

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni kriya adalah salah satu cabang ilmu dalam seni rupa yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata serta mempunyai sebuah fungsi. Dalam lingkup seni, seni rupa juga diartikan sebagai hasil ciptaan kualitas, hasil ekspresi, alam, keindahan dan segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek-objek terhadap kriteria tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba.

Berbicara tentang seni, seni tak akan jauh dari suatu budaya, menurut penulis seni itu sangat luas dan jangan sampai dibatasi, jika dibatasi maka seni tidak akan berkembang. Kita harus bisa membedakan mana yang melanggar pakem dan mana yang disebut inovasi. Jangan sampai yang sudah jelas bertentangan dengan nurani malah disebut sebagai seni.

Jika kita hitung ada ribuan pulau di Indonesia, tentu dengan seni budaya yang sangat banyak. Seiring berkembangnya globalisasi yang menuju modernitas yang semakin maju di Bumi yang indah ini, peradaban zaman pun tidak kalah berkembang baik dari sisi ilmu pengetahuan, seni tradisi, teknologi dan lain sebagainya. Kebudayaan pun telah mengalami perubahan serta pergeseran wujud, unsur serta nilainya.

Seni modern kita umumnya dipengaruhi oleh barat, dan ada yang meninggalkan tradisi. Tak heran bila seni modern kita sudah kehilangan identitas daerah, namun belum menemukan identitas nasional Indonesia. Para ahli barat bahkan menyebut bahwa seni modern kita terutama seni rupa hanyalah ‘variasi’ dari seni rupa barat dan karenanya disebut ‘kehilangan identitas’. (Primadi Tabrani , 2012, hlm. 100).

Dalam hal ini penelitian seni tradisi bukan hanya dalam wujud fisiknya atau untuk kembali ke masa lalu. Tetapi untuk menghayati kembali jati diri kita, sekaligus untuk menemukan konsep seni tradisi yang mungkin tak kalah modern nya dari konsep Barat dan bisa kita angkat untuk seni kita di masa depan. Banyak

sekali seni tradisi yang ada di Indonesia ini, terutama di pulau Jawa, salah satunya yang sering kita kenal yaitu seni tradisi pagelaran wayang.

Pada awal kemunculannya, kesenian wayang kayu lahir dan berkembang di wilayah pesisir utara pulau Jawa pada awal abad ke-17, dimana kerajaan Islam tertua di Pulau Jawa tumbuh disana, dengan menggunakan Bahasa Sunda dalam dialognya. Menurut legenda yang berkembang, Sunan Kudus menggunakan bentuk wayang golek awal ini untuk menyebarkan Islam di masyarakat. (<https://www.facebook.com/gerpeda/posts/404507709706582> diunduh 19 juli 2017).

Maka dari paparan di atas, wayang golek merupakan salah satu tradisi masyarakat Jawa Barat yang terbuat dari kayu. Wayang golek sangat berpengaruh besar dalam penyebaran Islam di Indonesia. Salah seorang dalang kondang wayang golek yang sangat terkenal yaitu, Asep Sunandar Sunarya mengatakan bahwa, “martabat suatu bangsa bisa diukur dari budayanya, jika budayanya sudah hancur maka bangsanya pun akan hancur”. (Diesnatalis UPI, 2013).

Dari kutipan di atas penulis ingin sekali mengangkat seni tradisi wayang golek dalam gagasan berkarya seni. Selain itu penulis juga sangat ingin mengingatkan kepada masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa Barat bahwa ada salah satu seni tradisi yang harus dilestarikan. Karena tradisi-tradisi yang ada di Indonesia ini kurang diperhatikan, dalam artian bukan wayang yang merosot, melainkan apresiasi penonton yang naik. Sangat disayangkan jika bangsa yang besar ini kurang memperhatikan atau menyukai tradisi-tradisi yang dimilikinya. Tapi saat ini terutama di Jawa Barat para dalang di tanah Pasundan ini mulai mendobrak sistem pemerintahan yang ada di Indonesia khususnya daerah, yang kemudian sekarang mulai beralih mengikuti program pemerintahan dengan menyelipkan nilai-nilai seni, budaya serta dakwah dengan cara mengadakan acara-acara pagelaran besar yang penuh disuguhi atau diisi oleh seniman-seniman terutama seniman lokal di Indonesia.

Ada berbagai macam kesenian tradisi di Indonesia, menurut ungkapan beberapa sumber pengertian tradisi adalah sesuatu yang dilakukan sejak zaman dahulu yang menjadi kehidupan suatu kelompok masyarakat. Tradisi banyak meninggalkan suatu sejarah dalam bentuk cipta karya dengan nilai estetik.

Merujuk pada penelitian sebelumnya mengenai “*Tokoh Panakawan Dalam Bentuk Amigurumi Sebagai Cenderamata Khas Jawa Barat*”, karya Irsalina Zata Dini program studi pendidikan seni rupa jurusan seni rupa UPI angkatan 2012, yang di dalamnya membahas tentang tokoh panakawan dalam bentuk *amigurumi*. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut yaitu dengan teknik rajut. Tujuan penulis yaitu (1) untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan wayang *amigurumi* tersebut. (2) Untuk menganalisis serta memvisualisasikan karya wayang panakawan *amigurumi*. Selain untuk cenderamata pembuatan karya tersebut yaitu untuk meningkatkan masyarakat akan kebudayaan yang semakin menipis dan beralih kepada perkembangan teknologi.

“*Wayang Golek Panakawan Dalam bentuk karya Seni grafis*”, karya Iman Miftahul Hurriyyah program studi pendidikan seni rupa jurusan seni rupa UPI angkatan 2006, penelitian ini berisi tentang penciptaan karya wayang golek panakawan yang merupakan tokoh wayang asli Indonesia. Teknik yang digunakan yaitu teknik *paper cut* yang memiliki gambaran yang bebas dan ekspresif serta penuh warna. Tujuan penulis yaitu (1) untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan karya tersebut. (2) Untuk menganalisis serta memvisualisasikan karya tersebut. Selain tujuan-tujuan tersebut, yaitu untuk menampakan dan merekam berbagai gejolak emosi dan ekspresi serta ingin turut melestarikan dan mengembangkan kesenian wayang.

“*Kriya Wayang Tripleks Karya Dayat Dimiyati*”, karya Rizky Nugraha program studi pendidikan seni rupa jurusan seni rupa UPI angkatan 2008. Penelitian ini berisi tentang seorang pengrajin lokal di Kota Sukabumi, karyanya yang paling banyak dibuat yaitu wayang dengan bahan dasar tripleks. Proses pembuatannya dengan teknik manual tanpa menggunakan bantuan mesin sama sekali. Secara visual, tokoh karakter wayang triplek ini agak berbeda dengan tokoh wayang pada umumnya serta cara memainkannya tidak lazim, namun merupakan sebuah inovasi yang bagus dan memiliki daya tarik tersendiri.

Dari ketiga penelitian terdahulu ini, penulis menemukan perbedaan yaitu, pada penerapan fungsi yang digunakan oleh penulis, teknik pembuatan serta visualisasi karya. Dorongan atau stimulus penulis sebelumnya, intinya cukup

sama yaitu ingin tetap melestarikan budaya. Adapun tujuan- tujuan lain yang sama, dari peneliti terdahulu yaitu untuk mengetahui proses pembuatan serta memvisualisasikan karya tersebut. Sedangkan penelitian ini menerapkan desain atau inovasi terbaru pada karya wayang golek dengan tujuan untuk memberikan warna baru pada masyarakat dengan wayang golek kreasi baru yang bisa digunakan dalam pertunjukan ataupun hanya untuk dipajang.

Berdasarkan pemaparan tersebut penulis memilih lima karakter wayang golek yang hampir dikenal di kalangan masyarakat yaitu, Prabu Arjuna Sasrabahu, Prabu Batara Rama, Prabu Baladewa, Prabu Batara Kresna dan Prabu Yudistira. Pemilihan kelima karakter tokoh wayang golek tersebut berdasarkan karakter-karakter raja yang memiliki keluhuran (*keluhungan*) ilmu dan budi pekerti dari raja-raja lainnya serta hobi penulis terhadap seni tradisi wayang golek. Selain itu, penulis ingin mengenalkan kembali seni tradisi wayang golek tersebut khususnya kepada kalangan remaja dan anak muda zaman sekarang, agar lebih mengetahui atau mencintai tradisi yang ada di sekitarnya, serta akan menjadi generasi berikutnya yang akan meneruskannya. Maka dari pemaparan-pemaparan di atas, penulis akan membuat sebuah penelitian serta sebuah karya yang berjudul “Wayang Golek Sebagai Objek dan Gagasan Berkarya Seni Wayang Golek Kreasi Baru Berbahan Dasar Kayu’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat penulis rumuskan beberapa masalah yang akan menjadi kajian dalam skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan teknik pembuatan karya seni wayang golek kreasi baru berbahan dasar kayu dengan sumber gagasan wayang golek Prabu Arjuna Sasrabahu, Prabu Batara Rama, Prabu Baladewa, Prabu Batara Kresna dan Prabu Yudistira sebagai obyek gagasan berkarya seni wayang golek?,
2. Bagaimana konsep dan visualisasi karya seni wayang golek kreasi baru berbahan dasar kayu dengan wayang golek sebagai objek dan gagasan penciptaan?.

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya seni tiga dimensi ini adalah karya skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses dan teknik pembuatan karya seni wayang golek kreasi baru berbahan dasar kayu dengan sumber gagasan wayang golek Prabu Arjuna Sasrabahu, Prabu Batara Rama, Prabu Baladewa, Prabu Batara Kresna dan Prabu Yudistira.
2. Untuk memvisualisasikan dan mendeskripsikan karya seni wayang golek kreasi baru berbahan dasar kayu dengan wayang golek sebagai objek dan gagasan penciptaan.

D. Manfaat Penciptaan

Skripsi penciptaan ini semoga bermanfaat sebagai mana mestinya yaitu:

1. Bagi penulis, menambah dan mengembangkan pengetahuan dari segi keilmuan tentang seni rupa dan lainnya, meningkatkan mentalitas berkarya terutama di seni tradisi serta meningkatkan tehnik-tehnik pembuatan dan pengolahan seni wayang golek berbahan dasar kayu.
2. Bagi lembaga pendidikan, sebagai media apresiasi bagi peserta didik dalam meninjau karya-karya seni patung dan seni kriya, terutama dalam seni tradisi wayang golek serta memberikaan inspirasi tentang pengolahan bahan dan membantu berfikir kreatif, serta bentuk tulisannya bisa sebagai media informasi dan pengetahuan bagi pembacanya.
3. Bagi lingkungan sekitar, diharapkan mampu melestarikan seni tradisi wayang golek sebagai media apresiaisi dan inspirasi bagi khalayak umum serta memberikan nilai estetik yang baru.
4. Bagi lembaga Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, dengan pembuatan karya seni wayang golek kreasi baru berbahan dasar kayu ini,

mampu memberikan motivasi untuk menciptakan sebuah karya yang lebih inovatif dan inspiratif dengan cara terus melakukan eksplorasi terhadap media-media baru.

E. Metode Penciptaan dan Analisis Karya

1. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni kali ini merupakan proses berkarya yang semestinya, yaitu yang melalui proses dan prosedur secara akademik sehingga penulis harus melakukan beberapa tahapan seperti berikut:

a. Persiapan

- 1) Pengumpulan data, meliputi studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi.
- 2) Kontemplasi, yaitu dengan mencari dan mempelajari sumber-sumber bacaan tentang seni patung, seni kriya kayu, wayang golek secara bentuk dan filosofis, serta mencari referensi visual-visual karya seni patung dan seni kriya sejenisnya.
- 3) Observasi dan penelitian, yaitu mengunjungi pameran seni rupa tiga dimensi, terjun langsung kepada Juru Wayang dan Dalang, melihat pertunjukan langsung atau video tentang pagelaran wayang golek, lalu melakukan beberapa eksperimen dengan bahan kayu untuk membuat bentuk-bentuk sederhana.
- 4) Membuat desain atau membuat rancangan awal dalam bentuk gambar.
- 5) Membuat miniatur dari desain-desain yang sudah dipilih, sebagai proses studi bentuk sebelum pada karya yang sebenarnya.
- 6) Mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat karya.

b. Realisasi

Pembuatan karya dilakukan dengan teknik membuat model, membentuk (mengukir), dan assembling (merakit). Secara bertahap dijelaskan berikut ini:

- 1) Mempersiapkan alat dan bahan.
- 2) Mempersiapkan kayu yang sudah kering, minimal yang sudah dijemur selama 3 hari.
- 3) *Carving*, yaitu membentuk karya dengan bahan dasar kayu albasia gelondongan, secara global.

- 4) Setelah model terbentuk secara keseluruhan, kemudian melakukan proses penggambaran pada model yang akan diukir.
- 5) Setelah bentuk ukiran terlihat, lalu melakukan proses pengukiran atau pengrautan pada model.
- 6) *Finishing*, yaitu proses sentuhan akhir dengan memberikan efek-efek warna (*Shading*) dengan cara dicat dan memberikan aksesoris wayang.
- 7) *Assembling*, yaitu menggabungkan kerangka kepala, tangan dan badan untuk dirakit menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan, dan menggabungkannya dengan hasil dari proses pengukiran.

c. Presentasi

Setelah proses penulisan dan pembuatan karya selesai, maka dilakukan presentasi, dengan tahapan berikut:

- 1) Pajang karya, dengan melakukan penataan karya atau *display* karya.
- 2) Mempertanggung jawabkan karya, sebagai hasil dari proses berkarya yang telah dilakukan.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode apresiasi bahasa dan seni seperti pada umumnya kita mengapresiasi karya seni melalui tulisan.

F. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan dari skripsi penciptaan “WAYANG GOLEK SEBAGAI OBJEK GAGASAN BERKARYA SENI WAYANG GOLEK KREASI BARU BERBAHAN DASAR KAYU”:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses berfikir, dan proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka serta informasi. Adapun pembahasan dalam bab ini adalah: kajian teoritik (Seni Rupa, Seni Patung, Seni Kriya), dan Kajian Empirik (Wayang, Sekilas Tentang Pisau

Raut, Wayang Berdasarkan Bahan Pembuatannya, Dalang Kondang Wayang Golek Jawa Barat).

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini membahas tentang proses berkarya dimulai dari persiapan alat dan bahan sampai penyajian karya, adapun pembahasan dalam bab ini sebagai berikut:

- A. Pengumpulan data dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara serta studi dokumentasi.
- B. Ide berkarya berdasarkan sumber-sumber serta pengalaman pribadi dari lingkungan sekitar
- C. Kontemplasi atau peninjauan kembali berdasarkan hasil studi pustaka serta observasi.
- D. Simulasi Berkarya yaitu merupakan dorongan atau rangsangan untuk melakuakn sesuatu yang dikehendakinya.
- E. Pengolahan Ide yaitu melakukan kembali pencarian dari beberapa sumber untuk memperkuat karya dalam konsep maupun visual.
- F. Proses Berkarya meliputi:
 1. Persiapan Alat dan Bahan
 2. Proses Modelling
 3. Proses *Carving* (Pengukiran)
 4. *Assembling* (perakitan tubuh wayang)
 5. *Finishing*
 6. *Display*

BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA

Bab ini menjelaskan tentang visualisasi dan analisis karya yang telah dikaitkan dengan gagasan awal. Dalam bab ini terdapat beberapa sub bab, yaitu:

- A. Karya 1 dengan judul Prabu Arjuna Sasrabahu
- B. Karya 2 dengan judul Prabu Batara Rama
- C. Karya 3 dengan judul Prabu Baladewa
- D. Karya 4 dengan judul Prabu Batara Kresna

E. Karya 5 dengan judul Prabu Yudistira.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi hasil dari semua proses berkarya, yang berupa kesimpulan dan saran.