

CERITA ARJUNA WIWAHA DIVISUALKAN DALAM BENTUK RELIEF WAYANG BEBER PADA MEDIUM SELONGSONG PELURU

Yoga Pradana Aditya Putra,

Prodi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: yogha.pradana@yahoo.com

Basuki Teguh Yuwono

Prodi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: basukiteguhyuwono@gmail.com

ABSTRACT

The story of Arjuna Wiwaha is visualized in the form of metal reliefs using the main material of bullet casings and supported by additional materials. Arjuna Wiwaha story is a story that tells the journey of Arjuna alienated to Cave Indrakila, to undergo tapa brata with the aim of asking for directions and ask the magic weapons to God. Until the crowning of Arjuna became King with the title of King Kariti and married to seven angels for seven days at Heaven.

The character in Arjuna Wiwaha's story on this work is the result of the transformation of the shadow puppet face shape with the Beber puppet, became the new character of the Beber puppet character and focused on the main character. The main materials used in the manufacture of this final project are bullet shell (brass metal), brass plate, copper plate, copper pipe and supported by additional material. In its embodiment, This final project works using several workmanship techniques and some finishing techniques.

Keywords: Arjuna Wiwaha, Beber Puppet, Bullet Cartridges

ABSTRAK

Cerita Arjuna Wiwaha divisualisasikan dalam bentuk relief logam menggunakan bahan utama selongsong peluru dan didukung bahan *mix medium*. Cerita Arjuna Wiwaha merupakan kisah yang menceritakan perjalanan Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila, untuk menjalani tapa brata dengan tujuan meminta petunjuk dan meminta senjata sakti kepada Dewa. Kemudian diganggu ketulusan dan ketabahan saat menjalani tapa brata oleh bidadari-bidadari utusan Batara Indra, perang tanding melawan Prabu Niwatakawaca dan sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menikahi ke-7 bidadari selama tujuh hari di Kahyangan.

Tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk wajah Wayang Kulit dengan Wayang Beber, menjadi bentuk tokoh karakter Wayang Beber yang baru dan difokuskan pada tokoh utama. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah selongsong peluru (logam kuningan), plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga serta didukung bahan tambahan. Dalam perwujudannya, karya tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik pengerjaan dan beberapa teknik *finishing*.

Kata Kunci : Arjuna Wiwaha, Wayang Beber, Selongsong Peluru

PENDAHULUAN

Arjuna Wiwaha merupakan suatu episode di dalam epos India Mahabarata dimana Arjuna sedang bertapa di Gunung Indrakila, sebuah puncak gunung Himalaya. Dia bertapa untuk memperoleh kesaktian dan senjata guna memenangkan Bharatayuda. Cerita Arjuna Wiwaha begitu menarik dari aspek jalannya cerita, mulai dari kisah Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila dan berganti nama menjadi Begawan Mintaraga atau Ciptaning untuk bertapa, meminta petunjuk dan meminta senjata kepada Dewa, sampai Arjuna dihiahi menjadi Raja dengan gelar Prabu Kariti di Endrabawana dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di Kahyangan. Atas bantuannya mengalahkan Prabu Niwatakawaca, tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi (Sunardi D.M., 1993 : 15).

Alur cerita Arjuna Wiwaha sangat terstruktur dengan jelas tingkatan perjalanan manusia biasa untuk mencari jati diri sesungguhnya dengan bertapa sampai mampu menjalani hidup sempurna dengan hidup selama tujuh hari untuk menjadi Raja dan menikahi tujuh bidadari. Penulis mencoba mengaitkan alur cerita tersebut dengan konsep gunung, sehingga terpilihnya bahan utama selongsong peluru mempunyai dasar yang kuat, sehingga saat mengaplikasikan cerita Arjuna Wiwaha ke dalam relief Wayang Beber pada selongsong peluru makna dari isi ceritanya sendiri lebih bisa tersampaikan.

Konsep gunung yaitu pembagian dunia menjadi tiga antara lain Mikrokosmos, Makrokosmos dan Metakosmos, dalam tataran konsep kemudian disebut ajaran tribuana atau triloka, yakni : (1) Alam Niskala (alam yang tak tampak dan tak terindra), (2) alam sakala-niskala (alam yang wadag dan tak wadag, alam yang terindra tetapi juga tak terindra), dan (3) alam sakala (alam yang wadag di dunia ini) (Dharsono, 2015 : 3).

Jadi dalam cerita Arjuna Wiwaha dibagi menjadi tiga menurut konsep tribuana atau triloka dimulai dari Arjuna menjalani *tapa brata* untuk mengetahui kehidupan sebenarnya, membantu para dewa untuk mengalahkan Prabu Niwatakawaca dan sampai Arjuna diangkat menjadi raja dan menikahi tujuh bidadari selama tujuh hari di kahyangan.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menonjolkan tokoh utama dalam penciptaan karya yaitu Arjuna (Begawan Mintaraga atau Begawan Ciptaning), Prabu Niwatakawaca dan Dewi Supraba dengan visualisasi penokohan karakter wayang beber dan akan divisualkan pada karya relief logam dengan medium selongsong peluru. Nilai-nilai tersebut memberikan inspirasi terhadap penulis untuk divisualkan menjadi karya yang memiliki nilai estetis tanpa meninggalkan nilai-nilai simbolisnya. Esensi dari cerita Arjuna Wiwaha merupakan aspek nilai-nilai filsafat dan falsafahnya antara lain mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhan, Darma sebagai Ksatria, keteguhan hati dan keprihatinan dalam bertapa untuk mendapat kemuliaan dengan meninggalkan hal-hal yang bersifat duniawi, untuk menjadi manusia yang baik dan sempurna.

Aspek-aspek yang demikian kental dan penuh makna tersebut dikemas dalam bentuk penokohan karakter Wayang Beber. Hal ini dimaksudkan untuk membuat cerita per-adegan divisualkan pada relief logam dengan medium selongsong peluru.

Terciptanya suatu karya seni terjadi oleh dorongan cipta, rasa dan karsa yang dimiliki seseorang. Karya seni hadir dari upaya seniman untuk berapresiasi dan menciptakan karya-karya baru yang bersifat modern. Kreativitas penciptaan karya yang bersifat baru baik dari bentuk, aspek teknik, demikian juga dari aspek bahan untuk mendapatkan sebuah karya yang representatif. Menurut SP. Gustami, terdapat tiga tahapan penciptaan yaitu : tahap eksplor-

asi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Gustami, 2007 : 329).

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penulusran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan permenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

1. Pengumpulan data dan pencarian sumber inspirasi dilakukan di lingkungan pewayangan, pendidikan (ISI Surakarta), maupun kondisi sosial masyarakat (melihat pertunjukan wayang melalui *youtube* dan melihat secara langsung pewayangan di masyarakat) sehingga diperoleh ide atau gagasan dalam penciptaan tugas akhir sesuai tema yang diangkat.
2. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber literatur baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan untuk memperoleh referensi terkait dengan wayang dan cerita Arjuna Wiwaha. Dalam proses ini penulis mencari referensi terkait di perpustakaan ISI Surakarta.
3. Wawancara atau pencarian data narasumber yang berkompeten tentang wayang sangat dibutuhkan, wawancara dengan Sukron Suwondo dalang dari Blitar guna memperdalam pengetahuan tentang cerita Arjuna Wiwaha sebagai tema penciptaan karya tugas akhir, wawancara dengan I Ketut Astika seniman Selongsong Peluru

guna memperoleh pengetahuan tentang seluk beluk selongsong peluru dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir.

4. Mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon/symbol yang erat hubungannya dengan tema yang diambil, salah satunya mengambil foto pada candi Surowono yang berisi cerita Arjuna Wiwaha pada reliefnya.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya. Proses pengalihan gagasan menjadi gambar teknik dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya, lengkap dengan gambar proyeksi, potongan, hubungan, ukuran dan perspektifnya. Dengan cara itu, hasil karya seni yang diinginkan dapat dideteksi sejak awal, meliputi kualitas material, teknik konstruksi, bentuk dan unsur estetika, berikut fungsi fisik dan sosial kulturalnya.

Ekspresi penciptaan sebagai 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 (dharsono, 2007 : 95).

1. Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang paling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
2. 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.
3. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

Jadi dari ketiga ciri teori Monroe Beardsley dalam penciptaan Tugas Akhir ini bahwa ketika penciptaan karya dengan tema Arjuna Wiwaha itu sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan ini kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji. Pertama kerumitan bahan, kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang divisualkan dan kerumitan dalam proses pengerjaan karya. Segala sesuatu yang rumit itu perlu dikemas secara berkesatuan dan saling berhubungan, oleh karena itu dalam penciptaan karya ini setiap adegan, setiap bentuk dan setiap fase atau tingkatan di dunia itu harus ada keutuhan atau kesatuan. Dalam penciptaan karya juga dibutuhkan sebuah totalitas, oleh sebab itu di dalam penciptaan karya penulis mencoba secara total dari aspek desain, aspek pemilihan bahan,

aspek proses perwujudan karya sampai pada aspek tolak ukur penguasaan atas visualisasi tema Arjuna Wiwaha, dengan cara melakukan observasi, studi lapangan dengan menganalisa cerita Arjuna Wiwaha yang sudah pernah divisualkan seperti pada relief candi Surawana (Surowono) dan wawancara dengan seniman yang terkait dalam penciptaan tugas akhir ini.

PEMBAHASAN

Perwujudan suatu karya seni tidak terlepas dari serangkaian proses yang mendasari penciptaannya. Karya seni lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Hampir semua berasal dari suatu fenomena atau keadaan yang menyentuh batin seorang seniman sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, dari respon ini diwujudkan kedalam karya seni. Karya seni juga biasa digunakan seorang seniman untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena sebuah karya seni dituangkan dari perasaan, ide, serta gagasan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman kepada masyarakat (Suzanne, 1988 : 111).

Penciptaan karya tugas akhir ini memilih cerita Arjuna Wiwaha sebagai sumber ide penciptaan karya, yang akan dikemas dalam bentuk penokohan karakter Wayang Beber. Cerita tersebut dipilih karena Arjuna Wiwaha merupakan cerita dalam pewayangan yang asli dari Jawa, dan biasa ditampilkan dalam bentuk Wayang Kulit. Cerita Wayang Kulit biasanya mengangkat epos Mahabarata atau Ramayana, yang sebenarnya adalah cerita dari India yang digubah menjadi cerita versi Jawa. Namun dalam pengubahan tersebut cerita Ramayana dan Mahabarata banyak ditambahi dengan cerita baru yang hanya ada di Jawa, atau sering disebut dengan istilah *Lakon Carangan*. Epos adalah cerita kepahlawanan atau syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan. Cerita Arjuna Wiwaha adalah

salah satu cerita yang ada di pulau Jawa yang naskahnya berbentuk *kakawin* dan merupakan *lakon carangan* dari kisah Mahabarata (Sena Wangi, 1999 : 367).

Berkesenian secara kreatif menjadi tuntunan untuk mengiringi kemajuan perkembangan zaman. Dengan landasan pemikiran-pemikiran tersebut maka akan tercipta desain karya seni yang baru. Cerita Arjuna Wiwaha biasanya dikemas dalam bentuk sungging Wayang Beber, lukisan, motif batik maupun *relief* pada kayu. Hal tersebut merupakan tinjauan rupa karya atau visual dalam pengerjaan karya tugas akhir ini, dengan gagasan inovatif tanpa mengurangi dari segi alur cerita yang ada, tetapi mengubah bentuk wajah penokohan karakter Wayang Beber pada cerita Arjuna Wiwaha. Dengan cara mentransformasikan karakter penokohan Wayang Beber dan Wayang Kulit menjadi karakter penokohan Wayang Beber yang baru dan akan diwujudkan dalam bentuk *relief* logam. Dari hasil transformasi tersebut diharapkan masyarakat dapat mengingatkan kembali kesenian Wayang Beber supaya tetap terjaga kelestariannya.

Cerita pewayangan selalu menyiratkan nilai filsafat dan falsafahnya. Kita semua mengetahui, bahwa bagi masyarakat Jawa, wayang tidaklah hanya sekedar tontonan tetapi juga tuntunan. Wayang bukan sekedar sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, media penyuluhan dan media pendidikan (Sujanto, 1992 : 18).

Wayang merupakan hasil budaya tradisional Indonesia yang tidak pernah habis untuk ditelaah, dibahas ataupun dikupas makna filsafat (tontonan) dan falsafah (tuntunan) yang terkandung didalamnya. 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.

Cerita Arjuna Wiwaha mengandung falsafah kejawen dengan penggarapan pola hidup zaman kuno. Bila *tapa brata* Arjuna diterapkan pada zaman sekarang yang serba modern ini dirasa kurang tepat, tetapi hakekat suatu *tapa brata* yang berarti konsentrasi penuh untuk menempuh hasil dan tujuan yang semaksimal mungkin, masih perlu digunakan walaupun pada zaman modern. Seseorang akan matang dan selalu terarah semua tingkah lakunya bila bisa mengendalikan semua tingkah laku dan segala nafsunya. Dalam *tapa brata* Arjuna juga harus bisa menutup segala lubang nafsunya untuk bisa mencapai tujuannya.

Pandangan masyarakat Jawa mengenal sistem waktu dalam ruang kosmos, adalah hubungan yang tidak terpisahkan antara dirinya dengan alam semesta. Pandangan ini oleh masyarakat dikenal dengan *keblat papat kelima pancer*, dalam kosmogoni Jawa yang didalamnya berisi tentang pembagian nafsu menjadi empat yaitu Nafsu *lauwamah* berarti *angongso* (serakah), menimbulkan dahaga, kantuk, lapar dan sebagainya. Tempatnya dalam perut, lahirnya dari mulut, diibaratkan sebagai hati yang bersinar hitam. Nafsu *amarah* artinya garang memiliki watak angkara murka, iri, pemaarah dan sebagainya yang bersumber di empedu, timbul dari telinga, ibarat hati bersinar merah. Nafsu *supiah* artinya birahi, menimbulkan watak rindu, membangkitkan keinginan, kesenangan dan sebagainya yang bersumber pada limpa, timbul dari mata, ibarat hati bersinar kuning. Nafsu *mutmainah* (jujur) artinya ketentrangan, punya watak loba akan kebaikan, tanpa mengenal batas kemampuan, sumbernya dari tulang, timbul dari hidung, ibarat hati bersinar putih (Dharsono, 2015 : 7).

Manusia akan mampu mencapi *kasampurnan jati*, apabila manusia mampu mengendalikan diri terhadap keempat nafsu dalam dirinya, maka akan memiliki hati yang *waskita* (awas dan selalu ingat), dan mendatangkan anugerah

kemuliaan dari *sangkan paran* (kehendakNya). Ajaran kosmogoni Jawa memberikan arti, bahwa keempat nafsu manusia tersebut pada hakekatnya ada dalam diri manusia (mikrokosmos), sehingga lambang-lambang yang digambarkan baru akan memperoleh makna, apabila manusia mampu mengendalikan diri. Sifat pengendalian diri inilah di dalam religi Jawa disebut *Nur-rasa*, yaitu dasar kehendak (Nur) yaitu menggerakkan cipta rasa (kehendak jiwa) dan cipta karsa (budaya)(Dharsono, 2015 : 8).

Tapa brata Arjuna dalam cerita Arjuna Wiwaha dilakukan karena kesadarannya sebagai ksatria, dia ingin melakukan dharma kewajibannya di tengah masyarakat. Dia merupakan lambang abdi Negara yang sanggup korbakan jiwa, raga dan harta bendanya demi bela negaranya. Kedua tangannya selalu terbuka untuk semua yang membutuhkan, sehingga dalam konsentrasi tapanya Arjuna masih menerima dan masih mau berdialog dengan Batara Indra yang sedang menguji dirinya, apakah tapanya untuk ambisi pribadi atau benar-benar untuk pengabdian.

Cerita Arjuna Wiwaha dari uraian di atas dapat disimpulkan mengandung makna yang tersirat di dalam ceritanya untuk kehidupan sekarang ini. Berupa makna kesabaran, pengabdian, berbuat kebaikan dan keberanian untuk membasmi kejahatan. Kisah *Arjuna Wiwaha* atau *Begawan Ciptaning* pada masa kinipun kerap kali ditafsirkan dalam rangka cita-cita kesempurnaan, pendidikan dan kemasyarakatan.

A. PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Bahan dan Peralatan

Bahan yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah selongsog peluru (M-48 76mm) Meriam M-48 kaliber 76 mm atau persisnya 76,2 mm, plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga, kawat tembaga, AS besi dan kayu mindi.



Gambar 1.

- A) Selongsong Peluru,
- B) Plat Kuningan,

- C) Kayu Mindi, ,
- D) Plat Tembaga,
- E) Besi AS motor,
- F) Pipa Tembaga
- G) Kawat Tembaga

(Foto : Yoga Pradana, 2017)

Peralatan yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah satu unit pahat ukir logam (teknik *tapak sida*), satu unit pahat ukir kayu, palu besi, palu kayu, *sengkulung* (tatakan untuk proses pengukiran, yang terbuat dari kayu), kompor gas, las asetilen, gunting logam, tang capit, gergaji besi serta peralatan bersifat masinal diantaranya Bor duduk dan mesin bubut logam.



d)



e)



a)



f)



g)



h)



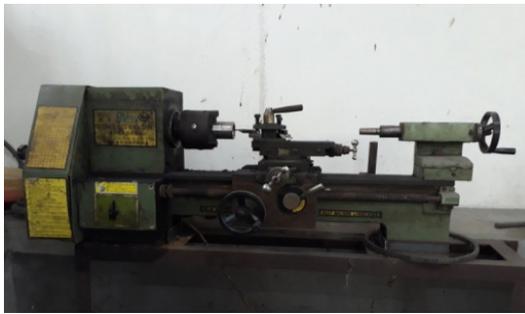
b)



c)



i)



Gambar 2.

a) Satu Unit Pahat Ukir dan *Ganden*, b) Palu, c) Gunting Logam, d) Satu Unit Pahat Ukir Logam *Tapak Sida*, e) Kompor dan Gas, f) Gergaji Logam, g) Tang Capit, h) *Sengkulung*, i) Mesin Bor Duduk, j) Las Asetilen, k) Mesin Bubut Logam
(Foto : Yoga Pradana, 2017)

2. Teknik

Teknik pengerjaan yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah teknik ukir logam *tapak sida*, teknik ukir kayu, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik lilit kawat.

3. Proses

Proses pembuatan karya pada tugas akhir ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

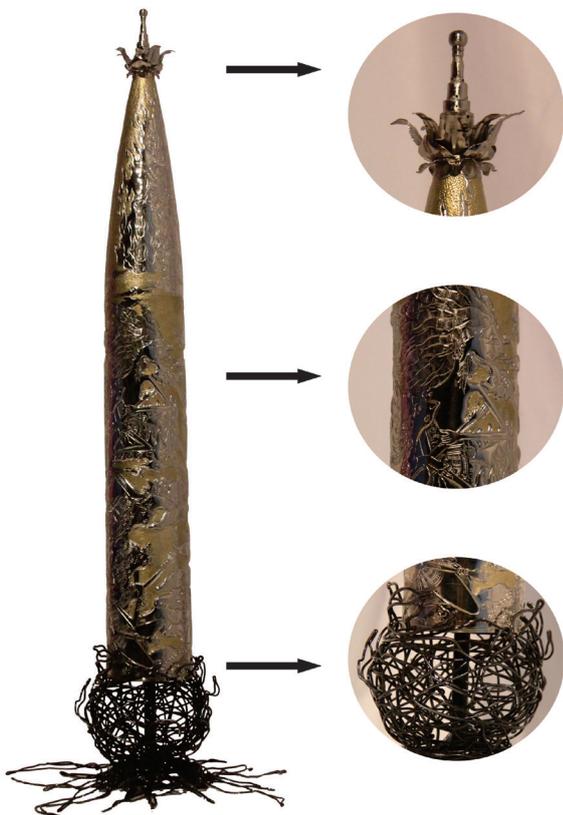
- Pertama dilakukan pembakaran selongsong peluru sekitar 10 menit dengan tujuan selongsong peluru lebih mudah dan lunak saat

dilakukan proses pengukiran.

- Pembuatan (memasak) jabung, sebagai bahan bantu proses pengukiran.
- Penuangan jabung pada selongsong peluru yang sebelumnya diberi balok kayu dengan tujuan supaya memudahkan saat pelepasan jabung dari selongsong peluru.
- Penempelan desain pada selongsong peluru.
- Proes pengukiran selongsong peluru menggunakan pahat logam dengan teknik *tapak sida*.
- Pembuatan bagian atas karya (simbol kuncup bunga) dengan bahan plat tembaga dan pipa tembaga menggunakan teknik penempelan (*kolase*) menggunakan patri dan teknik bubut logam.
- Pembuatan dudukan karya dengan bahan kawat tembaga, kayu mindi dan AS besi dengan teknik lilit kawat, ukir kayu dan bubut logam.
- Proses terakhir dilakukan adalah *finishing* karya, menggunakan teknik *finishing electroplating*, pewarnaan SN dan pewarnaan dudukan kayu menggunakan *melamine* dan terakhir dilapisi *coating* atau *clear cat spray* untuk member kesan mengkilat dan membuat karya lebih awet.

HASIL DAN ULASAN KARYA

Karya-karya tugas akhir beserta ulasannya sebagai berikut :



Gambar 3.

Judul : *Tapa Brata*
Ukuran : 80,5 cm x 29,8 cm x 30,2 cm
Bahan : Selongsong peluru, plat kuningan,
plat tembaga, kawat tembaga, besi
Teknik : ukir logam, penempelan patri, lilit
kawat, bubut logam

Ulasan Karya :

Karya ini menceritakan tentang *tapa brata* Arjuna atau Begawan Mintaraga di Goa Indrakila yang diganggu tujuh Bidadari utusan Batara Indra. Sebelum melakukan *tapa brata* Arjuna bersama Pandawa lainnya menjalani hukuman pengasingan karena kalah bermain dadu dengan Kurawa, dan tujuan *tapa brata* Arjuna adalah mencari kesaktian untuk mengalahkan kurawa dan membantu kakaknya Yudistira untuk merebut kembali kerajaannya dan kesejahteraan seluruh Dunia.

Prabu Niwatakawaca, raja raksasa negeri Imantaka mempersiapkan diri untuk menyerang

dan menghancurkan kahyangan Batara Indra. Karena raksasa itu tak dapat dikalahkan, baik oleh Dewa maupun oleh raksasa, maka Batara Indra memutuskan untuk meminta bantuan dari seorang manusia. Pilihan tidak sukar dan jatuh pada Arjuna yang sedang bertapa di Goa Indrakila. Namun sebelum Arjuna diminta bantuannya, terlebih dahulu harus diuji ketabahannya dalam melakukan *tapa brata*, karena ini juga merupakan jaminan agar bantuannya benar-benar membawa hasil seperti yang diharapkan.

Tujuh bidadari yang kecantikannya sungguh menakjubkan dipanggil oleh Batara Indra. Ke-7 bidadari itu adalah Dewi Supraba, Wilutama, Warsiki, Surendra, Gagarmayang, Tunjung Biru, Lenglungmulat, mereka semua diperintahkan untuk mengunjungi Arjuna lalu mempergunakan kecantikan mereka untuk merayunya dan menggoda ketabahan Arjuna dalam bertapa. Namun dengan segala usaha yang dilakukan untuk menggoda Arjuna, tetap tidak membuahkan hasil.



Gambar 4.

Judul : *Perdebatan*

Ukuran : 83,2 cm x 12,5 cm x 13,4 cm

Bahan : Selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, kayu mindi, besi

Teknik : ukir logam, penempelan patri, ukir kayu, bubut logam

Ulasan Karya :

Karya ini menceritakan tentang perdebatan Arjuna dan Kirata jelmaan dari Batara Siwa, yang memperdebatkan siapa yang terlebih dahulu membunuh babi hutan jelmaan dari Momongmurka. Pada kisah ini dimulai dari Raja raksasa Prabu Niwatakawaca mengutus raksasa yang bernama Momongmurka untuk membunuh Arjuna. Dalam wujud seekor babi hutan ia mengacaukan hutan di sekitar tempat *tapa brata* Arjuna. Arjuna, terkejut oleh segala hiruk-pikuk yang terjadi, mengangkat senjatanya dan keluar dari *tapa bratanya*. Pada saat yang sama, Dewa Siwa yang telah mendengar bagaimana Arjuna melakukan *tapa brata* dengan baik sekali tiba dalam wujud seorang pemburu yaitu Kirata. Pada saat yang sama masing-masing melepaskan panah dan babi hutan tewas karena lukanya. Kedua anak panah ternyata menjadi satu. Terjadilah perselisihan antara keduanya siapa yang telah membunuh babi tersebut.

Panah-panah Batara Siwa yang penuh sakti itu semuanya ditanggalkan kekuatannya dan akhirnya busurnya pun dihancurkan. Mereka lalu mulai berkelahi. Arjuna yang hampir kalah, memegang kaki lawannya, tetapi pada saat itu wujud pemburu lenyap dan Batara Siwa menampakkan diri. Arjuna memujanya dengan suatu pujian dan yang mengungkapkan pengakuannya terhadap Batara Siwa yang hadir dalam segala sesuatu. Batara Siwa menghadiahkan kepada Arjuna sebuah panah sakti bernama Pasopati.



Gambar 5.

Judul : *Siasat*

Ukuran : 82,5 cm x 24,8 cm x 27,2 cm

Bahan : Selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, kawat tembaga, besi

Teknik : ukir logam, penempelan patri, lilit kawat, bubut logam

Ulasan Karya :

Karya ini menceritakan tentang siasat Arjuna dan Dewi Supraba untuk mengetahui kelemahan Prabu Niwatakawaca, dengan pergi ke kerajaan Imantaka. Pada kisah ini menceritakan Arjuna yang sedang bingung antara keinginannya kembali ke sanak saudaranya atau membantu para Dewa. Pada saat yang samadatanglah dua bidadari utusan Batara Indra, meminta agar Arjuna bersedia menghadap,

membantu para Dewa dalam rencana mereka untuk membunuh Prabu Niwatakawaca.

Batara Indra menerangkan keadaan yang tidak begitu menguntungkan bagi para Dewa akibat niat jahat Prabu Niwatakawaca. Raksasa itu hanya dapat ditewaskan oleh seorang manusia, tetapi terlebih dahulu mereka harus menemukan titik lemahnya. Dewi Supraba yang sudah lama diincar oleh raksasa itu, akan mengunjunginya dan akan berusaha untuk mengetahui rahasianya dengan ditemani oleh Arjuna.

Dewi Supraba menuju sebuah sanggar di tengah-tengah halaman istana. Sementara itu Arjuna menyusul dari dekat. Namun Arjuna memiliki *aji* supaya ia tidak dapat dilihat orang. Itulah sebabnya mengapa para dayang-dayang yang sedang bercengkerama di bawah sinar bulan purnama, hanya melihat Dewi Supraba. Beberapa dayang-dayang yang dulu diboyong ke Imantaka dari istana Batara Indra, mengenalinya dan menyambutnya dengan gembira sambil menanyakan bagaimana keadaan di kahyangan.

Dewi Supraba menceritakan, bagaimana ia meninggalkan kahyangan atas kemauannya sendiri, karena tahu bahwa itu akan dihancurkan. Sebelum ia bersama dengan segala barang rampasan ditawan, ia menyeberang ke Prabu Niwatakawaca. Dua dayang menghadap Raja dan membawa berita yang sudah sekian lama dirindukannya. Seketika ia bangun dan menuju ke Taman Sari. Prabu Niwatakawaca pun menimang dan memangku Dewi Supraba, Dewi Supraba merayunya sambil memuji-muji kekuatan Raja yang tak terkalahkan itu, lalu bertanya *tapa brata* macam apa yang mengakibatkan ia dianugerahi kesaktian yang luar biasa oleh Rudra. Prabu Niwatakawaca terjebak oleh bujukan Dewi Supraba dan membeberkan rahasianya. Ujung lidahnya merupakan tempat kesaktiannya. Ketika Arjuna mendengar itu ia meninggalkan tempat persembunyiannya dan menghancurkan gapura istana. Prabu Niwatakawaca terkejut oleh kegaduhan yang dahsyat

itu, Dewi Supraba mempergunakan saat itu dan melarikan diri bersama Arjuna.



Gambar 6.

Judul : *Perang Tanding*

Ukuran : 82 cm x 12,7 cm x 13,2 cm

Bahan : Selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, kayu mindi, besi

Teknik : ukir logam, penempelan patri, ukir kayu, bubut logam

Ulasan Karya :

Karya ini menceritakan tentang perang tanding antara Arjuna dengan Prabu Niwatakawaca, yang dimenangkan Arjuna dengan dilepaskannya panas sakti Pasopati yang tepat mengenai ujung lidah Prabu Niwatakawaca. Pada kisah ini dimulai dari angkara murka Prabu Niwatakawaca yang menyadari bahwa ia telah tertipu oleh Dewi Supraba yang telah mengetahui kelemahannya. Prabu Niwatakawaca memerintahkan pasukan-pasukannya agar seketika berangkat dan berbaris melawan para Dewa.

Menyusullah pertempuran sengit yang tidak menentu, sampai Prabu Niwatakawaca terjun ke medan laga dan mencerai-beraikan barisan para Dewa yang dengan rasa malu terpaksa mundur. Arjuna yang bertempur di belakang barisan tentara yang sedang mundur, berusaha menarik perhatian Prabu Niwatakawaca. Pura-pura ia terhanyut oleh tentara yang lari terbirit-birit, tetapi busur telah disiapkannya. Ketika Prabu Niwatakawaca mulai mengejarnya dan berteriak-teriak dengan amarahnya, Arjuna menarik busurnya, anak panah melesat masuk ke mulut dan menembus ujung lidahnya. Akhirnya Prabu Niwatakawaca tumbang dan gugur dalam pertempuran. Para raksasa melarikan diri dan para Dewa yang semula mengundurkan diri, kini kembali sebagai pemenang. Mereka yang tewas dihidupkan kembali oleh para Dewa.



Gambar 7.

Judul : *Arjuna Wiwaha*

Ukuran : 87 cm x 12,7 cm x 13,2 cm

Bahan : Selongsong peluru, plat kuningan, plat tembaga, kayu mindi, besi

Teknik : ukir logam, penempelan patri, ukir kayu, bubut logam

Ulasan Karya :

Karya ini menceritakan tentang hasil yang diperoleh Arjuna setelah mengalahkan Prabu Niwatakawaca. Arjuna menerima penghargaan bagi bantuannya. Selama tujuh hari (menurut perhitungan di Kahyangan, dan ini sama lamanya dengan tujuh bulan di Bumi). Arjuna akan menikmati buah hasil dari kelakuannya yang penuh kejantanan, Arjuna diangkat atau dinobatkan menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menyusullah upacara pernikahan sampai tujuh kali dengan ketujuh bidadari. Pada kisah ini juga sering disebut sebagai cerita Arjuna Wiwaha yang artinya pernikahan Arjuna.

KESIMPULAN

Tugas akhir ini mengambil tema cerita Arjuna Wiwaha yang divisualisasikan dalam bentuk relief logam menggunakan bahan utama selongsong peluru dan didukung bahan *mix* medium. Cerita Arjuna Wiwaha merupakan kisah yang menceritakan perjalanan Arjuna mengasingkan diri ke Goa Indrakila, untuk menjalani *tapa brata* dengan tujuan meminta petunjuk dan meminta senjata sakti kepada Dewa. Kemudian diganggu ketulusan dan ketabahan saat menjalani *tapa brata* oleh bidadari-bidadari utusan Batara Indra, perang tanding melawan Prabu Niwatakawaca dan sampai dinobatkannya Arjuna menjadi Raja sementara dengan gelar Prabu Kariti dan menikahi ke-7 bidadari selama tujuh hari di Kahyangan (tujuh hari di Kahyangan sama dengan tujuh bulan di Bumi).

Tokoh dalam cerita Arjuna Wiwaha pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk wajah Wayang Kulit dengan Wayang Beber, menjadi bentuk tokoh karakter Wayang Beber yang baru dan difokuskan pada tokoh utama. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah selongsong peluru (logam kuningan), plat kuningan, plat tembaga, pipa tembaga serta didukung bahan tambahan. Dalam perwujudannya, karya tugas akhir ini menggunakan beberapa teknik, antara lain : teknik ukir logam *tapak sida*, teknik ukir kayu, teknik penempelan (*kolase*) dan teknik lilit kawat. Pada proses *finishing* karya juga menggunakan beberapa teknik *finishing*, antara lain : teknik *finishing electroplating*, pewarnaan menggunakan SN dan pewarnaan kayu menggunakan *melamine*.

Proses pengerjaan menggunakan teknik tersebut, merupakan proses yang terbilang cukup rumit dikarenakan harus melalui beberapa eksperimen. Tugas akhir ini merupakan karya yang bersifat original, dalam proses pembuatan dari masing-masing tokoh dalam cerita tersebut harus dilakukan dengan cara eksplorasi. Yaitu penokohan Wayang Beber menggunakan metode transformasi antara karakter tokoh Wayang Kulit dan Wayang Beber. Sehingga ditemukan karakter tokoh yang baru serta karya yang benar-benar original dan dapat dipertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono (Sony Kartika). 2015. *Estetika Nusantara*. Surakarta : ISI Press Bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press Solo.
- SENA WANGI. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 2*. Jakarta : SENAWANGI.
- SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: PRASISTA.
- Sujamto. 1992. *Wayang Dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize.
- Sunardi D.M. 1993. *Arjuna Wiwaha*. Jakarta : Balai Pustaka
- Suzanne K. Langer. 1988. *Problematika Seni*. Terjemahan : FX. Widaryanto. Bandung : Akademi Seni Tari Indonesia.