

TOKOH PRABU KRESNA DALAM WAYANG PURWA DAN SEKAR WIJAYA KUSUMA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM

Nur Hidayati

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: nurhidayati1@mhs.unesa.ac.id

Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional di Indonesia, terutama Jawa, Sunda, dan Bali. Bahkan beberapa orang atau kelompok menyebutkan wayang adalah bagian dari kesenian klasik. Salah satu tokoh yang cukup terkenal dalam cerita pewayangan adalah Prabu Kresna. Tokoh ini digambarkan sebagai seorang kesatria dengan tubuh yang tidak begitu tinggi besar namun cukup gagah, berwajah rupawan, juga seorang raja yang adil lagi bijaksana. Perisai atau pegangan berupa Sekar Wijaya Kusuma yang dimilikinya mengantarkan sebuah cerita yang bermuara pada kisahnya bersama Dewi Pratiwi. Hal tersebut yang mendasari penulisan tokoh Prabu Kresna dan Sekar Wijaya Kusuma sebagai sumber ide perwujudan karya skripsi ini. Proses perwujudan karya melalui beberapa tahapan, yakni berawal dari penemuan ide, penentuan tema, perumusan konsep, proses perwujudan karya hingga proses penyempurnaan. Bahan utama yang digunakan dalam proses perwujudan karya adalah logam tembaga berbentuk plat dengan ketebalan 0.5 mm. Teknik yang digunakan dalam perwujudan karya adalah teknik ukir *wudulan*, *rancangan*, dan *endak-endakan*. Serta tahapan *finishing* menggunakan proses oksidasi kimia dengan *Sn*. Karya yang dibuat dengan ide tokoh pewayangan Prabu Kresna dan Sekar Wijaya Kusuma diwujudkan kedalam empat bentuk karya panel yang tentunya dengan desain yang berbeda. Setiap karya memiliki cerita yang saling berhubungan, yakni hubungan antara Prabu Kresna, Sekar Wijaya Kusuma, dan Dewi Pertiwi.

Abstract

Puppet is one of the traditional arts in Indonesia, especially Javanese, Sundanese and Balinese. Even some people or groups mention puppets as part of classical art. One of the prominent figures in the puppet story is Prabu Kresna. This figure is portrayed as a knight with a body that is not so big but quite handsome, with a beautiful face, also a fair and wise king. The shield or handle in the form of Sekar Wijaya Kusuma that he had ushered in a story that led to his story with Dewi Pratiwi. This is what underlies the writing of the characters Prabu Kresna and Sekar Wijaya Kusuma as the source of the idea of the embodiment of this thesis work. The process of embodying the work goes through several stages, starting from the discovery of ideas, the determination of themes, the formulation of concepts, the process of embodying the work to the process of improvement. The main material used in the work embodiment process is plate-shaped copper metal with a thickness of 0.5 mm. The technique used in the embodiment of the work is the technique of carving *wudulan*, *rancangan*, and *endak-endakan*. As well as the stages of finishing using the chemical oxidation process with *Sn*. The work made with the ideas of puppet characters Prabu Kresna and Sekar Wijaya Kusuma is embodied in four forms of panel works which are of course with different designs. Each work has a related story, namely the relationship between Prabu Kresna, Sekar Wijaya Kusuma, and Dewi Pertiwi.

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang berbudaya. Bangsa yang sangat kaya akan kebudayaan, mewarisi peninggalan dari para leluhur terdahulunya. Berbagai macam budaya peninggalan masa lalu masih terjaga dan

dilestarikan dengan baik sampai sekarang oleh generasi penerusnya. Sebagai generasi muda, perupa merasa terpanggil untuk turut melestarikan dan mengenalkan kembali sepenggal kebudayaan tersebut kepada lingkungan sekitar juga masyarakat luas melalui karya seni kriya logam. Dari sekian banyak peninggalan budaya perupa memilih

wayang sebagai sumber ide dalam penciptaan sebuah karya, yaitu tokoh Prabu Kresna dan pusakanya berupa bunga Wijaya Kusuma.

Pada saat ini, kesenian tradisional bahkan klasik dan budaya lokal perlu mendapat perhatian yang serius. Faktanya generasi penerus bangsa lebih tertarik pada segala hal yang berbau digital. Salah satu contohnya adalah televisi, media massa pada umumnya hanya memperlihatkan yang sedang *booming* saat ini. Pada hakikatnya hiburan yang kurang memberi manfaat. Sebagai contoh sinetron dengan latar belakang anak sekolah yang memerankan gaya anak muda saat ini, dengan mudahnya anak muda khususnya remaja dengan senang hati meniru perilaku dari peran yang mereka tonton. Bahkan tokoh yang mereka tonton pada sinetron tersebut menjadi idola bagi mereka. Satu hal yang perlu diingat, bahwa kenakalan remaja juga bisa dimulai dari sini. Inilah pentingnya pengawasan dan penanaman rasa cinta terhadap kesenian budaya Indonesia pada anak. Demi menumbuhkan sikap mencintai warisan budaya bangsa dan terjaganya budaya itu sendiri dari ancaman kepunahan. Hal tersebut adalah salah satu alasan bagi perupa merasa terpanggil untuk turut melestarikan dan mengenalkan kembali wayang sebagai kesenian tradisional kepada masyarakat khususnya generasi muda bangsa Indonesia.

Perupa adalah seorang yang bisa dibilang cukup menggemari cerita-cerita sejarah dan budaya, begitu juga dengan cerita pewayangan. Selain dari buku-buku, almarhum kakek dari perupa diusianya yang lebih dari 75 tahun juga selalu dengan senang hati mengisahkan sejarah dan kebudayaan Jawa kepada sang cucu saat berkunjung ke rumah beliau. Di samping itu, dari kecil hingga sekarang ayah perupa juga kerap mengisahkan cerita pewayangan seperti kisah Ramayana dan Mahabharata serta beberapa tokoh penting di dalamnya sebagai dongeng pengantar tidur. Salah satu tokoh yang sangat diidolakan oleh perupa adalah Prabu Kresna. Itulah alasannya perupa begitu antusias mengangkat tokoh Prabu Kresna dan salah satu pusaka andalannya sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni kriya logam.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan perupa dalam penciptaan karya adalah metode eksplorasi. Metode eksplorasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari, mempelajari, dan memperoleh informasi sebanyak-banyaknya tentang obyek yang akan ditulis (Angge, 2003:24). Selain itu metode eksplorasi tersebut juga kerap digunakan untuk mengamati berbagai gejala, menangkap tanda-

tanda, merefleksikan pengalaman estetika maupun ideologi. Selanjutnya perupa mencari, mempelajari, dan memperoleh informasi sebanyak-banyaknya berupa pembahasan dan foto-foto wayang tokoh Prabu Kresna, bunga Wijaya Kusuma serta informasi lain terkait dengan konsep karya yang ingin perupa ciptakan. Dalam hal ini perupa mencoba mengeksplorasi bentuk visual wayang tokoh Prabu Kresna dan bunga Wijaya Kusuma.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa studi literatur dan wawancara. Narasumber wawancara ada Bapak Yohan Susilo seorang dalang Jawa timuran sekaligus dosen jurusan bahasa dan sastra daerah, Mas Faisal Doni seorang dalang muda Jawa timuran, Bapak penjaga perpustakaan ISI Yogyakarta, dan Bapak Sulbi Prabowo seorang dosen kriya kayu dari jurusan Seni Rupa. Sedangkan pada perwujudan karya perupa menggunakan teknik *wudulan*, *rancangan*, dan *endak-endakan*.

TAHAP PERWUJUDAN KARYA

Desain Karya



Gambar 3.16 Desain Karya 1



Gambar 3.17 Desain Karya 2



Gambar 3.18 Desain Karya 3



Gambar 3.19 Desain Karya 4

Penggelobalan Awal



Gambar 4.29 membuat cekungan

Pemindahan Desain



Gambar 4.31 Pemindahan desain

Penggelobalan Bentuk



Gambar 4.32 Penggelobalan desain

Pendetailan Bentuk



Gambar 4.33 Pendetailan bentuk



Pelepasan karya dari *jabung*

Gambar 4.34 Pelepasan karya dari *jabung*

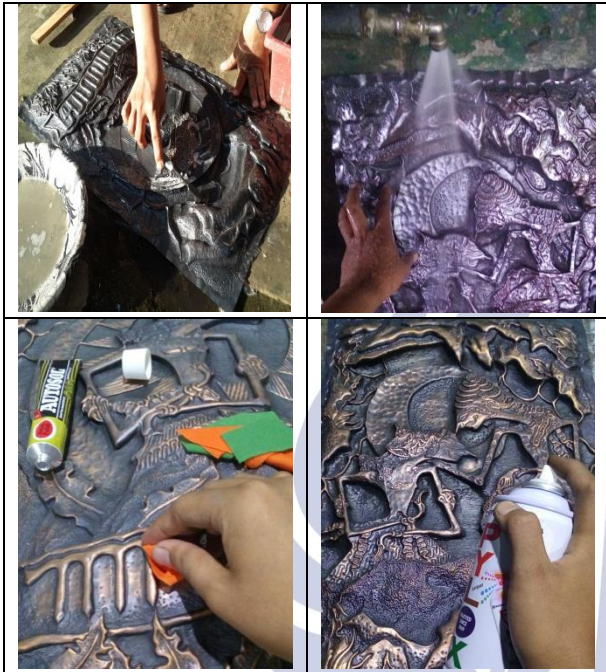
Pencucian Karya Logam





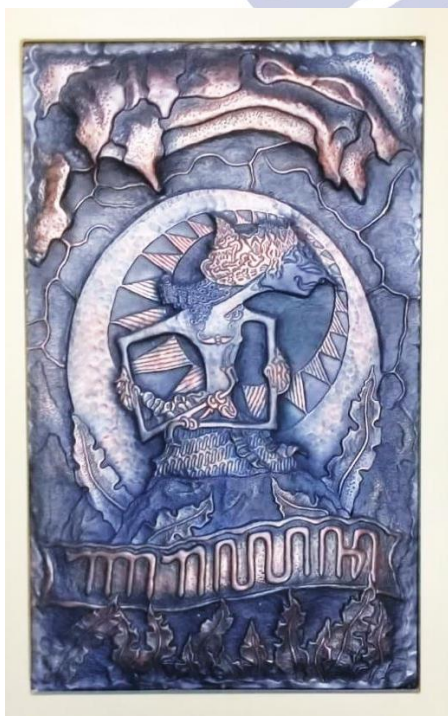
Tabel 1.1 Pencucian karya

Pewarnaan Karya dan Pelapisan



Tabel 1.2 Pewarnaan dan pelapisan karya

Hasil dan Pembahasan Karya 1



Gambar 4.51 “Sebuah Nama”

Karya yang diberi judul “Sebuah Nama” tersebut merupakan karya yang menggambarkan seorang pemuda bernama Narayana yang sedang melakukan *tapa* di sebuah tempat sepi. Katakanlah itu dalam sebuah gua, ia duduk di atas bebatuan. Pada bagian belakang dibuat latar sebuah lingkaran dengan permukaan yang tidak rata, kemudian dilengkapi dengan 26 segitiga sama kaki di dalamnya dengan variasi ukuran yang berbeda, dan disusun melingkar dari ukuran paling kecil hingga paling besarmengikuti lingkaran utama. Tampak pada bagian di luar lngkaran juga dilengkapi dengan akar dan daun. Daun tersebut merupakan daun bunga Wijaya Kusuma yang sedikit mengalami pengubahan bentuk untuk memenuhi kebutuhan estetika, yakni supaya lebih menarik untuk dipandang atau dinikmati.

Makna

Karya berjudul “Sebuah Nama” yakni Narayana dalam karya ditulis dengan menggunakan Aksara (Jawa) Murda. Sebagaimana judulnya, sebuah nama adalah sebuah cerita. Narayana sendiri adalah nama panggilan Prabu Kresna ketika masih muda. Seorang Pemuda yang suka berkelana sampai ia bertemu dengan seorang Resi, kemudian berguru padanya guna memperdalam dan mempelajari ilmu-ilmu baru hingga mengharuskannya melakukan *tapa* untuk menyempurnakan ilmunya.

Setiap bagian pada karya berjudul “Sebuah Nama” tersebut memiliki makna tersendiri. Pertama, seorang pemuda yang tidak lain adalah Narayana yang sedang bertapa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bertapa berarti mengasingkan diri dari keramaian dunia dengan melawan hawa nafsu (makan, minum, makan, birahi) untuk mencari ketenangan batin, yang dalam bahasa sehari-hari kita bisa menyebutnya dengan puasa.

Kedua ada bebatuan, satu hal yang dapat kita teladani dari sifat batu adalah keras dan tidak mudah dihancurkan. Yakni seorang pemuda yang tentunya akan memimpin hari esok sudah seharusnya memiliki jiwa-jiwa yang senantiasa bersemangat dan gigih untuk mencapai apapun yang diinginkan. Dalam hal kebaikan kebaikan tentunya serta menyongsong kesuksesan di hari esok.

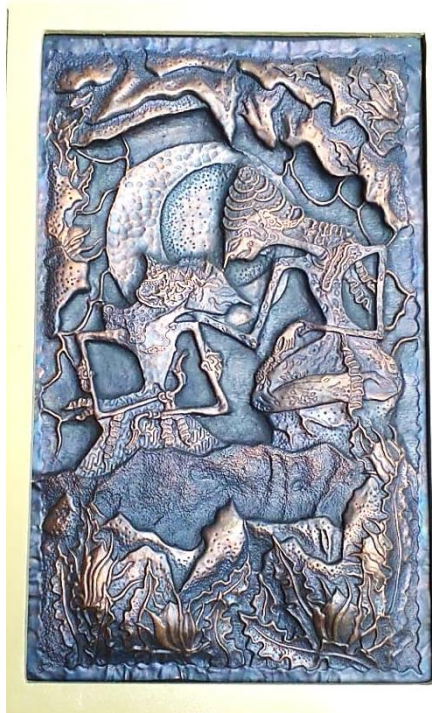
Ketiga adalah lingkaran yang menjadi latar, bagi perupa sendiri lingkaran menggambarkan sesuatu yang tak terbatas, walaupun terkadang memang harus dibatasi agar tidak lepas kendali. Contohnya kesuksesan bahkan sebuah kreativitas.

Keempat yakni 26 segitiga sama kaki dengan variasi ukuran yang tertata berurutan mengikuti pola lingkaran dari yang paling kecil hingga hingga paling besar.

Segitiga sama kaki tersebut menunjukkan adanya suatu hubungan dari dua sudut yang sejajar, satu sudut adalah bagian diri kita sendiri dan satunya lagi adalah lingkungan baik itu manusia, alam, maupun hewan. Sedangkan satu sudut yang lain menunjukkan keberadaan Tuhan yang Maha Esa. Segitiga disusun melingkar mengikuti bentuk lingkaran sebagai batasan yang tidak nampak dari segala yang dianggap tak terbatas. Terakhir jumlah segitiga, angka 26 dalam Bahasa Jawa disebut *likur* yakni *lingguh ing kursi*, artinya pada usia-usia itu manusia akan menduduki kastanya.

Kelima yakni akar dan daun yang menunjukkan bahwa sesuatu yang hidup itu akan terus tumbuh dan berkembang.

Karya 2



Gambar 4.52 "Menitis"

Deskripsi

Karya yang diberi judul "menitis" tersebut merupakan adegan lanjutan dari judul "Sebuah Nama". Pada karya kedua tersebut menampilkan sosok tokoh lain yakni Resi Padmanaba. Tidak hanya itu, di bagian luar pun tampak 8 kuncup bunga Wijaya Kusuma yang siap mekar. Serta lingkaran yang tidak lagi menampilkan segitiga sama kaki dan nampak seperti bulan sabit dengan sinar temaram.

Makna

Resi Padmanaba merupakan guru dari Narayana. Kehadiran sang Resi tersebut yakni dengan maksud

membangunkan Narayana dari tapa panjangnya sekaligus sebagai tanda telah tiba masanya Betara Wisnu menitis pada diri seorang Narayana. Pada versi lain, dikisahkan bahwa Resi Padmanaba adalah jelmaan Wisnu. ketika tugasnya menjadi guru bagi Narayanadan memberikan pusaka yang salah satunya adalah bunga Wijaya Kusuma telah selesai, maka ia akan *moksa* dan menitis pada diri Narayana.

Pada bagian latar terdapat 8 kuncup bunga Wijaya Kusuma yang siap mekar. Hal tersebut menunjukkan bahwa Narayana merupakan titisan Betara Wisnu yang ke-8 yakni Krishna Sang Pengembala.

Terakhir adalah bagian lingkaran yang tidak lagi diikuti dengan segitiga sama kaki, karena segitiga sama kaki tersebut semacam prinsip yang harus melekat dalam diri, hingga tampaklah lingkaran menyerupai bulan sabit yang temaram diharapkan agar bersinar terang. Hal tersebut menunjukkan bahwa seseorang harus berbudi luhur yang tidak hanya akan berdampak pada dirinya sendiri melainkan juga orang-orang disekitarnya.

Karya 3



Gambar 4.53 "Sri Nalendra Bethara Kresna"

Deskripsi

Pada karya ketiga terdapat dua bagian, yakni bagian luar lingkaran dan bagian dalam lingkaran. Bagian luar adalah Narayana yang telah *manjing dadi Ratu* di Negara atau Kerajaan Dwarawati, terdapat pula bunga Wijaya Kusuma yang telah mekar dengan garis-garis lurus mengikuti lingkaran. Sedangkan di bagian dalam lingkaran terdapat seorang raksasa yang diikuti seekor

Wanara belakangnya. Lebih tepatnya seekor Wanara yang menguntit dan bersembunyi dibalik bebatuan.

Makna

Pada karya ketiga tersebut, mengisahkan berdirinya Narayana mendadi Ratu di Kerajaan Dwarawati. Di bagian luar lingkaran nampak bunga Wijaya Kusuma sedang mekar sempurna begitupun dengan kelopak bunga yang disusun melingkar menyerupai lingkaran disertai garis-garis lurus sebagai perwujudan dari cahaya tersebut menunjukkan bahwa si empu telah mencapai titik kejayaannya. Narayana *jumeneng dadi Ratu ing* Negara Dwarawati *jejuluk* Sri Nalendra Bethara Kresna.

Pada bagian dalam lingkaran, terdapat seorang raksasa yang tidak lain adalah Narayana (sebelum menjadi raja di Kerajaan Dwarawati), ia datang ke Kerajaan Dwarawati untuk menghentikan keinginan Raja di kerajaan tersebut menikahi kekasihnya serta membebaskan rakyat Dwarawati yang tersiksa dibawah tekanan rajanya yang kejam. Melihat hal tersebut Raja Dwarawati menyadari bahwa Narayana adalah titisan Batara Wisnu, selanjutnya ia meminta Hanuman untuk mengikuti Narayana dan mengatakan bahwa Raja Dwarawati mengaku menyerah dan siap menjadi abdinya.

Karya 4



Gambar 4.54 "Kisah Sebuah Mahar"

Deskripsi

Pada karya keempat perupa mengomposisikan dua sosok tokoh dalam pewayangan dengan latar tanaman bunga Wijaya Kusuma dan awan-awan.

Makna

Pada karya keempat tersebut, perupa lebih menekankan pada kisah asal-usul bunga Wijaya Kusuma dan kaitannya dengan Prabu Kresna. Konon cerita ini berasal dari kisah dewata yakni Dewa wisnu yang ingin mempersunting Dewi Pertiwi sebagai permaisurinya. Dewi Pertiwi pun meminta bunga Wijaya Kusuma sebagai *jujur* atau mahar kepada Dewa Wisnu, karena bunga Wijaya Kusuma hanya dimiliki oleh Begawan Kewasidi, maka Dewa Wisnu menemui Begawan Kewasidi untuk meminjam pusaka tersebut untuk digunakan sebagai *jujur*. Permintaan Dewa Wisnu dikabulkan, bahkan untuk memilikinya dengan syarat harus memiliki kulitnya atau *gagang*, sebab tanpa tangkainya bunga tersebut akan layu.

Kulit atau tangkai bunga Wijaya Kusuma berada di tangan Prabu Wisnudewa dari Negara Garbapitu. Dewa Wisnu pun menemui Prabu Wisnudewa dan menyampaikan maksud kedatangannya. Kemudian Prabu Wisnudewa menjelaskan bahwa kulit atau tangkai bunga Wijaya Kusuma berada di dalam mulut seekor banteng sakti peliharaannya, apabila Dewa Wisnu sanggup mengalahkan dan merebutnya dari mulut sang banteng maka ia berhak memiliki tangkai bunga tersebut. Setelah berhasil mengalahkan sang banteng Dewa Wisnu kembali menemui Prabu Wisnudewa untuk pamit dan mengucapkan terima kasih.

Akhirnya pernikahan Dewa Wisnu dapat dilaksanakan, karena sang Dewa berhasil memenuhi *jujur* atau mahar yang diminta oleh sang Dewi. Pada masa penitisan ke-8 Dewa Wisnu ke *marcapada* sebagai Kresna Sang Pengembala bunga Wijaya Kusuma merupakan salah satu pusakanya. Dewi Pertiwi pun turut menemani suaminya dalam menjalankan tugasnya di *marcapada*.

PENUTUP

Simpulan

Skripsi yang berupa kerjakan merupakan skripsi penciptaan karya dengan judul "Tokoh Pewayangan Prabu Kresna dalam Wayang Purwa dan Sekar Wijaya Kusuma sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam". Ide dasar dalam penciptaan karya tersebut adalah kisah salah satu tokoh pewayangan yakni Prabu Kresna dan Bunga Wijaya Kusuma. Tujuan dari ide pembuatan karya adalah untuk melestarikan dan mengenalkan kembali seni Jawa khususnya pewayangan yang masih mendapatkan perhatian rendah dari muda-mudi pada saat ini.

Proses penyempurnaan karya dikerjakan selama dua semester. Karya yang dihasilkan berjumlah empat karya logam dengan tahapan pembuatan mulai dari ide, menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya hingga yang terakhir adalah *finishing*. Bahan utama yang digunakan berupa plat logam tembaga dengan ketebalan 0,5 mm. Masing-masing karya memiliki judul dan makna yang berbeda sesuai kisah yang sedang diceritakan dalam karya.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan skripsi karya “Tokoh Pewayangan Prabu Kresna dalam Wayang Purwa dan Sekar Wijaya Kusuma sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam”, maka dirasa perlu untuk menyertakan saran demi menunjang keberlangsungan penciptaan karya yang lebih baik kedepannya.

Adapun saran yang disertakan dalam skripsi ini ditunjukkan kepada para mahasiswa yang menempuh skripsi karya di waktu berikutnya. Saran tersebut ditujukan agar mahasiswa skripsi karya nantinya lebih bisa mengembangkan ide-ide kreatif terkait karya dengan mengangkat budaya lokal Indonesia dan budaya lokal daerah sebagai inspirasi pembuatan karya. Budaya lokal Indonesia dan budaya lokal daerah tersebut dijadikan inspirasi agar kita sebagai generasi muda penerus bangsa tidak akan melupakan budaya daerah, dan turut serta dalam melestarikan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Angge, Indah Chrysanti. 2003. *Kerajinan Logam*. Surabaya: Unesa University Press.

