

PENCIPTAAN DESAIN RELIEF DAN PATUNG LOGAM WAYANG BEBER UNTUK IKON PARIWISATA PACITAN

Agus Ahmadi¹⁾, Sumadi²⁾, Fitri Murfianti³⁾

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

¹⁾ Email: agusahmadi60@gmail.com

²⁾ Email: sumadi1178@gmail.com

³⁾ Email: fitrimurfianti@yahoo.co.id.

Sri Murwanti

Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: srimurwanti@ums.ac.id

ABSTRACT

Wayang beber as a craftwork of original Pacitan art contains local wisdom, which requires conservation efforts, research, creation of wayang forms, performances and other alternative efforts, so that it can increase tourism in the Pacitan region. This research uses Wayang beber as a source of ideas in the creation of the Pacitan icon as a city of tourism. The results of this art design aim to produce design works, artwork in the form of reliefs and sculptures based on metal craft, and their future as exterior works. This method of creating works of art was carried out with a hermeneutic approach in the Pacitan and Surakarta regions. The research process and creation of craftworks are carried out through several stages, namely problem identification, planning, design image, and trials in the form of reliefs and sculptures based on metal craft art. The selection of the main character in wayang beber Pacitan is used as the basis for designing the work of new reliefs and sculptures, which are combined with the gunung wayang motif and supplementary decorative motifs. The results of the selected pattern of this design are manifested into relief and sculpture works using metal materials including: brass plate, copper, aluminum with engraving techniques, special techniques for metal plate formation, desoldering and combined techniques of coloring using paint. Furthermore, the results of this metal-based craft work will be presented in the manufacturing process, the meaning of the motif, the form of the work and the location of its application in Pacitan.

Keywords: wayang beber, design, kriya logam, Pacitan tourism icon.

PENDAHULUAN

Wayang tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini, melintasi perjalanan panjang sejarah Indonesia. Perjalanan panjang wayang ini telah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari jaman ke jaman. Wayang Indonesia pada tanggal 7 Nopember 2003 telah dinobatkan oleh UNESCO, bahwa sebagai *a Masterpiece of the Oral and intangible Heritage of Humanity, or a Cultural Master peace of the World*. Oleh dunia keberadaan wayang diakui sebagai karya agung budaya dunia non bendawi. Penetapan ini merupakan momentum untuk menggugah kesadaran berbagai kalangan terhadap budaya dan kekuatan bangsa, sehingga mengangkat citra Indonesia di mata internasional. Selain itu diharapkan wayang akan mendapat respon positif dan diminati masyarakat terutama generasi muda (Sarwanto, 2012: 12). Salah satu wayang yang cukup dikenal oleh masyarakat adalah wayang Beber Pacitan. Kalau wayang kulit Purwa lebih dikenal luas melalui pergelaran dan

wayangnya digambarkan satu tokoh yang terbuat dari kulit, maka wayang Beber lebih dikenal sebagai seni sungging (pewarnaan pada kain) atau seni rupanya, dengan banyak tokoh yang digambarkan.

Makin menurunnya kesadaran nilai-nilai moral yang sudah turun-temurun dijalankan oleh nenek moyang, sudah mulai tergeser oleh norma dan aturan dari barat yang cenderung tidak sesuai dengan kondisi masyarakat kita. Budaya hedonisme dan individualistis menerpa kehidupan masyarakat kita, khususnya di kalangan generasi muda. Solusi untuk menangkal ataupun mengurangi budaya tersebut, salah satunya melalui seni budaya tradisi, melalui apresiasi dan pengembangan wayang. Wayang telah ada, tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini, melintasi perjalanan panjang sejarah Indonesia. Daya tahan dan daya kembang wayang ini telah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari waktu ke waktu dengan kandungan kearifan lokal yang selalu menyertai perjalanan wayang dalam setiap masa. Wayang beber

sebagai seni tradisi asli Pacitan yang mengandung kearifan lokal yang berada di Dusun Karangtalun, Desa Gedompol, Donorejo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur masih terjaga keberadaannya.

Wayang beber merupakan karya hasil seni budaya yang menyimpan kearifan lokal. Kearifan lokal sesungguhnya merupakan buah dari kecerdasan masyarakat lokal (*lokal genius*) dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sejarah wayang beber yang dilukis di atas daun rontal berisi fragmen yang termuat dalam epos Ramayana dan Mahabharata, dilanjutkan penggambaran di atas kain (kertas) yang mengambil kisah Panji Asmarabangun dengan Dewi Sekartaji (SP. Gustami, 2007: 70).

Perkembangan wayang beber Pacitan sudah mengalami hal yang semakin kritis. Diketahui saat ini di Pacitan sendiri hanya tersisa seorang dalang wayang beber yaitu Rudhi Prasetyo. Ki dalang Rudhi sebenarnya bukan keturunan dari *mbah* Margi Guna Carita melainkan hanya seorang anak didiknya, yang konon sering membantu *mbah* Mardi dalam pementasan wayang beber. Hingga saat ini perkembangan wayang beber terancam punah dan upaya pelestarian diperlukan sekali baik oleh masyarakat dan pemerintah. Upaya harus dilakukan baik dari aspek pembuatan wayang beber, pementasan, menjadi tontonan favorit masyarakat, maupun upaya alternatif lainnya agar keberadaan wayang beber Pacitan tetap eksis sehingga Kabupaten Pacitan terkenal sebagai asal usul wayang beber dan bisa berdampak keberlanjutan dapat meningkatkan bidang pariwisata dan industri kreatif lainnya.

Seni budaya dan pariwisata sebagai dua aspek yang saling terkait, dimana keduanya sangat berperan penting untuk perkembangan pariwisata. Seluruh jenis pariwisata yang ada di dunia ini dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu : *culture*, *nature*, dan *adventure*. *Culture* melingkupi seluruh hasil cipta daya manusia seperti seni (teater, tarian, musik) *crafts*, festival, museum, arsitektur, agama, kesehatan dan lain-lain. *Nature* di turisme dipandang sebagai segala macam aktivitas dan sarana yang berhubungan dengan alam. Jenis *adventure* yang bersifat lebih personal, dimana terdapat penggabungan antara *culture* dan *nature*, namun ditambahkan dengan sisi tantangan dan petualangan (Sapta Nirwandar, 2014: 157). Beberapa tahun terakhir ini sektor pariwisata Pacitan berkembang cukup pesat di antaranya: pengunjung wisata pantai, gua alamnya juga penginapan homestynya. Hal ini tidak terlepas adanya

pembangunan JLS (Jalan Raya Lintas Selatan), dan dukungan dinas Pariwisata Pacitan.

Terkait hal tersebut dicoba untuk mengembangkan solusi berupa perancangan ikon wisata baru sebagai penanda Pacitan Kota Pariwisata. Selain juga untuk meningkatkan *brand* kota sebagai kota asal usul wayang Beber Pacitan. Perancangan ikon kota berupa relief dan patung berbasis seni kriya logam (plat tembaga, kuningan dan aluminium) dengan mengambil ide bentuk wayang beber juga sebagai alternatif pendirian tujuan wisata baru kota Pacitan, sehingga dapat meningkatkan perekonomian melalui kunjungan wisatawan ke kota tersebut.

Urgensi penelitian dalam penciptaan karya seni ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Peningkatan keberadaan wayang Beber sehingga dapat berkembang baik segi pengembangan pariwisata melalui perancangan logo atau ikon wisata baru Pacitan, peningkatan ekonomi maupun pelestarian wayang beber itu sendiri di Pacitan.
- b. Model penciptaan seni ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan seni tradisional lainnya sebagai ide dasar perancangan ikon wisata yang banyak tersebar di Indonesia sehingga mewujudkan upaya pelestarian serta media transformasi konten lokal yang dikandungnya.
- c. Dampak internasional melalui pengembangan wayang Beber, akan lebih mendorong peningkatan dari aspek pariwisata dengan menarik wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara baik secara langsung maupun tidak langsung yang terkait seni tradisional wayang Beber Pacitan yang telah dikenal secara luas ini.

Tujuan atau sasaran dari penciptaan seni ini adalah penggunaan teknologi kriya logam untuk mewujudkan patung wayang beber yang menarik wisatawan dari tujuan obyek wisata yang baru. Adapun tujuan khusus yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Penciptaan seni relief dan patung wayang Beber dengan material berbasis teknik kriya logam sebagai obyek wisata baru di wilayah Pacitan. Beberapa bidang yang dimaksud meliputi :
 - a. Pemilihan tokoh utama berdasar cerita wayang Beber Pacitan untuk dijadikan referensi visual perancangan patung ikon wisata baru Pacitan.
 - b. Gambar desain figur kreasi tokoh utama wayang Beber sebagai dasar untuk penciptaan desain Ikon Wisata Pacitan, desain relief dan patung untuk lokasi wisata serta taman kota.

2. Menghasilkan desain Ikon Pacitan Kota Pariwisata berupa relief dan patung, serta karya eksperimen berdasar wayang Beber Asli Pacitan dengan material berbasis seni kriya logam untuk keindahan obyek wisata baru dan taman kota di wilayah Pacitan, yaitu:
 - a. Desain Ikon Pacitan Kota Pariwisata berupa beberapa sketsa alternatif untuk logo ikon wisata Pacitan, pola relief dan desain patung wayang Beber dengan bahan logam, yang diterapkan pada Tugu Perbatasan Kabupaten Pacitan, Tugu di atas Jembatan Sungai Grindulu dan Patung Pendukung di Patamanan Kota atau tempat wisata .
 - b. Proses pembuatan relief dan patung ikon wisata Pacitan melalui eksperimen teknik kriya logam (tembaga, kuningan, seng/aluminium) berdasar desain yang terpilih.
3. Penciptaan media pendukung dan promosi ikon Pacitan Kota Pariwisata, relief dan patung wayang Beber sebagai obyek wisata baru di wilayah Pacitan, yaitu :
 - a. Perancangan media pendukung dan promosi ikon wisata Pacitan, berdasar karya relief dan patung wayang Beber kreasi baru melalui bidang desain komunikasi visual.
 - b. Strategi media pendukung, promosi dan publikasi ikon wisata Pacitan berdasar relief dan patung wayang Beber yang terpadu, menarik dan efektif.

STUDI LITERATUR

Prinsip-prinsip pelestarian budaya yakni meliputi perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Perlindungan yakni menyangkut perlindungan terhadap yang tidak sah atau tanpa hak (*mis-appropriation*) dan perlindungan terhadap kepunahan. Pengembangan merupakan upaya atau aspek reka cipta di dalamnya, yang dapat berarti pendorongan daya cipta sehingga tercipta lebih banyak, beragam jenisnya. Adapun pemanfaatan mencakup berbagai hal yang bersifat praktis diantaranya adalah ekonomi dan pendidikan (Edi Sedyawati, 2014: 226). Studi literatur sebagai pustaka acuan dalam penciptaan karya seni ini dapat dipetakan ke dalam tiga ranah, yaitu: eksistensi wayang beber pacitan; dan penciptaan relief dan patung ikon wisata kota pacitan.

Bagyo Suharyono (2005) membicarakan aspek sejarah wayang beber yang dikaitkan dengan kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Bentuk wayang

beber yang berupa gambar narasi cerita wayang yang dilukiskan pada daun rontal menjadi tonggak asal usul wayang beber yang berasal dari kerajaan Jenggala abad XI. Sumandiyo Hadi (2005) membicarakan fungsi wayang; pada umumnya memiliki tiga fungsi yang selama ini dikenal di kalangan masyarakatnya, yaitu untuk kepentingan ritual, untuk kepentingan atau festival kerakyatan, dan berfungsi sebagai tontonan atau bersifat *entertainment* kepuasan batin semata.

Bastomi (2003) – Sumadi (2011) membicarakan masalah ekspresi; realitas yang perkembangannya sejalan dengan perubahan kondisi dan situasi masyarakatnya, selaras dengan perkembangan zaman. Seni kriya disatu sisi untuk memenuhi kebutuhan fungsional masyarakat luas, juga sebagai sarana untuk memenuhi terciptanya seni kriya baru secara kreatif dan inovatif melalui media ungkap baru juga diperlukan. Agus Ahmadi (2005) membicarakan seni kriya sebagai bagian dari seni rupa sehingga tidak bisa lepas akan keberagaman karya seni, dimana di dalamnya terdapat beragam kualitas atau nilai yang dibedakan dengan nilai instrinsik dan nilai ekstrinsik seni. I Made Bandem (2005) membicarakan tahapan desain perancangan patung ikon wisata wayang beber di Pacitan meliputi 5 (tahapan) bagian yang harus dilakukan yaitu: (a) persiapan berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan, (b) elaborasi untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi dan transmudasi, (c) sintesis untuk mewujudkan konsepsi karya seni, (d) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, serta (e) penyelesaian ke dalam bentuk akhir karya seni.

METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian yang berkisar tentang seni tradisi dan perkembangannya maka menggunakan pendekatan *hermeneutik*, dimana untuk menganalisis seni dalam antropologi seni adalah dengan cara melihat seni itu sebagai fenomena yang berdiri sendiri dan dalam konteks sosial budaya tempat seni muncul dan hidup yang berarti memandang seni secara tekstual dan kontekstual (Heddy Shri Ahimsa Putra, 2000: 400). Kajian tekstual didominasi oleh paradigma (*hermeneutik interpretative*) sedangkan kajian kontekstual didominasi oleh paradigma ekonomi estetika. Penciptaan seni patung ikon wisata baru berbasis wayang beber sebagai objek penelitian akan diinterpretasi kaitannya dengan budaya Jawa, nilai filosofis, etika dan estetikanya sebagai dasar inovasi pengembangan seni tradisi untuk mempromosikan

Kabupaten Pacitan sebagai kota asal usul wayang beber.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai penciptaan karya seni rupa, relief dan patung berbahan plat logam, seni rupa wayang beber, karakter tokoh, cerita dan teknik perancangan patung itu sendiri, observasi lapangan, wawancara narasumber, pendokumentasian, pencatatan, dan *Focus Group Discussion (FGD)*.

Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil kajian, penggalian lapangan dan dari keterangan baik dari kajian literatur dan *interview* (wawancara) dilakukan menggunakan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian dan penarikan kesimpulan. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen tersebut sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap (Matthew B Miles & Michael Huberman, 1992)

HASIL DAN DISKUSI

1. Relief dan Patung Sebagai Sumber Ide Desain Ikon Pacitan

Penciptaan karya seni yang berkualitas diperlukan adanya kreator yang memiliki pengalaman, kemahiran, ketrampilan tangan tertentu serta eksperimen berkarya terkait bidang yang ditekuni. Dalam berkarya seni didahului dengan pencarian gagasan melalui pemikiran, mencari, menggali sumber acuan, perenungan ataupun langsung mencari-cari bentuk lewat gambar sketsa. Karya kriya logam khususnya yang menggunakan bahan plat (lembaran) tembaga atau kuningan, dapat berwujud relief dan patung (3 dimensi). Dalam sub bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan aneka foto karya sebagai hasil karya atau eksperimen peneliti Agus Ahmadi dan Sumadi yang ada kaitannya dengan tema penciptaan karya ini. Selanjutnya dilaporkan beberapa data karya seni patung, relief, monumen perbatasan kabupaten dan hiasan taman kota di Pacitan. Untuk lebih mempertegas perbedaan hasil karya seni monumen yang terdapat di wilayah Surakarta khususnya karya monumen relief dan patung wayang dengan beragam bentuk, media dan yang terbuat dari logam (plat tembaga dan kuningan). Di samping itu juga akan dilaporkan hasil riset karya kriya berbasis bahan logam plat tembaga/kuningan yang terdapat di sentra Kerajinan Logam di Tumang, Cepogo, Kab. Boyolali

Jawa Tengah.

Dalam rangka mempertegas adanya pengalaman atau rekam jejak dari peneliti, maka sebelum membahas proses dan hasil penciptaan, perlu dilaporkan hasil yang pernah dicapai, dibuat oleh kreator Agus Ahmadi dan Sumadi. Sebagai ketua kelompok Agus Ahmadi sejak sekolah di SMIK Negeri Pacitan (sekarang SMK 1) jurusan Ukir Kayu, pada pendidikan S-1 di Yogyakarta jurusan Kriya Kayu, dan pada S-2 ditempuh di Pascasarjana ISI Yogyakarta Program Studi Penciptaan Seni, dan setelah menjadi dosen di Jurusan Kriya ISI Surakarta banyak menekuni praktek Kriya Kulit dan Seni Rupa Wayang Kulit Purwa. Dalam karya ukir kayu pada umumnya berupa ukiran atau relief pada papan kayu yang berupa hiasan dinding, pelengkap bangunan, ataupun sebagai ornamen pada barang perabotan. Sedangkan bentuk patung kayu banyak dibuat berupa souvenir. Pada tahun 1995 juga pernah berkarya membuat karya Kap Lampu dinding dari bahan kuningan yang dilubang dengan gergaji. Sedangkan karya relief ukir tembaga menciptakan karya hiasan dinding "Anoman Duta" dan "Petaka Sukung" Dikoleksi oleh Dinas Pariwisata Karanganyar yang diukir dengan teknik ndak-ndakan. Sedangkan untuk wayang beber Agus Ahmadi pernah menyangging pada media kaca dan kain.



Gambar 1.

Karya Kriya Logam "Lampu Dinding", "Petaka Sukung" dari Kuningan, dan Karya Souvenir: Kantong Dinding, dari kain bermotif "Wayang Beber Pacitan". desain Agus Ahmadi, karya tengah Dikoleksi oleh Dinas Pariwisata Karanganyar.

2. Karya Patung dan Monumen di Pacitan Kota Pariwisata

Karya patung dan monumen yang terdapat di Pacitan, setelah kami mengadakan penelitian langsung di kota Pacitan dapat dikatakan relatif sedikit. Hal ini dapat dimaklumi karena Pacitan termasuk kota kecil atau kabupaten di Jawa Timur yang terletak ujung

barat daya dan kota paling jauh dari ibukota propinsinya (Surabaya). Namun penulis menyadari karena kelahiran di Pacitan dan sering datang ke kotanya, mulai tahun 2000-an cukup banyak perubahan yang terjadi, terutama pembangunan taman kotanya yang berada di Alun-alun dan beberapa taman kota di dekat perempatan dalam kota Pacitan. Dengan adanya riset penciptaan ikon wisata Pacitan yang mengangkat budaya wayang beber gaya Pacitan, kami ingin menawarkan desain relief maupun patung kreasi baru berbasis kriya logam; diharapkan pada tahun mendatang dapat diterapkan untuk menambah keindahan kota Pacitan. Dalam penawaran desain monumen ini akan disampaikan beberapa alternatif desain / rancangan bentuk, pola relief dan patung yang beragam baik dari segi bahan, teknik dan fungsinya. Juga akan diberikan alternatif harga yang murah, sedang sampai dengan yang lebih berkualitas, serta akan dibantu media pendukung dan promosi supaya Pacitan yang diharapkan menjadi Kota Pariwisata pada tahun mendatang dapat terwujud.

Daerah Pacitan merupakan wilayah yang mayoritas berkontur tanah turun naik atau bergunung-gunung, dengan banyak jalan yang berkelok-kelok banyak tikungan. Hanya di kota Kecamatan Pacitan saja yang mayoritas tanahnya datar. Pacitan memiliki slogan kota 1001 Goa karena didunia pariwisata terkenal banyak memiliki Goa yang alami di antaranya: Goa Tabuhan, Goa Gong, Goa Kalak, dsb. Pada sepuluh tahun terakhir ini di sepanjang pantai yang membentang sekitar 100 km, banyak terdapat obyek wisata baru di pantai Laut Selatan. Sedangkan yang telah lama menjadi obyek wisata pantai, seperti di Telengria, dan Watukarung banyak berdiri Home Stay untuk menginap wisatawan. Dengan telah dibangunnya Jalanraya Lintas Selatan (JLS) yang merupakan rintisan jalan raya di Pulau Jawa bagian selatan, wilayah Pacitan mendapat pengaruh besar terhadap meningkatnya pariwisata di Pacitan. Seperti terdapat di Jembatan JLS di atas Sungai Grindulu yang baru selesai dibangun pada tahun 2017, terpampang Gapura “Selamat Datang di Pacitan Kota Pariwisata”. Hal ini akan sangat menarik bila di atasnya dapat ditambah dengan hiasan Ikon Wisata Pacitan yang pada kesempatan ini sedang diperjuangkan desain dan contoh prototipenya dari bahan logam plat tembaga/kuningan. Ditampilkannya karya patung, monumen dan taman kota ini, sebagian akan dikembangkan desain pembaharuannya. Bila hasil penelitian dan uji coba karya untuk ikon telah disetujui, maka akan kami desain penerapan desain Ikon Wayang Beber terpilih untuk diterapkan pada Tugu Perbatasan yang

mengitari wilayah Pacitan. Pada jalan raya yang penting dirancang lebih bagus untuk Tugu Perbatasan dengan dihias Ikon Wisata Pacitan yaitu: di Donorojo untuk tugu perbatasan antara Kabupaten Pacitan dengan Kabupaten Wonogiri, di Tegalombo untuk tugu perbatasan antara Kabupaten Pacitan dengan Kab. Ponorogo, dan di Ngadirojo untuk tugu perbatasan antara Kabupaten Pacitan dengan Kabupaten Trenggalek.



Gambar 2.

Foto kiri; Monumen Patung Pahlawan Slamet Riyadi dan Jendral Sudirman, di Tumpakrinjing, Kec. Pringkuku. Foto kanan: Tugu Selamat Datang di atas Jembatan JLS Sungai Grindulu.



Gambar 3.

Denah Pacitan memiliki potensi Pariwisata alami berupa Pantai Laut Selatan di bagian selata pulau Jawa yang membentang sekitar 100 km dan puluhan Goa.



Gambar 4.

Pemandangan Pantai Telengria, dari Lokasi Wisata “Pacitan Indah” di Pringkuku.

3. Pemilihan Tokoh Utama Wayang Beber Pacitan

Wayang Beber Pacitan Asli yang masih tersimpan di Donorojo, Pacitan dan terawat dengan baik. Wayang beber Pacitan terdiri atas 6 gulungan yang berisi 24 Jagong (adegan), masing gulungan terdiri dari 4 Jagong. Dalam pertunjukan wayang Beber menggunakan duplikatnya yang menggunakan kain mori dan pewarnaan cat akrilik.

Pemilihan tokoh utama dalam suatu adegan atau susunan motif perlu digali, dicari, direnungkan berdasar analisa data yang diperoleh baik berupa data pustaka yang tertulis, foto maupun pengalaman berkarya seni dari kreatornya. Data-data yang dapat diperoleh untuk dasar penciptaan karya relief dan patung ini cukup banyak dan beragam diantaranya: karya patung kreasi bentuk wayang Purwa (tokoh punakawan, tokoh Pandhawa, monumen pertunjukan wayang), patung wayang orang, monumen Perang Baratayuda, tugu selamat datang / batas kota kabupaten, dan aneka relief dan patung dengan bahan utama plat tembaga atau kuningan. Hal ini digali sebagai referensi dan sumber gagasan tentang bentuk patung atau relief dirasa sesuai untuk dipadukan dengan model yang mengembangkan bentuk wayang Beber Asli Pacitan.

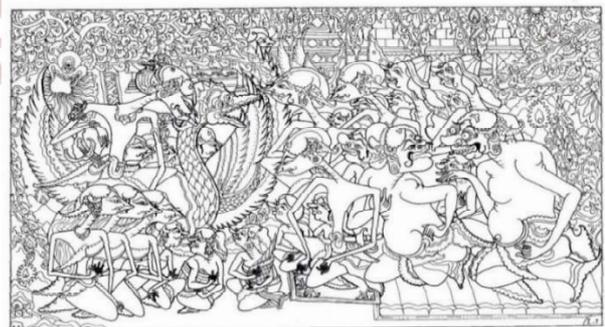
Adapun jenis referensi wayang Beber yang dapat ditemukan antara lain: dokumentasi berupa foto dari Wayang Beber Asli Pacitan yang telah berumur ratusan tahun, yang tersimpan di Desa Gedempol, Kecamatan Donorojo Pacitan. Jumlah wayang beber ini terdapat enam gulungan yang berisi 24 *jagong* (adegan), setiap gulungan berisi empat jagong. Wayang Beber Pacitan yang asli ini karena dibuat dari kertas/kain daluang, yang sebagai bahan sudah rusak, warna sunggingan sudah pudar maka tidak digunakan untuk pementasan, hanya disimpan dalam kotak wayang khusus. Apabila dilakukan pentas atau pertunjukan Wayang Beber menggunakan duplikatnya yang lebih kuat kainnya. Untuk memilih tokoh utama dalam cerita wayang Beber ini, perlu dibaca ceritanya, dicari dalam gambar tokoh mana yang paling banyak muncul, tokoh yang menjadi obyek dominan dan mencari informasi ahlinya. Berdasar hal tersebut bahwa tokoh utama dalam Wayang Beber Pacitan cerita Joko Kembang Kuning dipilih empat yaitu: Dewi Sekartaji, Raden Panji Kembang Kuning, Naladerma dan Tawangalun.

Dewi Sekartaji adalah tokoh putri Raja Kediri yang melarikan diri karena tidak mau dilamar Raja Klana. Dalam persumbunyiannya Dewi Sekartaji

ditolong oleh Naladerma dan Tawangalun. Setelah diadakan sayembara, Raden Panji dengan dibantu Tawangalun dapat menang, sehingga Dewi Sekartaji menjadi jodoh Raden Panji. Dalam pemilihan empat tokoh tersebut untuk diangkat sebagai Ikon atau Logo Wisata Pacitan setelah selesai didesain gambarnya, masih perlu waktu kedepan untuk dikordinasikan dengan pimpinan Pemda dan Dinas Pariwisata di Pacitan. Contoh wayang beber asli Pacitan untuk Gulungan I dan hasil pemilihan empat tokoh utama wayang Beber Pacitan dan gambar rancangan hasil kreasi pengembangannya dapat dilaporkan sebagai berikut.



Gambar 5.
Gulungan I Wayang beber Pacitan, terdiri 4 jagong.



Gambar 6.
Pola Gulungan I, Jagong 1: "Pasewakan di Bangsal Tahta Kerajaan Kediri"



Gambar.7.
Gulungan V, Jagong 18: “*Kerajaan Kediri: Di Apartemen Sekartaji di Istana*”

Raja Kediri Prabu Brawijaya menyelenggarakan pertemuan, dihadiri oleh utusan Raja Klana dan pangeran Panji Kembang Kuning untuk melamar Sekartaji yang cantik. Raja mengatakan kepada kedua pelamar, bahwa barang siapa yang menemukan Dewi Sekartaji berhak menjadi isterinya.

Klana yang mengenakan busana sebagai Ganda Ripa mendekati Sekar Taji yang sedang duduk. Ia mengenalnya, kemudian mencabut kerisnya (mengancam untuk bunuh diri), serta memalingkan kepalanya. Kanan: pola Sekartaji yang dikembangkan busana dan motifnya.

Tokoh Dewi Sekartaji menarik sebagai tokoh Utama Ikon Wisata di Pacitan sebab tokoh Wanita ini sebagai lambang wanita yang cantik, Pelaku Utama yang diceritakan, disayembarakan dan jadi rebutan antara Raden Panji dan raja Klana. Yang menarik adalah Dewi Sekartaji memegang Keris dan menoleh ke belakang sebagai bentuk menolak Lamaran Raja Klana. Adanya karpet dapat dimaknai Sajadah Terbang dalam cerita aladin. Sedangkan burung Garuda lambang Istana dan Sekartaji memiliki kekuasaan sebagai puteri Raja Kediri.



Gambar 8.
Gulungan I, Jagong 4: “*Bermain Musik di Pasar Paluh Amba*”
Dan hasil penyempurnaan untuk Pola Raden Panji dan Tawangalun.

Tokoh mandiri Raden Panji Asmarabangun dan Tawangalun: bentuk pola asli kepala, badan, dan ciri khas wanda/wandanya dipertahankan, yang disempurnakan adalah kostumnya yaitu dengan memperindah garis-garis wajah, perhiasan dan ditambah motif hias pada busana bawahnya. Untuk Panji jaritnya ditambah bentuk wiron ditengah, dihias motif Batik Parang. Sedangkan untuk Tawangalun jaritnya ditambah wiron dan dihias Motif Batik Kawung.



Gambar 9.
Naladerma dalam Gulungan III, Jagong 11:
“*Berembug di Tempat Tinggal Kyai Demang Kuning*”
untuk dasar pengembangan Tokoh Naladerma.

Tokoh mandiri **Naladerma** (Punakawan Wyg Beber) bentuk pola asli kepala, badan, dan ciri khas wanda/karakternya dipertahankan, yang disempurnakan adalah kostumnya yaitu dengan memperindah garis-garis wajah, perhiasan dan ditambah motif hias pada busana bawahnya. Naladerma ini pada jaritnya ditambah bentuk wiron ditengah, keris diperkecil dan dihias Motif Batik Kawung, sedangkan pada selendang dihias motif bunga. Tokoh Naladerma menarik sebagai tokoh Utama Ikon Wisata dari pilihan Pola Wayang Beber Pacitan, karena Naladerma adalah tokoh penting

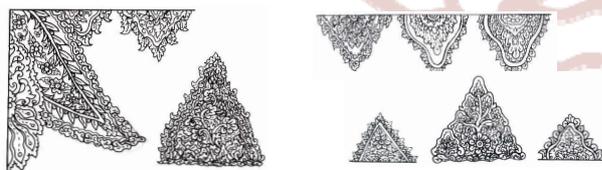
sebagai penolong, dan abdi yang setia dari Panji dan Sekartaji. Setelah dianalisa ceritanya maka pada Wayang Beber Pacitan ini terdapat Dua Tokoh Punakawan yaitu Naladerma dan Tawangalun.

4. Motif Hias Tumbuhan dalam Wayang Beber Pacitan

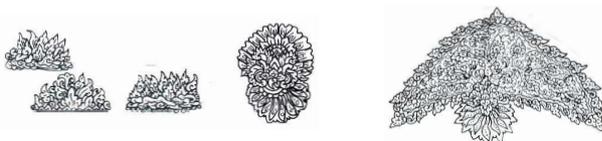


Gambar 10.
Motif hias tumbuhan bagian atas Gulungan III, Jagong 10, dan polanya.

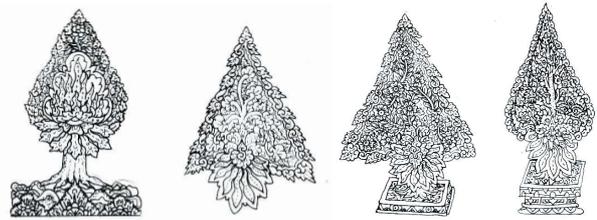
Setelah dilakukan pemilihan dan identifikasi bentuk ragam hias tumbuhan yang berdasar motif yang terdapat pada wayang beber asli Pacitan, maka ditemukan ciri khas motif hias tumbuhan yang sering diulang-ulang dan memiliki kemiripan diantaranya: motif tumbuhan terdapat pada bagian atas, tengah dan bagian bawah adegan wayang beber, serta terdapat bentuk pohon yang tumbuh melebar kesamping dan pohon yang tumbuh pada pot. Hasil penemuan motif khas tumbuhan wayang beber ini dapat bermanfaat sebagai dasar pengembangan dalam mendesain karya wayang beber baru yang kreatif, dan untuk pendukung tokoh utama.



Gambar 11.
Motif tumbuhan yang biasanya terdapat dibagian atas dan tenghadegangan wayang beber.



Gambar 12.
Motif tumbuhan yang biasanya ada dibagian tengah begron wayang beber.



Gambar 13.
Contoh empat motif tumbuhan bentuk pohon dengan potnya sebagai motif hias pendukung.

Identifikasi motif tumbuhan dalam adegan Wayang Beber Pacitan perlu dilakukan karena sangat banyak dan beragam bentuknya. Setelah diidentifikasi akan ditemukan motif hias tumbuhan yang merupakan ornamen tumbuhan khas wayang beber Pacitan. Hal ini juga dapat diterapkan untuk aneka hiasan kriya kulit, batik, ukir kayu, ukir logam, dsb.

5. Hasil Penciptaan Desain dan Perwujudan Pada Kriya Logam



Gambar 14.
Desain "Perjuangan Sekartaji" diwujudkan untuk pola Karya Relief 1.
Bahan Plat Kuningan teknik rancangan dan ukir timbul, ukuran: 50 x 62 x 3 cm.
(Desain: Agus Ahmadi dan Sumadi, pengukir logam Sudarto, th. 2018).



Gambar 15.
Desain "Pengabdian Naladerma" untuk pola Karya Relief 2.

Bila menggunakan bahan plat aluminium atau seng lebih tepat dengan disungging atau pewarnaan pakai cat minyak (untuk eksterior).
(Desain: Agus Ahmadi dan Bening, pengukir/ penyungging Suwardi, th. 2018).



Gambar 16.

Desain atau pola "**Dialog Panji & Naladerma**" untuk karya 3.

Diterapkan pada sungging kain, dengan pigora ukiran tembaga atas-bawah.

(Desain: Agus Ahmadi, Ukir Logam Sudarto, Penyungging Ari Harmawan, th. 2018).

Gambar 17.

Desain "**Mbarang Kentrung**", (main musik keliling).

Bahan: aluminium, teknik ukir dan sungging. Ukuran sekitar 80 x 60 cm, menggunakan teknik ukir logam krawangan dan ndak-dakan.

Gambar 18.

Karya Relief 4 "**Mbarang Kentrung**", dalam proses diukir dan disungging.

Karya ini untuk sebagian motif pokoknya dicoba dengan diwarnai dengan cat minyak.

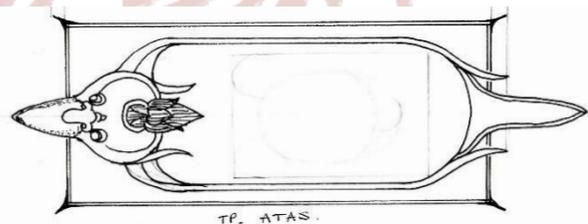
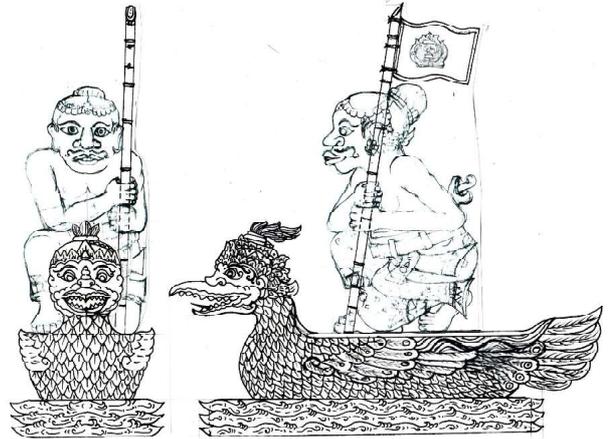
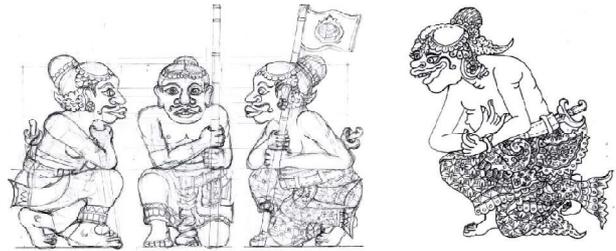
(Desain: Agus Ahmadi, pengukir Sudarto, dan penyungging Sutopo, th. 2018).

Gambar 19.

Desain "**Pengembaraan Cinta Sejati**" karya Relief 5, diwujudkan Ukir Tembaga.

(Desain: Agus Ahmadi dan Bening, pengukir "Kusuma Logam", th. 2018).

Sketsa Tampak: Samping Kanan, Depan dan Tampak Samping Kiri. Naladerma Wg Beber. Karya Patung Tembaga, tinggi 45 s.d 50 cm (lebar & panjang menyesuaikan).



TP. ATAS.

Gambar 20.

Desain "**PERJUANGAN NALADERMA**", Patung Ikon Wisata Kab. Pacitan

Media: Plat Tembaga & Kuningan. Teknik: pembentukan, wudul dan ukir logam.

(Desain: Agus Ahmadi, Teknik Perwujudan: Sumadi, Sudarto dan Suryanto, 2018).

Naladerma adalah tokoh Abdi atau Punakawan dalam wayang beber Pacitan. Dalam cerita: perjuangannya adalah melindungi, menolong dan abdi setia kepada Raden Panji juga Sekartaji. Naladerma juga dipakai sebagai nama Dalang Pertama sebagai perintis Pergelaran Wayang Beber pada abad ke 18. Gagasan bentuk patung: gambar Naladerma gaya wayang Beber Asli Pacitan, dirancang dengan gaya bentuk patung (3 dimensi) seperti wayang orang atau bentuk Patung Gupolo (biasa terdapat pada pintu gerbang, rumah Adat Jawa). Naladerma sedang berjalan jongkok orang Jawa (siap melayani), sedang membawa Bambu Runcing (lambang perjuangan) yang bagian atasnya terdapat bendera bergambar: "Ikon Wisata Pacitan". Bagian

landasan dirancang bentuk perahu kecil berkepala Garuda model wayang beber, dan digabung bentuk "Air Lautan Berombak", melambangkan sedang berlayar mengarungi laut Jawa Selatan.



Gambar 21.
Alternatif penerepan **desain Monumen**
"Ikon Pacitan Kota Pariwisata".



Gambar 22.
Alternatif desain Tugu di atas Jembatan JLS
"Ikon Pacitan Kota Pariwisata".



Gambar 23.
Contoh alternatif desain **Tugu Perbatasan** antara
Kab. Pacitan dengan Kab. Wonogiri,

Kab. Pacitan dengan Kab. Ponorogo, dan perbatasan dengan Kab. Trenggalek.

KESIMPULAN

Daerah Pacitan memiliki potensi wisata alamiah yang banyak yaitu pantainya yang membentang sekitar 100 km, dibagian selatan Jawa Timur dan banyak Goa alaminya. Dengan adanya pembangunan JLS (Jalan Raya Lintas Selatan) dan perekonimian yang semakin baik maka pada tahun mendatang Pariwisata di Pacitan akan semakin berkembang. Oleh karena itu adanya penciptaan Ikon Pariwisata yang mengacu Wayang Beber asli Pacitan, dengan desain yang diterapkan pada tugu perbatasan, tugu diatas Jembatan, Taman Kota, dan monumen di tempat pariwisata di wilayah Pacitan, dengan disertai penulisan ilmiah dalam skala nasional dan internasional, serta didukung dengan promosi lewat beragam media cetak dan elektronik, akan dapat menarik wisatawan lokal maupun internasional, yang dampaknya meningkatkan perekonomian masyarakat melalui industri pariwisata di Pacitan.

Identifikasi tokoh wayang dan motif tumbuhan dalam adegan Wayang Beber Pacitan perlu dilakukan karena banyak tokohnya dan beragam bentuknya. Setelah diidentifikasi ditemukan: empat tokoh utama yaitu Sekartaji, Panji, Naladerma dan Tawangalun, sedangkan motif hias tumbuhan banyak ditemukan motif pohon, ranting, daun, bunga, yang berciri khas wayang beber Pacitan. Berdasar empat tokoh utama setelah didesain pola adegan yang baru, ditambah bentuk tepinya berdasar gunung wayang yang dibuat secara kreatif dapat menghasilkan karya cipta yang estetik dan inovatif. Dalam program P3S (Penelitian, Penciptaan dan Penyajian Seni) ini telah berhasil dibuat 10 desain Ikon Wisata Pacitan. Enam diantara desain tersebut diwujudkan sebagai riset dan ujicoba penciptaan relief berbasis kriya logam, dengan bahan yaitu: plat kuningan, tembaga, aluminium juga seng, dengan menggunakan teknik wudul, ukir dan sungging. Berhubung riset penciptaan seni ini masih dalam proses dan uraiannya terbatas maka masih banyak data baik yang tertulis dan visual, juga hasil penciptaan desain, proses perwujudan dan hasil karya yang belum tersampaikan dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari. (2002). *Sosiologi Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Agus Ahmadi (2005). *Keberagaman Seni dan Kriya, Ornamen, Jurnal Kriya Seni*. ISI Surakarta. Vol. 2 No. 2 Juli 2005.
- Agus Ahmadi (2008). *Desain dalam Kriya Seni dan Industri Kerajinan, Ornamen, Jurnal Kriya Seni*. ISI Surakarta. Vol. 5 No. 2 Juli 2008.
- Amir Gozali (2016). Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan. *Jurnal Kriya Seni*. ISI Surakarta. Vol. 13 No. 1. Januari 2016.
- Arnold Hauser (1974). *The Sociology Of Art*, Terj. Kenneth J. Chicago dan London: The University of Chicago Press.
- Bagyo Suharyono. (2005). *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citr Pustaka.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Edi Sedyawati (2014). *Kebudayaan di Nusantara, dari Keris, Tor-Tor, sampai IndustriBudaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Edmund Burke Feldman (1967). *Art as image and idea*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice.
- Heddy Shri Ahimsa Putra (2000). *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta : Galang Press dan Yayasan Adhikarya untuk Pusat Penelitian Kebudayaan dan Perubahan Sosial, Universitas Gadjah Mada.
- I Made Bandem (2005). *Kekhasan Penelitian Bidang Seni. Jurnal Ekspresi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Vol. 15. Tahun 5. 2005.
- Matthew B Miles & Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif* terjemahan Tjetcep Rohendi Rohidi, Cetakan 1. Jakarta : UI Press.
- Maulana, Ratnasih. (1997). *Ikonomografi Hindu*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Mertosedono. (1993). *Sejarah Wayang*. Semarang: Dahara Prize.
- Sapta Nirwandar. (2014). *Building WOW, Indonesia Tourism and Creative Industry*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwanto. (2012). *Sekilas tentang Kehidupan Pertunjukan Wayang Kulit Purwa di Jawa Dewasa Ini* dalam Rustopo (ed) *Seni Pewayangan Kita, Dulu, Kini, dan Esok*. Surakarta: ISI Press.
- SP. Gustami. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- S. Haryanto. (1991). *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Sri Mulyono. (1982). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Subandi dkk. (2011). *Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebaran di Seputar Surakarta*. Surakarta: ISI Press dan Kementerian Pariwisata dan Kebudayaan Indonesia.
- Sumadi. (2011). *Perubahan Bentuk dan Fungsi Arca Dwarapala, Ornamen, Jurnal Kriya Seni*. ISI Surakarta. Vol. 8 No. 2 Juli 2011.
- Sumadi. (2004). *Gunung Merapi dalam Budaya Jawa, Ornamen, Jurnal Kriya Seni*. ISI Surakarta.. Vol. 1 No. 2 Juli 2011.
- Sunarto. (1989). *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutriyanto. (2009). *Komparasi Busana Wayang Kulit Purwa Gaya Keraton Yogyakarta dan Keraton Surakarta*. UGM Yogyakarta.
- Wayang Beber Metropolitan. (2012). *Sejarah Singkat Wayang Beber*. Online: <https://waybemetro.wordpress.com/2012/04/02/sejarah-singkat-wayang-beber/>.