

PENCIPTAAN KARYA RELIEF PERTARUNGAN MONSTER

Sumadi

Prodi Keris dan Senjata Tradisional, Fakultas Sen Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Surakarta
sumadi@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Penciptaan karya ini temanya 'pertarungan monster 'raksasa naga' meniru pertarungan raksasa naga dengan dewa-dewa pencipta dunia kosmos di awal permulaan zaman, menjadi model tiruan pola hidup zaman berikutnya. Konsep penciptaan karya ini, bagai mana cara mendesain monster raksasa naga tokoh paradigmatik sebagai monster laut, ular kuno, symbol air kosmik melawan dan penghancur dunia karya dewa; dirakit menjadi karya seni relief 'pertarungan monster' yang indah dari logam, untuk penghias dinding rumah tinggal. Tema ini, dirubah secara hukum metamorfosis menjadi bentuk desain relief 'pertarungan monster' sesuai kreasi pencipta. Raksasa naga adalah ular imajinatif bentuknya aneh sangar, kanibal dan sakti. diberbagai ceritera. Relief lebih umum, dimana seni ukir di antaranya, stilasi juga salah satu bentuk deformasi lazimnya untuk menamai perubahan bentuk dalam ornament. Relief ini dibentuk dengan teknik "wudulan", menghasikan ukiran relief timbul. Biawak komodo, juga dinamakan naga. Mitos menampik dan menolak kategori-kategori dasar dalam pemikiran kita. Logika mitos tidak dapat disesuaikan dengan konsepsi kita mengenai kebenaran imperis. Landasan penciptaan karya ini adalah hukum metamorfosis, yaitu perubahan bentuk atau susunan; peralihan bentuk dari ulat menjadi kupu-kupu, perubahan sesuatu menjadi bentuk lain/baru, berbeda dari bentuk asalnya. Cara mendesain reliefnya, tema "monster raksasa naga tokoh paradigmatik sebagai monster laut, ular kuno, symbol air kosmik, melawan dan penghancur dunia karya dewa", dibentuk secara hukum metamorphosis menjadi desain relief 'pertarungan monster' yang indah, baru, berbeda dengan asalnya sesuai kreasi pencipta. Perwujudan relief dikerjakan melalui, pilihan bahan/alat, teknik pengukiran dan finising secara tepat. Desain relief "pertarungan monster" dibentuk dengan teknik ukir wudulan, menggambarkan dua raksasa naga, bermata besar melotot keluar, moncong mulutnya lebar. Relief ini menggambarkan dunia kehidupan manusia srakah bertarung untuk menjadi penguasa tunggal. Bertarung dahsyat, berhasil diwujudkan sesuai keinginan pencipta. Memuat pesan, dengan pertarungan ini akan didapatkan penguasa tunggal. Setiap kekayaan dan kekuasaan jadi rebutan, mereka bertarung adu kekuatan, menghalalkan berbagai cara. Pertarungan semacam ini sering melibatkan banyak pihak, merusak tatanan hukum negara.

Kata Kunci: Pertarungan Monster, Relief, Metamorfosis

ABSTRACT

The creation of this work of the theme 'fight monsters' giant dragon' mimics a giant dragon battle with the gods creator of the world cosmos at the very beginning of time, a model of imitation lifestyle later times. The concept of the creation of this work, like where do I design a giant monster dragon figures as a sea monster, the ancient serpent, the symbol of water and a destroyer of the world against the cosmic gods into the work of relief works 'bout monster' beautiful metal,

for decorated walls of the residence. This theme, legally changed metamorphosis into a relief design form 'bout monster' as like creation of creator. Giant dragon is the snake imaginative oddly shaped grim, cannibals and powerful. various stories. Relief more generally, where the sculpture of them, stilasi also one form of deformation usual to name changes in the form of ornaments. Relief was formed premises engineering "wudulan" (javanese language), generate carved reliefs. The Komodo dragon, also called dragon. Myth deny and reject the basic categories in our thinking. The logic of the myth can not be adapted to our conceptions of truth imperis. The cornerstone of the creation of this work is the law of metamorphosis, the change in form or structure; transitional form of a caterpillar into a butterfly, change something mejadi another form / new, different from the original. How to design reliefs, the theme of "giant monster dragon figures as sea monsters, ancient serpent, symbol of water cosmic, fight and destroyer of the world the work of god", was formed legally metamorphosis into the design of relief 'bout monster' beautiful, new, different from the origin in accordance creation creator. Embodiment relief worked through, the choice of materials / tools, engraving and finishing techniques appropriately. Design relief "monster battle" was formed by carving techniques "wudulan", describe two gigantic dragon, big eyes bulging, his mouth wide snout. This relief depicts the world of human life srakah fight to become the sole ruler. Fierce fighting, successfully realized as desired creator. Loading messages, with this fight will get a single ruler. Each of wealth and power is competed, they fought a power struggle, justifies a variety of ways. The fight is that it often involves many parties, destructive to the state law.

Keywords: *Fight Monsters, Relief, Metamorphosis*

Pendahuluan

Penciptaan karya ini temanya diambil dari monster "raksasa naga sebagai tokoh paradigmatik monster laut, ular kuno, symbol air kosmik, kegelapan malam dan kematian, pendek kata symbol dari segala sesuatu belum membutuhkan "bentuk". Naga harus ditaklukan dan dipotong oleh dewa, sehingga lahirlah kosmos berasal dari tubuh monster laut Tiamat yang dibuat oleh Marduk menjadi dunia dizaman kuno" (Mircea Eliade, Penerjemah Nurwanto. 2002, 44). Raksasa naga adalah ular imajinatif yang sangar dan sakti, ada diberbagai ceritera. Adapun ular adalah binatang melata tidak berkaki, badannya bulat panjang, bersisik berbisa/tidak, hidup di air/darat. Dunia ini diciptakan meniru karya dewa-dewa, kosmogoni, sehingga musuh penyerangnya para setan dan naga kuno, yang ditaklukan para dewa dipermulaan zaman. Serangan pada dunia kita, disamakan balas dendam dari raksasa naga, melawan karya dewa kosmos, menjadi model tiruan pola hidup zaman berikutnya. Monster,

dalam kamus bahasa Indonesia adalah naga/raksasa yang mengerikan, benda atau mahluk yang luar biasa besarnya, mahluk ciptaan yang mengerikan, orang yang buruk mengerikan dan jahat (Partanto A Pius, 1994, 483). Dalam mitos, raksasa dapat berubah menjadi bentuk apaun. 'Naga' raja ular dapat berbentuk naga bersayap dapat terbang, naga berkaki dapat lari cepat, naga bercula/tanduk, naga berkota raja bertaring besar berbisa pembunuh lawan dan sebagainya.

Pertarunrunan monster, adalah penggambaran dua raksasa naga bertarung /perang dahsyat mati-matian agar jadi pemenangnya menguasai kekayaan dunianya. Mitos naga juga dikaitkan dengan upacara pendirian bangunan. Pembangunan rumah disamakan dengan kosmos. Sebelum batu pertama diletakan para tukang, seorang ahli astronomi akan menunjukan mereka tempat dimana batu itu harus diletakan, dan tempat ini dianggap terletak di atas ular yang menyokong dunia. Sang pembuat rumah meruncingkan sebuah tiang pan-

cang dan mengarahkan ketanah tepatnya ke tempat yang diindikasikan tadi, untuk memaku kepala ular. Kemudian sebuah fondasi batu diletakkan di atas tiang pancang. Jadi batu pertama tepat berada di tengah-tengah dunia. Dengan demikian pembuatan fondasi harus mengulang tindakan kosmosgani (Mircea Eliade, Penerjemah Nurwanto, 2002, 50). Mitos berhubungan dengan sejarah sacral, yaitu kejadian kuno yang terjadi pada permulaan waktu, *ab initio*. Tetapi menghubungkan sejarah sacral sama saja dengan menunjukan sebuah misteri. Karena pelaku mitos bukanlah manusia, mereka adalah para dewa, atau para pahlawan dan karena alasan ini *gesta* mereka merupakan misteri; manusia tidak mengetahui tindakan-tindakan mereka apa bila mereka tidak menunjukan kepadanya. Jadi mitos adalah sejarah mengenai apa yang terjadi *in illo tempore*, cerita mengenai apa yang dewa-dewa atau makhluk setengah dewa lakukan pada permulaan waktu. Sekali diceritakan yaitu diwahyukan, mitos menjadi kebenaran (Mircea Eliade, Penerjemah Nurwanto, 2002, 93-94). Naga, adalah ular raksas yang sangar ganas perusak, pembunuh dan penghancur dunia yang harus dimusnahkan. sangat menarik bila diwujudkan menjadi karya relief 'pertarungan monster' menurut kreasi pencipta. Pertarungan fisik adu kekuatan, perang antara kelompok dan keturunan saling membunuh berebut kekuasaan telah terjadi sejak awal terbentuknya kehidupan dunia. Musuh kita ada adalah pelaku kekacauan perusak tata kehidupan, harus dilawan dengan cara adu kekuatan fisik. Hukum yang berlaku, adalah hukum rimba. Siapa yang paling kuat fisiknya tidak terkalahkan oleh lawan-lawannya, dapat menyatakan dirinya sebagai pemenang, berkuasa merampas kekayaan harta lawannya. Citra kehidupan biadab serta *kanibalisme* dari zaman kuno semacam ini masih terjadi di zaman sekarang.

Secara leksikal, *mitos*, merupakan kata serapan dari *myth* atau *mythos*, diantaranya

berarti ceritera berasal dari waktu lampau (kuno). Mitos, adalah nama bagi segala sesuatu yang ada, atau yang hidup, hanya kepada yang tertinggalah pembicaraan tentang sebab-sebab sesuatu itu ada (Guntur, 2003, 98). Mitos menampik dan menolak kategori-kategori dasar dalam pemikiran kita. Logika mitos pun ada logika disitu-tidak dapat disesuaikan dengan konsepsi kita mengenai kebenaran imperis atau kebenaran ilmiah (Ernst Cassirer, 1987, 111). Raksasa naga bentuknya aneh, tidak sesuai dengan kebenaran imperis (ilmiah). Sehingga seniman punya kebebasan dalam mencipta bentuk raksasa naganya. Raksasa adalah makhluk yang jahat, raksasa artinya penjaga, juga berarti yang jahat... Raksasa dapat berubah wujud sesuai dengan keinginannya, kadang-kadang sebagai manusia, kuda, kerbau atau harimau (I Made Titib, 2001, 428). Sejak dulu raksasa naga telah dimanfaatkan para pencipta karya pendahulu kita, dengan berbagai bentuk, makna untuk relief penghias dinding candi, perlengkapan upacara, penghias perabot perlengkapan rumah tangga dan benda-lainnya.

Relief adalah produk seni ukir atau seni pahat. Menurut Humar Sahman dikatakan bahwa: Seni pahat adalah cabang seni murni yang umumnya berkaitan dengan kreasi bentuk ekspresi tiga dimensi, pahatan mencakup berbagai jenis karya seni. Mulai dari obyek yang bebas dan berdiri lepas dalam bentuk relief tinggi, rendah atau menengah sampai bentuk relief yang sangat ekstrim yaitu lebih tinggi sedikit dari pada lukisan timbul (Humar Sahman, 1993, 79). Perlu diingat bahwa seni relief adalah istilah yang lebih umum, dimana seni ukir adalah salah satu di antaranya. Sama halnya dengan istilah *stilasi* yang adalah juga salah satu bentuk *deformasi*, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamen (Soedarso Sp, 1990, 54). Raksasa naga ular kuno sebagai symbol air kosmik, merusak dan membuat kekacauan dunia, dari

dulu sampai sekarang menarik dijadikan tema cipta karya seni. Pencipta karya ini juga mengangkat tema 'raksasa naga' dikonsep dan diwujudkan menjadi relief "pertarungan monster" bentuk baru, terbuat dari logam, berbeda dengan karya sebelumnya. Ukiran relief, biasanya terbuat dari bahan relatif lunak diantaranya dari batu, kayu, tulang, kulit, kecuali ukiran relief logam dari bahan keras, dapat diulur dan diungkret. Masyarakat jarang mengetahui teknik mengukirnya. Plat logam yang diukir menghasilkan relief datar, relief dalam/cekung, relief timbul/tinggi, masing-masing dibentuk dengan teknik berbeda. Saat ini perajin ukir logam jarang membuat relief timbul yang detail dan indah. Apakah penyebabnya, pada hal pengukirannya mudah dilakukan. Jenis ukiran tersebut hanya dapat dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*. Pembentukan relief teknik *wudulan*, kedua sisi logamnya diukir bentuk positif dan negatif di atas jabung, dikerjakan secara cermat, kalkulasi waktu dan biaya lebih tinggi, tetapi hasilnya sangat indah dibanding teknik lainnya. Hal semacam ini jarang diketahui perajin logam. Bila motif hias/ornamennya berukuran besar-besar pewudulannya dapat dilakukan di atas tanah debu/pasir halus atau papan kayu lunak, biaya murah, seperti dalam penciptaan karya ini. Penataan rumah tinggal dapat dihiasi karya seni kriya logam, termasuk hasil penciptaan relief "pertarungan monster" ini sebagai penghiasnya.

Konsep penciptaan karya.

Bagaimana cara mendesain monster raksasa naga tokoh paradigmatik sebagai monster laut, ular kuno, symbol air kosmik, kegelapan, malam dan kematian, melawan dan penghancur dunia karya dewa menjadi karya relief 'Pertarungan Monster' yang indah terbuat dari logam, untuk penghias dinding rumah tinggal.

Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya.

Tujuan penciptaan karya ini adalah:

1. Ingin menginformasikan cara membuat membuat relief timbul pertarungan monster terbuat dari plat logam, dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*,
2. Ingin mendesain karya relief pertarungan monster naga saling menyerang adu kekuatan dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa yang indah, sesuai kreatifitas dan ketrampilan pencipta.
3. Ingin mencipta karya relief pertarungan monster naga saling menyerang adu kekuatan dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa, terukir indah, sesuai ketrampilan pencipta.
4. Ingin mencipta karya relief pertarungan monster naga saling menyerang adu kekuatan dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa yang indah, untuk pameran bersama jurusan kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

Manfaat Penciptaan karya ini adalah:

1. Dapat mendesain relief pertarungan monster naga saling menyerang dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa yang indah sesuai ketrampilan pencipta.
2. Dapat menghasilkan karya ukiran relief pertarungan monster naga saling menyerang adu kekuatan dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa sesuai ketrampilan pencipta.
3. Dapat menghasilkan karya ukiran relief pertarungan monster naga saling

menyerang adu kekuatan dahsyat, imajinasi naga tokoh paradigmatik monster laut melawan dan penghancur dunia karya dewa berukir indah, untuk pameran.

Tinjauan Ular Naga.

Ular naga adalah imajinasi “monster” berbentuk ular naga yang sangat besar/raksasa. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, **mon·ster** *n* 1 binatang, orang, atau tumbuhan yg bentuk atau rupanya sangat menyimpang dr yg biasa; 2 makhluk yg berukuran luar biasa (sangat besar); 3 makhluk yg menakutkan, hanya terdapat di dongeng, spt ular naga raksasa. Raksasa naga dari dulu sampai sekarang sangat terkenal berbagai mitos, perwujudannya bervariasi sesuai tema dan ketrampilan kreatifitas penciptanya. Berbeda dengan binatang ular. Ular adalah binatang melata, tidak berkaki, tubuhnya agak bulat memanjang, kulitnya bersisik, hidup di tanah atau di air, ada yang berbisa ada yang tidak, merayap melakukan sesuatu yang berbahaya, tidak berketentuan (baik buruknya). Jenisnya antara lain, ular sawa kembang, ular welang, ular kobra, ular piton, ular cabe, sesuai karakter bentuk ular aslinya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, **ko·mo·do** *n* biawak besar yg panjangnya dapat mencapai 5 m dng berat sekitar 150 kg, ekornya pipih, kepalanya bermoncong, lidahnya panjang bercabang di ujungnya dng warna kuning kemerah-merahan, terdapat di Pulau Komodo, Nusa Tenggara Timur; *Varanus komodoensis*. Komodo, adalah binatang langka sebagai binatang purba yang tersisa, juga dinamakan naga atau *dragon*. Dalam kamus besar bahasa Indonesia **ko·mo·do** *n* biawak besar yg panjangnya dapat mencapai 5 m dng berat sekitar 150 kg, ekornya pipih, kepalanya bermoncong, lidahnya panjang bercabang di ujungnya dng warna kuning kemerah-merahan, terdapat di Pulau Komodo, Nusa Tenggara Timur; *Varanus komodoensis*. Komodo dilihat

pertama kali oleh seorang Eropah pada tahun 1910, Biawak komodo kemudian diperkenalkan ke seluruh dunia pada tahun 1912 melalui karya bertulis [Peter Ouwens](#), pengarah Muzium Zoologi di [Bogor](#). Hewan ini juga diabadikan sebagai cap atau lambang Muzium Zoologi Bogor. http://ms.wikipedia.org/wiki/Biawak_komodo.



Gambar 1: Binatang koodo dragon, (<http://www.wallpapershdtop.com/wp-content/uploads/2014/01/komodo-dragon-widescreen-wallpaper.jpg>)

Ciri-ciri komodo langka, bisa dilihat dari wajahnya yang mirip dinosaurus. Komodo sebagai sisa hewan purba yang masih ada. Penampilannya begitu menyeramkan. Namun begitu tetap saja banyak orang penasaran dengan hewan yang bisa tumbuh hingga 3 meter ini. Tubuhnya yang cukup besar itu, ternyata tidak menghalanginya untuk mampu berlari dengan kecepatan 20 km per jam. Komodo atau biawak besar berkaki empat berlindung di lubang tanah galianya sering mengeluarkan air liur berkuman ganas, hidup di pulau flores. Komodo binatang ciptaan Tuhan, adapun raksasa naga adalah imajinasi ular raksasa bentuk aneh, sangar dan sakkti.

Secara etimologi ‘naga’ berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti ‘ular jantan’. Sedangkan ular betina disebut *nagagini*. Dalam bahasa Jawa Kawi naga berarti ‘ular’ (Wojowasito dalam Basuki Teguh Yuwono, 2011, 22). Dalam bahasa Jawa baru ‘naga’ berarti ular besar yang dikenal sebagai ular berukuran raksa-

sa, dianggap keramat dan dipercaya memiliki kekuatan magis, banyak kisah tentang naga di dunia mitologi, ia menjaga kiblat saat perubahan tahun, hari, dan juga yang digunakan sebagai *petungan* (S Prawiraatmadja dalam Basuki Teguh Yuwono, 2011, 23). Persepsi tentang naga digambarkan sebagai sosok monster dengan punggung berduri dan sayap yang menyerupai kelelawar. naga bersayap adalah penggambaran dari naga-naga yang diceriterakan di Eropa, sedangkan naga-naga di oriental atau Asia umumnya digambarkan seperti sosok ular besar (Sttanlay Hendrawijaya dalam Basuki Teguh Yuwono, 2011, 22). Berikut ini, adalah monster naga laut sebagai ilustrasi ceritera dalam buku Keris Khasanah Budaya Nusantara.



Gambar 2: monster ular naga laut.

Seekor ular naga besar datang menghampiri bahtera, lalu menelan keranda kaca berikut sang putri dan membawanya ke dasar lautan (perseteruan dua kerajaan berlatar asmara 'prahara cinta puteri hijau. Tak lama setelah itu, laut pun tenang kembali. (Keris Khasanah Budaya Nusantara, Vol 21/2011, 42). Penampakan naga laut sedang menelan prahu bermuatan barang dan manusia, berwarna hijau tua, kepalanya bercula putih bertanduk cabang telinga lebar, punggung berduri.

Landasan Penciptaan Karya.

Landasan penciptaan karya ini adalah hukum *metamorfosis*. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia *métamorfosis* perubahan bentuk atau susunan; peralihan bentuk misalnya dari ulat menjadi kupu-kupu dan lainnya. Dapat diartikan *metamorfosis* adalah perubahan bentuk menjadi bentuk yang baru, berbeda dari bentuk asalnya. Ini dijadikan rujukan, sehingga mitos 'raksasa naga', setelah dibentuk secara hukum metamorfosis berubah menjadi bentuk relief 'pertarungan monster' dari bahan logam dibentuk dengan teknik ukir wudulan, untuk penghias dinding rumah.

Dalam pemikiran primitif, *mitos* mengabaikan dan menolak semua batas pandangan hidup yang bercorak analitis melainkan sintesis, hidup dialami dan dijalani sebagai keseluruhan yang kontinu. Bidang satu dengan lainnya bukan merupakan penghalang yang tak terlangkahi. Batas-batas itu bersifat *luwes, mulur, mungkret*, tidak ada perbedaan spesifik antara bidang kehidupan, tidak satu pun bersifat definitif, statis, tak berubah-ubah. Dengan *metamorfosis* tiba-tiba apa saja bisa menjelma menjadi apa saja. Kalau ada ciri menyolok dan khas pada dunia mitis, hukum yang mengatur dunia itu, itulah hukum *metamorfosis* (Ernt Cassirer, 1987, 123). Mitos monster raksasa naga, dipersepsikan dapat merubah bentuk fisik, berkuatan dahsyat, ganas, sangar, kejam, suka makan hewan dan manusia, kanibal, terjadi pada awal dewa menciptakan dunia kosmos. Penjelasan tersebut digunakan untuk inovasi tema monster raksasa 'naga' dirubah secara hukum *metamorfosis*, berubah wujud, menjadi relief 'pertarungan monster'.

Setiap pencipta karya seni, harus menghasilkan karya seni yang kreatif dan inovatif dan estetik. Dalam kamus kreatif artinya mempunyai kemampuan untuk mencipta, inovatif adalah pengembangan bidang sains/iptek, adapun estetik (estetika) adalah cabang dari filsafat yang menyelidiki nilai seni dan karya seni (Partanto A Pius, 1994). Penciptaan karya ini dibuat struktur kerangka kerja sebagai berikut.



Gambar 3: Struktur kerja penciptaan karya

Rangkaian kerja mulai dari pilihn tema, pembuatan desain, pemilihan bahan dan alat, teknik kerja, pengukiran dan finising hasil karyanya, dilakukan secara cermat, sehingga menghasilkan relief yang *kreatif*, *innovative* dan *estetik* sesuai keinginan.

Keaslian Penciptaan Karya.

Penggambaran bentuk raksasa naga dahulu banyak kita jumpai, difungsikan untuk penghias bangunan batu klasik di Jawa, penghias rancangan gamelan [gong] karawitan Jawa terbuat dari kayu dirukir, dewa bumi bernama ular naga 'Antaboga' dibuat dari kulit dengan teknik tatah sungging dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* dan dan lainnya sesai konsep penciptanya. Adapun relief 'Pertarungan Monster' yang diciptakan ini, adalah dibuat dari logam

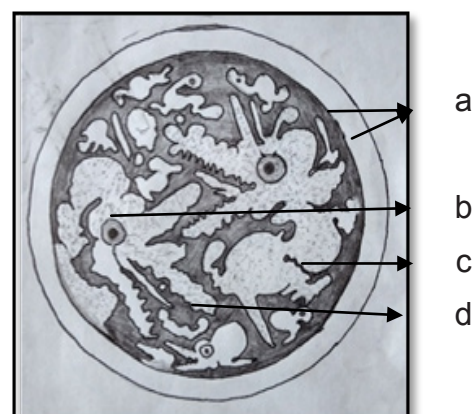
aluminum, dibentuk dengan teknik ukir *wud-ulan*, berbentuk baru, berbeda dengan karya yang sudah ada. Diamati dari pilihan bahan, teknik pengerjaan, bentuk dan fungsi hasil karya reliefnya, sangat berbeda dengan bentuk penciptaan karya terdahulu. Maka keaslian penciptaan karya relief pertarungan monsterni, dapat dipertanggungjawabkan.

Perwujudan Karya.

Perwujudan relief pertarungan monsterni dikerjakan melalui pembuatan desain kerja, pilihan bahan dan alat, teknik pengukiran dan fibishing karya.

Pembuatan desain kerja.

Desain adalah suatu konsep pikir dalam menciptakan sesuatu melalui perencanaan sampai terwujudnya suatu karya (Murtihadi; 1982, 19). Cara mendesain reliefnya, tema "monster raksasa naga tokoh paradigmatik sebagai monster laut, ular kuno, symbol air kosmik, kegelapan, malam dan kematian, melawan dan penghancur dunia karya dewa", dibentuk secara *metamorphosis* menjadi relief "pertarungan ponster" sesuai keinginan dan ketrampilan pencitanya.



Gambar 4: Desain kerja ukiran relief

Keterangan :

- Pigora cat merah, tepi lingkaran diisi logam batangan 8mm x 3m.
- Bidang timbul dua monster naga.
- Bidang dasaran relief tetap rata.
- Korban pertarungan monster.

Pertarungan Monster.

Relief ini, menggambarkan dua raksa-sa naga bertarung, berkesan ganas, sangar, bermata besar melotot keluar, moncong mulutnya terbuka lebar penuh gigi besar bertarung tajam, kanibal, bertarung dahsyat gigitannya mematikan mangsanya,

Desain sebagai pola pembentukan relief 'Pertarungan Monster'. Pola relief ini, setelah diko-pi nantinya akan dilekatkan dengan lem kertas pada plat logam yang akan diukir.

Persiapan bahan dan alat.

Bahan pokok pembuatan relief ini adalah plat logam alumunum, 100 cm x 100 cm x 0.8mm. Bahan bantunya besi batangan 3m x 8mm untuk isi plipit pigora relief.



- Pahat, membentuk ukiran relief.
- Tang, menekuk dan menarik plat logam.
- Gunting memotong plat logam.
- Pukul besi konde, memukul pahat ukir.

Gambar 5: alat pembentuk relief pertarungan monster

Alat pokok pembentuk relief ini, adalah pahat ukir logam *rancangan* dan *wudulan* dibuat sendiri oleh pencipta karya, bahan bentuk dan ukuran pahatnya disesuaikan dengan kebutuhan. Martil konde, untuk membuat timbul-cekungnya bentuk ukiran, jangka untuk membuat lingkaran, gunting dan tang/catut untuk penjepit/penahan saat pengisian logam batangan tepian reliefnya.

Pengukiran relief.

Relief yang tdibuat dari plat logam ada 6 teknik. 1) teknik ukir tekan atau *petek* atau teknik *sodetan*, menghasilkan benuk ukiran datar. 2) tekmiuk ukir *rancangan*, menghasilkan benuk ukiran datar. 3) teknik ukir *endak-endakan* serapan dari kata *endek* menghasilkan benuk ukiran sedikit timbul. 4) teknik ukir *wudulan* menghasilkan benuk ukiran timbul tinggi. 5) teknik ukir krawangan atau tembus menghasilkan benuk ukiran tembus/lubang pada setiap dasaran ukirannya. 6) teknik ukir *cukit* menghasilkan bentuk ukiran tadar. Tinnggi redah atau timbul cekungnya ukiran ditentukan pada bidang dasaran ukiran. Kalau ukiran posisinya rata dengan plat loganya disebut ukiran datar, bila ukiran posisinya di atas bidang dasaran disebut ukiran timbul/tinggi, bila ukiran posisinya di bawah bidang dasaran disebut ukir dalam/cekung. Ukiran relief pertarungan monster ini dibuat timbul/tinggi, maka harus dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*. Teknik wudulan memerlukan plat logam lebih tebal dibanding teknik lainnya, plat logamnya dilekatkan di atas jabung, kemudian di ukir negatif dan positif disetiap sisi lembar logamnya. Relief pertarungan monster ini muwudulnya tidak menggunakan landasan jabung. Pengukiran bentuk negatif dan positifnya memakai landasan papan kayu lunak atau di atas tanah debu.

Pengerjaannya lebih cepat, biaya murah, tetapi bila bentuk ukiran kecil-kecil rumit, penghalusan detailnya kurang bagus. Relief pertarungan monster ini bidang motifnya be-

sar-besar, tidak rumit, sehingga lebih mudah dikerjakan, urutan kerjanya sebagai berikut:

1. Pemotongan plat logam alumunium berbentuk lingkaran 100cm x100cm.
2. Penempelan desain relief pada plat logam alumunium, dengan lem kertas.
3. Pengukiran bentuk negatif, memahat semua garis pola relief membentuk alur dengan teknik *rancangan* sampai selesai, lalu bidang motifnya *diwudul* (diturunkan membentuk cekungan) menggunakan pahat *wudulan* mata pahatnya tumpul bentuknya cembung, besar kecilnya pahat bervariasi sesuai kebutuhan.
4. Pengukiran bentuk positif, *memudul*, menurunkan semua bidang pola reliefnya menjadi cekungan menggunakan pahat ukir *wuduan* sesuai keinginan sampai selesai maka jadilah ukiran bentuk negatifnya.
5. Pengukiran bentuk positif. Hasil pengukiran negatif dibalik menjadi positif, kemudian memahat semua bentuk detail dan tinggi-rendahnya relief secara tepat menggunakan mata pahat datar, penilat/lurus dan penguku/lengkung, sesuai kebutuhan sampai selesai.
6. Perlu diingat, ukiran relief rang dinikmati adalah hasil ukiran positifnya, sehingga penempelan desain reliefnya dilakukan secara terbalik (saat pengukiran negatif).



Gambar 6: Atas cara mengukir *wudulan* relief bentuk negatif. Bawah cara mengukir relief bentuk positif.

Bidang dasaran relief dibiarkan tidak tersentuh pahat, kondisinya tetap rata. Tinggi rendahnya bentuk ukiran relief, ditentukan dari tebal tipisnya plat logam. Relief ini menggunakan plat logam alumunium 0,8 mm x 1 m. Setelah *diwudul*, setiap lebar 5 cm x 5 cm (lingkaran) menghasilkan cekungan atau ketinggian 1.2 cm di atas/bawah dasaran ukiran. Kalau reliefnya dibuat dari bahan logam kuningan atau tembaga, setiap rambahan pengukiran logamnya menjadi keras lalu dibakar lagi agar menjadi lunak, lalu di ukir lagi. Tetapi kalau bahan reliefnya dari alumunium dapat diukir wudul dari awal sampai selesapengukirannya, tanpa pembakaran untuk melunakan alaumuniumnya. Karena logam alumunium bila dipukul /tempa berulang kali tetap lunak dan mudah di *wudul*. Semakin lebar/luas bidang ornamen yang *diwudul* akan lebih tinggi, tetapi kalau semakin sempit ukuran bidang ornamen yang *diwudul*, akan lebih dangkal/rendah ukirannya. Bila plat logamnya tebal, akan lebih bagus hasilnya. Terjadinya kerusakan pecah dan lubang pada ukiran dapat terhindarkan. Bila plat logamnya terlalu tipis hasil *wudulan* sangat dangkal pecah berlubang. Setelah selesai, ukiran relief dibersihkan siap difinishing.

Finishing karya.

Ukiran relief pertarungan monster ini di finishing *sangup* panggang di atas nyala api menjadi warna hitam keputihan alumunium, urutan kerjanya adalah:

1. Menyalakan api dengan cara membakar tumpukan sampah.
2. Ukiran relief pertarungan monster dari logam alumunium dalam keadaan bersih, kemudian *disangup* /panggang di atas nyala api, menghasilkan warna hitam langes pada reliefnya.
3. Relief timbul yang di dibentuk dengan teknik ukir *wudulan* berwarna hitam langes, bidang yang timbul digosok dengan sikat kawat kuning sampai berubah warna putih kehitaman, dasar ukiran yang tidak kena gosokan berwarna hitam diolesi cairan pikmen warna hijau tua, menghasilkan warna hijau kehitaman.
4. Memberi warna kuning emas (*prada emas*) merek Acrylic no.815B, di mulut raksasa naga sebagai tanda semburan *wisa* (bisa) untuk mematikan lawanya.



Gambar 7 : Cara menguaskan *prada emas* merek Acrylic no.815B pada mulut raksasa naga. Fnishing relief warna alumunium hitam kehijauan telah berhasil.

Hasil Penciptaan Karya.



Gambar 8: Hasil Penciptaan Karya.

Judul karya	: Pertarungan Monster.
Ukuran	: 100 x100 x 4 cm.
Bahan	: plat logam alumunium.
Pembentukan	: teknik ukir logam <i>wudulan</i> .
Finishing	: sangup panggang diatas nyala api.
Fungsi	: penghias dinding
Pembuatan	: 2016.

Ulasan Karya.

Setelah melalui beberapa tahapan kerja, desain relief "pertarungan monster" menggambarkan dua raksasa naga, bermata besar melotot keluar, moncong mulutnya terbuka lebar penuh gigi besar bertaring tajam, kanibal gigitannya mematikan bertarung dahsyat, berhasil diwujudkan, diulas sebagai berikut.

1. Finishing *sangup/panggang* di atas nyala api, setelah digosok sikat menjadi hitam keputihan alumunium, bagian tepi relief dipelipit diisi logam batangan, pigoranya

- di cat merah gincu, membentuk paduan warna pigora dan reliefnya menjadi kontras.
2. Plat logam alumuniun mudah *diulur ungkret* (dipanjangkan serta dipendekan) dan *diwudul* (diukir timbul /cekung) sesuai kemampuan dan ketrampilan pencipta karyanya.
 3. Keua monster raksasa naga bertubuh besar berkaki kuku tajam sangar ganas keduanya bertarung adu kekuatan dahsyat menghancurkan tatanan dunia.
 4. Keua monster raksasa naga berkaki kuku tajam, bermata besar melotot keluar, meki-hat letak kemahan lawan akan menyerang mencakar menerkam ganas mematikan lawan.
 5. Kedua monster raksasa naga bermoncong panjang, mulut terbuka lebar penuh gigi besar bertarun berkuku tajam, bertarung dahsyat keduanya saling mencakar menggigit untuk membunuh lawannya.
 6. Keua monster raksasa naga bertempur dasyat kanibal gigitannya mematikan lawan, ingin jadi kekuatan tunggal dunianya.
 7. Relief pertarungan monster menggambarkan dinamika gerak saling menyerang dengan gerakan gisit cepat tak terduga, mengakibatkan ledakan dahsyat, runtuhnya tebing gunung merusak tatanan (kosmos).
 8. Raksasa naga berkepala besar bersungut, mulut lebar berlidah bergigi tajam berbisa gigitannya mematikan, keduanya sebagai tokoh penghancur dan penata dunia yang kuat sakti, di zamannya.
 9. Paduan warna relief pertarungan manster terdiri dari, hitam kehijauan akibat dari (relief di bakar/panggang yang disikat lalu diolesi sedikit cairan pigmen warna hijau tua), warna kuning *prada emas*, warna merah gincu, tahan lama, biaya lebih murah dibanding logam tembaga.
 10. Mulut raksasa naga yang dalam mulut lebarnya berwarna kuning emas, bermakna *sang naga* menyemburkan *wisa* (bisa) mematikan lawannya.
 11. Relief ini menggambarkan dunia kehidupan manusia srakah bertarung ingin menjadi pemenang penguasanya.
- Selama ini setiap masalah kekayaan dan kekuasaan yang direbutkan, mereka selalu bertarung adu kekuatan, menghalalkan berbagai cara. Usaha penghancuran lawan atau pun teman untuk menjadi pemenang/pengusaha tunggal. Pertarungan semacam ini sering kita lihat di tayangan TV, melibatkan banyak pihak merusak tatanan hukum negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki Teguh Yuwono; *Keris Naga (Latarbelakang Penciptaan, Fungsi, Sejarah, Tehnologi. Estetik, Karakteristik dan makna simbolis)*, Badan Pengembangan Sumber Daya kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Copyrigh @2011 ISBN 978-19707-0-6
- Cassirer Ernt; 1987. *"An Essa On Man"*, Di Indonesiakan Oleh Aloise A Nugroho, *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esai tentang Manusia*, PT Gramedia, Jakarta.
- Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengatar*, P2AI Bekerja Sama Dengan STSI Press, Surakarta,
- Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. IKIP Semarang Press, Semarang.

I Made Titib. 2001. *Teologi & Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*, Badan Litbang Parsada Hindu Darma Indonesia Pusat Berkerjasama dengan Paramita, Surabaya.

Keris Khasanah Budaya Nusantara, Vol 21/2011, ISSN 1978-1350

Keris Khasanah Budaya Nusantara, Vol 21/2011, ISSN 1978-1350.

Mircea Eliade. 2002. Perjemah Nurwanto, *Sakral dan Profane*, Menyingkap Hakikat Agama, Judul Asli *The Sacred And The Profane*, Fajar Pustaka Baru, Yogyakarta,

Murtihadi. 1982. *Dasar-Dasar Desain untuk SMIK*, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Depdikbud, PT Tema Baru, Jakarta.

Parwanto A Pius. 1994. *Kamus Imiah Populer*, Arkola, Surabaya.

Sp Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta,

http://ms.wikipedia.org/wiki/Biawak_komodo

<http://www.wallpapershdtop.com/wp-content/uploads/2014/01/komodo-dragon-widescreen-wallpaper.jpg>