

TOKOH SEMAR SEBAGAI SUMBER IDE PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM

Gunawan Eko Prastyo

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Gunawanprastyo15@yahoo.co.id

Indah Chrysanti Angge

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
suntea66@yahoo.com

Abstrak

Semar merupakan nama tokoh punakawan paling utama dalam pewayangan Jawa dan Sunda. Tokoh ini dikisahkan sebagai pengasuh sekaligus penasihat para kesatria dalam pementasan kisah-kisah Mahabharata dan Ramayana. Penulis menggunakan tokoh pewayangan tersebut karena sesuai dengan tema karya, yaitu tentang Gusdur sebagai sosok yang menginspirasi perilaku tokoh Semar karena Gusdur adalah sebagai *pamomong*, *berjiwa kebijaksanaan* hampir mirip dengan Semar. Dari latar belakang tersebut muncullah ide penciptaan yang terfokus pada tiga hal: (1) Sosok Gusdur yang menginspirasi perilaku tokoh Semar. (2) Proses pembuatan karya seni logam yang digunakan untuk mencontoh perilaku Gusdur yang menyerupai Semar. (3) Mendeskripsikan detail-detail karya dan maksudnya. Penulis membuat tiga buah karya untuk mengkritik pemerintahan Indonesia. Pertama, berjudul "Lima Sila Semar" karya tersebut bercerita tentang Semar berkepala Gusdur yang memakai jas seolah seperti pemimpin yang bijaksana dengan tangan kanannya menunjuk ke atas simbol dari eling marang Gusti. Kedua, berjudul "Budha Tidur" karya tersebut bercerita tentang sosok Semar berkepala Gusdur yang tidur miring seperti budha tidur di khayangan. Ketiga, berjudul "Bapak Tionghoa Indonesia" karya tersebut bercerita tentang Semar berkepala Gusdur yang memakai pakaian Cina menggambarkan sosok Gusdur seperti Semar yang menengahi agama atau mengayomi semua agama contohnya seperti Cina. Dalam proses pembuatan karya relief logam dikerjakan melalui beberapa tahapan, meliputi tahap pembuatan desain, pemilihan bahan, teknik pembentukan, dan proses perwujudan karya. Tahap pembuatan desain, diawali dengan membuat beberapa desain kemudian disetujui untuk menjadi desain terpilih untuk diwujudkan dalam penciptaan karya. Bahan utama yang digunakan adalah logam tembaga berbentuk plat dengan ketebalan 0,55 mm. Proses pembentukannya dilakukan dengan teknik ukir *wudulan*, *endak-endakan*. Proses *finishing* yang terdiri dari proses pencucian karya logam tembaga dengan larutan asam-garam. Pada proses pewarnaan karya logam dengan menggunakan oksidasi kimia SN, kemudian mengoles logam tembaga dengan *Autosol*, kemudian karya dilapisi dengan *coating* menggunakan *Pylox clear glossy*. Setelah melalui beberapa tahapan, mulai persiapan hingga perwujudan karya, maka terciptalah 3 karya logam, dengan judul "Tokoh Semar sebagai Sumber Ide Pembuatan Karya Kriya Logam"

Kata Kunci : *Semar, Gusdur, Perilaku.*

Abstract

Semar is the most popular name of Javanese and Sundanese punakawan puppet. This figure is reported as a caretaker and advisor of the knights in the stories of Mahabharata and Ramayana. The writer used that puppet character because it fits with the theme of the work, which is about Gusdur as someone who inspires Semar to behave and has similarities such as caretaker and wise person. From those backgrounds, the writer got the idea of the creation which is focused on three things: (1) The figure of Gusdur that inspires Semar's behavior. (2) The process of making metal artwork which is used to copy and visualize the figure of Gusdur. (3) To describe the details of the artwork and the purpose. The writer created three artworks to criticize the Indonesian government. Firstly, entitled "Five Semar Precepts" The work tells the story of Semar with the head of Gusdur who wears a suit to look wise leader with his right hand pointing upwards as the symbol of mindful of the Lord. The second, entitled "Sleeping Buddha" it tells about the figure of Semar with the head of Gusdur who sleeps sideway such as a Buddha is sleeping in the heaven. The third, entitled "Father of Indonesian Chinese" The work tells the story of Semar with the head of Gusdur wearing Chinese ethnic clothes which depict Gusdur as Semar that mediates for all religions such as China. In the process of making metal relief works, it was done through several stages, including design, selection of materials, formation technique, and the embodiment of the works. The design was begun with a few designs and then approved to be selected design for the creation of the work. The main material used was copper-plate shaped with the thickness of 0.55 mm. Forming process is done by *wudulan*, *endak-endakan* carving techniques. The finishing process

consists of washing the copper metal artworks with an acid-salt solution. In the process of coloring the metal, it used chemical oxidation SN, then greasing the copper metal with Autosol, after that the work is coated by pylox clear glossy. After passing through several stages, from the preparation to the embodiment of the work, then created three works of metal, with the title "The figure of Semar as the idea of making Metal Craft Works"

Keywords : Semar, Gusdur, Behavior.

PENDAHULUAN

Budaya Indonesia merupakan sumber inspirasi dalam penciptaan suatu karya seni. Salah satu bentuk kebudayaan tersebut adalah wayang. Wayang mengandung nilai artistik, kebudayaan, dan juga mempunyai nilai-nilai filosofis yang tetap relevan hingga saat ini. Tokoh-tokoh pewayangan dan segala hal yang berkaitan dengan wayang bisa memperkokoh karakter budaya bangsa, sekaligus menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni rupa.

Tokoh Semar hampir selalu muncul dalam setiap pentas wayang Purwa. Tidak saja pada lakon carangan yang dikutip dari babon epik Mahabarata dan Ramayana. Penampilan dan perannya mengundang penafsiran yang beraneka ragam. Semar adalah lambang Jawa yang merupakan "kunci" karena, dia penting sekali artinya menurut kebudayaan Jawa. Semar, menurut orang Jawa adalah dewa yang menjelma menjadi pembantu para Pandhawa. Semar dianggap kekuatan yang positif oleh kebanyakan orang Jawa. Semar tampil dalam berbagai macam situasi dan peristiwa simbolis. Keterangan menurut budaya Jawa luas dan mendetail terurai dalam banyak cerita wayang, dimana dia menjadi tokoh utamanya.

Semar menarik digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan karya seni rupa. Dalam pembuatan karya seni rupa dengan menjadikan semar sebagai inspirasi, sehingga bisa dikembangkan sesuai penafsiran masing-masing. Untuk itu penulis terinspirasi tokoh Semar dalam pembuatan karya kriya logam.

Kriya logam adalah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang-barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan logam sebagai medianya. Adapun karya yang dihasilkan dapat berupa karya 2 dimensi seperti panel logam dan perhiasan. Karya 3 dimensi berupa patung logam, keris, lampu gantung. Media logam yang biasa digunakan dalam pembuatan karya kriya logam adalah aluminium, kuningan, dan tembaga.

Dalam penciptaan karya kriya logam dengan menggunakan tokoh Semar sebagai tema, penulis akan menjadikan tokoh Semar ke dalam bentuk parodi melalui penciptaan karya logam dengan maksud untuk dikembangkan supaya menjadi nilai seni yang tinggi.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba mengangkat kembali peninggalan yang menjadi aset budaya bangsa berupa cerita wayang dalam bentuk berbeda yaitu memvisualisasikan dengan mengambil tema dari salah satu cerita pewayangan "Tokoh Semar sebagai Ide Pembuatan Karya Kriya Logam".

Tujuan Penciptaan

- 1) Untuk menempuh mata kuliah skripsi karya, dengan menciptakan karya seni logam yang menekankan tema pada objek wayang Purwa Tokoh Semar sebagai sumber ide penciptaan.
- 2) Menciptakan karya kriya logam non fungsional yang bertemakan cerita tokoh Semar sebagai objek pembuatan karya.
- 3) Sebagai media berekspresi dan eksistensi mahasiswa seni rupa untuk upaya ikut berperan serta dalam pengembangan karya seni rupa tradisi (wayang) dengan mengangkat tokoh Semar ke dalam media logam, sehingga menghasilkan karya yang inovatif.

Manfaat Penciptaan

- 1) Menambah wawasan serta pengalaman dalam menciptakan karya seni rupa.
- 2) Melatih mahasiswa untuk berpikir secara ilmiah.
- 3) Dapat digunakan sebagai bahan pustaka dan wacana untuk menambah pengetahuan tentang karya seni kriya logam.

Media

Media yang digunakan dalam pembuatan kriya logam adalah sebagai berikut.

- 1) Logam tembaga



Gambar 1 Plat Tembaga 0,55 mm
Dok. Gunawan, 2015

Media plat tembaga yang digunakan dalam pembuatan skripsi karya ini menggunakan plat tembaga dengan ketebalan 0,55 mm.

Teknik Pembuatan Karya

Penulis menggunakan pahat ukir logam yang terbuat dari besi baja karena logam tembaga mudah dibentuk, dan menggunakan teknik ukir *wudulan*, yaitu pahatan secara dua arah yaitu bagian negatif /cekung dan bagian positif /cembung. Hasil jadinya adalah pada bagian positif.

Konsep Penciptaan

Semar merupakan nama tokoh Punakawan yang paling utama dalam pewayangan Jawa. Semar memiliki tugas, yaitu membangun dan melaksanakan perintah

Allah demi kesejahteraan manusia. Gambaran sosok Semar memiliki makna yang mengajarkan bagaimana seharusnya manusia menjalani kehidupannya sebagai manusia sejati. Pada pewayangan, Semar berperan sebagai pemomong para kesatria menuju sifat yang baik. Oleh karena itu penulis mendefinisikan Semar dengan tokoh bangsa Gusdur yang memiliki jiwa kepemimpinan bijaksana dan dianggap sebagai guru bangsa oleh masyarakat Indonesia. Beliau sangat peduli dengan hak setiap manusia yang hidup terutama di Indonesia. Ragam budaya dan agama yang ada di Indonesia membuat Gusdur tidak membedakan antara agama satu dengan agama lainnya, dan merangkul semua agama. Berpijak pada hal tersebut di atas, penulis menciptakan 3 buah karya Semar berkepala Gusdur dengan menggambarkan perilaku Semar yang sama dengan perilaku Gusdur dengan judul karya Lima Sila Semar, Budha Tidur, dan Bapak Tionghoa.

Kajian Pustaka

Daya Cipta Kriya Indonesia

Kegiatan dalam menciptakan karya seni adalah hasil gejolak kreativitas dari seniman terhadap dunia dan lingkungannya. Dunia dan lingkungan seorang seniman sama dengan lingkungan orang lain, yakni sesuatu yang terus bergerak, berubah dan berkembang.

Demikian pula visi seniman tentang dunia seninya seyogyanya juga berkembang secara luas dan mendalam. Seniman dianggap perlu memahami arus perkembangan berbagai wawasan, sikap, kecenderungan estetik dan lain-lain yang terjadi disekitar dirinya dengan cermat. Seniman yang memahami dirinya secara baik akan lebih peka untuk memetik dari lingkungannya akan sesuatu hal yang tepat, yang ia butuhkan dan dapat memperkaya dirinya baik dalam ketrampilan fisik, maupun kejiwaan dalam mencipta.

Olah seni seorang senirupawan diungkapkan secara tradisional melalui bentuk lukisan, patung, kayu, logam dan seni grafis. Perwujudan karya dilakukan lewat perpaduan penampilan, bentuk dan isi. Selanjutnya, isi karya dari seniman meraih tema, menyaring pengalaman, kenyataan, pandangan hidup, dan pencarian nilai-nilai spiritual yang serasi dengan dirinya.

Sedangkan bentuk sebuah karya adalah bukti kemampuan dalam menguasai ucapan bahasa estetika (ilmu keindahan) yang senantiasa terpadu dengan isinya (Pirous, 2003 :13). Salah satu contoh dari seni terap yang paling dominan adalah seni kriya yang kiranya juga merupakan salah satu contoh seni yang paling tua. Sebagaimana di depan, pada awalnya semua seni itu menyandang tugas untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Memang, pada awalnya tidak ada istilah seni maupun kriya dan tidak ada pula pembagian dan perbedaan antara kedua istilah itu sebagaimana diartikan sekarang. Kedua terminologi itu masih menjadi satu dibawah nama *kagunan*, *karawitan* atau bahkan kebudayaan adi luhung dan dimaksud dengan istilah-istilah itu antara lain adalah kain batik, tenun ikat, mandau, keris, wayang kulit, tarian-tarian dengan gamelan atau musik pengiringnya, dan lain sebagainya.

Sejarah Wayang Purwa di Indonesia

Seperti pernyataan Groenendael, “wayang” dapat berarti boneka atau tokoh dalam suatu drama dan yang utama diasosiasikan dengan teater boneka wayang. Ini tergantung bahan yang dipakai untuk membuat boneka tersebut. Orang dapat membedakan dari bahannya, kalau dibuat dari kulit namanya wayang kulit; kalau boneka dari kayu disebut wayang golek.

Wayang kulit yang pipih kebanyakan diukir dan dicat secara artistik. Wayang kulit digerakkan di depan lampu sedemikian rupa, sehingga bayangannya jatuh pada *kelir* yang dibuat dari kain putih. Boneka wayang kalau ditempelkan di *kelir* oleh seorang dhalang, bentuk garis-garis wayang tersebut tampak nyata menembus *kelir*.

Biasanya wayang kulit dipertunjukkan diwaktu malam. Oleh karena itu diperlukan lampu yang disebut *blencong*. Kalau pertunjukan wayang diadakan siang, lampu tidak selalu dipakai. Wayang kulit terdapat di seluruh Jawa dan Bali, teristimewah di Jawa Tengah, Jawa Timur dan Bali. Ada juga wayang di Madura, Kalimantan, Sumatra dan daerah lain yang menjadi pemukiman orang Jawa dan Bali (Groenendael, 1987: 56).

Tokoh-tokoh Semar



Gambar 2. Semar Jawa Timur



Gambar 3. Semar Jawa Tengah

Semar dalam Pewayangan

Semar adalah lambang yang merupakan “kunci” dalam kebudayaan Jawa. Secara simbolis dia sangat penting dan merupakan tokoh wayang tercinta dan terhormat dalam tradisi kebudayaan Jawa. Dia tampil diberbagai versi mitos Jawa dalam hal terjadinya alam semesta. Dia terlukis dalam sejumlah bentuk seni yang terpenting, Semar tampil dalam pertunjukan wayang yang biasanya menyertai suatu hajatan dengan tujuan tertentu. Sifat-sifat Semar terkenal diantara kebanyakan orang Jawa.

Semar dipandang sedemikian pentingnya, sehingga sejumlah besar orang Jawa menganggap bahwa dia dewa tertinggi yang menjelma menjadi seorang abdi atau

pembantu. Pada umumnya orang suka kekuasaan. Dengan demikian, banyak orang heran mengapa Semar memilih peranan seorang pembantu, yang dianggap paling kecil pengaruhnya. Sementara kita belajar dari cerita wayang, tujuan Semar adalah untuk mengajarkan pengetahuan yang dapat dimengerti melalui kebijaksanaan. Untuk tujuan ini, makin banyak orang yang dapat tertarik pada ajarannya. Dengan menjadi pembantu seorang turunan raja, dia mempunyai kebebasan mendekati rakyat biasa, pertapa, raksasa dan lain-lainnya.

Semar dapat mencapai tujuannya dengan baik. Seandainya dia memilih peranan sebagai dewa-raja dengan kekuasaan yang besar, kekuasaan ini mungkin bahkan akan membuatnya terbatas pada kaum bangsawan saja. Keterbatasan ini bertentangan dengan tujuannya dalam menunaikan tugasnya (Tuti sumukti, 1990:31).

Metode Penciptaan

Proses Kreatif secara Umum

Kreativitas seringkali dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, agung, cerdas, di luar kebiasaan, lain dari yang lain, dan sulit dipahami. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan hal baru yang pada dasarnya membedakan manusia dari binatang dan mesin, karena kemampuan inilah yang memungkinkan manusia mengubah dan memperkaya dunia dengan penemuan di bidang ilmu, teknologi, seni, maupun dalam bidang lain yang merupakan hasil ciptaannya. Sternberg dan dan lubert (1995) menyatakan bahwa kebaruan harus dilengkapi dengan kelayakan. Kebaruan bisa merupakan perpaduan dari dua atau lebih benda atau pemikiran. Sebagai contoh. Damien hirst adalah seorang seniman kontroversial yang memotong-motong binatang, namun banyak yang menganggapnya tidak kreatif meskipun ia menampilkan sesuatu yang baru dan orisinal (Irma,2006:22).

Proses Kreatif secara personal

Beberapa karya awal yang menimbulkan ide dan gagasan dari pembuatan skripsi karya adalah sebagai berikut:

1. Karya konsentrasi kriya logam 2



Gambar 4. Sayembara
Dok. Gunawan 2014

Judul : Sayembara
Media : Logam Tembaga 0,5 mm
Teknik : *Wudulan*
Ukuran : 60 x 38 cm
Tahun : 2014

2. Karya pendalaman logam



Gambar 5. Pancasila Semar
Dok. Gunawan, 2014

Judul : Pancasila Semar
Media : Logam Tembaga 0,5 mm
Teknik : *Wudulan*
Ukuran : 60 x 38 cm
Tahun : 2014



Gambar 6. Eling Marang Gusti (2 Dimensi)
Dok. Gunawan, 2014

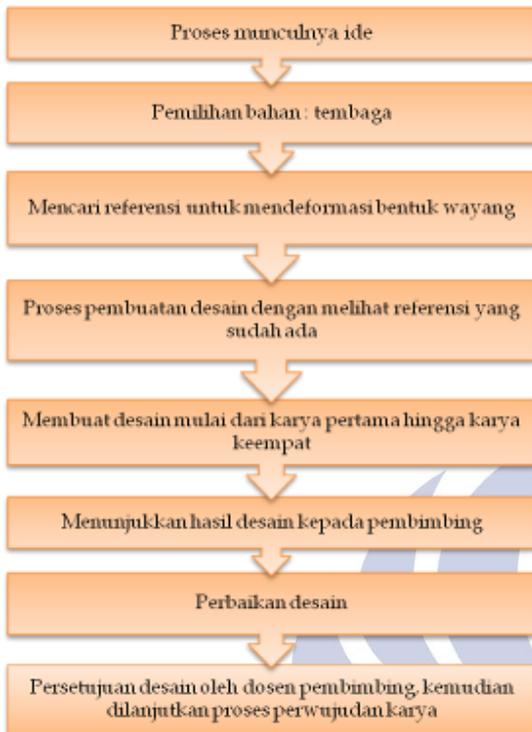
Judul : Eling Marang Gusti
Media : Logam Tembaga 0,5 mm
Teknik : *Wudulan*
Ukuran : 60 x 38 cm
Tahun : 2014



Gambar 7. Tindak Semar
Dok. Gunawan, 2014

Judul : Tindak Semar
Media : Logam Tembaga 0,5 mm
Teknik : *Wudulan*
Ukuran : 60 x 38 cm
Tahun : 2014

TAHAP PENDESAINAN DAN PEMILIHAN BAHAN



Bagan 1. Skema tahap pendesainan dan pemilihan bahan

PROSES PERWUJUDAN KARYA



Bagan 2. Skema Proses Perwujudan karya

DESKRIPSI KARYA

Karya Satu



Gambar 8. Lima Sila Semar
Dok. Gunawan, 2015

Judul : Lima Sila Semar
Media : Tembaga 0,55 mm
Ukuran : 80cm x 60cm
Teknik : *Wudulan*
Tahun : 2015

Pada karya ini penulis menggambarkan sosok Semar berkepala Gusdur memakai jas seperti pemimpin yang bijaksana. Dengan jari yang menunjukan ke atas melambangkan *eling marang Gusti*. Pancasila yang dibagi menjadi 5 garuda yang berlogo dari setiap isi dari Pancasila, yang pertama semar ketuhanan yang berlogo dengan bintang, yang kedua Semar kemanusiaan yang berlogo ranting, yang ketiga Semar persatuan yang berlogo pohon beringin, yang keempat Semar kerakyatan yang berlogo banteng dan yang terakhir Semar keadilan yang berlogo padi dan kapas. Peta jawa menggambarkan Semar Gusdur adalah milik jawa. Dan karya sengaja utuh tidak sama dengan karya kedua dan ketiga menyimbolkan meskipun garuda ada 5 tetep bersatu utuh.

Karya Dua



Gambar 9. Budha Tidur
Dok. Gunawan, 2015

Judul : Budha Tidur
Media : Tembaga 0,55 mm
Ukuran : 80cm x 60cm
Teknik : *Wudulan*
Tahun : 2015

Karya tersebut di atas merupakan karya kedua dari penulis, dengan judul Budha Tidur. Karya kedua bercerita tentang sosok Semar berkepala Gusdur yang

sedang tidur seperti budha menyimbolkan Sang Guru. Dengan kebiasaan dan kesederhanaan sosok semar, Gusdur sebagai budha tidur berpose tidur miring dengan posisi kepala ditahan tangan kanan, sementara tangan kiri terlentang di atas pundak, seakan mengingatkan orang di sekitarnya agar tidak gaduh. Telapak tangan yang kiri membuka menandakan kamu jangan ramai. Wajahnya penuh tawa, simbol menghayati kehidupan berpuas diri atas segala kesederhanaan yang ada padanya. Sedangkan mega mendung menggambarkan pencerahan tempat tidur suasana yang dingin seperti khayangan. Karya sengaja membentuk seperti puzzle menggambarkan sosok Semar Gusdur, meskipun jasadnya satu tapi pikirannya luas dan membentuk pola yang tertata teratur. Kemudian karya sengaja tata tidak sama tingginya menggambarkan tinggi rendahnya sifat manusia.

Karya Tiga



Gambar 10. Bapak Tionghoa Indonesia
Dok. Gunawan, 2015

Judul : Bapak Tionghoa Indonesia
Media : Tembaga 0,55mm
Ukuran : 80cm x 60cm
Teknik : *Wudulan*
Tahun : 2015

Karya ketiga menggambarkan sosok Semar berkepala Gusdur sebagai bapak Tionghoa Indonesia seperti halnya dengan Semar menengahi agama menjadikan kebebasan beragama bukan hanya sebatas memeluk agama, tetapi juga mencakup peran “etika kemasyarakatan” agama di ruang publik. Tak mengenal lelah membela hak minoritas menunjukkan kepekaan terhadap rasa keadilan. Naga sebagai lambang cina kekuatan alam. Mendung melambangkan suasana yang dingin bagi masyarakat Cina. Pada Karya sengaja membentuk seperti puzzle menggambarkan sosok Semar Gusdur, meskipun jasadnya satu tapi pikirannya luas dan membentuk pola yang tertata teratur. Kemudian karya sengaja tata tidak sama tingginya menggambarkan tinggi rendahnya sifat manusia.

PENUTUP

Kesimpulan

Semar adalah lambang yang merupakan “kunci” dalam kebudayaan Jawa. Secara simbolis dia sangat penting, juga tokoh wayang yang perumpamaan dari dewa yang sangat bijaksana dan mengayomi makhluk hidup. Dalam kehidupan nyata masih susah menemukan sosok yang mempunyai sifat adil dan bijaksana seperti halnya Semar. Namun penulis terinspirasi dengan sosok Gusdur yang memiliki sifat pengayom, adil dan bijaksana seperti Semar di kehidupan nyata. Penulis membuat karya logam dengan bentuk Semar yang memiliki wajah Gusdur dan bertema dengan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Tema yang diambil dalam pembuatan karya logam adalah Lima Sila Semar, Budha Tidur, Bapak Tionghoa.

Saran

Penciptaan karya seni adalah proses pencarian bentuk yang tak pernah berakhir, oleh karena itu penciptaan karya tidak pernah berhenti pada suatu masa. Artinya dalam proses penciptaan karya seni jangan pernah berhenti pada suatu pemikiran puas, karena sebuah proses kreatif adalah sebuah proses pencarian terhadap hal-hal yang baru, sehingga proses pencarian tersebut selalu mengalami perubahan-perubahan.

Proses penciptaan karya yang telah dijelaskan oleh penulis secara jelas, baik secara visual maupun tema, dapat dikaji ulang baik secara makna dan tujuan dari penciptaan karya. Penciptaan karya ini diharapkan terus berproses dengan segala perkembangan dan perubahan yang terjadi. Penulis sangat mengharapkan adanya saran dari semua pihak demi perkembangan karya seni kriya logam untuk proses berkarya selanjutnya agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, Rizem. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Diva Press
- Pirous.2003. *Melukis itu menulis*. Bandung : ITB
- Soetrisno R. 2008, *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*. Surabaya: SIC
- Sp. Soedarso. 2006. *Tilogi seni penciptaan eksistensi dan kegunaan seni*. Yogyakarta: PB ISI Yogyakarta
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius(Anggota IKAPI)
- Tabrani,Primadi.2006.*Kreativitas dan Humanitas*.Yogyakarta:Jalasutra
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya
- Tuti sumukti, 1990. *Semar: Dunia Batin Orang Jawa*. Yogyakarta : Galangpress
- Widagdo, Muh. Hayom. 2008. *Desain dan Produksi Kriya Logam Buku Pentunjuk Praktek Kriya Logam Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah

Website:

Berkarya kriya logam diakses pada 12 Oktober 2015

(rhusen-berkaryakriyalogam.blogspot.com)

Plat tembaga diakses pada 26 Oktober 2015

(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tembaga>)

Gambar tokoh Semar dan Gusdur, diakses pada 16

November 2015. www.google.com

Gambar contoh-contoh seni kriya logam, diakses pada 25

November 2015. blog-senirupablogspot.com

