

BARONGAN KEDIRI BERKINETIK SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU

Prastyawan

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
prastasax@gmail.com

Sulbi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Terciptanya suatu karya kriya kayu ini berawal dari cerita mitologi di Kabupaten Kediri terkait seni Barongan. Kesenian Barongan Kediri memiliki ciri khas seperti Kepala Barong yang memiliki mahkota yang terbuat dari kulit kerbau sedangkan kepalanya menggunakan ukiran kayu tiga dimensi yang berwujud kepala Naga. Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat sebuah karya kriya kayu yang bertema "*Culture Kinetic Combination*", dimana merupakan perpaduan sebuah seni ukir kayu dan energi gerak yang menjadikan sebuah kesenian barongan terlihat lebih bervariasi. Dalam karya ini selain menggunakan energi kinetik sebagai penggerakannya, juga menggunakan bahan kayu waru laut/lot. Ditambahkan pula lima senjata yaitu trisula, tombak, keris, kapak dan cakra dimana setiap masing-masing senjata menggambarkan karakteristik pemiliknya. Selain itu juga terdapat patung manusia bertapa diatas kepala barongan yang menunjukkan bahwa manusia akan lebih dapat menemukan ketenangan dan bisa mengendalikan diri sendiri. Karya menggunakan teknik ukir dan mekanik sistem serta *finishing* dengan empat tahap yaitu penggosokan dengan amplas, pelapisan *sanding sealer* pewarnaan */sunggging*, pelapisan *melamine lack clear gloss*.

Kata Kunci: kriya kayu, kayu waru, barongan, energi kinetik

Abstract

The creation of a work of wood craft originated from a mythological story in Kediri related to Barongan art. Barongan Kediri has special characteristics such as Barong's Head which has a crown made of buffalo skin while his head uses a three-dimensional wood carving in the form of a Dragon's head. This makes the writer interested in making a wooden craft with the theme "Culture Kinetic Combination", which is a combination of wood carving art and motion energy which makes a barongan art look more varied. In this work besides using kinetic energy as a driving force, also using sea waru / lot wood material. Five weapons were also added, namely the trident, spear, keris, ax and chakra where each weapon described the characteristics of its owner. In addition, there is also a statue of a man imprisoned above the head barongan which shows that humans will be more able to find calm and can control themselves. The work uses carving techniques and mechanical systems as well as finishing with four stages, namely polishing with sandpaper, sanding coating, coloring staining / sungging, melamine lacking clear gloss coating.

Keywords: wood craft, waru wood, barongan, energy kinetic.

PENDAHULUAN

Berawal dari hobi penulis memahat kayu yang membuat penulis selalu bergelut dengan kayu. Selama memahat kayu penulis telah membuat berbagai macam karya ukir, diantaranya yaitu topeng, barongan (*caplokan*), ukiran pintu, dan gagang keris. Dimana semua karya ukir ini berbahan kayu waru .

Bahan kayu waru yang melimpah di pedesaan dan kurang dimanfaatkan masyarakat sekitar menjadi factor pendukung bagi penulis berekspresi dalam membuat karya seni dengan imajinasi dan mengungkapkan isi pikiran dengan merespon bahan kayu waru untuk

menciptakan dan mengembangkan seni kriya berbentuk barongan.

Kesenian barongan di Kediri adalah suatu bentuk tradisi yang memiliki ciri khas seperti Kepala Barong yang memiliki mahkota terbuat dari kulit kerbau sedangkan kepalanya menggunakan ukiran kayu tiga dimensi berwujud kepala Naga. Hal inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk menjadikan sebagai sumber penciptaan karya seni kriya kayu yang berbeda dari sebelumnya.

Setiap penciptaan kreativitas sangatlah penting karena sebuah kreatifitas merupakan gagasan untuk menciptakan sebuah ide baru sebagai konsep

pembuatan karya secara orisinil dan menarik. Adanya keadaan nyata yang terdapat pada masyarakat maka akan muncullah ide untuk merespon keadaan tersebut kemudian diwujudkan kedalam bentuk nyata dalam sebuah karya.

Hasil akhir karya tidak terpaku oleh benda pakai. Tujuan yang ingin dijabai dalam skripsi ini adalah mengembangkan barongan dengan motif ukir yang baru serta penambahan energi kinetik untuk menambah keindahannya.

Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis ingin menciptakan sebuah karya kriya kayu dengan obyek utama Topeng Barongan yang dapat bergerak dengan energi kinetik. Pada topeng barongan inilah yang nantinya akan membedakan dengan barongan pada umumnya di masyarakat.

BARONGAN

S.Dwidjo Sumono (1993:4) menjelaskan bahwa Barongan dalam arti sebenarnya adalah simbol atau gambaran dari pengejawantahan si raja hutan yang besar yaitu simbol Singo Barong atau Macan Gembong. Kata barongan berasal dari kata dasar barong atau barung yang berarti besar. Berawal dari kata barong, mendapat akhiran-an (barongan). Secara lugas kata barongan mengandung arti menyerupai atau tiruan atau tidak sesungguhnya.

1) Barongan era 1970



Gambar 1. Barongan era 1970
<https://gramrix.com/tag/barongan>

Barongan era 70an penggambaran sesosok siluman naga menggunakan teknik ukir yang masih sangat sederhana.

2) Barongan era 1980



Gambar 2. Barongan era 80
<http://sarinandeh.blogspot.co.id/2017/03/topeng>

Barongan klasik era 80 penggambaran sesosok siluman naga dengan ukiran masih sederhana tetapi sudah menggunakan hiasan kumis dan rambut menggunakan ijuk.

3) Barongan era 1990



Gambar 3. Barongan era 90an
<https://veiling.catawiki.nl/kavels/barong>

Barongan era 90an penggambaran sesosok siluman naga sudah menggunakan kumis dan rambut dengan teknik ukir.

4) Barongan era 2000



Gambar 4. Barongan era 2000an
Sumber:<http://www.google.com/instagram/barongan>

Barongan era 2000an penggambaran sesosok naga teknik ukir sudah halus dengan hiasan sisik diatas kepala menggunakan kulit sapi.

5) Barongan era saat ini



Gambar 5. Barongan saat ini

Sumber : <http://www.google.com/instagram/barongan>

Barongan era sekarang sudah melalui perubahan perubahan yang menggunakan teknik ukir yang jauh lebih detail dan halus karena pengetahuan estetik seniman semakin berkembang.

KINETIK SISTEM

Kinetik merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu “Kinesis” yang artinya gerak. Sedangkan energi berasal dari kata energia yang berarti aktif bekerja. Jadi secara umum dapat diartikan sebagai “gerak untuk melakukan pekerjaan aktif”.

LANDASAN PENCIPTAAN

Sumber ide dan pemikiran terkait dengan kesenian Barongan yang ada pada masyarakat sebagaimana yang telah dijelaskan merupakan landasan bagi penulis dalam menciptakan karya kriya kayu yang dibuat. Penciptaan karya seni yang dapat dimanfaatkan sebagai ukiran atau hiasan untuk menarik perhatian orang yang melihat menjadikan alasan yang utama agar sebuah karya itu memiliki nilai artistik tinggi. Selain itu penulis juga ingin menunjukkan bahwa media pikiran fantasi yang dibuat seni murni juga dapat diterapkan pada seni kriya kayu yang dipadukan dengan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, diharapkan karya yang diciptakan dapat menjadi karya yang menarik bagi seni kriya khususnya kriya kayu pada penciptaan sebuah topeng barongan yang berbeda di masyarakat, seperti yang dijelaskan (Bastomi, 1985:8) bahwa seni atau kesenian adalah penciptaan dari segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihatnya.

METODE PENCIPTAAN

Secara metodologis terdapat tiga tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan (Prof. SP Gustami dalam I Wayan Seriyoga).

- 1) Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari

penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain,

- 2) Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
- 3) Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide yang dilakukan dengan langkah-langkah yaitu pengglobalan, pendetailan dan *finishing*.

PROSES KREATIVITAS

Proses kreatif sebagai proses mental, dimana pengalaman masa lampau dikombinasikan kembali, sering dalam bentuk yang diubah sedemikian rupa sehingga timbul pola-pola baru, bentuk-bentuk baru yang lebih baik untuk mengatasi kebutuhan tertentu (Arnolt dalam Bastomi 1990: 108). Proses kreatif dimulai dari dalam diri manusia berupa pikiran, perasaan atau imajinasi kreatif manusia kemudian dituangkan menggunakan media dan teknik tertentu, sehingga melahirkan karya-karya kreatif. Utami Munandar (dalam Zahri Jas 1995: 2) menyatakan bahwa secara luas kreativitas bisa berarti sebagai potensi kreatif, proses kreatif dan produk kreatif. Proses kreativitas melalui kegiatan seni adalah jalan sebaik-baiknya yang dapat dilakukan sebab melakukan kegiatan seni berarti terjadi suatu proses kreatif.

PEMILIHAN BAHAN

Barongan Kediri ini berbahan dasar kayu waru. Pemilihan kayu ini karena kayu memiliki karakter serat kayu yang halus, ulet (tahan oleh benturan) serta renyah dipahat sehingga berbeda dengan bahan-bahan yang lainnya.

Dalam membuat suatu karya harus memperhatikan sifat-sifat bahan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang diinginkan. Prabowo (2002:10) menjelaskan bahwa setiap jenis kayu memiliki sifat-sifat yang berbeda, bahkan yang berasal dari satu pohonpun memiliki sifat yang berbeda, jika dibandingkan dengan ujung dan pangkalnya atau bagian dalam dan bagian luarnya.

Salah satu jenis kayu yang digunakan oleh penulis adalah kayu waru. Kayu waru memiliki sifat ringan, lunak, agak padat dan bertekstur cukup halus sehingga bisa digunakan sebagai bahan bangunan, perkakas atau ukiran yang indah. Terdapat berbagai jenis waru

diantaranya ; waru gunung, waru lanang, waru laut/lot, dan waru landak.

Pada karya ini, penulis memilih kayu waru laut atau lot sebagai bahan karya ini dikarenakan memiliki tekstur serat kayu yang halus, ulet dan renyah di pahat sehingga mempermudah proses pembuatan karya karena bentuknya mudah untuk diukir.



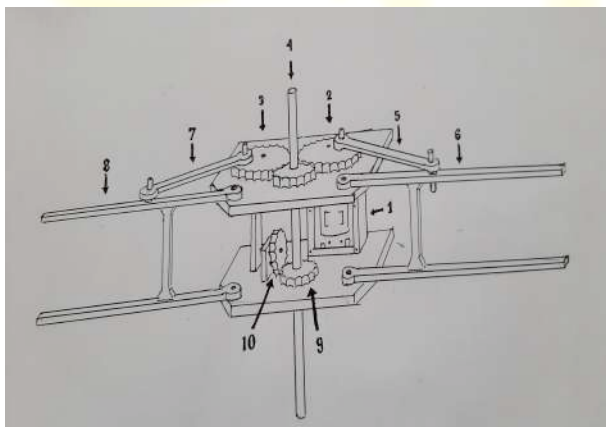
Gambar 6. Kayu waru laut atau lot
(Dok. Prastyawan, 2020)

TAHAP DESAIN

Setiap proses penciptaan karya seni selalu diawali dengan proses pendesainan, begitu pula pada karya kriya kayu, sebelum menciptakan karya harus melalui proses pendesainan. Pada tahap ini penulis dituntut untuk membuat desain yang memiliki makna serta keindahan yang nantinya menjadi dasar acuan pembuatan karya kayu.

PEMBUATAN DESAIN

Pembuatan desain tidak hanya satu, bisa dua, tiga bahkan lebih, gunanya untuk mengantisipasi desain atau bisa juga dikatakan sebagai alternative desain yang akan dipilih untuk dituangkan ke dalam karya. Berikut ini adalah desain rangka yang dibuat :



Gambar 7. Desain rangka

Dalam desain rangka tersebut terdiri dari beberapa komponen yang penting dalam pembuatan karya. Komponen ini terdiri dari, roda gigi, tuas, stang, dan dinamo sebagai sumber gerak semua bagian karya.



Gambar 8. Desain akhir

Desain akhir menjelaskan bahwa barongan ini memiliki ciri khas yaitu mulut dan sayap yang bergerak, lima senjata sebagai symbol untuk melawan dan memerangi *Malimo* dan patung manusia yang bersemedi. Barongan ini juga mengalami deformasi menjadi karya seni kinetik tiga dimensi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) PROSES PERWUJUDAN KARYA

Proses perwujudan karya merupakan sebuah tahapan yang dilakukan dalam membuat suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide, menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya sampai *finishing*. Proses perwujudan karya ini disesuaikan dengan bentuk bahan kayu yang didapatkan kemudian dibentuk dengan menggunakan peralatan ukir dan peralatan penunjang lainnya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam proses perwujudan karya terdapat 3 tahapan utama yaitu tahap pembentukan global, pendetailan dan *finishing*.

a) Tahap Pembentukan Global

Tahap ini adalah tahap awal dalam pembuatan suatu karya, terutama karya kayu. Pengglobalan adalah pembentukan dasar dengan cara membuang bagian-bagian kayu yang tidak diperlukan secara kasar untuk mewujudkan bentuk yang diinginkan.



Gambar 9. Pengglobalan
(Dok. Prastyawan, 2020)

b) Pendetailan

Tahap pendetailan merupakan tahap pembentukan sebuah karya atau biasa juga tahap penyempurnaan bentuk karya yang telah diglobal sebelumnya.



Gambar 10. Pendetailan
(Dok. Prastyawan, 2020)

c) Finishing

Pada tahap *finishing* terdapat empat tahapan yang harus dilakukan. Pertama adalah penggosokan dengan amplas, kedua pewarnaan karya, ketiga pelapisan *sanding sealer* dan pewarnaan sungging, dan keempat adalah pelapisan *melamine lack*. Keempat tahapan tersebut harus dilakukan secara berurutan karena satu sama lain saling berkaitan

1. Penggosokan Karya

Proses penggosokan / pengamplasan dilakukan agar menghilangkan serat kayu yang tidak dapat dihaluskan dengan pahat sehingga mendapatkan tingkat kehalusan yang diinginkan.



Gambar 11. Penggosokan
(Dok. Prastyawan, 2020)

2. Pewarnaan karya

Penulis menggunakan dua jenis teknik pewarnaan yaitu pelitur *propan ultran wood care* untuk pewarnaan natural kayu sekaligus *sanding sealer* dan cat *penta super gloss* untuk pewarnaan dengan teknik sungging.



Gambar 12. Pewarnaan *sanding sealer*
(Dok. Prastyawan, 2020)

3. Pewarnaan sungging



Gambar 13. Pewarnaan sungging
(Dok. Prastyawan, 2020)

4. Pelapisan *melamine lack*

Pada proses ini di butuhkan kesabaran untuk menghasilkan semburan cat clear yang stabil agar permukaannya rata dan mengkilap.



Gambar 14. Pelapisan *Melamine lack*
(Dok. Prastyawan, 2020)

2) DESKRIPSI KARYA



Gambar 15. Barongan tampak depan
(Dok.Prastyawan, 2020)

Pada karya yang bertema “*Culture Kinetic Combination*”. Ini merupakan perpaduan sebuah seni ukir kayu dan energi kinetik/gerak yang menjadikan sebuah kesenian barongan terlihat lebih inovatif. Dari setiap bagiannya memiliki deskripsi masing-masing, yang diuraikan seperti di bawah ini.

a. Mata

Pada karya ini mata dibuat terbuka lebar agar terlihat lebih tajam dan garang fokus ke depan, serta ditambahkan lampu *led* agar bola mata terlihat merah menyala sehingga membuat karakter barongan terlihat lebih hidup.

b. Gigi

Bentuk gigi dibuat runcing dan tajam sehingga terlihat garang dan berbahaya.

c. Sayap

Sayap yang bertumpuk dan presisi sehingga terlihat nuansa lues dan indah pada pahatan karya.

d. Senjata

Terdapat lima senjata sebagai symbol untuk melawan dan memerangi *Molimo* (*mendem, madat, medok, maen, maling*) dalam artian Jawa atau agama yang jika dilakukan dan tidak dikendalikan oleh diri sendiri akan dapat menghancurkan akhlak manusia itu sendiri.

Lima senjata itu meliputi Trisula, tombak, keris, kapak dan cakra dimana menggambarkan karakter pemiliknya yaitu dewa wisnu (kesabaran), dewa siwa (pembinasasifat buruk manusia), dewa ganesa (budi pekerti), dewa indra (kepekaan indra manusia) dan dewa krisna (pangayom).

e. Patung manusia

Patung manusia bertapa (*semedi*), menunjukkan bahwa manusia akan lebih dapat menemukan ketenangan dan bisa mengendalikan diri sendiri dari sifat buruknya.

PENUTUP

Kesimpulan

Dalam penciptaan karya seni, manusia tidak bisa lepas dari kehidupan alam sekitar. Adanya tuntutan pada masyarakat dimana dibutuhkan sebuah kreatifitas dalam sebuah karya seni agar memiliki nilai lebih di mata masyarakat membuat penulis ingin menciptakan karya yang mempunyai tampilan yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya.

Karya yang dihasilkan merupakan hasil dari perpaduan teknik ukir dan mekanik sistem, dimana menggunakan bahan kayu waru laut/lot.

Dalam karya barongan ini terdapat lima senjata yang merupakan symbol untuk melawan dan memerangi *Molimo* (*mendem, madat, medok, maen, maling*) dalam artian Jawa atau agama yang jika dilakukan dan tidak dikendalikan oleh diri sendiri akan dapat menghancurkan akhlak manusia itu sendiri. Lima senjata tersebut meliputi Trisula, tombak, keris, kapak dan cakra dimana setiap masing-masing senjata menggambarkan karakteristik pemiliknya.

Selain itu juga terdapat patung manusia bertapa (*semedi*) diatas kepala barongannya yang menunjukkan bahwa manusia akan lebih dapat menemukan ketenangan dan bisa mengendalikan diri sendiri.

Pada tahap pengglobalan bentuk digunakan *Chain Saw* dan gergaji manual bertujuan untuk meringankan pemotongan bagian yang tidak diperlukan, sedangkan pada tahap pembentukan dan pendetailan digunakan bermacam-macam pahat, seperti pahat *kol, penyilat, penguku* dan *coret*. Tahap berikutnya adalah penghalusan / pengamplasan menggunakan amplas atau kertas gosok.

Tahap *finishing* dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan *spray* dan kuas. Untuk pewarnaan menggunakan dua warna yaitu Cat Penta Supergloss dan Propan ultran *wood care*. Cat penta super gloss digunakan untuk pewarna sungging, sedangkan Propan ultran wood care untuk penyamaran warna natural kayu, sedangkan *melamin lack* digunakan untuk pelapis terakhir agar memunculkan serat kayu agar terlihat mengkilap.

Terciptanya karya ini diharapkan dapat memberikan nuansa baru di lingkungan masyarakat tentang karya kriya kayu khususnya barongan dimana sebelumnya manusia yang menggerakkan namun disini penulis menggantikan *energy kinetic* sebagai media penggeraknya sehingga dapat memanfaatkan peran teknologi dalam karya yang multifungsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, I.N.C., 2005. Barong Jangguk "Puspa Kencana" di Dusun Jurug Bangunharjo Sewon Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.3(1), pp.1-12.
- Darmana, K., n.d. *Sakralitas Barong Using Dalam Kehidupan Masyarakat Using Kemiren Banyuwangi Jawa Timur*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Handayani, S., 2015. *Upaya Pelestarian Eksistensi Kesenian Barongan Setyo Budoyo di Desa Loram Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Semarang.
- Kusmadi, D., 2010. Seni Kriya Dalam Kehidupan Manusia. 7(1), pp.63-71.
- Mukmin, Z. (2007). Keragaman Budaya Dalam Masyarakat. *Mondial Vo.9 No.15*, 102-117.
- Najib, M. A. (2016). Anglerfish Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Kayu. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04 (03), 518-524.
- Narjoko, D. A., Anas, T., & Aswicahyono, H. (2014). *Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2020*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Raharjo, T., 2013. *Penciptaan seni Kriya Persoalan dan Model Penciptaan*. Surakarta: ISI Yogyakarta.
- Rusiani, R.V., 2006. *Struktur dan Fungsi Pertunjukan Kesenian Barongan Dalam Upacara Ritual pada Bulan Sura di dusun Gluntungan Desa Banjarsari Kecamatan Kradenan Kab.Grobogan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Shokhif, M. (2017). Singa Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Kayu. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 05 (1), 27-34.
- Usman, A. (2009). *Kajian Proses Penciptaan, Nilai Estetis, dan Simbolis*. Semarang.
- Wibowo, K.J., Widnyana, I.G.N. & Rediasa, I.N., 2020. *Proses Kreatif Seniman I Wayan Sudarna Putra*.
- Wicaksono, S.P. & Sulbi, D., 2018. Citra Budaya Konsumtif Sebagai tema Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu. *Jurnal Seni Rupa*, 06(01), pp.645-52.