

Integrasi Teknik Tradisional dan Modern dalam Desain Souvenir Tokoh Wayang Orang Surakarta

Agus Ahmadi^{a.1*}, Devi Nirmala Muthia Sayekti^{a.2}

^aSenjata Tradisional Keris, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Insitut Seni Indonesia Surakarta

¹agusahmadi@isi-ska.ac.id, ²devinirmala@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini merupakan hasil penelitian terapan yang bertujuan untuk menghasilkan karya *souvenir* kreatif dengan dasar ide dan desain dari patung wayang orang di Kota Surakarta. Sejumlah patung wayang diseleksi dari bahan batu atau beton yang tergolong unik, keberadaannya sudah lama, dan berlokasi di jalan raya yang dikenal luas oleh masyarakat. Hasil seleksi tersebut selanjutnya diwujudkan menjadi karya souvenir berbahan utama kulit dan kain. Teknik yang digunakan adalah teknik tatah, sungging, dan turunannya seperti menggunakan teknik fotografi maupun desain digital. Selanjutnya produk *souvenir* baru ini dicetak menggunakan teknik printing modern. Metode penelitian terapan ini menggunakan pendekatan hermeunitik, yang menganalisis seni dengan cara mengobservasi seni itu sebagai fenomena yang berkembang dalam konteks sosial budaya, menguraiakan proses berkarya seni secara tekstual dan kontekstual. Target khusus dari penelitian terapan ini adalah peningkatan kualitas dan keberagaman produk *souvenir*, selanjutnya akan dilakukan uji coba pemasaran *souvenir* di lokasi wisata yang berada di Surakarta.

ABSTRACT

This article is the result of applied research aimed at producing creative souvenir works based on the idea and design of human wayang sculptures in the city of Surakarta. A number of wayang sculptures were selected from unique stone or concrete materials, which have long been in existence and are located on roads widely known by the public. The selected results are then realized into souvenir works made primarily of leather and cloth. The techniques used include carving, painting, and their derivatives such as using photography or digital design techniques. Furthermore, these new souvenir products are printed using modern printing techniques. This applied research method employs a hermeneutic approach, which analyzes art by observing it as a phenomenon evolving within the socio-cultural context, dissecting the process of artistic creation textually and contextually. The specific target of this applied research is to enhance the quality and diversity of souvenir products, followed by testing the marketing of souvenirs at tourist locations in Surakarta

Kata Kunci

Patung
Wayang,
Souvenir, Tatah
Sungging,
Desain Digital.

Keywords

Wayang
Sculpture,
Souvenir,
Carving and
Painting, Digital
Design.

1. Pendahuluan

Kota Surakarta merupakan sebuah kota yang kerap diberi makna sebagai kota budaya Jawa Tengah. Hal ini disebabkan oleh banyaknya perkembangan seni tradisional Surakarta yang telah mendunia, salah satunya adalah seni wayangnya. Sejak 7 November 2003 sendiri, seni wayang sendiri telah diakui oleh UNESCO sebagai 'Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity'. Lalu apa kaitannya dengan Surakarta? Menurut Soedarsono (2002), sejak tahun 1950 - 1960an, di sepanjang Pulau Jawa terdapat tiga puluh kelompok wayang orang yang unjuk kebolehan setiap malamnya. Namun seiring berjalannya waktu, jumlah tersebut terus menurun dan hanya menyisakan tiga grup wayang orang saja. Tiga kelompok wayang orang itu adalah Sriwedari di Surakarta, Wayang Orang Bharata di Jakarta, dan Wayang Orang Ngesti Pandowo di Semarang.

Sebagai salah satu kota yang masih menjaga eksistensi kelompok wayang orangnya, Surakarta membutuhkan ragam hias *souvenir* yang merepresentasikan seni budaya ini. Urgensi ini juga tidak bisa dilepaskan dari sejarah perkembangan Wayang Orang Sriwedari di Surakarta. Seperti yang ditulis oleh Azhari (2014), keberadaan Wayang Orang Sriwedari dimulai dari seni istana hingga akhirnya terus berkembang menjadi seni komersial. Sebelumnya, hingga tahun 1895, wayang orang merupakan pertunjukan di dalam istana. Di Surakarta sendiri, wayang orang dijadikan sebagai seni pertunjukan yang disuguhkan untuk tamu-tamu istana pada masa pemerintahan Sri Mangkunegara V. Namun, di masa pemerintahan Sri Mangkunegara VI, ekonomi istana mengalami penurunan hingga akhirnya para abdi dalem yang sebelumnya menjadi para pemain wayang orang pun diberhentikan dan pulang kampung mereka masing-masing. Para pemain

istana inilah yang kemudian memutuskan untuk membuat perkumpulan wayang orang di luar istana.

Meski terus mencari formula strategi yang pas untuk menghadapi dinamisnya perubahan zaman, sebagai penulis harus tetap mengapresiasi bagaimana teguhnya Wayang Orang Sriwedari hingga bisa tetap eksis sampai hari ini. Mengutip data dari laman BPS, tren jumlah wisatawan Nusantara pada tahun 2013 - 2015 masih mengalami peningkatan seperti yang tertuang pada tabel berikut:

Objek Wisata	Objek Wisata (Jiwa)					
	Wisatawan Mancanegara			Wisatawan Nusantara		
	2013	2014	2015	2013	2014	2015
Kraton Kasunanan	1504.00	5251.00	522.00	66652.00	63410.00	79741.00
Kraton Mangkunegaran	19650.00	19934.00	11398.00	17678.00	24720.00	12036.00
Museum Radya Pustaka	520.00	686.00	727.00	6996.00	7750.00	19400.00
THR Sriwedari	288.00	782.00	1544.00	1541665.00	2482022.00	2173767.00
Wayang Orang Sriwedari	250.00	169.00	163.00	29644.00	31094.00	32085.00
Museum Batik	73.00	34.00	48.00	355798.00	308916.00	279976.00
Taman Satwataru Jurug	1220.00	1759.00	1899.00	109417.00	13275.00	12597.00
Taman Balekambang	-	7.00	-	326338.00	305295.00	332503.00

Tabel 1: Jumlah Wisatawan Wayang Orang Sriwedari

(Sumber: <https://surakartakota.bps.go.id/indicator/16/49/1/objek-wisata.html> dikutip dari data BPS diakses pada 31 Januari 2024)

Menurut data di atas, penulis masih melihat bahwa keberadaan wayang orang di Surakarta masih mendapat hati di tengah masyarakat. Selain itu, eksistensi wayang orang sendiri masih menjadi salah satu daya tarik wisatawan ketika berkunjung ke Surakarta. Bahkan, pemerintah kota setempat mencoba menghadirkan representasi wayang orang melalui moda transportasi

umum Batik Solo Trans (BST). Dilansir laman News Real, seorang Dosen DKV dari ITTP Purwokerto bernama Damar Tri Afrianto mengamati bahwa inovasi tampilan BST dengan menampilkan tokoh-tokoh wayang orang dimahfumi sebagai sebuah praktik identifikasi dan deferensiasi dalam proses branding identitas Kota Surakarta. Meski begitu, Damar Tri Afrianto juga menyampaikan sarannya agar proses alih wahana ini tetap memperhatikan beberapa hal ketika membawa aspek ketradisionalannya agar meminimalisir resiko disruptif nilai tradisi.

Daya pikat atas eksistensi wayang orang sebagai sebuah karya seni untuk dialihwahanakan pada patung sendiri juga sudah mewujud di beberapa lokasi di sudut Kota Surakarta. Oleh sebab itu, bila representasi gambaran wayang orang ini akan dialihmediakan lagi ke dalam bentuk *souvenir* bagi wisatawan, maka diperlukan proses riset yang memperhatikan sejumlah aspek. Seperti yang diketahui ketahu bersama, aspek pariwisata memiliki peranan penting dalam pembangunan ekonomi di suatu daerah, bahkan negara. Namun, ketika membawa nilai-nilai tradisi, maka proses riset dalam meninjau aspek teks dan konteksnya tetap diperlukan untuk meminimalisir resiko disrupsi nilai.

Untuk itulah penelitian ini dilakukan untuk selanjutnya menghasilkan luaran berupa prototipe *souvenir* dengan dasar ide kreasi dari patung wayang orang yang ada di Surakarta. Beberapa penelitian terkait wayang orang dengan beragam perspektif pada dasarnya telah dilakukan oleh sejumlah peneliti. Salah satu penelitian yang telah mengobservasi kondisi wayang orang dalam konteks perubahan tren ekonomi adalah penelitian dari Lanjari (2019). Penelitian tersebut, Lanjari melakukan pengamatan berbasis studi kasus atas fenomena wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang yang sudah di dalam fase hidup segan mati tak mau. Karakteristik manajemen seni pertunjukan yang masih bersifat tradisional dan berbasis kekeluargaan tanpa modifikasi

yang menyesuaikan perubahan zaman membuat kondisi keuangan wayang orang di Semarang ini semakin memprihatinkan.

Kasus serupa juga menjadi perhatian dalam subjek penelitian yang dilakukan oleh Angelina et al. (2022). Angelina, Marisa, Nisa, & Septemuryantoro juga melihat kegelisahan yang sama atas kondisi wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang. Tidak seperti di Surakarta, kondisi wayang orang di Semarang sangat kurang diminati oleh masyarakat setempat. Padahal dalam tulisan Angelina et al. (2022), wayang orang Ngesti Pandhawa ini jika dikelola dengan optimal dan mendapat perhatian khusus dari pemerintah akan memberikan potensi untuk menarik minat wisatawan yang hendak berkunjung ke Kota Semarang.

Penelitian selanjutnya adalah tulisan dari Dewanggi, Suwardikun, & Tohir (2019) yang melihat potensi Wayang Orang Sriwedari yang bisa menjadi pemelihara kebudayaan Jawa. Selaras dengan penelitian dari Angelina et al. (2019), tulisan dari Dewanggi, Widiatmoko Suwardikun, and Tohir (2019) juga mengangkat keresahan yang sama atas menurunnya minat generasi muda untuk menyaksikan dan mengapresiasi penampilan wayang orang Sriwedari Surakarta. Penulis menggunakan pendekatan fenomenologi, Dewanggi bersama rekan-rekannya mengidentifikasi bahwa pada dasarnya ajaran-ajaran yang biasanya diselipkan dalam penampilan wayang orang sebenarnya bisa menjadi guardian atau pelindung generasi muda dari pergeseran nilai dan tren yang semakin hari dinilai meresahkan banyak guru dan orang dewasa lainnya. Pasalnya, kisah-kisah yang dibawakan dalam wayang orang sarat makna untuk menjadi tontonan sekaligus tuntunan. Oleh sebab itu, penelitian ini memotivasi agar ada semangat untuk membuat sejumlah strategi agar wayang orang bisa diminati oleh generasi muda hari ini.

Narasi yang lebih lengkap pun dipaparkan dalam penelitian dari Nur Fitria (2023). Melalui tulisannya, Nur Fitria menjabarkan hasil pengamatannya selama 6 bulan terkait kondisi yang kini terjadi pada Wayang Orang Sriwedari. Nur Fitria (2023) menyatakan bahwa eksistensi wayang orang Sriwedari sampai hari ini masih bertahan karena keterlibatan dari berbagai pihak, salah satunya adalah pemerintah kota, khususnya di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta. Oleh sebab itu, meski pengunjung tidak selalu penuh, namun secara kontinyu, pagelaran wayang orang Sriwedari tetap hadir bahkan di masa pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, eksistensi dari wayang orang di Surakarta sendiri masih membutuhkan dukungan dari berbagai pihak agar bisa tetap lestari dalam menghadapi dinamika perubahan zaman.

Penelitian ini sendiri, penulis telah melakukan sejumlah pengamatan di lapangan bagaimana peran pemerintah dalam upaya pelestarian seni wayang orang di Surakarta. Salah satunya adalah dengan membangun sejumlah patung wayang orang di beberapa titik strategis di Kota Surakarta dan menampilkan tokoh-tokoh wayang orang di badan busway Surakarta yang biasa dikenal dengan Batik Solo Trans. Upaya-upaya ini tentunya tidak bisa berhenti di situ saja, tetapi juga butuh diteruskan melalui bentuk komoditas lain yang sekiranya bisa didistribusikan lebih meluas dengan sasaran pengunjung dari luar kota Surakarta.

Atas dasar pemikiran itulah penelitian terapan ini penulis lakukan. Penulis mencoba melakukan inovasi untuk menggabungkan antara nilai tradisi yang dibawa melalui tokoh-tokoh wayang orang dengan teknik-teknik kebaruan melalui inovasi desain digital yang mewujud dalam karya *souvenir*. Penggabungan dua hal ini tentu tidak dilakukan secara banal dan serampangan. Peneliti mencoba mengumpulkan sejumlah tinjauan visual

untuk selanjutnya dikaji ulang, lalu memasuki tahap desain, dan kemudian diterapkan dalam bentuk prototipe karya *souvenir* yang sekiranya siap diproduksi massal dan dipasarkan kepada masyarakat luas.

Melalui gagasan tersebut, penulis mencoba merumuskan pertanyaan penelitian terkait bagaimana inovasi antara nilai tradisi dan kebaruan teknologi diintegrasikan untuk mewujudkan *souvenir* wayang orang Surakarta?

2. Metode

Penelitian Terapan ini dilakukan di wilayah Kota Surakarta yang terdapat patung-patung Wayang Orang yang berlokasi di pusat keramaian, lokasi wisata dan di dekat Jalan Raya. Peneliti juga melakukan pengamatan langsung di lokasi penjualan *souvenir* di dekat Keraton Surakarta dan Artshop Pareanom di Keraton Mangkunegaran. Tahapan penelitian yang berkisar tentang seni tradisi dan pengembangannya maka metodenya menggunakan pendekatan hermeunitik, yang menganalisis seni dalam antropologi seni. Secara khusus penelitian dilakukan dengan cara melihat seni itu sebagai fenomena yang berdiri sendiri dan dalam konteks sosial budaya di mana seni tersebut muncul dan hidup. yang berarti memandang seni secara tekstual dan kontekstual.

Penciptaan karya seni berupa karya kriya inovasi *souvenir* yang berdasarkan bentuk Patung Wayang Orang, sebagai obyek penelitian akan diinterpretasi, dikomparasi, dan dianalisa bentuk tokoh yang sama antara wujud Wayang Orang dan Wayang Kulit. Secara teori, penelitian ini juga mempertimbangkan hubungannya dengan seni budaya Jawa, nilai filosofis, dan estetika wayang sebagai dasar inovasi pengembangan berkarya seni rupa (*souvenir*).

Untuk mendukung mengenai sumber data dalam penciptaan seni akan dilakukan penggalian data yang meliputi: Data literatur yang berupa jurnal artikel ilmiah, buku teks, media massa, data online dan sumber tertulis lainnya

yang berkaitan dengan konteks penelitian. Sedangkan narasumber akan dipilih beberapa orang yang memahami keberadaan wayang orang di Sriwedari, tokoh budayawan, dan praktisi pariwisata yang terkait.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur, studi pustaka dan studi lapangan. Peneliti datang ke lokasi tempat Patung Wayang Orang untuk melakukan observasi, pemotretan langsung terhadap obyek terpilih, wawancara narasumber, pendokumentasian, dan pencatatan, yang dipandang perlu. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus, menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen. Hal ini dilakukan sampai dengan keterangan yang dicari sudah lengkap. Untuk mengetahui makna dari simbol aneka bentuk Patung Wayang dengan digali berdasar data pustaka yang ada dan wawancara kepada pihak terkait.

Penulis akan membuat inovasi pengembangan pola patung wayang, sedangkan untuk penerapannya dengan teknik tatah dan sungging, akan dipilih perajin yang trampil. Perancangan atau kreasi desain dan produk *souvenir* yang mengacu bentuk Patung Wayang Orang di kota Surakarta ini, dengan target menghasilkan sejumlah produk *souvenir* unik, dan menarik bagi wisatawan yang berkunjung. Sebuah desain atau rancangan dapat dijelaskan sebagai sebuah usaha untuk memformulasikan unsur fisik yang paling objektif dan merupakan tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia atau memperbaruinya.

Proses penciptaan karya seni dalam penelitian terapan ini juga pengacu pendapat De Witt H. Parker dalam teori “bentuk estetik” menjelaskan enam ciri yang menjadi sifat indah dari estetis umumnya, yaitu *The Principial of Organic Unity* (Asas Kesatuan atau keutuhan), *The Principle of Theme* (Asas Tema), *The Principial of Thematic Variation* (Asas Variesasi Menurut Tema), *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan), *The Principle of Evolution* (Asas

Perkembangan), dan *The Principial of Hierarchy* (Asas Tata Jenjang), (De witt H. Parker dalam (Kartika 2002).

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil dan pembahasan yang penulis dapatkan yakni terkait perkembangan seni wayang orang yang kemudian menginspirasi sejumlah karya patung di beberapa sudut kota Surakarta merupakan pijakan awal peneliti dalam melakukan tinjauan visual. Berikut ini beberapa relief dan patung wayang orang bergaya naturalis yang berlokasi di Taman Cerdas, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta.



Gambar 1: Kumpulan foto patung wayang orang dan relief di Taman Cerdas, Kecamatan Jebres
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

Tinjauan visual selanjutnya adalah gambaran relief wayang yang muncul di pusat perbelanjaan Solo Paragon Mall dan di badan bus kota Surakarta.



Gambar 2: Relief wayang di Solo Paragon Mall dan Tokoh Wayang Orang di Badan Bus Kota
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

Patung wayang orang yang berlokasi di area Sriwedari pun sampai saat ini masih tegak berdiri meski kadang tak terlalu menjadi perhatian khusus oleh pengunjung. Berikut gambar yang bisa ditampilkan.



Gambar 3: Kumpulan foto patung wayang orang di area Sriwedari, Surakarta
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

Ada salah satu patung yang cukup ikonik di Surakarta adalah patung Manahan yang berlokasi di dekat GOR Manahan, Surakarta. GOR Manahan sendiri merupakan salah satu objek kebanggaan Kota Surakarta mengingat gedung olahraga ini sempat menjadi stadion pertama di Indonesia yang digunakan untuk perhelatan akbar event olahraga difabel terbesar di Asia Tenggara yaitu ASEAN Para Games 2011.



Gambar 4: Kumpulan foto Patung Manahan tampak depan dan samping dengan gandewa ke arah barat
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

Sebagai peneliti melihat bahwa eksistensi sejumlah patung wayang orang di Surakarta ini memiliki potensi ekonomi untuk didesain ulang dengan sejumlah inovasi untuk selanjutnya diwujudkan menjadi *souvenir* ragam hias. Sasaran penulis tentu para wisatawan dari luar kota Surakarta, baik dari dalam negeri maupun luar negeri supaya lebih mengenal seni wayang orang, khususnya yang ada di Surakarta.

Berdasarkan pemikiran tersebut yang juga dilengkapi dengan tinjauan visual di atas, penulis mencoba untuk mendesain sejumlah desain karya *souvenir* dalam beberapa sub pembahasan berikut.

a. Kreasi Desain Berdasar Patung Wayang Orang Kresna Memanah

Alasan memilih sosok Kresna yang direpresentasikan dalam patung Manahan (gambar 4) dalam desain pertama ini bukan tanpa alasan. Dalam berbagai catatan dan manuskrip, tokoh Kresna dalam pewayangan baik dalam wayang kulit purwa maupun wayang orang dinarasikan sebagai titisan Dewa Wisnu. Kresna juga merupakan Raja Kerajaan Dwarawati yang merupakan guru dari para tokoh Pandhawa. Sosok Kresna juga dikenal memiliki senjata Panah Cakrabaskara.

Selain itu sosok Kresna sendiri tidak hanya muncul dalam wujud patung Manahan tetapi juga direpresentasikan dalam patung wayang orang yang berlokasi di Sriwedari (gambar 3 paling kanan). Dari hasil penelusuran, keterkaitan antara patung Manahan tidak bisa dilepaskan dari momentum sejarah di mana Kota Surakarta dijadikan sebagai tuan rumah pertama dalam penyelenggaraan PON (Pekan Olahraga Nasional) Indonesia pada tahun 1948 silam. Representasi tokoh Kresna yang sedang memanah merupakan bentuk narasi visual untuk mempertahankan olahraga panahan tradisional.

Penulis mencoba untuk menggabungkan sejumlah elemen yang penulis identifikasi berpeluang untuk membentuk desain baru yang diterapkan dalam sebuah karya *souvenir*. Berikut ini merupakan urutan inspirasi dalam penyusunan sketsa desain wayang orang Kresna memanah untuk diterapkan dalam karya ragam hias *souvenir*.



Gbr. 18. Patung Wayang Kresna dengan busana aslinya, dan Janaka-Srikandi memanah.



Gbr. 19. Kresna dg Senjata Cakra Baskara, Stiker Saraswati Lawu, & Patung Kresna Manah di Bali.



Gbr. 20. Logo KONI, Logo PON XXI DI ACEH-SUMUT 2024, & bentuk Panah Olah Raga.

Gambar 5: Logo Koni, Logo PON XXI di Aceh - SUMUT 2024, dan bentuk panah olahraga
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

Berdasarkan aneka foto diatas digunakan untuk Acuan Pembuatan Sketsa. Berdasarkan hasil sketsa pada kertas A4, selanjutnya dicopy-perbesar pada kertas ukuran A2 (30 x 60 cm). Kemudian menggunakan kertas transparan/tembus sketsa tadi disempurnakan. Hasil dari sketsa yang merupakan gabungan dari beberapa tinjauan visual di atas dapat dilihat melalui gambaran di bawah ini:



Gbr. 21. Hasil tata susun sketsa pakai Leptop. Dan Wayang Orang Kresna untuk Acuan Sungging.



Gbr. 22. Hasil karya desain untuk Pola karya 1: "Panahan dan PON I Solo"

Gambar 6: Desain pola karya 1 (Panahan dan PON I Solo)
(Foto: Agus Ahmadi, 2011)

b. Desain Kreasi Punakawan: Semar, Gareng, Petruk, Bagong

Seperti yang diketahui, tokoh Punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dinilai cukup fenomenal bagi masyarakat Jawa. Sosok Punakawan sendiri memiliki jumlah peran dan fungsi dalam kisah pewayangan. Beberapa di antaranya adalah:

- 1) Sosok Penasehat bagi tokoh-tokoh utama dalam cerita wayang. Mereka dinarasikan memiliki kebijaksanaan untuk memberi petunjuk atau nasehat bagi para sosok ksatria untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan
- 2) Pembawa sensasi humor dalam narasi kisah pewayangan. Meski memiliki sikap yang bijaksana, tokoh-tokoh Punakawan diceritakan

juga mempunyai sisi lucu dan tingkah yang kocak. Hal inilah yang membuat sosok Punakawan cukup dikenal oleh masyarakat Jawa.

- 3) Wakil Rakyat Jelata. Seperti yang telah diketahui, sosok-sosok dalam Punakawan merupakan representasi dari rakyat jelata yang datang dari masyarakat kelas bawah. Oleh sebab itu, kisah-kisah mereka dekat dengan sisi kearifan lokal dan kebijaksanaan yang didapat dari pengalaman hidup yang sederhana.

Beragam pertimbangan tersebut, penulis mencoba untuk membuat sketsa desain yang menggabungkan sosok-sosok Punakawan yang diintegrasikan dengan gambaran Relief Candi Sukuh. Gambaran sketsa tersebut dapat dilihat melalui tahapan visual berikut ini:



Gbr. 26. Acuan dasar adegan Punakawan dikreasi, digabungkan dengan gambar kanan.
Kanan: Hasil sunggung di kain karya Agus Ahmadi kreasi berdasar Relief Candi Sukuh.



Gbr. 27. Hasil Kreasi Desain untuk Pola Karya 2 Sunggung pada kain.

Gambar 7: Sketsa Punakawan dan Relief Candi Sukuh, diambil dari tangkapan layar laporan penelitian
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)

c. Desain Kreasi Adegan Patung Wayang Bima yang Melawan Naga

Sosok Bima dalam pewayangan sudah dikenal sebagai tokoh ksatria yang sangat pemberani. Karakter dari Bima sendiri digambarkan cukup kuat sebagai lelaki yang memiliki kekuatan fisik yang luar biasa. Musuh-musuh Bima dianggap memiliki kekuatan yang luar biasa, namun Bima dinarasikan sebagai tokoh yang kuat dan cakap dalam bertempur. Hal ini dikarenakan kelebihan Bima yang ahli dalam seni bela diri dan juga strategi pertempuran.

Musuh-musuh Bima sendiri di sepanjang tokoh pewayangan memiliki beragam sifat dan karakteristik khusus. Namun yang hendak diangkat dalam desain ini adalah karakter Bima yang tengah melawan makhluk naga. Sosok Bima yang tengah melawan naga sendiri mewujudkan dalam sebuah patung yang sempat penulis ambil gambarnya seperti berikut:



Gb. 28. Patung "Bima-Naga" yang dibangun di Gilingan, Solo, sebelah timur Terminal Tirtonadi, Solo dengan tinggi sekitar 5 meter.



Gbr. 29. Adegan Bima & Naga bagian dari cerita Pewayangan "Dewa Ruci" itu banyak sekali digambarkan dalam buku wayang, dilukis dan ditatah / disungging pada kulit.

Gambar 8: Kumpulan tinjauan visual sosok Bima yang melawan Naga
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)

Gambaran tokoh Bima ini pada kemudian penulis coba gabungkan dengan motif gunung. Motif gunung sendiri seperti yang diketahui bersama merupakan aspek penting dalam seni wayang. Dalam pagelaran wayang, gunung muncul biasanya untuk menandakan pemisah antar babak. Selain itu, dalam beberapa kajian, visual gunung ini juga memiliki makna sebagai simbol kosmologi atau representasi alam semesta. Sejumlah tokoh ahli juga menilai bahwa keberadaan gunung dalam pandangan spiritual dianggap memiliki kekuatan magis untuk memberikan perlindungan dan membawa keharmonisan. Sifat-sifat inilah yang menurut analisis penulis selaras dengan sifat-sifat dari tokoh Bima. Dua karakter ini coba penulis integrasikan dalam desain *souvenir* seperti berikut:



Gbr. 30. Lukisan Bima-Naga, model tataan wayang Budha dan motif tataan Bima Muda (Bratasena, Jagalabila) sebagai dasar ide untuk pembuatan Kreasi Desain karya souvenir.



Gbr. 31. Hasil desain / pola Karya 3 dengan ukuran: 40 cm x 60 cm, akan diterapkan pada kulit. Bentuk patung dikreasi dengan busana gaya Wayang Orang digabung dengan motif Gunung.

Gambar 9: Lukisan Bima dan Naga, serta hasil desain atau pola karya ke 3
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)

Seluruh sketsa tersebut tentunya perlu dipaparkan lebih rinci terkait teknik pembuatannya di mana dalam penelitian ini, penulis mencoba melakukan inovasi antara teknik tatah, sungging, dan desain digital. Tiga teknik tersebut penulis pilih bukan tanpa alasan. Teknik tatah dan sungging yang dekat dengan sisi tradisional yang mengedepankan aspek kreasi *handmade* penulis coba selaraskan dengan perkembangan zaman melalui desain digital.

Motivasi penulis yang juga ingin mengangkat eksistensi Wayang Orang Surakarta melalui karya *souvenir* ini tercermin dalam proses pemilihan teknik pembuatan karya. Target pasar penulis tentu bukan hanya generasi mapan dan lanjut usia yang mungkin memang sudah menjadi penggemar dari wayang orang itu sendiri. Lebih dari itu, penulis juga mencoba untuk menyasar ketertarikan anak muda (generasi milenial dan gen Z) untuk ikut membangun kesadaran dalam pelestarian eksistensi wayang orang, khususnya wayang orang Surakarta.

Untuk lebih detilnya, berikut penulis coba paparkan poin demi poin tahapan penulis dalam membuat karya *souvenir* pada desain yang pertama (Desain Patung Wayang Orang Kresna Memanah):

- 1) Merumuskan acuan untuk ide karya penciptaan untuk penelitian terapan.
- 2) Memahami tentang acuan patung Wayang Orang di Solo.
- 3) Memilih patung yang menarik dan cocok untuk diterapkan pada *souvenir*.
- 4) Mencari gagasan lewat gambar-gambar sketsa, menyempurnakan bentuk pola dasar tokoh wayang yang diangkat menggunakan pensil.
- 5) Pembuatan pola untuk acuan sunggingan pada kertas roti/ transparan.
- 6) Menyiapkan kain, alat lukis dan bahan sungging warna cat akrilik.

-
- 7) Mengolah kain mori putih dengan dioles dengan lim kayu Fox.
 - 8) Pola pada kertas hasil desain, dipindah pada kain sesuai ukurannya.
 - 9) Pewarnaan awal dilakukan dengan menerapkan warna putih pada motif tertentu yang nantinya digradasi atau tingkatan warna.
 - 10) Penyempurnaan sunggingan untuk tokoh wayang, busana, muka dan badannya.
 - 11) Memberi motif *cawen* (garis-garis kecil) sebagai penyempurnaan isian motif.
 - 12) Melakukan pewarnaan seluruh motif hias pendukungnya, selain tokoh wayang.
 - 13) Setelah sunggingan pada kain telah selesai, disiapkan kain polos untuk pelapis belakangnya dan mencari motif batik untuk plisir/frame yang dirasa tepat.
 - 14) Untuk motif batik ini penulis ke Pasar Beteng Solo, mencari dan memilih motif batik kotak-kotak untuk plisir atau hiasan tepinya.
 - 15) Selanjutnya dipotong memanjang, dan dijahit dengan mesin jahit untuk disatukan dengan batik dan kain polos sebagai pelapis belakangnya.
 - 16) Penyiapan kayu, diukur, dipola, dipotong dengan gergaji dan dihaluskan.
 - 17) Pemasangan frame pada hiasan dinding, dengan ditambahkan sebagai hiasan penggantung dari kayu dipasang pada bagian atas dan bawahnya.
 - 18) Melakukan finishing pada frame kayu dengan diwarnai cat kayu warna hitam. Model karya *souvenir* untuk hiasan dinding ini, dengan adanya penggantung kayu ini supaya dapat digulung, dan mempermudah pembawaannya, dibandingkan dengan hiasan yang dipigura bentuk segi empat pada umumnya.

Seluruh perjalanan panjang proses tersebut kemudian penulis uji cobakan untuk direproduksi dengan teknik digital. Hasil terapan dari sketsa awal penulis coba terapkan untuk didesain menjadi jenis *souvenir* model baru. Adapun caranya yaitu difoto dengan menggunakan *smartphone* untuk selanjutnya diolah menggunakan Komputer atau menggunakan teknik digital. Dengan penyesuaian kualitas gambar, penulis mencoba mereproduksi karya tersebut menggunakan peralatan teknologi dengan teknik cetak printing modern. Adapun hasilnya berupa produk *souvenir* kreasi patung wayang orang yang dimungkinkan cocok sebagai produk *souvenir*, yang dapat diminati wisatawan khususnya anak muda. Beberapa produk karya *souvenir*nya yaitu:

- a. Hiasan Dinding Cetak Printing bermotif kreasi wayang orang.
- b. Hiasan Meja Akrilik Bening Motif Wayang Orang.
- c. Hiasan Dinding Bentuk Bulat Motif kreasi Wayang Orang .
- d. Penerapan Motif Hias Wayang Orang Pada Tas Cangklong.
- e. *Souvenir* Mug atau Cangkir Hias bermotif Wayang.
- f. Mendapatkan Surat Pencatatan Hak Ciptaan Karya Seni Rupa.

Berikut ini hasil karya *souvenir* yang menjadi penelitian terapan penulis:



Gambar 10: Hasil kreasi *souvenir* dengan teknik tatah sungging
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)

Berikut adalah pengembangan hasil terapan dengan menggunakan desain digital:



Gbr.83. Hasil print di kertas stiker, lalu ditempel pada Akrilik untuk Hiasan Meja.



Gbr.84. Beberapa model Hiasan Meja bahan akrilik, bentuk segitiga dan L. Menggunakan stiker bening, hasil kerjasama dengan "Gage Design".

Gambar 11: Kumpulan dokumentasi karya yang dicetak dengan digital printing bersama mitra
GAGE Design
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)



Gbr.99. Produk turunan motif wayang orang diprint pada tas kain cangklong.



Gbr. 100. Dua model baju kaos, dihias print motif wayang orang yang diterapkan pada punggung kaos pria dewasa.

Gambar 12: Hasil karya yang diterapkan pada tas kanvas dan kaos
(Foto: Agus Ahmadi, 2023)

Seluruh karya tersebut tentu masih memerlukan tahap pemasaran dan uji coba pasar dalam meraih pembeli. Untuk memastikan tersebut tentunya perlu dilakukan penelitian lanjutant terkait strategi marketing yang tepat supaya hasil karya *souvenir* ini tidak sekedar laku tetapi juga bisa meningkatkan eksistensi Wayang Orang Surakarta agar kembali diminati oleh generasi muda hari ini.

4. Kesimpulan

Proses pengembangan desain karya *souvenir* dalam penelitian ini pada dasarnya berangkat dari kekaguman sekaligus keprihatinan penulis pada kondisi Wayang Orang di Surakarta. Fungsi dan posisinya yang sebenarnya potensial dan cukup ikonik untuk mendulang keuntungan ekonomi pada sektor pariwisata dan budaya nyatanya masih butuh perhatian khusus. Meski pemerintah kota Surakarta juga telah memberikan perhatiannya dalam pelestarian eksistensi wayang orang Surakarta, namun penulis sebagai akademisi juga merasa perlu untuk mencurahkan perhatian penulis dalam mempertahankan seni budaya ini.

Oleh sebab itu, dalam penelitian terapan ini, penulis mencoba untuk menggabungkan dua teknik penciptaan karya yang membawa karakter tradisional sekaligus modern sesuai dengan kondisi kekinian. Harapannya, karya-karya *souvenir* penulis bisa diterima dengan baik di tengah masyarakat luas dan menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke Solo dan mengapresiasi pertunjukan wayang orang di Sriwedari Kota Surakarta.

Daftar Pustaka

- Angelina, Fanny, Kintan Marisa, Uswatun Nisa, and Syaiful Ade Septemuryantoro. 2022. "Preservation of 'Wayang Orang' Culture as a City Tourist Attraction." *STRUKTURAL (Seminar on Translation, Applied Linguistics, Literature, and Cultural Studies)* 3(01):374–78.
- Azhari, Deasy Mutiara. 2014. "Eksistensi Wayang Orang (Studi Deskriptif Eksistensi Kelompok Wayang Orang Sriwedari Surakarta)." Universitas Airlangga.
- Dewanggi, Deony, Didit Widiatmoko Suwardikun, and Mohamad Tohir. 2019. "Sriwedari Wayang Wong Performance as Custodian of Javanese Culture." *Neliti.Com* 2019(6).
- Kartika, Dharsono Sony. 2002. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Lanjari, Restu. 2019. "The Existence of Wayang Orang Ngesti Pandhawa in Economic Change." 271(*Iconarc* 2018):153–58. doi: 10.2991/iconarc-18.2019.92.
- Nur Fitria, Tira. 2023. "The Performance of Wayang Orang Sriwedari Surakarta: A Cultural Preservation." *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya* 3(2):123–38. doi: 10.33830/humaya.v3i2.6276.
- Soedarsono. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.