenuhan fungsi dan ekonomi karya.

³⁰Hasan Shadily, "Ensiklopedia Umum". Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1991, 898.

³¹Guntur, 65.

Berdasarkan pemikiran bahwa, dalam pembuatan karya tugas akhir ini membuat sebuah relief dari kisah Mahabarata yang difokuskan pada serial Karna Tanding (versi Jawa). Karya tersebut diwujudkan dengan penggabungan bentuk wajah karakter wayang Orang dengan wayang Beber.

Pencarian objek serta pengamatan tentang karya-karya yang sudah ada dikalangan masyarakat, akan digunakan sebagai referensi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini, sehingga karya yang dibuat lebih menekankan originalitasnya. Adapun Eksplorasi materi penciptaan karya ini, antara lain:

1. Eksplorasi Cerita

Eksplorasi cerita dan bentuk Karna Tanding merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang sumber atau acuan tertulis dan visual terkait cerita Karna Tanding. Fenomena sosial pada masyarakat, dewasa ini mendorong perlunya ditelusuri dan ditelaah kembali ide dasar karya yang mengandung suatu simbol.

Cerita Karna Tanding, merupakan penggalan dari kisah Mahabarata, yaitu perseteruan keluarga Kuru antara Pandawa dan Kurawa di Tegal Kurusetra. Pertarungan tersebut terjadi selama 18 hari. Dalam pemikiran Adipati Karna, pertarungan Baratayuda harus segera dilaksanakan. Karna sebagai seorang kesatria yang bersifat Antagonis namun berjiwa baik, rela menjadi tumbal dalam pertempuran tersebut demi menegakkan kebenaran. Sifat Kurawa yang penuh dengan keangkaramurkaan harus segera dimusnahkan melalui perang Baratayuda tersebut.

Dari cerita tentang pertarungan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti, menggali, dan mengembangkan cerita Karna Tanding yang kemudian divisualkan menjadi karya berupa *relief*. Dalam karya ini, cerita Karna Tanding diolah sebagai perwujudan pengembangan visualisasi serta pelestarian kebudayaan yang telah ada.

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi bisa dipahami dan dicitrakan secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan tata hubungan dari bagian-bagian yang meliputi konsep ataupun kualitas keseluruhan aspek didalamnya. Sebuah bentuk ekspresi dapat diungkapkan setiap kompleksitasnya dari berbagai konsepsi, lewat beberapa kaidah bentuk. Seni bisa dikomunikasikan secara dialogis melalui visual yang ekspresif, maka dari itu karya seni disajikan dengan sentuhan rasa, agar bisa dilihat dengan cara dipahami lewat simbol.³²

Melalui hasil eksplorasi cerita Karna Tanding dari berbagai sumber, maka terciptalah

2. Eksplorasi Bentuk

Relief ataupun lukisan tentang cerita Karna Tanding, pada dasarnya dibuat dengan bentuk wayang kulit maupun wayang orang dan sesuai dengan karakter masing-masing. Akan tetapi dalam penciptaan karya ini dibuat dengan bentuk wayang Orang, namun pengkarakteran pada tokoh Karna Tanding digubah menggunakan karakter wayang Beber. Pengubahan ini didasarkan pada metode transformasi. Transformasi berarti perubahan, bentuk, dan

³² Suzanne K. Langer. "*Problematika Seni*", tej: FX. Widaryanto (Bandung: Akademi Seni Tari, 1980), 113.

sebagainya.³³ Penggubahan ini juga dimaksudkan supaya masyarakat tetap mengingat kesenian tradisional khususnya wayang Beber dan tetap terjaga kelestariannya.

Eksplorasi dalam pencarian bentuk wajah wayang Beber pada tokoh cerita Karna Tanding tersebut diawali dengan pembuatan sket yang kemudian menjadi disain dan selanjutnya diwujudkan menjadi sebuah karya berbentuk *relief*.

Melalui eksplorasi bentuk-bentuk wajah tokoh utama dalam cerita Karna Tanding tersebut, kemudian ditransformasikan dengan penggabungan bentuk wajah wayang Beber dengan wayang Orang dan diwujudkan dalam bentuk *relief*.

3. Material

Berbagai material maupun tehnik dapat digunakan dalam perwujudan suatu karya. Material merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses penciptaan suatu karya, bahkan dapat ditegaskan bahwasannya medium merupakan hal yang mutlak, karena tanpa sebuah materi, maka tidak ada yang akan dijadikan karya seni.³⁴ Dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini, material yang digunakan dari bahan *mixs* media dengan melalui berbagai pertimbangan. Bahan-bahan tersebut meliputi:

³³ Tim Penyusun, Kamus besar bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 959.

³⁴ The Liang Gie, " Filsafat Seni; Sebuah Pengantar,". (Yogyakarta: PUBIB,1996), 89.

a) Bahan baku



Gambar 16.
Kayu Mahoni bahan ini digunakan dalam pembuatan relief cerita Karna Tanding
pada karya
(foto: Rudianto, 10 Januari 2013)



Gambar 17.
Kayu Trembesi bahan ini digunakan dalam pembuatan relief cerita Karna Tanding
pada karya
(foto: Rudianto, 10 Januari 2013)

Kayu merupakan hasil hutan dari sumber kekayaan alam. Kayu juga merupakan suatu bahan yang memiliki berbagai macam sifat sekaligus yang tidak dapat ditiru bahan lain. Dari berbagai jenis pohon pun menghasilkan sebuah kayu yang memiliki sifat berbeda-beda. Adapun dari hubungan tersebut, maka perlu diketahui berbagai sifat kayu yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini.

Pada proses penciptaan karya ini, digunakan Kayu Trembesi dan Mahoni sebagai bahan utama. Menggunakan bahan ini dikarenakan, bahan tersebut mudah di dapat, volume pada kayu sering di jumpai dengan ukuran yang relatif besar, harga lebih murah dari kayu jati, selain itu tekstur pada kayu tersebut hampir menyerupai kayu Jati.

b) Bahan Tambahan

Proses penciptaan karya ini selain menggunakan bahan kayu, digunakan pula material *Fiber glass*. Fiber glass tercipta dari campuran berbagai bahan, diantaranya resin dan katalis. Bahan ini digunakan untuk memperjelas bentuk tokoh pendukung serta sebagai bahan pembuatan ornament pendukung dan bagian bawah karya. Proses kerja menggunakan bahan ini dengan cara dicetak. Cetakan tersebut menggunakan bahan silika raber/gibsum dan diberi penguat menggunakan serat fiberglass (mett).



Gambar 18.

Bahan-bahan Fiberglass (resin, katalis, talk, pigment, kobal, mett)
(foto: Rudianto, 01 Mei 2013)

Fiberglass adalah Kaca serat (Bahasa Inggris : *fiberglass*) atau sering diterjemahkan menjadi serat gelas adalah kaca cair yang ditarik menjadi serat tipis dengan garis tengah sekitar 0,005 mm – 0,01 mm. Serat ini dapat dipintal menjadi benang atau ditunen menjadi kain yang kemudian diresapi dengan resin sehingga menjadi bahan yang kuat dan tahan korosi untuk digunakan sebagai badan mobil dan bangunan kapal.

Selain kayu dan *fiberglass*, dalam pembuatan karya ini juga digunakan, kain motif batik, tulang ayam, logam kuningan, kulit tersamak, bambu dan bulu ayam.



Gambar 19.
Bambu Petung kering yang siap dipakai untuk membuat anak panah
(foto: Rudianto)



Gambar 20.
Kain bermotif batik sebagai bahan bantu pembuatan jarit.
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 21.
Kulit tersamak, bahan ini digunakan dalam pembuatan tali kekang kuda
(foto : Rudianto, 2014)



Gambar 22.
Bambu dan bulu ayam yang digunakan dalam pembuatan anak panah
(foto : Rudianto, 2014)

Keseluruhan bahan tersebut digunakan sebagai bahan pembuatan tokoh pendukung, ornament, serta senjata-senjata supaya lebih terlihat kesan nyata dalam pertarungan.

B. Perancangan Penciptaan

Sketsa merupakan salah satu tahap objektivikasi ide, oleh karena masih terdapat serangkaian aktivitas lain yang dibutuhkan untuk merealisasikannya. Kedudukan sketsa dapat dipandang sebagai petualangan imajinatif, inspiratif, tetapi juga dasar dari pembuatan desain yang akan diciptakan.

Sebelum tercapainya bentuk yang di inginkan, terlebih dahulu dilakukan sebuah proses pencarian referensi bentuk relief Karna Tanding. Hasil pencarian berbagai referensi tersebut menjadi pijakan agar karya yang akan diwujudkan tidak sama dengan karya-karya yang sudah ada.

Proses penciptaan dimulai dengan pembuatan sketsa sesuai konsep yang di bagi antara lain : kesesuaian dengan tema, keselarasan bentuk dengan bahan, serta bentuk yang estetis, guna menemukan bentuk tokoh yang sesuai dengan penggabungan karakter wayang Beber dan wayang Orang dengan cerita karna Tanding.

Sketsa dalam konteks yang lebih longgar, juga dapat diartikan tahap pencarian ide untuk memperoleh sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindak lanjuti. Semakin banyak sketsa yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensional ini, akan lebih banyak referensi yang dimiliki.³⁵ Pembuatan sketsa tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil desain sesuai dengan konsep yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya.

Pembuatan sketsa ini dengan menggabungkan karakter wayang Orang dan wayang Beber melalui acuan gambar penokohan, serta bentuk relief dengan cerita

³⁵ Guntur, Teba Kriya (Surakarta: STSI Surakarta, 28,2001), 168.

Karna Tanding yang terdapat pada buku, majalah, foto-foto serta *browsing* melalui internet. Mengamati objek yang telah ada secara langsung kemudian menganalisa bentuk visual cerita Karna Tanding mulai dari karakter hingga media yang digunakan.

Penciptaan karya ini merupakan transformasi penggabungan karakter wayang Orang dengan wayang Beber. Sebagai contoh salah satu tokoh dalam cerita Karna Tanding tersebut ialah Raden Arjuna, tokoh wayang Raden Arjuna dalam wayang Orang ini disetarakan dengan tokoh Raden Panji dalam cerita wayang Beber. Penyetaraan ini bertujuan untuk mencari sketsa pengkarakteran wajah pada tokoh Raden Arjuna yang diubah dan digabungkan dengan karakter wajah Raden Panji. Penyetaraan ini juga melalui pengamatan tentang sifat serta bentuk wayang tersebut.

Arjuna cenderung bersifat lembut, tampan, kepala menunduk kebawah dan juga sakti, begitu juga Panji yang diceritakan bersifat lemah lembut, tampan seta seorang kesatria. Dari hasil sket penggabungan karakter kedua tokoh tersebut, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk menentukan sket terpilih yang nantinya akan direalisasikan menjadi disain dan diwujudkan menjadi karya tugas akhir berbentuk *relief*.

Berikut ini beberapa hasil sketsa cerita Karna Tanding dan juga pengkarakteran tokoh dalam cerita tersebut yang telah di konsultasikan dengan dosen pembimbing:

1. Sketsa Alternatif cerita Karna Tanding



Gambar 23.
Sketsa Alternatif 1 Adegan Karna Tanding



Gambar 24.
Sketsa Alternatif 2 Adegan Karna Tanding



Gambar 25.
Sketsa Alternatif 3 Adegan Karna Tanding



Gambar 26.
Sketsa Alternatif 4 Adegan Karna Tanding



Gambar 27.
Sketsa Alternatif 5 Adegan Karna Tanding.



Gambar 28.
Sketsa Alternatif 6, Adegan Karna Tanding.

2. Sketsa Terpilih Cerita Karna Tanding



Gambar 29.

Sketsa Terpilih Adegan Karna Tanding yang diwujudkan menjadi karya berbentuk *relief*.

3. Sket Alternatif Tokoh Dalam Cerita Karna Tanding

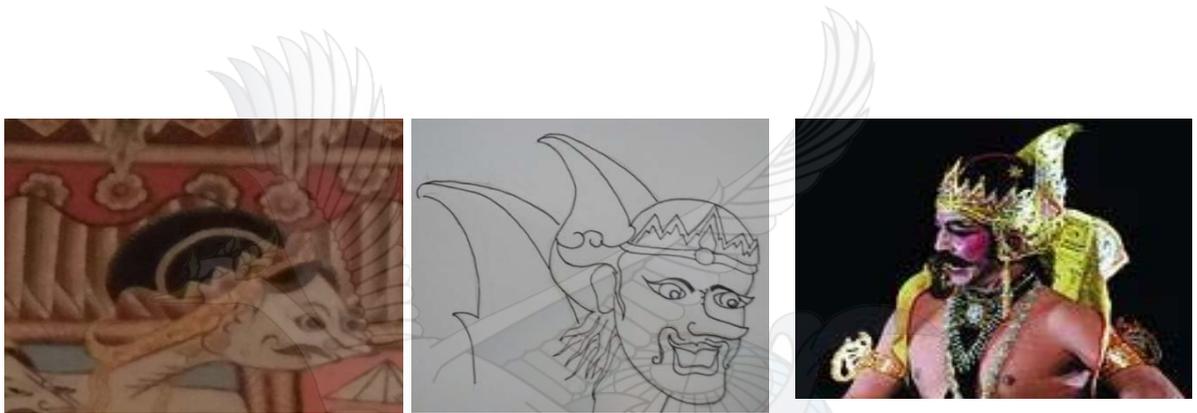


Gambar 30.

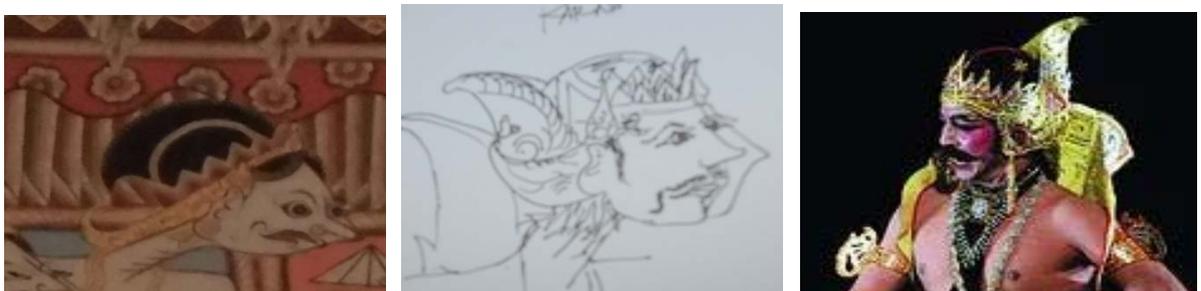
Sketsa Alternatif 1 tokoh Prabu Salya, hasil penggabungan bentuk wajah wayang Beber (Prabu Klono Sewandono), dengan wayang Orang (Prabu Salya)
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 31.
Sketsa Alternatif 2
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 32.
Sketsa Alternatif 4
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 33.
Sketsa Alternatif 4
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 34.
Sketsa Alternatif 5
(foto: Rudianto, 2014)



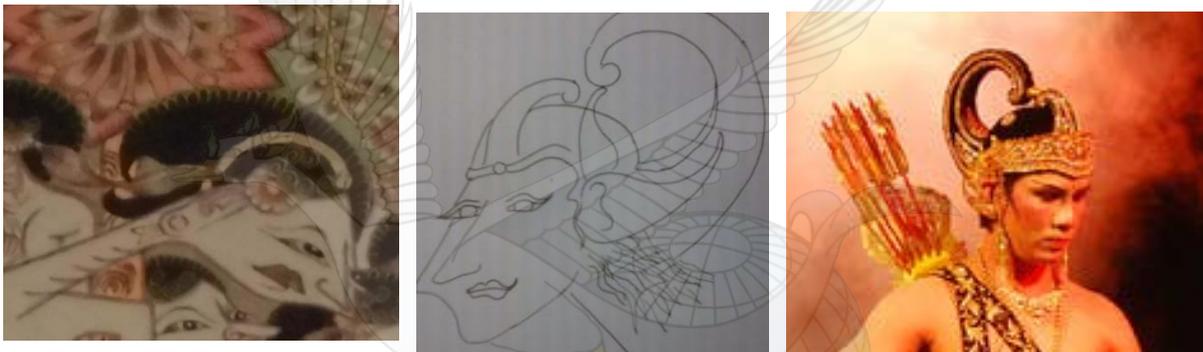
Gambar 35.
Sketsa Alternatif 6 tokoh Raden Arjuna hasil dari penggabungan bentuk wajah wayang
Beber (Raden Panji) dengan wayang Orang (Raden Arjuna)
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 36.
Sketsa Alternatif 7
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 37.
Sketsa Alternatif 8
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 38.
Sketsa Alternatif 9
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 39.
Sketsa Alternatif 10
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 40.
 Sketsa Alternatif 11 tokoh Prabu Kresna, hasil dari penggabungan bentukwajah Prabu
 Lembu Amiluhur (wayang Beber) dengan Prabu Kresna (wayang Orang)
 (foto: Rudianto, 2014)



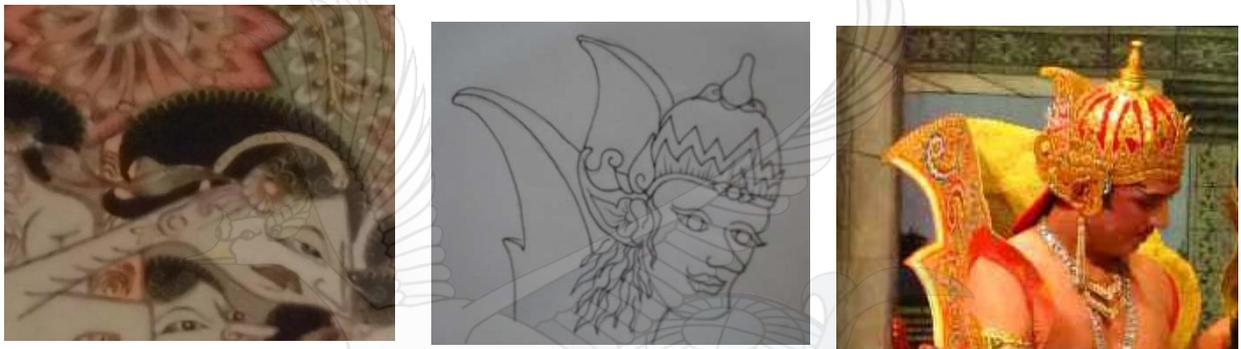
Gambar 41.
 Sketsa Alternatif 12
 (foto: Rudianto, 2014)



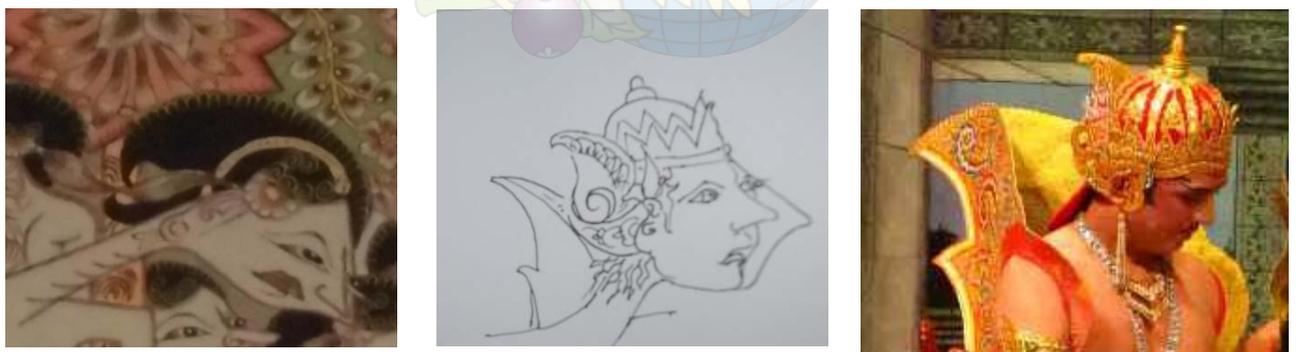
Gambar 42.
 Sketsa Alternatif 13
 (foto: Rudianto, 2014)



Gambar 43.
Sketsa Alternatif 14
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 44.
Sketsa Alternatif 15 penggabungan bentuk wajah wayang Beber dengan wayang Orang
Tokoh Raden Panji dengan Adipati Karna.
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 45.
Sketsa Alternatif 16
(foto: Rudianto, 2014)

4. Sketsa tokoh terpilih



Gambar 46.
Sketsa terpilih tokoh Prabu Salya
(foto: Rudianto, 2014)

Sketsa terpilih tokoh Prabu Salya tersebut berdasarkan bentuk mata yang menyerupai wayang Beber tokoh Prabu Klono Sewandono dengan posisi mata lebih menonjol keluar, dikarenakan dalam cerita Karna Tanding, Prabu Salya berperan sebagai sais kereta, maka pada bentuk mulut dibuat dengan bentuk wayang Orang dengan posisi terbuka, dikarenakan dalam adegan tersebut Prabu Salya dalam keadaan memberi aba-aba kuda perangnya. Bentuk hidung pada sketsa tersebut dibuat menyerupai wayang Beber (lebih panjang). Mahkota pada sketsa Prabu Salya tersebut dibuat menyerupai bentuk wayang Orang yaitu bermahkota pogag dengan hiasan turida, berjamang dengan sumping makara, sedangkan pada bagian muka dibuat menyerupai karakter wayang Beber yaitu dengan bentuk segi tiga, ditambahkan rambut terurai supaya terkesan lebih heroik



Gambar 47.
Sketsa terpilih tokoh Raden Arjuna
(foto: Rudianto, 2014)

Sketsa pada tokoh Arjuna tersebut terpilih berdasarkan bentuk hidung menyerupai wayang Beber tokoh Raden Panji dengan bentuk lebih runcing dan panjang, bibir pada sketsa tersebut menyerupai bentuk bibir tokoh Arjuna wayang Orang. bentuk wajah pada sketsa tersebut dibuat menyerupai tokoh Raden Panji (wayang Beber) dengan ciri berbentuk segi tiga. Bagian mata pada sketsa tersebut dibuat menyerupai wayang tokoh Arjuna dengan ciri liyepan luruh namun posisinya seperti dalam bentuk wayang beber dengan mata yang lebih menojol keluar. Gelung rambut pada sketsa tersebut diambil dari tokoh Raden Arjuna dengan ciri gelung minangkara, dan sumping bunga gadung, ditambah juga rambut terurai supaya terkesan lebih *heroik*.



Gambar 48.
Sketsa terpilih tokoh Prabu Kresna
(foto: Rudianto)

Sketsa tokoh Prabu Kresna tersebut dipilih berdasarkan. Bentuk hidung yang menyerupai wayang Beber, yaitu lebih panjang dari hidung pada tokoh Prabu Kresna wayang Orang. bentuk beber pada sketsa tersebut diambil dari tokoh Prabu Kresna wayang Orang, bentuk muka yang menyerupai bentuk segi tiga pada sketsa tersebut diambil dari tokoh wayang Beber Prabu Lembu Amiluhur. Bentuk mata Prabu Kresna pada sketsa tersebut diambil dari bentuk wayang beber dengan cirri mata terpisah (mata yang satunya menonjol keluar).



Gambar 49.
Sketsa terpilih tokoh Adipati Karna.
(foto: Rudianto, 2014)

Sketsa tersebut dipilih berdasarkan bentuk hidung pada tokoh Raden Panji tokoh wayang Beber yaitu lebih panjang dan runcing. Bentuk bibir pada sketsa tersebut dibuat menyerupai bentuk bibir tokoh Adipati Karna wayang Orang. Bentuk muka pada sketsa tersebut diambil dari bentuk wayang Beber (berbentuk segi tiga). Ditambah juga rambut terurai agar tercapai kesan *heroic*, pada sketsa tersebut tokoh Adipati Karna memakai mahkota berbentuk topong atau kethu, berjamang tiga susun dengan garuda membelakang, dan bersumping kembang kluwih seperti pada bentuk wayang Orang tokoh adipati Karna.

C. Gambar Kerja

Gambar kerja digunakan sebagai panduan dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat dan dipilih sehingga terwujudnya suatu karya dengan bentuk tokoh serta ukuran yang diinginkan sesuai desain. Gambar kerja juga mempermudah serta mengetahui berbagai kesulitan berkaitan dengan konstruksi, teknik, serta berbagai macam masalah dalam pengerjaan perwujudan karya.

Sebelum desain yang telah dibuat disalin pada kertas kalkir, terlebih dahulu desain dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan pengarahan dan pembenahan pada desain yang telah dibuat. Setelah dilakukan konsultasi dan mendapatkan persetujuan, selanjutnya gambar disempurnakan kemudian disalin dalam kertas ukuran kayu (300x135cm) untuk direalisasikan menjadi bentuk karya.

Gambar kerja dibuat dengan kertas berukuran A2 kemudian diperkecil kembali menjadi ukuran kertas A3. Gambar kerja tersebut dapat dilihat seperti dibawah ini:



















E. Pemilihan Bahan

Persiapan dan pemilihan bahan dalam penciptaan karya tugas akhir ini telah dilakukan dan juga telah mendapatkan kesepakatan dengan dosen pembimbing. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini meliputi : bahan baku, bahan bantu dan bahan penunjang. Adapun pada pemilihan bahan tersebut dilakukan juga proses pengamatan dalam memilih bahan mulai dari kualitas serta kelemahannya. Bahan-bahan tersebut antara lain:

1. Bahan Baku

a) Kayu Trembesi (*samanea saman*)

Kayu Trembesi merupakan kayu yang tergolong berkualitas cukup rendah. Selain harga yang terjangkau, kayu trembasi mudah dalam mendapatkannya. Kayu ini mempunyai serat yang lumayan halus, sering juga digunakan dalam proses pembuatan barang-barang furniture. Selain harga serta ukuran yang bisa dikatakan besar, kayu Trembesi tergolong kayu yang mudah terserang hama (rayap, kutu/bubuk) maka dari itu perlu dilakukan pengobatan supaya tetap awet. Kayu Trembesi digunakan setelah benar-benar kering, hal ini dilakukan supaya dalam proses pengerjaan lebih mudah, dan bentuk tidak rusak.

b) Kayu Mahoni (*swietenia*)

Kayu Mahoni merupakan pilihan kedua setelah kayu Trembesi. Kayu jenis ini juga sering digunakan dalam pembuatan produk-produk *furniture* baik *indoor* maupun *outdorr*. Dengan harga yang relatif murah dan mudah mendapatkannya, kayu Mahoni juga banyak dilirik produsen sebagai

alternatif bahan baku pembuatan mebel seiring terus meningkatnya harga kayu Jati di pasaran. Namun demikian, kayu ini mudah terserang hama (rayap, kutu/bubuk). Maka dari itu diperlukan obat anti hama supaya kayu tetap terjaga keawetannya.

2. Bahan Bantu

a) Kain Motif Batik

Kain yang digunakan dalam pembuatan karya ini dipilih kain dengan motif batik. Hal ini dikarenakan kain tersebut digunakan sebagai *jarit* pada tokoh utama.

b) Kulit Tersamak

Kulit tersamak biasanya digunakan untuk bahan pembuatan tas, sepatu, dompet, maupun benda kriya yang berbahan kulit. Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, kulit tersamak digunakan sebagai tali kekang kuda.

c) Bambu dan Bulu Ayam

Bambu dan bulu ayam pada pembuatan karya ini digunakan sebagai bahan untuk pembuatan anak panah serta senjata-senjata pada pertarungan supaya terkesan lebih nyata.

d) Logam Kuningan

Logam kuningan biasanya digunakan pada aplikasi benda-benda yang terbuat dari bahan besi, namun demikian dalam penciptaan karya ini Logam Kuningan digunakan untuk mewujudkan pengkarakteran wayang beber pada tokoh utama.

e) Bahan Fiberglass

Bahan fiberglass digunakan untuk melengkapi karya relief antara lain: resin dan katalis. Untuk membuat cetakannya digunakan bahan silica rabber dan matt (serat fiberr) sebagai penguat. Bahan ini digunakan untuk membuat tokoh pendukung (prajurit) serta ornamen dan bagian bawah karya.

f) Tulang Binatang

Tulang pada umumnya merupakan sisa-sisa makanan yang di buang setelah dagingnya di ambil, pada dasarnya tulang merupakan sampah yang lama kelamaan akan membusuk. Namun demikian, pada penciptaan karya ini, tulang digunakan sebagai pengganti bentuk bangkai hewan maupun prajurit-prajurit yang telah gugur pada pertarungan baratayuda tersebut.

3. Bahan Penunjang

Bahan penunjang merupakan salah satu bahan yang harus ada dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Bahan-bahan penunjang tersebut antara lain :

- a) Lem *Epoxy*, terdiri dari dua komponen lem, yaitu resin dan hardener. Untuk penggunaannya yaitu dengan mencampur kedua komponen lem *epoxy* tersebut dengan perbandingan 1:1, kemudian diaduk hingga benar-benar rata. Kemudian lem siap dioleskan untuk menyambung kayu. Proses pengeringan lem *epoxy* tersebut antara 1 hingga 1,5 jam baru kemudian siap diproses.

- b) Lem Express, lem ini sama jenisnya dengan lem *epoxy*, namun hanya terdiri dari satu komponen saja. Proses pemakaiannya cukup simple, tinggal dioles ke permukaan yang akan di kasih lem, kemudian kedua elemen disatukan dan dilakukan pengepresan supaya hasil pengeleman bisa maksimal. Proses pengeringan lem jenis ini sama dengan lem *epoxy*, yaitu antara 1 hingga 1,5 jam baru pres dilepas dan siap untuk dilakukan proses selanjutnya.
- c) Paku, digunakan sebagai penguat sambungan kayu setelah dikasih lem atau sebaliknya.

4. Bahan Finishing

Selain bahan baku, bahan bantu, serta bahan penunjang, digunakan juga bahan *finishing*. Pemilihan bahan ini dipilih secara selektif dan penuh pertimbangan, karena harus benar-benar melapisi karya secara baik dengan aplikasinya. Adapun bahan *finishing* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) *Termikon*, semacam obat pestisida pada tanaman. Obat ini digunakan untuk mengawetkan kayu dari serangan hama tanaman (rayap/bubuk).
- b) Minyak Tanah, digunakan dan dicampur dengan *Termikon* hingga benar-benar larut, kemudian dioleskan ke permukaan kayu hingga merata.
- c) *Serlak*, sebagai bahan politur dalam *finishing*. Dalam proses ini, digunakan serlak eceran. Hal ini dikarenakan kualitas dan warna serlak lebih kuat dan tahan lama.
- d) Spirtus, digunakan untuk melarutkan serlak sebagai bahan politur. Untuk Spirtus digunakan merk ATM, keunggulan spirtus ini mudah melarutkan serlak dan hasil politur lebih merata.

- e) Pewarna politur, digunakan sebagai campuran politur dalam proses *finishing*. Warna yang digunakan antara lain merah, kuning, dan hitam.

Dari keseluruhan bahan *finishing* tersebut, baru dapat dipersiapkan setelah proses pembentukan karya selesai. Hal ini dikarenakan bahan tersebut tidak bersifat mengganggu ataupun mengurangi.

F. Perwujudan Karya

Perwujudan karya merupakan proses pentransferan dari desain menjadi karya. Dilakukan dengan pengolahan medium yang telah dipilih, serta penerapan teknik dan bentuk sesuai desain yang sudah ditentukan. Namun apabila terdapat perbedaan pada waktu proses perwujudan karya tersebut, maka akan dijelaskan proses serta bentuk perubahannya.

Proses pembentukan karya merupakan langkah selanjutnya setelah pemilihan desain dan perancangan gambar. Dalam proses ini terdapat beberapa tahapan kerja yang dilakukan yaitu tahap penyediaan bahan, peralatan, tahap pembentukan ukiran/relief, pada tahap ini sudah dimulai proses pengerjaan karya yang sesuai dengan desain, dan tahap terakhir ialah finishing. Secara rinci, berbagai tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penyediaan Bahan Dan Alat

a) Penyediaan Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kayu Mahoni dan Trembesi. Kayu tersebut dibeli dari pedagang di daerah kabupaten Wonogiri, dengan ukuran 37x 5 x 300 cm. Kayu tersebut berbentuk papan yang dikerjakan dengan gergaji mesin. Kayu tersebut kemudian disambung-sambung hingga mencapai ukuran yang diinginkan.



Gambar 50.
Papan kayu
(foto: Rudi, 05 Februari, 2013)



Gambar 51.
Proses pembuatan sambungan papan
(foto : Dani. Prasetyawan. 15, februari ,2013)



Gambar 52.
Papan kayu yang telah di *Dampit* (Jawa)
(foto: Rudi, 20, Februari, 2013)

Selain Kayu trembesi dan Mahoni, digunakan juga bahan *mixs* media. bahan ini diperoleh dari berbagai tempat, mulai dari membeli di toko-toko dan mengambil limbah sisa-sisa tulang Ayam bagian kaki serta membeli kepala

kambing dirumah makan. Berbagai bahan mixs media tersebut antara lain : resin dan katalis (*fiberglass*) bahan ini diperoleh dengan cara membeli ditoko, tulang, logam kuningan, serta bambu dan bulu ayam.



Gambar 53.

Kulit tersamak, bahan ini digunakana dalam pembuatan tali kekang kuda
(foto: Rudianto)



Gambar 54.

Kain bermotif batik sebagai bahan bantu pembuatan jarit.
(foto: Rudianto, 2014)



Gambar 55
Bahan-bahan Fiberglass (resin, katalis, talk, pigment, kobal, mett)
(foto: Rudianto, 01 Mei 2013)



Gambar 56.
Bambu dan Bulu Ayam, bahan ini digunakan dalam pembuatan anak panah
(foto: Rudianto)

b) Peralatan

Alat sangat berperan dalam proses perwujudan karya, tanpa adanya peralatan, seorang kriyawan akan kesulitan dalam menciptakan karya seni. Kelengkapan peralatan yang digunakan juga sangat berperan dalam proses perwujudan karya agar proses berjalan lancar dan terwujud karya sesuai dengan disain yang telah di tentukan. Adapun peralatan yang digunakan adalah: satu unit pahat ukir, palu dari kayu, palu besi, serta beberapa peralatan pertukangan yang bersifat masinal diantaranya Bor mesin, dan mesin amplas.



Gambar 57.
Pahat Ukir dan Palu Kayu
(foto: Rudianto)



Gambar 58.
Bor Mesin, alat ini digunakan untuk mempermudah dalam proses pemahatan
(foto: Rudianto)



Gambar 59.
Mesin Amplas, alat ini membantu penulis dalam memperhalus permukaan karya
setelah selesai pemahatan
(foto: Rudianto)

2. Tahap Pengerjaan

Tahap pengerjaan merupakan proses perwujudan karya seni mulai dari bahan mentah hingga menjadi sebuah karya seni setengah jadi, dalam artian karya tersebut belum di finishing. Namun demikian, dalam proses perwujudan karya terkadang mendapatkan suatu ide yang bersifat spontan sehingga merubah sketsa yang telah ditentukan. Dalam proses kreatif yang melibatkan imajinasi, tidak tertutup kemungkinan dilakukan improvisasi dalam bentuk, komposisi, yang sesuai dengan suasana batin pencipta. Berikut ini beberapa tahapan sistematis proses pengerjaan *relief* pada karya cerita Karna Tanding.

a) Proses Awal

Proses awal pembuatan karya ini diawali dengan pembuatan desain atau sketsa. Beberapa desain yang telah di ajukan kepada dosen pembimbing, kemudian diperjelas dan dikembangkan kembali hingga sesuai dengan keinginan penulis. Pemilihan sketsa tersebut meliputi, kesesuaian tema dan konsep, material, simbolik serta makna karya. Proses pembuatan sketsa tersebut diawali dengan pengamatan dari berbagai sumber, antara lain : melalui pertunjukan wayang, lukisan, relief-relief pada kayu, relief logam, serta motif batik. Beberapa sketsa yang telah dibuat, selanjutnya diajukan untuk dikoreksi oleh dosen pembimbing. Pembimbing kemudian memberi arahan dari beberapa sketsa yang telah diajukan untuk dipilih salah satu kemudian dikembangkan kembali hingga sesuai keinginan penulis.

Setelah proses pembuatan sketsa menjadi sebuah desain selesai, selanjutnya dipersiapkan bahan. Bahan yang digunakan untuk mewujudkan desain tersebut menjadi sebuah karya, digunakan kayu Trembesi dan Mahoni.

Kedua bahan tersebut disambung dengan cara di *dampit* (Jawa), dan dilem menggunakan lem kayu. Setelah kedua kayu tersebut rekatkan, supaya sambungan benar-benar kuat, kedua kayu tersebut kemudian diklem dengan cara dipaku dari kedua sisi dan di diamkan selama dua hari. Selanjutnya paku tersebut dilepas kembali, dan papan kayu siap dipahat.

b) Penempelan Desain Pada Papan Kayu

Bahan kayu yang telah disambung dan direkatkan, selanjutnya dipahat. Namun demikian, sebelum proses pemahatan dilakukan, desain atau pola yang telah disetujui oleh dosen difoto copy dengan ukuran skala 1:1 (300x135x20cm) kemudian direkatkan pada permukaan kayu yang selanjutnya dilakukan pemahatan.



Gambar 60.
Kayu yang telah ditempel kertas desain
(foto : Rudianto)



Gambar 61.
Memperjelas sketsa yang telah ditempel
(foto: Eko Setiawan)

c) Merancang Garis-garis Gambar

Merupakan proses pemahatan papan kayu yang telah ditempel di atas kertas desain menurut pola gambar atau sketsa dengan mengikuti garis-garis yang ada, sehingga akan terjadi pemindahan garis gambar atau sketsa pada permukaan kayu, dan dilakukan sampai semua garis selesai tanpa tersisa. Istilah merancang sering juga disebut *nggethak/nggethaki* (Jawa).³⁶

d) Pembentukan Ukiran/Relief

Pembentukan ukiran adalah membuat bentuk atau bidang gambar atau sketsa hasil dari proses merancang secara kasar atau membentuk secara global atau secara garis besarnya saja (bentuk atau bidang belum jadi dan bersifat sementara). Dalam proses pembentukan ukiran ini juga melalui beberapa urutan, yaitu:

1) *Nggrabahi* (Jawa)

Nggrabahi merupakan proses pembentukan secara kasar, dengan jalan melakukan pemahatan berbentuk kasar dan bersifat sementara, sebagai upaya untuk menentukan tinggi rendahnya bidang yang dipahat sesuai dengan bentuk bidang yang diinginkan. Misalnya bentuk cekung, cembung, datar, maupun miring.

³⁶ S.P. Gustami, *Seni Ukir dan Masalahnya*, Jilid I (Yogyakarta: STSRI/ASRI, 1984), 21.



Gambar 62.
Menentukan bentuk tinggi rendahnya gambar
(foto:Rudianto)

2) Membentuk

Membentuk ialah melakukan pemahatan untuk membentuk secara utuh dan sekaligus menghaluskan bentuk sesuai gambar atau sketsa agar menjadi lebih baik dari bentuk kasar sehingga menjadi bentuk yang rapi, halus, dan bersih dibandingkan bentuk sebelumnya. Proses ini membentuk berbagai bidang cekung, cembung, miring, serta datar dengan hasil yang benar-benar baik sampai tercapai bentuk yang sesuai dengan keinginan dan mencapai kepuasan. Proses ini biasanya dikenal dengan istilah *mangun* atau *matut* (Jawa).



Gambar 63.
Membentuk motif ukiran (*matot*)
(foto:Rudianto, 05, november, 2012)

3) Memberi Isian

Membuat isian merupakan proses memberi variasi pada bagian-bagian ukiran tertentu yang diperkirakan perlu mendapatkan perhatian agar nampak lebih indah. Proses ini biasa dilakukan setelah proses pembentukan selesai, tujuannya untuk membuat bentuk lebih detail. Berbagai variasi yang digunakan berupa tekstur, garis, dan penataan bidang-bidang kecil.

4) Merapikan Hasil Pahatan

Merapikan dilakukan apabila proses pemahatan selesai, maka perlu diperiksa kembali dari awal hingga akhir untuk menjaga kemungkinan apabila ada beberapa motif yang kurang rapi, terkadang juga terdapat pada bagian-bagian yang sempit, rumit (sudut) yang sering terdapat sisa-sisa pahatan, maka perlu

dibersihkan menggunakan pahat kecil baik berupa penyilat maupun penguku serta dengan bantuan sikat ijuk.

Proses pemahatan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan oleh penulis dan melibatkan seorang artisan (bapak Parwanto) dari daerah Banmati Sukoharjo. Bentuk karya tersebut berbeda dengan karya-karya yang telah ada sebelumnya, sehingga karya yang dibuat merupakan karya baru. Sedangkan dalam pengkarakteran pada tokoh utama diganti dengan penggabungan karakter wayang Beber dan wayang Orang.



Gambar 64.
Karya relief cerita Karna Tanding yang telah selesai di pahat sesuai desain
(foto : rudianto, 2013)

F. Tahap Finishing

1. Finishing Pertama

Finishing merupakan tahapan akhir dalam proses perwujudan karya seni, yaitu pelapisan dan pengolesan bahan finishing kepermukaan karya hingga didapatkan hasil yang diinginkan³⁷. Finishing merupakan tahapan terpenting yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu karya seni tugas akhir ini. Digunakan cat acrylic dan politur dalam proses ini untuk menegaskan karakter tokoh, serta memunculkan bagian-bagian kecil supaya terlihat lebih jelas dan mengatur keseimbangan pada karya. Sedangkan politur digunakan untuk melapisi, mengkilapkan permukaan, serta memunculkan serat-serat kayu dan menjaga kestabilan kayu dari pengaruh cuaca diluar lingkungan.³⁸

Proses finishing merupakan serangkaian proses penghalusan dan pelapisan karya yang telah diukir sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Beberapa tahapan tersebut diantaranya sebagai berikut:

a) Pengamplasan

Proses pengamplasan dilakukan untuk memperhalus permukaan relief yang akan difinishing. Pengerjaanya menggunakan amplas manual, dikarenakan bentuk ukiran yang rumit dan banyaknya bagian-bagian yang sulit dijangkau sehingga tidak memungkinkan apabila menggunakan amplas masinal. Dibutuhkan kurang lebih sekitar satu bulan dalam proses ini dan dilakukan oleh dua orang supaya benar-benar halus dan siap untuk di warna.

³⁷ Agus Sunaryo, *Reka Oles Mebel Kayu* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), 11.

³⁸ Ibid.



Gambar 65.
Proses pengamplasan
(foto:Rudianto, 10, Februari, 2013)

b) Pembersihan

Pembersihan merupakan upaya untuk membersihkan noda atau kotoran yang menempel pada karya setelah proses pengamplasan. Proses ini dilakukan dengan cara mengamplas kembali menggunakan amplas yang lebih halus dan dibantu dengan sikat ijuk serta digunakan kuas kecil untuk membersihkan debu hasil amplasan. Langkah selanjutnya setelah debu di hilangkan, kemudian diolesi dengan cairan anti hama kayu supaya terhindar dari hama kayu serta jamur. Adapun cairan tersebut berupa obat pestisida anti hama (Termikon) yang dicampurkan dengan minyak tanah dengan perbandingan 1 liter minyak tanah dicampur dengan $\frac{1}{2}$ botol Termikon. Dilakukan secara berulang-ulang hingga benar-benar rata dan meresap pada kayu.



Gambar 66.
Proses membersihkan debu hasil amplasan
(foto: Rudianto, 01, Maret, 2013)



Gambar 67.
Proses pencampuran cairan anti jamur
(foto: Suryani, 01, Maret, 2013)

c) Proses Politur Dan Pewarnaan

Setelah karya selesai dibersihkan dan diberi obat anti hama kayu, langkah selanjutnya ialah proses pewarnaan dan politur. Proses ini diawali dengan pengolesan zat kapur (kapur dempul) sampai rata, kemudian diampas kembali menggunakan amplas halus hingga merata. Selanjutnya dilakukan pengolesan politur dengan cara dikuas menggunakan kuas dan kain perca hingga merata. Bahan-bahan yang digunakan dalam proses politur ini antara lain: spirtus, serlak, dan pewarna politur. Campuran politur dengan perbandingan 1 ons serlak dan 0,5 liter spirtus. Untuk mencapai warna yang diinginkan campuran spirtus+serlak ditambahkan pewarna sesuai yang diinginkan. Setelah pengolesan selesai dan merata, tunggu hingga kering kemudian diampas kembali menggunakan amplas no. 240 atau terkadang menggunakan amplas bekas untuk meratakan permukaan politur, selanjutnya dilakukan pengolesan politur kembali hingga sesuai dengan hasil yang diinginkan.



Gambar 68.
Proses mengoleskan warna dasar
(foto: Suryani, 15, oktober, 2013)



Gambar 69.
Proses pewarnaan dan politur
(foto: Suryani, 15, Oktober, 2013)

d) Pemasangan bahan bantu

Untuk mencapai kesan *heroik* pada karya, proses selanjutnya dilakukan pemasangan anak panah dari bambu, kain batik pada tokoh-tokoh utama dan pemasangan kulit tersamak untuk tali kekang kuda. Cara pemasangannya pun berbeda-beda, bambu yang telah diraut kecil-kecil kemudian dipasang bulu ayam untuk membuat anak panah dan direkatkan menggunakan lem. Selanjutnya bagian yang akan dipasang anak panah dilubangi menggunakan bor mesin, lalu dipasang anak panah kemudian direkatkan menggunakan lem.

Untuk pemasangan kain pada masing-masing tokoh utama, hal pertama yang dilakukan ialah dengan mengamplas kembali bagian yang akan dipasang kain supaya terdapat pori-pori untuk menyerap lem perekat kain. Kemudian kain dipotong sesuai bentuk yang diinginkan dan ditempel menggunakan lem castol hingga merata, lalu dioles kembali menggunakan politur supaya warna kain menjadi lebih gelap dan menyatu dengan warna politur.

Selanjutnya dilakukan pemasangan tali kekang kuda, sama dengan proses pemasangan kain pada tokoh utama. Yaitu dilakukan pengamplasan untuk mencari pori-pori kayu supaya lem yang digunakan benar-benar melekat, kemudian dioles lem castol sampai merata dan dipasang kulit tersamak yang telah dipotong sesuai ukuran yang diinginkan. Terakhir, supaya kulit lebih kuat terpasang, kemudian pada bagian-bagian tertentu

dipasang paku payung dan dilakukan proses politur pada kulit hingga hasil yang diinginkan tercapai.

2. Finishing Kedua

Karya relief kayu dengan cerita Karna Tanding yang telah selesai di politur, selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Namun demikian, dikarenakan hasil karya setelah difinishing tidak sesuai harapan, politur pada karya tersebut dikupas kembali dan dihaluskan menggunakan ampelas hingga bersih. Proses pengelupasan politur tersebut berjalan selama dua bulan dan dilakukan sendiri oleh penulis.

Pada waktu pengelupasan politur tersebut, penulis sempat mengalami kendala, beberapa bahan kimia digunakan untuk mempercepat proses pengelupasan politur tersebut, namun hasilnya kurang memuaskan. Hal itu disebabkan warna pigment serta politur yang di oleskan terlalu tebal, sehingga susah untuk dikupas. Selain itu karya yang di hasilkan pun kurang baik, karena tekstur kayu menjadi tidak terlihat. Politur dapat terkelupas setelah diolesi *remover* kemudian dibersihkan menggunakan sikat kuningan. Namun, Karena terdapat bagian-bagian kecil yang susah dijangkau menggunakan sikat tersebut, proses pengupasan dilakukan menggunakan ampelas dan pahat ukir dengan ukuran kecil.

Seiring berjalannya waktu, pada proses pengelupasan politur tersebut ternyata membangkitkan semangat penulis dan terus berfikir untuk menemukan ide-ide baru. Setelah melalui proses konsultasi dengan dosen pembimbing, akhirnya ditemukan penemuan-penemuan baru. Karya yang telah selesai di

bersihkan dari politur tersebut, kemudian diberi sentuhan-sentuhan pahatan kembali, mulai dari lebih memperdalam bagian-bagian tertentu hingga terwujudnya bentuk-bentuk baru, sebagai pendukung pertarungan Karna Tanding pada relief yang di buat. Pemasangan aplikasi bentuk-bentuk baru pun baru terfikirkan setelah finishing pertama gagal. Pada bagian penokohan pun di tambah dengan *asesoris* baru, sehingga pengkarakteran dari unsur Wayang Beber lebih jelas.

Proses pembentukan hingga penambahan bagian-bagian pada karya tersebut, dilakukan selama satubulan. Penemuan bentuk serta penambahan bentuk-bentuk baru tersebut dapat dilihat seperti gambar di bawah ini :

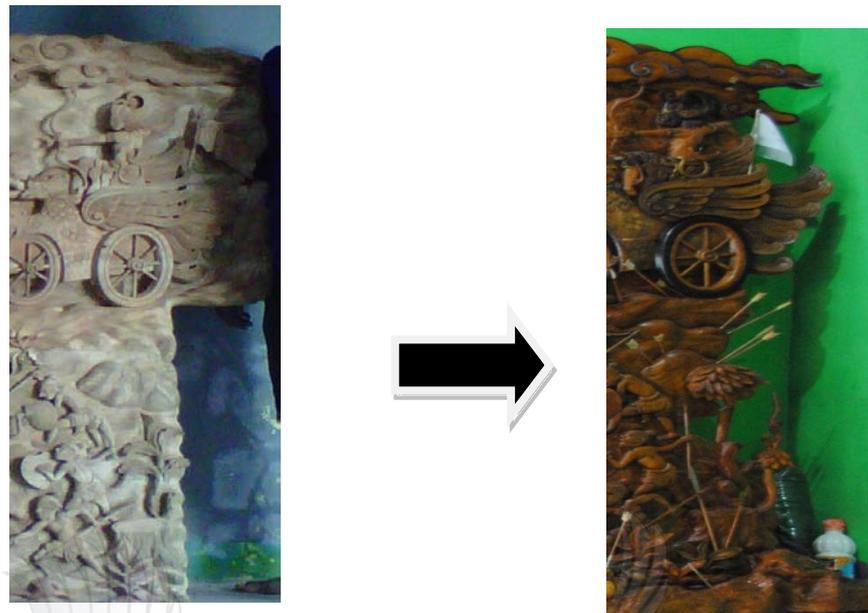


Gambar 70.
Proses pemahatan ulang pada bagian bentuk pohon
(foto: rudianto,)



Gambar 71.
Penambahan bentuk baru dari bahan campuran resin dan katalis
(*fiberglass*)
(foto : Rudianto, 2013)

Terlihat pada gambar di atas, pengubahan karya juga dilakukan pada bagian bawah. Pada gambar sebelah kiri, bagian bawah karya tersebut masih terlihat sederhana. Sedangkan setelah ditemukan ide-ide baru pada waktu pengelupasan politur, bagian bawah karya tersebut kemudian ditambah lagi dengan menggunakan campuran resin dan katalis (*fiberglass*). Namun demikian, sebelum ditambah serta dibentuk menggunakan bahan fiberglass pada bagian bawah karya tersebut, sebelumnya dipasang papan kayu sebagai penguat bagian paling bawah.



Gambar 72.
Pembentukan kembali bagian samping
(foto : Rudianto, 2013)

Pada bagian sisi kanan karya, bentuk sebelum dan setelah di renovasi berbeda. Pada karya awal, bentuk pada sisi bagian kanan karya terlihat sederhana, selain itu kesan penggalan pertarungan Karna Tanding tersebut belum terlihat. Hal tersebut dikarenakan, pada bagian kanan masih berbentuk polos serta kesan *heroic* belum mewakili.

Berbeda dengan hasil karya setelah dirubah, pada bagian sisi sebelah kanan karya tersebut, bagian yang terlihat sederhana di rubah dengan cara di pahat kembali serta di tambah beberapa bagian. Selain itu, ditambah juga beberapa tokoh pendukung (prajurit), serta senjata-senjata, supaya kesan *heroic* serta pertarungan menjadi terlihat nyata pada karya tersebut.

Selain itu, perubahan bentuk juga dilakukan pada bagian belakang kereta perang Arjuna. Perubahan tersebut dilakukan dengan cara memotong bentuk

bagian belakang sayap kereta Arjuna. Selain itu, bentuk pada tokoh Arjuna pun ada perbedaan, pada bagian tangan Arjuna yang memegang *gendewo* (Jawa) sebelum direvisi, posisi tangan belum terbuka, namun setelah direvisi bagian tersebut dipotong kemudian disambung kembali, akan tetapi posisi tangan di pasang lebih menonjol.

G. KALKULASI BIAYA

Rincian bertujuan untuk mengetahui biaya yang harus dikeluarkan dalam proses perwujudan karya, mulai dari pembelian bahan baku, bahan bantu, tenaga kerja dan finishing. Dalam pembuatan karya ini, penyaji membeli kayu yang masih berwujud gelondongan kemudian dibawa ketempat penggergajian kayu. Pembelian kayu ini selain memenuhi desain dan ketebalan kayu yang diinginkan, juga dirasa lebih murah. Adapun rincian biaya dari proses gelondongan kayu menjadi lembaran-lembaran yang siap diukir hingga karya selesai sesuai disain adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Biaya Bahan Baku dan Bahan Bantu

No	Keterangan	Jumlah	Jumlah Harga
1	Kayu Trembesi gelondongan 3 meter	1 batang	Rp. 325.000,00
2	Kayu Mahoni gelondongan 3 meter	1 batang	Rp. 300.000,00
3	Logam kuningan (kawat kuningan)	1 kilo	Rp. 90.000,00
4	Kulit Tersamak	1 fit	Rp. 60.000,00
5	Resin dan Katalis, talk, matt,		

	dan silica rabber	5 kilo	Rp.335.000,00
6	Kain motif batik 50x50 cm	7 lembar	RP. 35.000,00
7	Tulang Binatang (tulang ayam bagian kaki, kepala kambing)	2 kilo	Rp. 30.000,00
8	Bambu	1 batang	Rp. 7.000,00
9	Bulu Ayam (KOK)	1 selongsong	Rp. 23.000,00
			Rp. 1.005.000,00

Tabel 2. Bahan Penunjang

No	Jenis	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Lem kayu	1 kilo	Rp. 60.000,00	Rp. 60.000,00
2	Lem	10 botol	Rp. 5.000,00	Rp. 50.000,00
3	Termikon (obat anti rayap)	1 botol	Rp. 40.000,00	Rp. 40.000,00
4.	Spirtus (ATM)	3 liter	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000,00
5.	Serlak	3 ons	RP. 30.000,00	Rp. 90.000,00
6	Pewarna (ongker warna Kuning, Merah, coklat, hitam)	7 botol	Rp. 2.000,00	Rp. 14.000,00
7	Amplas no.80, 200	2 meter	Rp. 8.000,00	Rp. 16.000,00
8	Kain perca	1 kilo	Rp. 10.000	Rp. 10.000,00
		Total biaya bahan penunjang		Rp. 310.000,00

Total jumlah keseluruhan biaya pembuatan karya relief Karna Tanding :

Biaya bahan baku dan bahan bantu Rp. 310.000,00

Biaya bahan penunjang Rp. 1005.000,00

Upah pekerja ukir relief,

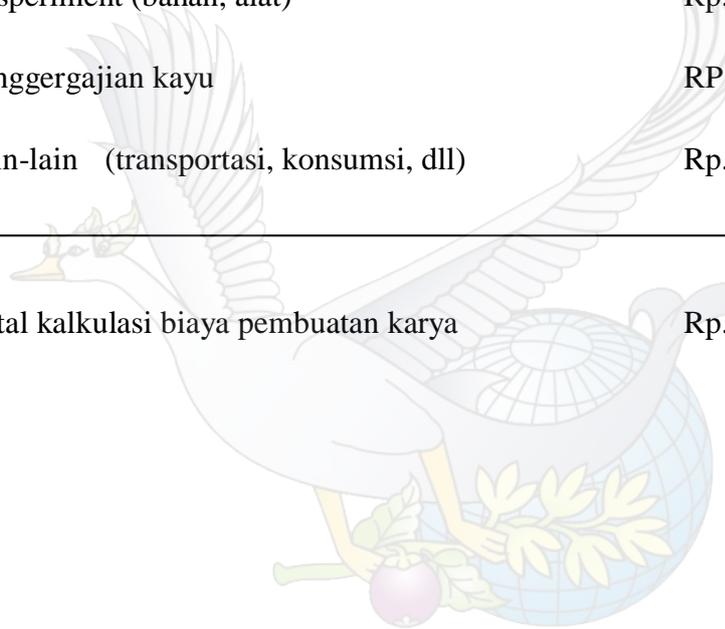
tenaga finishing selama 3 bulan. Rp. 5.000.000,00

Eksperiment (bahan, alat) Rp. 2.500.000,00

Penggergajian kayu RP. 100.000,00

Lain-lain (transportasi, konsumsi, dll) Rp. 2.000.000,00

Total kalkulasi biaya pembuatan karya Rp. 11. 250.000,00 +



BAB IV

ULASAN KARYA

Sebagai sandaran dalam mengulas penciptaan karya tugas akhir ini, penulis bersandar dari teori estetika Monroe Broesley. Teori tersebut mengurai karya dengan 3 prinsip dasar, yaitu : a. Kerumitan (*complexity*), b. Kesungguhan (*intensity*), c. Kesatuan (*unity*). Berdasarkan ke-3 prinsip dasar tersebut, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Kerumitan

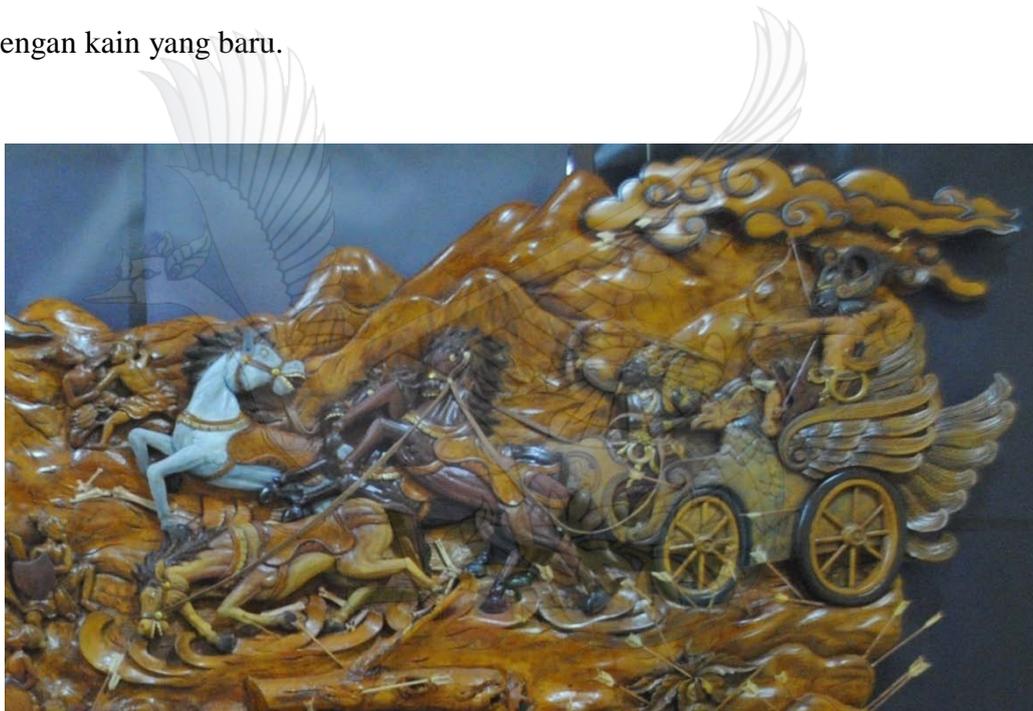
Karya tugas akhir dengan cerita Karna Tanding tersebut dikerjakan menggunakan beberapa tehnik, antara lain : tehnik cetak, tehnik ukir, dan penempelan (*kolase*). Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan Kayu Trembesi. Pemilihan bahan ini di karenakan kayu Trembesi dapat dijumpai dalam ukuran yang relatif besar, harga terjangkau, serta mempunyai serat yang hampir sama dengan kayu Jati. Teknik pengerjaanya dengan cara dipahat menggunakan pahat ukir, pemahatan ini dilakukan pada bidang utama untuk membuat bentuk tokoh utama, ornament dan tokoh pendukung yang menggunakan bahan kayu. Teknik ini terbilang cukup sulit, dikarenakan bahan yang digunakan kayu Trembesi yang terbilang cukup lunak, maka dari itu untuk mensiasati kesulitan tersebut, pada tokoh utama dari kedua belah sisi digunakan kayu Mahoni, sehingga bentuk dapat tercapai sesuai dengan konsep.

Selain menggunakan bahan utama berupa kayu Trembesi dan Mahoni, pada penciptaan karya ini digunakan juga bahan bantu berupa campuran resin dan katalis (*fiberglass*). Bahan ini digunakan dalam pembentukan sebagian tokoh pendukung serta Ornamen karya supaya lebih terlihat nyata dalam suasana pertempuran. Penggunaan bahan ini dengan tehnik dicetak kemudian ditempel pada relief yang telah selesai di pahat. Proses pengerjaannya diawali dari pembuatan eksperimen-eksperimen bentuk tokoh pendukung serta Ornamen yang sesuai dengan adegan pertarungan.

Dimulai dengan membuat bentuk tokoh pendukung, ornament dan tengkorak manusia menggunakan tanah liat, selanjutnya bentuk-bentuk tersebut dibuat cetakan menggunakan silica. Eksperimen menggunakan bahan ini terbilang cukup rumit, hal itu dikarenakan dalam proses mencetak, penulis sering mengalami kegagalan. Bentuk-bentuk yang telah selesai dicetak tidak selaras apabila ditempel pada ukiran yang telah jadi, sehingga harus mengulang kembali hingga tercapai bentuk yang sesuai dan selaras dengan ukiran serta adegan pada karya. Bentuk yang dihasilkan dalam proses eksperimen tersebut antara lain: tengkorak, beberapa tokoh pendukung, dan bebatuan yang tidak bisa dijangkau menggunakan pahat ukir.

Selain menggunakan kayu dan fiberglass dengan tehnik masing-masing, pada karya tersebut digunakan juga kain motif batik. Kain tersebut dapat dilihat pada bagian sinjag tokoh utama dalam relief tersebut. Tehnik yang digunakan dalam pemasangan kain batik tersebut dengan cara ditempel. Tehnik pengerjaannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Dikarenakan bentuk ukiran yang begitu rumit, pada proses pemasangan kain batik juga mengalami kesulitan. Dimulai dengan membuat ukuran *sinjang* menggunakan kertas, selanjutnya kain batik dipotong sesuai dengan kertas tersebut dan ditempelkan. Akan tetapi, pada proses penempelan kain batik tersebut ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. Ukuran kain yang telah dipotong terkadang tidak sesuai dengan bentuk *sinjang* pada relief yang sudah jadi, sehingga kain yang telah direkatkan harus dilepas kembali dan diganti dengan kain yang baru.



Gambar 73.
Adegan Arjuna di atas kereta.
(foto : Rudianto, 01, Januari, 2014)

Tampak pada gambar adegan Arjuna dalam cerita Karna Tanding tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bentuk awan pada karya tersebut diwujudkan menggunakan bahan kayu Trembesi. Warna hitam pada awan tersebut digunakan untuk lebih memperjelas bentuk awan supaya lebih terlihat nyata.
2. Tokoh Arjuna ditunjukkan pada gambar di atas, dapat dilihat penggabungan karakter wayang Orang dengan wayang Beber di bagian muka. Pengkarakteran wayang Beber tersebut diwujudkan menggunakan bahan Logam Kuningan yang berbentuk segi tiga dan direkatkan menggunakan lem.
3. Kereta perang yang dipakai Arjuna yaitu Jaladara. Tokoh yang menjadi sais kereta perang tersebut ialah prabu Kresna, ia juga berperan sebagai penasihat Pandawa. Kereta Jaladara adalah kereta hadiah dari dewa untuk Prabu Kresna, kereta tersebut dibuat oleh Mpu Ramayadi dan Mpu Hanggajali. Kereta itu ditarik empat ekor kuda yang berwarna kemerahan, hitam, kuning dan putih yang punya kesaktian sendiri sendiri.³⁹ Dari ke empat kuda tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :
 - a) Kuda warna Merah, menggambarkan sifat amarah dalam diri manusia. Dalam perwujudan karya tersebut divisualisasikan dengan bentuk tegak serta terlihat seperti kuda yang sedang marah. Kuda berwarna kemerahan itu berasal dari barat hadiah dari Batara Brahma, dengan kesaktiannya mampu masuk kedalam kobaran api, bernama Abrapuspa.

³⁹ Hasil wawancara dengan seorang dalang dari daerah Wonogiri.

- b) Kuda warna Kuning, menggambarkan sifat hawa nafsu dalam kehidupan manusia. Pada perwujudan karya tersebut, kuda warna kuning divisualisasikan dengan menunduk ke bawah. Kuda berwarna kuning bernama Surasakti yang mampu berjalan diatas air adalah pemberian Batara Basuki dari jagad timur.
- c) Warna Putih, merupakan gambaran sifat diri manusia yang suci, dan bersih. Kuda putih murni itu bernama Sukanta pemberian dari Batara Wisnu dari bumi utara, kesaktiannya mampu terbang. Di visualisasikan dengan bentuk kepala melihat ke belakang, karena kepercayaan diri dengan hati yang bersih dan suci.
- d) Kuda warna Hitam, merupakan gambaran dari sifat keteguhan hati. Kuda hitam dari benua paling selatan bernama Ciptawelaha pemberian Sang Hyang Sambu, yang mampu berjalan menembus tanah. Apabila telah dirakit dan digabungkan dalam satu kereta maka tercipta kolaborasi yang dahsyat, satu dengan yang lain saling berbagi kesaktian dan saling melindungi. Sebenarnya kereta kuda Jaladara melambangkan kehidupan manusia di jagat ini.



Gambar 74.
Adegan tokoh Adipati Karna dalam pertarungan di atas kereta.
(foto : Rudianto, 01, Januari, 2014)

Dapat dilihat pada gambar di atas, bahan bantu berupa logam kuningan dengan bentuk segi tiga dipasang pada bagian wajah tokoh (Adipati Karna dan Prabu Salya), hal itu dimaksudkan sebagai cirri dari wajah wayang Beber. Selain itu, digunakan juga bahan kulit tersamak serta Kain motif batik. Kedua bahan tersebut dipasang dengan cara direkatkan (*kolase*). Pemasangan Kain motif batik direkatkan pada bagian *Jarit* (tokoh Adipati Karna dan Prabu Salya), sedangkan kulit tersamak dipergunakan sebagai tali kekang kuda.

Dikarenakan pada adegan tersebut merupakan pertempuran kesatria yang piawai dalam menggunakan panah, supaya pertarungan lebih terlihat nyata, maka di pasang anak panah yang berserakan serta beberapa senjata menggunakan bahan bambu dan bulu ayam. Bentuk tengkorak-tengkorak manusia yang dibuat dari bahan *fiberglass* dan tulang ayam pada karya tersebut

menggambarkan bangkai prajurit-prajurit yang telah gugur karena keganasan pertempuran sebelumnya.



Gambar 75.
Adegan pertempuran prajurit Pandawa dan Kurawa pada karya
cerita Karna Tanding.
(foto : Rudianto, 01, Januari, 2014)

Warna merupakan bahan penunjang yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir dengan cerita Karna Tanding yang dikerjakan oleh penulis. Proses pewarnaan pada karya tersebut juga harus melalui berbagai pertimbangan. Dikarenakan bahan yang digunakan dalam perwujudan karya tersebut berbeda-beda, maka dalam proses pewarnaan harus disamakan supaya keseluruhan bahan yang digunakan terlihat selaras. Warna yang digunakan pada keseluruhan bahan tersebut ialah politur, namun demikian dikarenakan ada beberapa bentuk terutama tokoh yang sudah menjadi *pakem* (Jawa), maka dalam proses pewarnaannya pun juga harus sesuai dengan aslinya. Salah satu bentuk yang warnanya harus sesuai dengan aslinya ialah pada kuda yang digunakan

Arjuna dalam pertempuran tersebut. Warna dari keempat kuda tersebut mempunyai arti sendiri-sendiri, sehingga tidak boleh diganti dengan warna yang lain. Maksud dari keempat warna kuda tersebut dapat dijelaskan seperti berikut:

Keempat kuda dengan warna yang berbeda tadi menyimbolkan sifat dan watak manusia yang masing-masing mempunyai karakteristik khusus serta akan mempunyai kekuatan dahsyat bila berkolaborasi antara satu dengan yang lainnya. Warna-warna empat kuda Jaladara ibarat cahaya-cahaya inti yang melingkupi diri manusia.

Cahaya Putih, merah, kuning dan hitam melambangkan manifestasi air, api, angin dan bumi atau tanah. Cahaya Putih, merah, kuning dan hitam menyimbolkan nafsu muthmainah, amarah, sufiah dan lawwamah. Air adalah putih, kejujuran, kesabaran, *nrima ing pandum*, bersifat melarutkan, menyejukan, menyegarkan, namun jika berlebihan dapat menghancurkan bahkan menjadi racun yang mematikan.

Api berwarna merah, berwatak semangat, dinamis, berambisi, emosi namun juga mempunyai sifat sebagai pemberontak, iri dengki, ataupun kebohongan. Sifat baik dan buruk dapat timbul darinya, sehingga hasil cipta dari daya hidupnya dapat merupakan energi yang bergerak bersifat prabawa, mengembangkan, memekarkan namun juga memiliki daya menghancurkan, membasmi, membakar hingga meledakan.

Cahaya Kuning adalah merupakan manifestasi dari angin yang memiliki watak keindahan, dalam seni budaya, sopan santun, kasih sayang, toleransi, namun juga semu, samar, palsu, gengsi, konsumtif. Hitam adalah bumi atau

tanah. Dari tanah watak dan sifat produktif, kreatif, inovatif tercipta, namun juga bersifat tega, egois, mengunggulkan materi.

Keempat cahaya tadi harus saling mengisi dan menutupi kekurangan untuk menciptakan watak dan tindakan yang baik dan terpuji sesuai dengan jalan Ilahi Rabbi.⁴⁰

Cerita Karna Tanding biasanya divisualisasikan dalam bentuk ukiran pada kayu, lukisan menggunakan kanvas, lukis kaca, motif batik serta *relief* menggunakan bahan logam. Namun demikian dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan bahan utama kayu Trembesi dan Mahoni, dan didukung dengan bahan *mixs* media supaya menjadi karya yang benar-benar original. Walaupun kayu tersebut banyak dijumpai, untuk mencari kayu yang ukurannya sesuai dengan desain, harus dicari sampai ke daerah Wonogiri. Selain pencarian kayu cukup jauh, bahan *mixs* media pun harus dicari hingga ke rumah makan-rumah makan terdekat guna mendapatkan sisa-sisa tulang yang akan digunakan sebagai bahan pendukung.

⁴⁰ Hasil wawancara dengan Ki Sutino seorang dalang dari daerah Wonogiri, usia 70 tahun.

B. Kesungguhan

Dikarenakan ukuran karya yang relatif besar (300x135x20 cm), maka dalam proses mengukir kayu pada karya ini melibatkan seorang *artisan* dari daerah Sukoharjo. Namun demikian, sebagian besar proses terwujudnya karya ini dikerjakan oleh penulis.

Tokoh-tokoh utama dalam cerita Karna Tanding tersebut, digarap dengan penggabungan karakter wajah wayang Orang dan wayang Beber. Kesungguhan dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini merupakan inti dari terwujudnya karya tersebut. Kesungguhan pada karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kesungguhan Internal

Cerita Karna Tanding pada karya tersebut merupakan ide atau gagasan penulis yang diwujudkan menjadi sebuah relief. Dalam pengkajian cerita tersebut, penulis menggali lebih dalam melalui berbagai sumber, antara lain :

- a) melalui buku untuk mencari acuan data tertulis dan visual yang ada kaitannya dengan karya tersebut,
- b) dilakukan melalui wawancara bersama seorang dalang hingga berulang kali, sehingga penulis benar-benar paham tentang cerita Karna Tanding,
- c) melihat secara langsung pertunjukan wayang kulit serta wayang Orang.
- d) mengamati secara langsung lukisan serta ukiran-ukiran *relief* dengan cerita Karna Tanding melalui media internet.

2. Kesungguhan Eksternal

Kesungguhan eksternal pada dasarnya merupakan proses suatu bentuk yang tampak pada karya tersebut. Cerita Karna Tanding pada karya tersebut

merupakan penggabungan karakter tokoh wayang Orang dengan wayang Beber. Proses pengerjaannya dilakukan dengan tehnik pahat berbentuk relief dan melibatkan seorang *artisan* (Bapak Parwanto) dari daerah Sukoharjo selama 3 bulan. *Relief* berukuran 300x135x20 cm ini terbuat dari bahan utama kayu Trembesi dan Mahoni. Selain itu, digunakan pula bahan *mixs* media. Penggunaan bahan *mixs* media tersebut terbilang cukup susah, dikarenakan harus melalui berbagai eksperimen dan harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Dari beberapa eksperimen yang dilakukan, pembuatan tengkorak merupakan proses yang banyak mengalami kegagalan, hal itu disebabkan karena cetakan yang terbuat dari bahan karet mudah lembek, sehingga harus membuat cetakan yang baru.

C. Kesatuan (*Unity*)

Penciptaan karya tugas akhir dengan cerita Karna Tanding tersebut menggunakan bahan utama kayu, dan didukung menggunakan *mixs* media. Bahan-bahan tersebut antara lain : Kayu Trembesi, kayu Mahoni, fiberglass, kain motif batik, kulit tersamak, tulang binatang, logam kuningan, bambu serta bulu ayam. Walaupun menggunakan bahan yang berbeda-beda namun, kesatuan, keselarasan serta bentuk pada karya tersebut masih tetap terjaga. Aspek kesatuan bahan pada karya tersebut dapat diuraikan seperti berikut :

Cerita Karna Tanding pada karya tersebut merupakan hasil eksplorasi penggabungan dari karakter wayang Orang dengan wayang Beber. Penggabungan karakter tersebut dapat dilihat dari ke empat tokoh utama yang terletak pada

bagian wajah dan divisualkan menggunakan bahan logam kuningan yang sesuai dengan konsep.

Relief cerita Karna Tanding tersebut menggunakan bahan *mixs* media, kesatuan dan keselarasan dari berbagai bahan tersebut dapat dilihat pada tokoh utama, bagian alam semesta yang diwujudkan dengan bentuk pohon, gunung, serta awan, perlengkapan perang yang dapat dilihat pada bentuk tameng serta tokoh pendukung yang terbuat dari kayu, tengkorak-tengkorak manusia yang terbuat dari bahan *fiberglass*, *jarit* pada tokoh utama dibuat dengan bahan kain motif batik, tali kekang kuda menggunakan kulit tersamak, panah-panah serta sisa-sisa senjata pertempuran yang dibuat dari bambu dan bulu ayam. Dari keseluruhan bahan dan berbagai bentuk tersebut kemudian terwujud karya dengan komposisi yang sesuai dengan desain.

Bahan utama yang digunakan dalam penciptaan karya tersebut ialah Kayu Trembesi dan Mahoni yang didukung menggunakan bahan *mixs* media. Teknik pengerjaannya pun berbeda-beda, dimulai dari teknik pahat ukir, teknik cetak, serta penempelan (*kolase*). Dari keseluruhan teknik tersebut dapat dilihat dari bentuk tokoh utama, alam semesta berupa pohon, awan, gunung serta sebagian tokoh pendukung divisualkan menggunakan bahan Kayu Trembesi dan Mahoni dengan teknik pahat ukir. Sebagian tokoh pendukung serta ornamen dan tengkorak manusia divisualkan menggunakan bahan *fiberglass* dengan cara dicetak. Penempelan (*kolase*) dapat dilihat pada bagian *Jarit* tokoh utama yang divisualkan menggunakan kain motif batik. Tali kekang kuda pada karya tersebut menggunakan bahan kulit tersamak, bangkai prajurit dan binatang divisualkan

menggunakan tulang, serta senjata-senjata pada karya yang divisualkan menggunakan bambu dan bulu ayam. Dari keseluruhan bahan serta tehnik tersebut kemudian terwujud sebuah karya berupa *relief* yang sesuai dengan konsep.

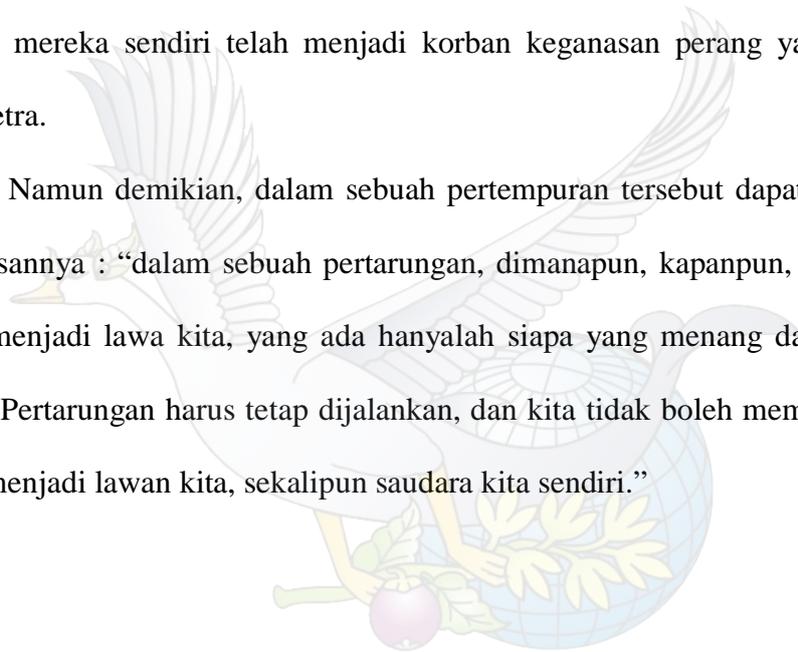
Proses pewarnaan relief cerita Karna Tanding tersebut menggunakan berbagai bahan serta tehnik. Bahan pewarna yang digunakan dalam finishing karya tersebut antara lain : serlak dan spirtus (politur), cat akrilik, dan clear doff. Serlak dan spirtus (politur) digunakan pada keseluruhan warna dasar karya, hal ini dikarenakan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut berbeda-beda, sehingga harus diselaraskan dengan warna yang sama. Supaya karakter bentuk penokohan serta tokoh pendukung terlihat nyata, maka digunakan pewarna cat akrilik. Sedangkan untuk melapisi cat dan politur agar tetap awet, digunakan clear doff sebagai finishing terakhir.

Nilai Pesan Cerita Karna Tanding

Baratayuda jaya binangun sudah menjadi kehendak Yang Maha Kuasa, yang harus dijalani dunia. Perang besar ini telah terlaksana beberapa hari. Kurusetra, sebuah ladang yang menjadi medan pertempuran Baratayuda telah menjadi saksi pembataian kedua belah pihak antara Pandawa dan Kurawa. Apapun alasannya dan dimanapun, peperangan hanya akan meninggalkan penyesalan serta kepedihan yang mendalam. Penderitaan, bau bangkai, keterpurukan dari kedua belah pihak, kepedihan, kehampaan akan dirasakan oleh sanak saudaranya yang telah menjadi bangkai, yang luka arang kranjang, membawa pedih dan perih yang sebenarnya, yang cacat seumur hidup jikalau tak bisa menerima.

Meskipun perang baru terlaksana beberapa hari namun telah banyak korban tewas tak terhitung, ladang Kurusetra menjadi merah darah, bau amis darah tercium menusuk hidung, bangkai para prajurit dari kedua belah pihak dan potongan pohon berserakan, bertumpukan seperti kocar-kacirnya ladang rumput ilalang yang ditebas sabit tukang kebun. Sisa-sisa patahan senjata bercampur dengan bangkai kereta perang. Kedua belah pihak telah kehilangan beberapa senopati, sanak saudara, orang-orang tercinta, orang-orang dekat, serta darah daging mereka sendiri telah menjadi korban keganasan perang yang terjadi di Kurusetra.

Namun demikian, dalam sebuah pertempuran tersebut dapat disimpulkan bahwasannya : “dalam sebuah pertarungan, dimanapun, kapanpun, dan siapapun yang menjadi lawa kita, yang ada hanyalah siapa yang menang dan siapa yang kalah. Pertarungan harus tetap dijalankan, dan kita tidak boleh memandangi siapa yang menjadi lawan kita, sekalipun saudara kita sendiri.”



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir ini mengambil tema Cerita Karna Tanding yang divisualisasikan dalam bentuk relief menggunakan bahan utama kayu dan didukung mixs media. Cerita Karna Tanding, merupakan penggalan dari kisah Mahabarata seputar pertarungan antara keluarga Kuru di Tegal Kurusetra. Pertempuran tersebut merupakan perlambang antara sifat baik dan buruk. Cerita Karna Tanding pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk wajah Wayang Orang dengan Wayang Beber yang difokuskan pada tokoh utama. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini ialah kayu Trembesi dan Mahoni, akan tetapi didukung dengan Mixs media. Perwujudan karya tugas akhir ini menggunakan berbagai teknik, antara lain : teknik pahat ukir, teknik cetak, dan teknik penempelan (kolase). Proses pengerjaanya teknik cetak merupakan proses yang terbilang cukup rumit dikarenakan harus melalui beberapa eksperiment, sehingga terwujud bentuk-bentuk tokoh pendukung yang sesuai dengan tema pertempuran cerita Karna Tanding pada karya tugas akhir ini. Karena karya tugas akhir ini merupakan karya yang bersifat original, dalam proses pengerjaan dan pembuatan dari masing-masing tokoh dalam cerita tersebut harus dilakukan dengan cara eksplorasi, yaitu antara wayang Orang dengan wayang Beber sehingga ditemukan bentuk tokoh serta karya yang benar-benar original dan dapat dipertanggungjawabkan.

B. Saran-Saran

Institut Seni Indonesia Surakarta, merupakan sebuah institusi yang bergerak di bidang kesenian yang berbasis tradisi. Program studi S-1 Kriya Seni merupakan salah satu bagian dari jurusan Kriya yang ada di institusi ini, program studi ini bertujuan menciptakan kriyawan-kriyawan baru yang lebih profesional. Namun demikian dikarenakan peralatan di studio Kriya serta kualitas mengajar yang kurang memadai, maka perlu diperbaiki lagi dengan melengkapi peralatan yang ada serta lebih meningkatkan kembali proses belajar mengajar supaya tidak bersifat monoton. Hal itu sangat dibutuhkan pada masa kini, dikarenakan saat ini di masyarakat telah banyak berkembang peralatan-peralatan yang lebih canggih untuk menciptakan benda-benda kriya baru.

Zaman modern seperti sekarang ini seharusnya seni tradisi mendapatkan tempat di hati masyarakat pecinta seni. Wayang yang merupakan hasil warisan leluhur, perlu kita jaga kelestarian serta perkembangannya. Dengan dihidirkannya karya seni yang disajikan oleh penulis, diharapkan mampu memperkaya pengembangan kreatifitas, memicu lahirnya karya seni yang kreatif dan inovatif, tanpa meninggalkan nilai-nilai kearifan budaya bangsa.

Dengan adanya penulisan diskripsi penciptaan karya ini, diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membuka kesadaran kita, bahwasanya dengan mengangkat kembali kebudayaan lama sebagai pijakan, maka karya yang dihasilkan akan lebih bermanfaat untuk kebudayaan kita. Dengan memasukkan nilai-nilai luhur dan filsafat serta falsafah didalamnya, dapat dijadikan sebagai modal dasar dalam mengembangkan karya seni Kriya yang berkualitas dan lebih bernilai.

DAFTAR PUSTAKA

Bagyo Suharyono, “*Wayang Beber Wonosari*”, Bina Citra Pustaka, Jl.Raya Solo-Pacitan No.6 Baturetno 02/18 Wonogiri.

C. Rajagopalachari. *MAHABARATA*, IRCiSoD Jl. Wonosari, Baturetno Banguntapan Yogyakarta.

Dharsono Sony Kartika dan Sunarmi, “*Estetika Seni Rupa Nusantara*” (Surakarta: ISI Press Solo, 2007)

Guntur, *Teba Kriya* (Surakarta: STSI Surakarta, 28,2001)

Hardjowilogo “*Sejarah Wayang Purwa*”, Jakarta: Balai pustaka, 1989.

Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2001)

Hasan Shadily, “*Ensiklopedia Umum*”. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1991.

Karel Fredrik winter, *Serat Bratayuda*, Proyek penerbitan buku sastra indonesia daerah, 1980.

R.M. Soedarsono. “*Wayang Wong*”*The stake ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Gajah Mada Universiti Press.1984,1990.

R Soetarso,AK, “*Ensiklopedia Wayang*”. Jakarta: Dahara Prize, 1992.

Sena Wangi,*Ensiklopedia Wayang Indonesia Jilid I (A-B)*. Penerbit PT. Sakanindo Pritama Jakarta.

S.P. Gustami, *Seni Ukir dan Masalahnya*, Jilid I (Yogyakarta: STSRI/ASRI, 1984)

Sridadi, Karna Tanding, Naskah Pakeliran Padat. Diterbitkan oleh Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT).PT. Jagalabilawa Surakarta.1979/1980

Sri Mulyono, “*Wayang , Asal Usul, Filsafat, dan Masa Depan*nya”. Jakarta: Inti Idayu Press, 1982

Sunarto dan Sagio, “*Wayang Kulit Gaya Yogyakarta*” .Yogyakarta, 2004.

Suzanne K. Langer. “*Problematika Seni*”, tej: FX. Widaryanto (Bandung: Akademi Seni Tari,1980)

Timbul Haryono, “*Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*”. Penerbit ISI Press Solo, 2008.

Tim Penyusun, Kamus besar bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1988)

The Liang Gie, “Filsafat Seni; Sebuah Pengantar,” (Yogyakarta: PUBIB, 1996)

Yasraf Amir Piliang “Hipersemiotika”, Yogyakarta: Jalasutra, 2003.

Daftar Pustaka Elektronik

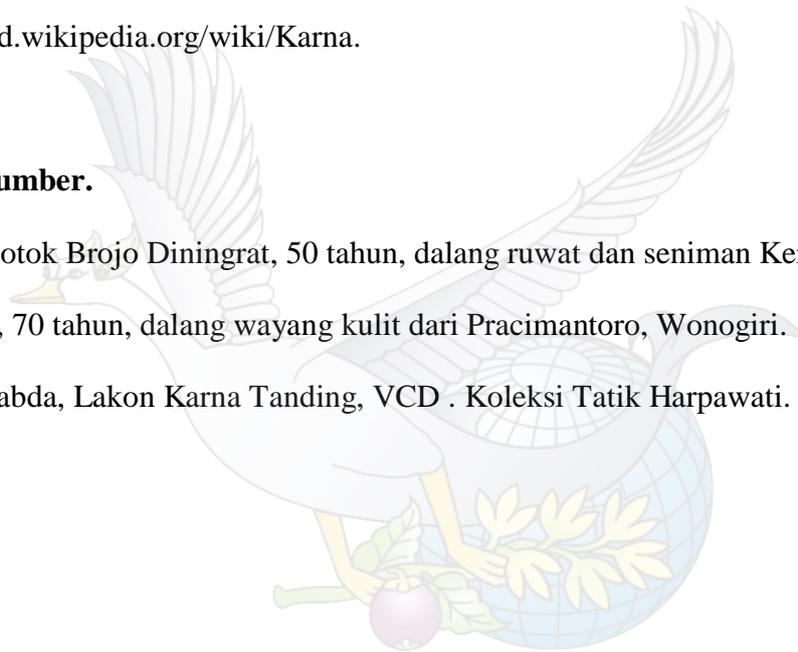
<http://id.wikipedia.org/wiki/Karna>.

Narasumber.

Mpu Totok Brojo Diningrat, 50 tahun, dalang ruwat dan seniman Keris.

Sutino, 70 tahun, dalang wayang kulit dari Pracimantoro, Wonogiri.

Nartasabda, Lakon Karna Tanding, VCD . Koleksi Tatik Harpawati.



GLOSARIUM

- Browsing* : Pencarian melalui internet.
- Dampit* : Sambung
- Diradameta* : Pasukan menggunakan Gajah.
- Fiberglass* : (kaca serat) atau sering diterjemahkan menjadi serat gelas adalah kaca cair yang ditarik menjadi serat tipis.
- Gelung* : Sanggul atau rambut perempuan ; sanggul.
- Heroik* : Bersifat pahlawan, kepahlawanan.
- Jarit* : Kain panjang yang dikenakan untuk menutupi tubuh sepanjang kaki
- Katalis* : zat yang mengubah kecepatan reaksi
- Kolase* : (collage) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu.
- Mixs media* : Terdiri dari banyak bahan.
- Pakem* : Cerita asli dalam cerita pewayangan
- Realis* : Orang yang dalam segala hal berpegang atau mengingat kenyataan: penganut paham realisme dalam kesenian.
- Representatif* : Dapat (cakep, tepat) mewakili; sesuai dengan fungsinya sebagai wakil.
- Romantisme* : Keindahan, kisah percintaan.
- Selendang* : Kain sutera dan sebagainya panjang penutup leher , bahu, kepala atau untuk menari; kain untuk menggendong dan sebagainya.
- Serlak* : Bahan politur
- Spirtus* : Senyawa kimia, merupakan bentuk alkohol paling sederhana. Pada “keadaan atmosfer” ia berbentuk cairan yang ringan, mudah menguap, tidak berwarna, mudah terbakar, dan beracun dengan bau yang khas.
- Sumping* : Perhiasan telinga sebagai gambar sayap bentuknya
- Topong* : Biasa digunakan untuk menutup rambut dalam tokoh pewayangan namun bukan untuk raja.

- Transformasi* : Perubahan, Penggubahan
Eksplorasi : Pengamatan
Deformasi : Perubahan bentuk
Stilasi : Merubah, menggubah, menggayakan, pengayaan
Komposisi : Bentuk



LAMPIRAN

Gambar 76.
Relief Karna Tanding (Transformasi Penggubahan Bentuk Wajah Wayang Orang
Dengan Wayang Beber).
(foto : Rudianto, 20140)



Gambar 77.
Tokoh Pendukung Pada relief Karna Tanding (Transformasi Penggabungan
Bentuk Wajah Wayang Beber dan Wayang Orang)



Gambar 78.
Adegan Adipati Karna Diatas Kereta Pada Relief Karna Tanding (Transformasi
Penggabungan Bentuk Wajah Wayang Beber dan Wayang Orang)
(foto : Rudianto, 2014)



Gambar 79.
Adegan Arjuna Diatas Kereta Pada relief Karna Tanding (Transformasi
Penggabungan Bentuk Wajah Wayang Beber dan Wayang Orang)
(foto : Rudianto, 2014)



Gambar 80.
Gunung Dan Pohon Sebagai Ornament Pendukung Pada relief Karna Tanding
(Transformasi Penggabungan Bentuk Wajah Wayang Beber dan Wayang Orang)
(foto : Rudianto, 2014)