PENCIPTAAN KUJANG WAYANG PANDAWA

Dika Ekwan Widayat[1], Kuntadi Wasi Darmojo[2], Sutriyanto[3]
Prodi Diploma IV - Senjata Tradisional Keris, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
[1]Email: dikaekwanwidayat@gmail.com
[2]Email: kuntdarmojo@gmail.com
[3]Email: Su3.artsih@gmail.com

ABSTRAK

Wayang merupakan hasil karya seni dan kebudayaan yang paling tinggi nilainya. Salah satu jenis yang populer bagi di masyarakat Jawa adalah wayang purwa (wayang kulit). Mereka beranggapan bahwa kisah wayang berisi pedoman dan ajaran kehidupan yang patut dijadikan pedoman hidup. Dalam cerita wayang ada beberapa tokoh yang cukup terkenal salah-satunya adalah tokoh pandhawa. Pandhawa merupakan penggambaran kebaikan dalam berkehidupan, karena sifat yang dimilikinya. Oleh karena maka penulis tertarik terhadap tokoh pandhawa terutama bentuk wajahnya untuk dijadikan sebagai sumber ide dasar penciptaan kujang. Kujang merupakan puncak seni tempa logam yang kelahirannya dari sarana peralatan *mahuma* (petani/*peladang*) dalam menginterprestasikan rasa syukur mereka atas rezeki yang berlimpah dan *pramarta* (rasa welas asih serta pengasih) yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. Kujang memiliki berbagai macam bentuk dan karakter, yang memilki konsep dasar dari alam *flora* maupun *fauna*. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk menghasilkan karya kujang yang memiliki karakter bentuk yang berbeda dari bentuk kujang yang sudah ada. Metode penciptaan yang diterapkan meliputi tahap eksplorasi, perancangan, perwujudan. analisis pada penciptakan ini menggunakan pendekatan estetika yang mengacu pada konsep tosan aji yang digagas Panembahan hadiwijaya, yaitu *Greget, Guwoyo* dan *Wangun*. Hasil dari penciptaan ini berjumlah lima yakni kujang Yudistira, Kujang Bhima, Kujang Arjuna, Kujang Nakula dan Kujang Sadewa.

Kata Kunci: Wayang, pandawa, kujang.

ABSTRACT

Puppet is a work of art and culture of the highest value. One type that is popular in Javanese society is Puppet purwa (Puppet kulit). They think that the Puppet story contains guidelines and teachings of life that should be used as a guide for life. In the Puppet story, there are several characters who are quite famous, one of which is the pandhawa character. Pandhawa is a depiction of goodness in life, because of its characteristics. Therefore, the author is interested in the pandhawa character, especially the shape of his face to serve as a source of basic ideas for the creation of a cleaver. *Kujang is the pinnacle of the art of metal forging which was born from the means of mahuma (farmers /cultivators) tools in interpreting their gratitude for the abundant sustenance and pramarta (compassion and compassion) given by God Almighty. Cleaver has various forms and characters, which have the basic concept of flora and fauna. The purpose of this creation is to produce a cleaver that has a different character from the existing cleaver. The creation method applied includes the exploration, design, and embodiment stages. The analysis on this creator uses an aesthetic approach which refers to the concept of tosan aji which was initiated by Panembahan Hadiwijaya, namely Greget, Guwoyo and Wangun. The results of this creation amounted to five, namely the Kujang Yudistira, Kujang Bhima, Kujang Arjuna, Kujang Nakula and Kujang Sadewa.*

Keywords: *Puppet, pandawa, kujang.*

PENDAHULUAN

Wayang merupakan warisan budaya di Indonesia yang memiliki beragam jenis, seperti wayang kulit, wayang golek, wayang orang, dan lain-lain. Istilah wayang kulit, secara harfiah diterjemahkan menjadi bayangan dari kulit, secara umum ini mengacu pada seni pertunjukan yang paling sering dilihat di Jawa.[1] Wayang adalah bayangan tetapi dalam perjalanan waktu arti wayang berubah dan kini wayang dapat berarti pertunjukan panggung atau teater atau dapat pula berarti aktor dan aktris. Wayang sebagai seni teater dapat berarti pertunjukan panggung dimana sutradara ikut bermain. Sutradara yang dimaksud adalah *dalang* yang menjadi penentu alur ceritanya. [2] Wayang merupakan bagian dari upacara-uoacara penting di wilayah jawa.

Seorang dalang melakukan semua jenis upacara seremonial dengan bonekanya berdasarkan bentuk penghormatan religius dan upacara tersebut akan berkembang luas seiring waktu di tanah Jawa. Dan bagi orang Jawa melihat dan memegang boneka merupakan suatu kebanggaan[3]. Wayang adalah bayangan tetapi dalam perjalanan waktu arti wayang berubah dan kini wayang dapat berarti pertunjukan panggung atau teater atau dapat pula berarti aktor dan aktris. Wayang sebagai seni teater dapat berarti pertunjukan panggung dimana sutradara ikut bermain. Sutradara yang dimaksud adalah *dalang* yang menjadi penentu alur ceritanya[4]. Dalam pewayangan sering dijumpai cerita mengenai Ramayana dan Mahabharata. Ramayana adalah sebuah cerita atau kisah kepahlawanan dari Sang Rama, sedangkan Mahabharata menceritakan kisah para *Pandhawa* Lima dengan saudara mereka *Korawa*. *Pandhawa* adalah tokoh utama dalam cerita Mahabarata. *Pandhawa* merupakan penggambaran lima saudara yang selalu memperjuangkan kebenaran, suka melakukan *tapa*, giat menuntut ilmu, berbakti kepada orang tua dan guru, pemberani dan juga sangat sakti. Jika dilihat lebih dalam lagi masing-masing tokoh memiliki karakter yang berbeda seperti Yudhistira yang menjunjung tinggi keadilan, kebijaksanaan, teguh dan kokoh dalam peperangan. Bhima yang kuat, hebat dan mengerikan ketika perang, Arjuna memiliki watak yang jujur dan pandai berperang terutama pandai dalam hal memanah. Untuk Nakula memiliki kelebihan dalam hal pengobatan serta tertampan daripada anggota pandhawa lainnya. Yang terakhir adalah Sadewa, memiliki kepandaian dalam hal perbintangan astronomi. *Pandhawa* merupakan penggambaran sifat kebaikan dalam berkehidupan, pada penciptaan karya ini penulis menjadikan tokoh *Pandhawa* sebagai ide dasar pembuatan kujang, yang menekankan pada pola dasar wajah wayang/ *wanda* pandhawa.

Kujang merupakan puncak seni tempa logam yang kelahirannya dari sarana peralatan *mahuma* (petani/*peladang*) dalam menginterprestasikan rasa syukur mereka atas rezeki yang berlimpah dan *pramarta* (rasa welas asih serta pengasih) yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. Penghormatan masyarakat Sunda terhadap hasil perladangan kemudian menempatkan hasil perladangan tergolong sebagai pusaka. Pengetian pusaka yang dimaksud adalah 'kekayaan yang baik untuk diwariskan'. Naskah *Sang Hyang Siksakandang Karesian* (1440 Saka atau 1518 Masehi) menyebutkan *"Ladang pepelaken wenang dipikakolotan. Ngara (n) na mani biji ti pretiwi. Ladang beuyeuk, lading cocooan wenang dipikakolotan. Ngaran (n)na mirah tiba ti akasa"*[5] yang Artinya:"Hasil perladangan boleh dijadikan pusaka (kekayaan yang diwariskan pada anak dan keturunan) disebut 'permata yang keluar dari bumi'. Hasil peliharaan, hasil ternak boleh dijadikan pusaka dan disebut '*mirah* jatuh dari langit".

Kujang juga memiliki berbagai macam

1 Gea O.F. Parikesit & Indraswari Kusumaningtyas. 2018. *Engineering Design and analysis In The Art Of Wayang Kulit*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2.

2 Pandam Guritno. 1988. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-press). 11.

3 B. M. Goslings. 1938. *De Wajang op Java en op Bali in het verleden en het heden,* J. M. Meulenhoff- Uitgever- Amsterdam. 94.

4 Pandam Guritno. 1988. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-press). 11.

5 Danasamita dkk, 1987: 11 (dalam Basuki TY, 2013), 4

bentuk dan karakter. Pada umumnya Kujang memilki konsep dasar dari alam *flora* maupun *fauna*, sebagai contoh: Kujang yang berbentuk seperti burung *Jalak* (*Kujang Ciung*), Kujang yang berbentuk seperti *katak* (*Kujang Bangkong*), Kujang yang berbentuk seperti dedaunan (*Kujang Daun*), dan lainnya. Selain dari unsur-unsur alam adapula Kujang yang terinspirasi dari kisah mitologi *Dewi Slang Sri atau Dewi Sri*. Karena bentuknya mengacu pada bentuk wayang sehingga populer disebut Kujang Wayang (Dewi Sri). Kujang tersebut sebagai sarana penghormatan kepada Dewi Sri (Dewi Kesuburan). Dan diharapkan bagi pemilik Kujang wayang ini senantiasa mendapatkan kesuburan pada perladangan yang mereka kerjakan serta mendapatkan hasil pertanian yang melimpah.

Tujuanan penciptaan ini adalah untuk memunculkan karya baru yakni Kujang wayang *Pandhawa* dari hasil pengolahan bentuk dan makna dengan teknik tempa pamor *wos wutah*. Penciptaan karya kujang wayang *pandhawa* yang terinspirasi dari nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh *pandhawa tersebut* diharapkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari terhadap sifat dan karakter bentuk dan perilaku *pandhawa* melalui karya Kujang Wayang *Pandhawa* dengan teknik tempa pamor sebagai karya Tugas Akhir.

A. METODE PENCIPTAAN

Proses pencipataan pada sebuah karya seni tempa logam dapat dilakukan dengan metode ilmiah yang telah direncanakan secara seksama analisis, dan sistematis. Proses tersebut dilakukan untuk mewujudkan ide gagasan kedalam bentuk senjata *tosan aji*. Adapun metode-metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap eksplorasi

Tahap ini meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber sumber ide/gagasan dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data seperti gambar, foto, dan simbol-simbol yang berhubungan dengan tema yaitu Pandhawa lima.

b. Studi Pustaka

Mengumpulakan data dan mempelajari berbagai sumber berupa buku, artikel dan sumber-sumber internet yang berhubungan dengan tema yaitu *pandhawa* lima.

c. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh data dan keterangan untuk keperluan penelitian dengan cara tatap muka secara langsung dengan narasumber.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang akan dilakukan berdasarkan analisis data dengan cara wawancara maupun studi pustaka kemudian dirumuskan menjadi rumusan masalah dilanjutkan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa gambar terbaik sebagai acuan reka bentuk atau gambar yang berguna untuk perwujudannya.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari gambar sketsa kemudian selanjutnya mengaplikasikan pada material yang telah disesuaikan dengan sketsa yang telah terpilih. Tahap perwujudan merupakan proses akhir dari seluruh rangkaian sebuah karya seni.[6] Adapun untuk menganalisis terhadap karya kujang wayang *pendhawa*, menggunakan pendekatan pendekatan estetika yang mengacu pada konsep tosan aji yang digagas Panembahan hadiwijaya dan dimatangkan oleh Haryono Haryiguritno, yaitu *Greget, Guwoyo* dan *Wangun*.

1. Greget adalah kesan yang dapat membangkitkan emosi dari orang yang mengamati karya seni termasuk keris, Di Bali

6 . Gustami, SP, , Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia, Yogyakarta: Pratista, 2007, hal. 329-333

disebut *taksu*. Greget bisa menggugah maupun menurunkan gairah seseorang.[7]

2. Guwaya bilah keris adalah kesan yang menyiratkan vitalitas dan semangat bilah keris. Sebagai contoh, orang yang sedang dalam keadaan sehat dan gembira akan tampak *guwaya*-nya (air mukanya lebih cerah, pandangan matanya lebih berseri, penuh gairah hidup). Guwaya merupakan efek yang bernuansa psikologis dan spiritual.[8]

4. Wangun disini berarti 'keserasian anatomis'. Pada kenyataanya memang banyak ditemukan keris yang bentuknya *wagu* (janggal). Hal itu sebenarnya harus dihindari walaupun keris tersebut mengandung nilai positif pada aspek yang lain, misalnya bahan besi, bahan baja, garapan, umur, keaadaan, dan keanehannya. Pengertian *wagun* tidak sama dengan perbedaan bentuk suatu *dhapur* berdasarkan pembuat, waktu dibuat, serta daerah asal. Jadi, tidak mewakili salah satu *tangguh* tertentu. Kejanggalan bentuk lebih menjurus kepada pengertian kesalahan estetis karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman pembuatnya, kesalahan pemugaran, atau karena *pasikutannya*.[9]

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya tugas akhir ini mengambil tokoh pendhawa yang diterapkan pada senjata tradisional *dhapur* Kujang. Konsep dan bentuk wajah *pendhawa* divisualisasikan dalam *dhapur* Kujang. Bahan yang digunakan yaitu besi, dan nikel, dengan teknik tempa lipat. Karya ini diharapkan menjadi karya yang mempunyai makna-makna simbolik dan memberikan karakteristik yang khas pada bentuk Kujang.

Karya ini terdiri dari lima bentuk kujang (Yudistira, Bhima, Arjuna, nakula dan Sadewa). Konsep perwujudan bentuk wajah tokoh *pendhawa* ini memiliki tujuan untuk menciptakan karya seni kujang dengan bentuk yang berbeda dan unik, harapanya dengan menampilkan tokoh *pendhawa* yang memiliki karakter dan sifat kebaikan dan berbudi luhur.

Pengertian dan Fungsi Wayang

Wayang kulit *purwa* adalah salah satu jenis wayang yang ada di Indonesia. *Purwa* berarti pertama, dari istilah ini jelas dapat disimpulkan bahwa keberadaan wayang kulit purwa sudah sangat tua usianya. Dalam naskah *Arjuna Wiwaha* yang disusun oleh *Mpu Kanwa* untuk *Raja Airlangga* pada tahun 1030 sudah ada penyebutan kalimat tentang wayang dalam bahasa *kawi* "*...hanonton ringgit manangis asekel muda hidepan, huwus wruh towin jan walulang inukir molah angucap...*"[10] terjemahan bebasnya "*...tatkala menonton wayang ada yang menangis dan bersedih biarpun mereka tahu yang berlakon hanya patung yang ditatah berbentuk orang dapat bergerak dan berbicara...*".

Menurut Brandes, wayang adalah gubahan orang Jawa sendiri. Pertama, di India tidak ada wayang kulit dan *lakonnya* sangat berbeda. Kedua, istilah pewayangan yang dipakai adalah istilah Jawa dan bukan istilah Sansekerta. Lebih lanjut Hazeu menjelaskan bahwa beberapa suku di Nusantara masih mempunyai kebiasaan untuk membuat gambar-gambar nenek moyang yang sudah meninggal supaya roh mereka turun ke dunia. Kebiasan menggambar nenek moyang inilah yang kemudian menjadi ide lahirnya gambar atau bayangan yang dipancarkan di atas *kelir* (layar putih). Dengan demikian terbentuklah wayang seperti yang ada saat ini, dengan kata lain wayang adalah sisa dari upacara keagamaan yang sudah ada sebelum agama Hindu dan Buddha masuk ke sebelah dunia di sini[11]. (Hazeu, 1897: 41-43).

Pentas wayang merupakan medium ketiga yang menyajikan bahan cerita epos Mahabharata, perannya disini terlihat jelas. Terjemahan *parwa* terjadi dalam suasana keagamaan dan digunakan terutama untuk

7 Haryono Haryoguritno, 2006, Keris Jawa antara Mistik dan Nalar, PT. Indonesia Kebanggaanku Jakarta – Indonesia, Hal. 367.

8 Haryono, 2006, 367.

9 Haryono, 2006, 366.

10 Pandam Guritno. 1988. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-press). 30.

11 Dr. Liaw Yock Fang. 2011. *Sejarah Kesustraan Melayu Klasik*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia Anggota IKAPI DKI Jakarta. 113

tujuan didaktis, sedangkan kakawin tempatnya dalam suasana keraton dan orientasinya terutama estetis dan intelektual. Tetapi, pentas wayang terutama disukai oleh khalayak yang mudah ditimbulkan emosinya, terutama adalah suatu bentuk hiburan. Hubungannya dengan lembaga keagamaan kuil, biara, dan pertapaan terbentuk karena adanya aktivitas hiburan seperti *slametan* (kenduri) yang menyertai pemberian tanah guna keperluan sebuah yayasan keagamaan[12].

Masyarakat Jawa beranggapan bahwa kisah wayang berisi pedoman dan ajaran kehidupan yang patut dijadikan pedoman hidup. Upacara-upacara adat Jawa biasanya tidak terlepas dari cerita maupun tokoh-tokoh wayang. Cerita maupun tokoh-tokoh wayang tersebut seringkali merupakan sarana utama dalam upacara adat. Sebagai contoh adalah pertunjukan wayang kulit yang harus ada dalam upacara adat yang disebut *ruwatan*.

Kedekatan wayang dengan masyarakat Jawa ini juga tercermin pada kebiasan orang Jawa dalam menilai perilaku, *tabiat*, maupun ciri fisik seseorang. Orang yang baik disamakan dengan tokoh wayang yang baik, orang yang jahat disamakan dengan tokoh wayang yang jahat, orang yang berparas cantik atau tampan disamakan dengan tokoh wayang yang cantik atau tampan, orang yang berparas jelek disamakan dengan tokoh wayang yang berparas jelek, dan seterusnya.

Selain mempersamakan seseorang dengan salah satu tokoh wayang, penghayat cerita wayang sering mengidealkan dirinya dengan tokoh wayang tertentu. Ia ingin memiliki keistimewaan seperti yang dimiliki oleh tokoh wayang yang diidealkan itu. Ia memasang wayang kulit tokoh yang diidealkannya itu dirumahnya. Bahkan seringkali menganggap dirinya sebagai tokoh tersebut. Nama tokoh wayang yang sering diidealkan ini biasanya digunakan untuk nama anak. Pemberian nama anak menurut tokoh wayang selain merupakan realisasi kekaguman terhadap tokoh wayang tertentu, juga mengandung harapan agar anak tersebut memiliki keistimewaan yang sama dengan keistimewaan tokoh wayang tersebut[13].

Salah tokoh yang menjadi idola dan panutan dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat khususnya Jawa karena karakter dan sifat baik dan santun adalah *pendhawa. Pendhawa* merupakan tokoh yang tidak dapat dipisahkan dengan kisah Mahabarata, karena Pandawa merupakan tokoh sentralnya bersama dengan Kurawa. *Pendhawa* adalah sebutan lima bersaudara, putra dari Pandu Dewanata yakni Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Tokoh *Pendhawa*

Pengertian dan fungsi Kujang

Kujang hadir sebagai salah satu produk karya budaya masyarakat Sunda yang memiliki nilai falsafah dan filsafah yang mencerminkan sebagai karakteristik dan identitas masyarakat Sunda. Sebagai salah satu produk kebudayaan masyarakat Sunda yang memiliki nilai-nilai luhur Kujang dianggap penting bagi kehidupan masyarakat Sunda yang spiritualis. Kujang senantiasa dihadirkan dalam kebutuhan spiritual, kebutuhan sosial dan kebutuhan teknomik sebagai sebuah pusaka dan senjata. Kujang yang begitu erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat Sunda. Bagi masyarakat Sunda kujang bukan merupakan sebagai perkakas pertanian semata, tetapi juga dipercaya memiliki nilai magis atau sakti.

Kujang (*kudhyang*) berasal dari konsep *Hyang*, yaitu penggambaran sebagai Tuhan Yang Maha Esa, penguasa jagat raya (*mayapada dam marcapada*). *Hyang* digambarkan sebagai sesuatu yang abadi, yang gaib dan lambang kesucian. Kewajiban untuk menyembah yang abadi tersebut sampai sekarang masih dilakukan, yaitu yang disebut dengan "*sembahyang"*[14]. Erat kaitannya dengan hubungan personal seseorang dengan sang maha pencipta. Kujang hadir sebagai pusaka yang memiliki berbagai macam bentuk, ukuran dan jenis yang berbeda. Dan memiliki

12 J.J Ras. 2014. *Maatschappij en Letterkunde op Java (Masyarakat dan Kesusastraan di Jawa)*. Diterjemahkan oleh Prof. Dr. Achadiati Ikram. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor indonesia Anggota IKAPI DKI Jaya. 165.

13 Harimurti Kridalaksana, dkk. 2001. *Wiwara Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 60-61.

14 Basuki Teguh Yuwono. 2013. *Kujang Jejak Pesona Budaya Sunda*. PT. Kristari Indonesia. 19

makna simbolik yang begitu mendalam bagi pembuat atau pemiliknya, serta menjadikan kujang sebagai pusaka yang memiliki nilai magis yang begitu kuat.

Peran dan fungsi kujang antara lain: Fungsi Kujang sebagai pusaka dan senjata, Fungsi Kujang dalam Peran Religius, dan Fungsi Guna Sebagai Sarana Kelengkapan Hidup.

Proses Pembuatan Karya

Pembuatan karya adalah tahapan berikut setelah proses sketsa dan desain, serta persiapan bahan dan alat. Di dalam proses pembuatan karya ini penulis dan dosen pembimbing sudah melakukan kesepakatan untuk mewujudkan karya. Perwujudan karya ini berupa kujang wayang dengan mengambil pola dasar wajah dari tokoh wayang *Pandhawa*. Untuk mewujudkan desain diperlukan tahapan-tahapan berikutnya, yaitu:

a. Proses kerja tempa kujang

Proses pembuatan kelima karya menggunakan proses dan teknik yang sama dengan mengedepankan kulitas bahan dan teknik penempaan. Untuk menghasilkan pamor yang baik tergantung pada proses awal yang disebut pasang pamor. Pasang pamor adalah menjepit lempengan bahan pamor disela-sela antara dua plat besi yang sudah terlebih dahulu di *wasuh* (Proses pembersihan zat-zat kotor dalam besi). Kemudian besi dan lempengan pamor disatukan dengan cara ditempa menjadi satu lapisan berlapis-lapis yang dinamakan dengan istilah *wit*, dengan teknik pijar pada proses pemanasan.[15] Semakin banyak jumlah lipatan, maka yang dihasilkan adalah padatnya *pamor*. *Pamor* yang digunakan pada karya ini adalah *pamor dwi warna woswutah* dan *pedaringan kebak*.

Proses pemijaran, menyatukan besi dan nikel.
Foto Dika Ekwan Widayat 2020

Hasil pelipatan besi dan nikel (atas) dan *Saton* untuk bahan bilah kujang.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Proses tempa bakalan kujang.
Foto: Achmad Fathony, 2020

Bakalan *waruga* kujang.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

15 . Kuntadi Wasi Darmojo, Keris Jawa Kamardikan (teknik, bentuk, fungsi, dan latar belakang penciptaan), Tesis, Surakarta: Pasca Sarjana ISI 2013, hal 168

b. Proses pembentukan karya

Proses pembentukan karya merupakan proses penentuan dari bentuk kujang. Berawal dari *bakalan*, *bakalan* adalah pemipihan *saton* yang mendekati bentuk dasar kujang wayang *Pandhawa* dengan acuan *blak*. Setelah *bakalan* sudah siap, tahap selanjutnya adalah penggerindaan, yaitu proses mengurangi atau mengikis besi sehingga tampak bersih. Setelah *waruga* sudah putih bersih, *blak* ditempelkan dan digambar pada permukaan *bakalan*. Tahap selanjutnya adalah menggerinda sesuai *blak* tersebut.

Proses penggerindaan *waruga* kujang. Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

c. Tahap pembentukan motif

Tahap pembentukan motif meliputi pembentukan pola dasar wajah wayang *Pandhawa* dengan cara digergaji. Gergaji yang digunakan adalah gergaji emas dengan mata ukuran nomor 3L. Selain menggunakan gergaji, alat lainnya yaitu mesin bor. Mesin bor berfungsi untuk melubangi sebagai tempat memasukkan mata gergaji. Mata bor yang digunakan berukuran 1 mm. Selain membuat pola wajah tahapan lainnya adalah pembuatan *rigi*, *jalu atau taji, dan methuk*.

Proses menggergaji diawali dengan menempelkan desain pada permukaan *waruga*, yang berfungsi sebagai acuan ketika mengerjakannya. Tahap selanjutnya dibor, kemudian baru dilakukan proses menggergaji untuk detail wajah yang meliputi mata, alis, mulut, dan motif pendukung lainnya yang terdapat pada bagian wajah.

Pembentukan pada wajah apabila sudah selesai dilanjutkan pada bagian *rigi*, dengan cara tempelkan atau gambar motif *rigi*, kemudian gergaji menggunakan gergaji emas dan rapikan menggunakan kikir kecil. Setelah sudah selesai dilanjutkan pada proses pembuatan *methuk* dan *jalu / taji*. Gambar pola *methuk* pada bagian atas *pesi*, kemudian gerinda menggunakan gerinda potong, sempurnakan menggunakan kikir, bentuk bulat dan dirapikan. Kemudian proses pembuatan *taji* atau *jalu*, gambar pola taji dan bentuk menggunakan gerinda dan *hanging grinder* untuk detailnya.

Kiri proses pengeboran *waruga*, kanan proses penggergajian pola wajah wayang Yudhistira. Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Kiri proses pembuatan *methuk* dengan cara digerinda, kanan proses pembuatan *rigi* pada *waruga* kujang wayang Bhima. Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

d. Proses *Finishing*

Proses *finishing* merupakan proses puncak dari pembuatan *waruga* kujang. Pada proses *finishing* bilah terdapat tiga tahapan yang dilalui, yaitu *nyangling, ngamal,* dan *mewarangi*. Dari ketiga tahapan tersebut memiliki tujuan akhir yang sama yaitu untuk menghasilkan *waruga* yang bagus, rapi, dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Tiga tahapan tersebut antara lain:

1) Proses *sangling*

Proses *sangling* adalah proses menghaluskan, meratakan, mempertegas

detail bentuk dan garis pada *waruga* kujang. Alat yang digunakan pada proses *nyangling* adalah batu asah yang terdiri dari tiga jenis yaitu batu asah kasar berwarna hitam, batu asah sedang berwarna merah, dan batu asah halus yang berwarna putih. Selain untuk meratakan dan menghaluskan, proses *nyangling* ini bertujuan untuk menghilangkan guratan bekas dari proses penggerindaan maupun bekas dari proses pengikiran.

Cara menggosok atau nyangling adalah gosokkan batu asah pada *waruga* kujang sampai halus, rata, dan benar-benar hilang guratan bekas mesin gerinda maupun kikir. *waruga* sebelum *disangling* sebaiknya digerinda terlebih dahulu menggunakan mata gerinda dengan *grade* yang halus untuk mempermudah proses *nyangling* tersebut.

Proses *sangling* kujang wayang Nakula. Foto: Dika Ekwan Widayat 2020

2). Proses *ngamal*

Proses *ngamal* merupakan proses yang dilakukan untuk membuka atau memunculkan guratan-guratan lapisan pamor pada bilah kujang dan untuk membuka pori-pori pada bilah kujang. Bahan yang digunakan untuk proses ngamal adalah belerang, garam, dan air. Campur ketiga bahan tersebut pada *tlawah*, kemudian rendam *waruga* kujang pada *tlawah* selama 15 jam. Hasil dari proses *ngamal* ini adalah *waruga* kujang akan sedikit kasar karena besi pada bilah kujang akan terkorosi oleh campuran belerang, garam, dan air, karena mengandung asam amino yang tinggi. Setelah direndam pada campuran belerang selama 15 jam angkat, dan cuci dengan air, lalu gosok menggunakan jeruk nipis, abu dapur, dan sabun, ulangi sampai bilah terlihat putih bersih. Kemudian, bersihkan menggunakan kain bersih dan tiriskan.

Proses *ngamal* kujang wayang Arjuna. Foto: Dika Ekwan Widayat 2020

3). Proses *mewarangi*

Proses *mewarangi* merupakan tahap terakhir pada proses *finishing*. *Mewarangi waruga* kujang adalah proses pelapisan bilah dengan menggunakan cairan *warangan* yang dicampur dengan air jeruk. Tujuan dari *mewarangi* adalah untuk mempertegas dan menampilkan motif *pamor* pada *waruga* kujang, karena warna *pamor* akan kontras dengan warna besi. Warna besi menjadi hitam, sedangkan warna nikel atau *pamor* tetap putih. Untuk membersihkan *waruga* kujang dapat dilakukan dengan cara *mutih* dan *nyelup*.

Proses *mutih* adalah mencuci/merendam *waruga* pada air jeruk yang dicampur dengan air kelapa selama kurang lebih 18 jam. Pada proses *mutih* ini bertujuan untuk menghilangkan karat ataupun kotoran yang menempel pada *waruga* kujang. Selain itu juga bertujuan untuk membersihkan bilah kujang, apabila terdapat bahan-bahan kimia yang melekat, karena apabila terdapat bahan kimia pada bilah kujang akan mengganggu proses mewarangi, sehingga hasilnya kurang maksimal.

Setelah direndam dari campuran air jeruk dan air kelapa, angkat bilah kujang kemudian cuci dan gosok menggunakan *sepet* (kulit kelapa), abu, sabun colek dan jeruk. Pertama bilah dibersihkan menggunakan abu dan air, lalu dilanjutkan dengan proses *ngeprok*, yaitu menggosok *waruga* kujang menggunakan jeruk yang sudah dikupas dan dibelah menjadi dua bagian. Setelah dikeprok, *waruga* ditiriskan dengan tujuan kotoran yang menempel pada *waruga* dapat menetes dan bersih. Lakukan berulang, tiga atau empat kali sampai *waruga* kujang benar-benar bersih dan terlihat putih.

Proses *mutih* kujang wayan yang bertujuan untuk membersihkan kotoran yang melekat pada permukaan bilah.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Tahap berikutnya adalah *nyelup*, yaitu tahap perendaman *waruga* kujang pada cairan *warangan*. *Celupan* (cairan warangan) terdapat dua jenis, yaitu *celupan tuo* dan *celupan nom*. *Celupan tuo* berfungsi sebagai warna dasar hitamnya. Proses ini dilakukan sebanyak tiga kali, supaya hasilnya bisa hitam pekat. Setelah perendaman *waruga* kujang sudah dilakukan tiga kali pada *celupan tuo* kemudian dilanjutkan perendaman pada *celupan nom*, yang berfungsi sebagai penentu rekatnya atau pengikat *warangan* pada *waruga* kujang. Butuh waktu kurang lebih 15 menit pada setiap proses perendaman bilah pada cairan *warangan*. Proses perendaman apabila sudah selesai tiriskan *waruga* kujang kemudian cuci dengan air sabun dan jeruk, supaya *pamor* bisa terlihat lebih tegas, mengkilap, putih dan bersih. Apabila sudah selesai dicuci bersihkan menggunakan kain dan angin-anginkan *waruga* kujang.

Proses *mewarangi waruga* kujang, pada *celupan tuo.* Foto: Dika Ekwan W, 2020

Proses mencuci *waruga* kujang setelah di *warangi.*
Foto: Dika Ekwan D, 2020

Proses Kerja Perabot Kujang

Perabot merupakan pendukung dan pelengkap pada sebuah karya seni Kujang. Kujang tidak dapat terlihat bagus dan indah apabila tidak didukung dengan pelengkapnya. *Warangka*/*kowak*, *landean/pegangan* merupakan perabot pendukung yang dapat menyajikan keindahan apabila digabungkan.

a. Warangka/*kowak*

Warangka/*kowak* adalah tempat atau wadah *waruga* kujang. *Warangka*/*kowak* secara umum dapat diartikan sebagai sarung. Pada pembuatan kujang wayang *pandhawa* ini *warangka* atau *kowak* dibuat dari kayu *jati gembol serat mubyar*. Pembuatan *warangka* menerapkan teknik *tangkepan,* yaitu penggabungan dua papan kayu dengan tebal 20 mm yang bagian tengah sudah *disegrek* terlebih dahulu kemudian direkatkan. Kemudian untuk proses pembentukan detail *warangka/kowak* menggunakan mesin gerinda, dan *hanging grinder* untuk mempermudah pengerjaannya. Tahapan pada proses pembuatan *warangka*/*kowak* ini adalah *ngeblak*, *nyegrek*, *mbentuk*, *finishing*. *Ngeblak* merupakan proses menggambar model *warangka/kowak* yang akan dibuat pada papan kayu. *Nyegrek* adalah membuat atau melubangi papan bagian dalam sesuai dengan ukuran dan bentuk *waruga* kujang. *Mbentuk* adalah proses pembuatan detail *warangka*/*kowak* kujang. Finishing merupakan bagian akhir dari pembuatan *warangka*/*kowak,* tahap pertama diamplas dengan urutan nomor amplas 100, 120, 150, 180, 240, 320, 400, 500, kemudian dilanjutkan melapisi *warangka/kowak* menggunakan *coating spray* dan di gosok menggunakan *rubber compound* supaya hasilnya mengkilap.

Kiri proses pembentukan detail *warangka* / *kowak*, kanan proses pengamplasan. Foto: Dika Ekwan W, 2020

Kiri proses pelapisan warangka menggunakan *coating spray,* kanan proses mengkilapkan *warangka / kowak.*
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

b. Landean atau *Gagang* (*Hulu*/*Tangkai*)

Landean merupakan bagian pegangan pada *warangka/kowak* dan biasanya dilengkapi *ali* atau *cincin* penghias berbahan logam atau kayu. Pada kujang wayang *pandhawa* bahan yang digunakan untuk *landean* adalah tanduk rusa dan kayu ebony.*Landean* tanduk rusa dengan ukiran motif *buto* atau *raksasa* dihias *cincin* dari bahan kuningan, *landean* ukiran motif naga dihias kayu kemuning dan kayu ebony, dan *landean* ukiran motif singa dihias kayu kemuning dan ebony sedangkan *landean* dari bahan kayu disebut *landean tapal kuda* yang dihias dengan kayu kemuning dan kayu ebony. Pembuatan *landean* dibantu oleh wayan tegal seorang ahli *mranggi landean* dari Bali. Pembuatan *landean* diawali dengan menggambar sketsa sesuai dengan konsepnya kemudian mulai proses pembentukan setelah selesai di bor sesuai dengan ukuran pesi kujang lalu di finishing. Untuk handle bahan tanduk cukup dibersihkan dari debu yang melekat dan diamplas pada bagian kayu kemuning dan ebony. Sedangkan handle bahan kayu ebony melalui tahap pengamplasan, pelapisan menggunakan clear dan yang terakhir adalah penggosokan menggunakan *rubber compound* untuk mengkilapkan *landean*nya.

Kiri proses pembentukan *landean* tapal kuda, kanan detail kayu hias ebony dan kemuning. Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Merangkai *Waruga* dengan Warangka/ *Kowak dan Landean*

Merangkai merupakan tahap untuk menyatukan semua hasil karya seni meliputi *waruga, kowak dan landean.*

. Kiri proses pemasangan *landean*, kanan pemasangan *waruga* kujang.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Hasil Karya

Karya 1 "Kujang Wayang Yudhistira"

Karya pertama adalah kujang wayang yudhistira dibuat dari bahan besi plat dengan berat 1,5 kg dan lembaran nikel dengan berat 2 ons. Ukuran besi plat 7,5 cm x 4 cm x 1,5 cm. Kedua logam tersebut disatukan pada proses penempaan yang menghasilkan pamor dwi warna *wos wutah* dan *pedaringan kebak*. Pada

bagian wajah dibuat motif wajah Yudhistira dengan cara digergaji menggunakan gergaji emas nomor 3L. Untuk bagian *tonggong*/ punggung terdapat *rigi* dan mata/*panon* berjumlah lima. *Waruga* bagian bawah terdapat *tadah* (depan), *taji /jalu* pada bagian belakang dan bawah *tadah*.

Karya 1 Kujang Wayang Yudhistira.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020.

Perabot yang digunakan pada bilah kujang wayang Yudhistira yaitu *kowak*/*warangka* dan *landean*/*gagang*. *Kowak* dibuat dari bahan kayu jati gembol *serat mubyar*. Bentuk *Kowak* menyesuaikan dari bentuk kujang wayang Yudhistira dengan teknik finishing pelapisan warangka menggunakan *coating spray*, untuk mengkilapkan *kowak* menggunakan *compound* dengan cara digosokkan sampai mengkilap. *Landean/gagang* pada bagian pegangan *waruga* dibuat dari bahan tanduk rusa dengan ukiran motif *buto*/*raksasa* dan dihias *cincin* kuningan.

Waruga kujang wayang Yudhistira memiliki makna simbolik sebagai kewibawaan, adil, kepemimpinan. Dapat dilihat pada karakter tokoh wayang Yudhistira pada cerita pewayangan. Sedangkan untuk *Kowak* yang dibuat dari bahan kayu jati gembol *serat mubyar* memiliki makna sebagai kesejatian hidup dan keteguhan. *Landean/gagang* tanduk rusa dengan ukiran motif *buto*/*raksasa* melambangkan sigap, cekatan dan *buto* merupakan simbol kekuatan dan kesaktian.

Kujang wayang Yudhistira memiliki makna simbolik sebagai pemimpin yang adil dan berwibawa serta teguh pendiriannya dan memiliki kekuatan yang luar biasa sebagai anak pertama. Diharapkan kepada pemilik kujang wayang Yudhistira ini mampu menjadikan pribadi yang baik sesuai nilai-nilai simbolik tokoh wayang Yudhistira tersebut dan selalu patuh terhadap ajaran sang pencipta.

Karya 2 “Kujang Wayang Bhima”

Karya 2 Kujang Wayang Bhima.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Karya kedua adalah kujang wayang bhima dibuat dari bahan besi plat dan nikel dengan ukuran 7,5 cm x 4 cm x 1,5 cm dengan teknik tempa untuk menyatukan kedua logam tersebut dan dihasilkan *pamor dwi warna wos wutah* dan *pedaringan kebak*. Pada bagian

wajah kujang wayang bhima dibuat motif wajah tokoh wayang bhima dengan cara digergaji menggunakan gergaji emas nomor 3L. Bahan *kowak/warangka* yang digunakan kayu jati gembol *serat mubyar*, yang memiliki corak serat yang indah. Bahan *landean /gagang* yang digunakan adalah tanduk rusa dengan ukiran motif *naga* yang dihias kayu kemuning dan kayu ebony berwarna putih dan hitam sebagai penyekat antara *waruga* dengan *landean*.

Waruga kujang wayang bhima terdapat tiga bagian yaitu atas meliputi wajah, tengah terdapat *rigi* dan *mata*/*panon* pada *tonggong*/punggung dan bagian bawah terdapat *tadah*, *taji* dan *methuk*. *Waruga* kujang memiliki makna simbolik sebagai kehebatan, kedahsyatan, dan kesetiaan sesuai dengan karakter tokoh wayang bhima pada cerita pewayangan, dan memiliki kuku yang sangat kuat yaitu kuku *pancanaka*. *Landean* dengan ukiran motif naga sebagai simbol dari kebenaran, kekuatan, dan kemakmuran.

Makna simbolik yang terdapat pada kujang wayang bhima yaitu pribadi yang memiliki jiwa kesetiaan, hebat, kuat, dan mengedepankan kebenaran dan kemakmuran bagi pengikutnya. Diharapkan bagi pemilik kujang wayang bhima mampu menjadi pribadi yang berjiwa setia, kuat dan mampu menjadikan pengikutnya makmur serta menjunjung tinggi nilai kebenaran dalam kehidupannya.

Karya 3 "Kujang Wayang Arjuna"

Karya ketiga adalah kujang wayang arjuna yang dibuat dengan bahan besi plat dan nikel dengan ukuran 7,5 cm x 4 cm x 1,5 cm. Disatukan dalam teknik tempa logam yang menghasilkan *pamor dwi warna wos wutah* dan *pedaringan kebak* pada karya ini. Pada *waruga* karya ketiga ini terdapat detail wajah tokoh wayang arjuna yang dibuat dengan teknik *karawang*, bagian *tonggong*/punggung terdapat *rigi* dan *mata*/*panon* dengan jumlah lubang 5. Pada bagian bawah terdapat *tadah*, taji motif godongan pada bagian belakang dan *methuk*. Perabot yang digunakan adalah *kowak/warangka* dari bahan kayu jati gembol *serat mubyar* dan *landean*/*gagang* dari bahan tanduk rusa ukiran motif *singa* dan dihias *ali* dari bahan kayu kemuning dan kayu ebony.

Karya 3 Kujang Wayang Arjuna.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Waruga kujang wayang arjuna memiliki makna simbolik sebagai tokoh yang tampan, jujur dan ahli bertapa serta memiliki kegemaran berburu dihutan. *Landean*/*gagang* dari bahan tanduk rusa ukiran motif singa memiliki makna sebagai seorang pemimpin yang cekatan, tangguh dan disegani. Seperti pada cerita pertempuran Bharatayudda, arjuna berperang melawan musuh dari pihak *korawa* dan berhasil membunuh Bisma dan Karna dengan panahnya.

Makna simbolik yang terdapat pada kujang wayang arjuna adalah sebgai tokoh atau pemimpin yang tangguh, disegani dan memiliki kelebihan pada ketampanan wajah harus selalu ingat dengan kewajibannya sebagai manusia yang senantiasa berhubungan dengan sang pencipta. Diharapkan kepada pemilik kujang wayang arjuna memiliki sifat dan karakter sebagai seorang pemimpin yang memiliki wajah tampan, jujur, dan hendaklah ingat selalu dengan sang pencipta. Serta mampu menjadi pemimpin yang cekatan dalam melaksanakan tugas dan disegani oleh pengikutnya.

Karya 4 "Kujang Wayang Nakula"

Karya 4 Kujang Wayang Nakula.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Karya keempat adalah kujang wayang nakula yang dibuat dari campuran logam besi dan nikel dengan teknik tempa logam pada proses penyatuannya. Penempaan logam tersebut bertujuan untuk menyatukan besi dan nikel menghasilkan *pamor* dwi warna wos wutah dan *pedaringan kebak*. Untuk ukuran bahan besi plat 7,5 cm x 4 cm x 1,5 cm dan ukuran nikel menyesuaikan ukuran besi plat tersebut.

Waruga kujang wayang nakula terdapat motif wajah tokoh wayang nakula dengan teknik kerawang pada bagian atas. Bagian tengah terdapat *tonggong*/punggung dengan *rigi* dan mata/*panon* jumlah lubang 5. Pada bagian bawah terdapat *tadah*, *taji* dan *methuk*. *Waruga* kujang wayang nakula memiliki makna simbolik sebagai tokoh yang taat, setia dan ahli menyembuhkan penyakit dikenal pada istilah jawa *nyepuhi* serta memiliki kelebihan dalam hal mengingat segala sesuatu atau disebut dengan *tengen*.

Perabot yang digunakan *kowak*/*warangka* dibuat dari bahan kayu jati gembol *serat mubyar* dengan tenik *tengkepan*. *Landean/gagang* dibuat dari bahan kayu ebony dan dihias dengan kayu kemuning disebut sebagai *tapal kuda*. Yang memiliki makna sebagai pelindung.

Makna simbolik pada kujang wayang nakula adalah tokoh yang berwatak taat terhadap sang pencipta, setia, menjadi panutan, dan selalu melindungi. Diharapkan kepada pemilik kujang wayang nakula mampu menjadi pribadi yang taat terhadap keyakinannya, setia kepada orang sekitarnya, selalu memperhatikan dan mengingat hal-hal yang ada disetiap perjalanan hidupnya dan mampu menjadi tokoh yang melindungi pengikut maupun orang sekitar yang segan terhadapnya.

Karya 5 "Kujang Wayang Sadewa

Karya 5 Kujang Wayang Sadewa.
Foto: Dika Ekwan Widayat, 2020

Karya kelima adalah kujang wayang sadewa yang dibuat dari bahan besi plat dan nikel ukuran 7,5 cm x 4 cm x 1,5 cm. Dengan teknik tempa logam sebagai penyatu kedua jenis logam yang menghasilkan *pamor dwi warna, kulit semangka* dan *pedaringan kebak*. Pada bagian *waruga* kujang terdapat wajah wayang nakula yang dibuat dengan teknik

kerawang, bagian *tonggong*/punggung terdapat *rigi* dan mata/*panon* dengan jumlah lubang 5. Makna simbolik dari *waruga* kujang sadewa yaitu sebagai tokoh yang bijak, dan cerdas bahkan lebih bijak dari kakak sulungnya, serta mempunyai keahlian dalam hal meramal.

Perabot yang digunakan adalah *kowak/ warangka* dari bahan kayu jati gembol *serat mubyar* dengan teknik tangkepan. *landean*/ *gagang* dibuat dari bahan kayu ebony dan dihias dengan kayu kemuning disebut sebagai *tapal kuda*. Yang memiliki makna sebagai pelindung.

Makna simbolik pada kujang wayang sadewa adalah tokoh atau pemimpin yang memiliki sifat yang bijak, cerdas dan menjadi pelindung serta ahli dalam menyampaikan keputusan kepada pengikutnya. Diharapkan bagi pemilik kujang wayang sadewa mampu menjadi pemimpin yang bijaksana dalam mengambil keputusan, cerdas dalam segala bidang dan menjadi pelindung yang setia terhadap pengikutnya.

C. SIMPULAN

Ide atau gagasan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah kujang wayang dan tokoh wayang *pandhawa*. Dari kedua ide tersebut divisualisasikan dalam bentuk kujang wayang *pandhawa* yang terdiri dari *kujang wayang Yudhistira, kujang wayang Bhima, kujang wayang Arjuna, kujang wayang Nakula, kujang wayang Sadewa*. Kujang wayang secara umum diciptakan sebagai pusaka agung yang memiliki nilai makna sebagai simbol dari kesuburan yang dapat dilihat pada *kujang wayang dewi sri* atau dewi kesuburan.

Proses penciptaan karya seni kujang wayang *pandhawa* dilakukan dengan berbagai tahap, antara lain tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Proses tersebut menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan karakteristik yang kuat yang dapat menimbulkan emosi estetis terhadap pengamat dan penikmat. Penciptaan kujang wayang *pandhawa* berdasarkan pengalaman estetetis sehingga menampilkan karya seni yang original. Penciptaan kujang wayang *pandhawa* selain menjadi benda seni yang indah juga memiliki nilai dan makna yang mendalam bagi pemilik dan penikmat.

Penciptaan karya seni kujang wayang *pandhawa* pada tugas akhir ini memiliki makna bahwa *pandhawa* merupakan penggambaran tokoh karismatik dari berbagai nilai baik, hampir keseluruhan nilai kebaikan terkandung dalam tokoh wayang *pandhawa*. Serta memiliki kemampuan dalam berbagai bidang sesuai keahlian masing-masing tokoh wayang *pandhawa*.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki Teguh Yuwono. 2013. *Kujang Jejak Pesona Budaya Sunda*. PT. Kristari Indonesia.

B. M. Goslings. 1938. *De Wajang op Java en op Bali in het verleden en het heden,* J. M. Meulenhoff-Uitgever- Amsterdam

Dr. Liaw Yock Fang. 2011. *Sejarah Kesustraan Melayu Klasik*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia Anggota IKAPI DKI Jakarta.

Gea O.F. Parikesit & Indraswari Kusumaningtyas. 2018. *Engineering Design and analysis In The Art Of Wayang Kulit*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Gustami, SP, 2007, Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia, Yogyakarta: Pratista.

Haryono Haryoguritno, 2006, Keris Jawa antara Mistik dan Nalar, PT. Indonesia Kebanggaanku Jakarta – Indonesia.

Harimurti Kridalaksana, dkk. 2001. *Wiwara Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

J.J Ras. 2014. *Maatschappij en Letterkunde op Java (Masyarakat dan Kesusastraan di Jawa)*. Diterjemahkan oleh Prof. Dr. Achadiati Ikram. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor indonesia Anggota IKAPI DKI Jaya.

Kuntadi Wasi Darmojo, 2013, Keris Jawa Kamardikan (teknik, bentuk, fungsi, dan latar belakang penciptaan), Tesis, Surakarta: Pasca Sarjana ISI.

Pandam Guritno. 1988. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, UI-press.