

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA ETSA  
LOGAM**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
Trihadi Nasrul Nita  
10207241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Baratayuda Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 23 Mei 2017

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhajirin', with a long horizontal stroke extending to the right.

Muhajirin, S.Sn., M.Pd.

NIP 19650121 199403 1 002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni dengan judul *“Baratayuda Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam”* yang disusun oleh Trihadi Nasrul Nita ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Juni 2017 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Muhajirin, S.Sn., M.Pd.	Ketua Penguji		9-06-2017
Dwi Retno SA., M.Sn	Sekretaris Penguji		9-06-2017
Drs. Iswahyudi, M.Hum	Penguji 1		9-06-2017

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trihadi Nasrul Nita

NIM : 10207241027

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul TAKS : Baratayuda Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam

Dengan ini saya menyatakan bahwa TAKS ini murni karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ini tidak memuat/berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 April 2017

Penulis,



Trihadi Nasrul Nita

NIM 10207241027

## **MOTTO**

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa usaha”

## PERSEMBAHAN

*Tugas akhir karya seni ini saya persembahkan untuk :*

*Kedua orang tua tercinta, istri, dan anak, serta semua keluarga saya yang selalu mendukungku dan memberikan doa serta semangat dalam segala hal.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan lancar.

Penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Kriya.
5. Bapak Muhajirin, S.Sn., M.Pd., selaku dosen pembimbing
6. Bapak Drs. Iswahyudi, M.Hum., dosen penasehat akademik.
7. Seluruh Staf administrasi dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
8. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi
9. Teman-teman Prodi Pendidikan Kriya angkatan 2010 serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih atas bantuan dan dukungan kalian sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir Karya Seni ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan demi perbaikan Tugas Akhir Karya Seni ini. Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 2 April 2017

Trihadi Nasrul Nita

NIM 10207241027



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan .....	5
D. Manfaat .....	5
BAB II <u>K</u> AJIAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Baratayuda .....	6
B. Tinjauan Logam .....	25
C. Tinjauan Kriya Logam .....	26
D. Tinjauan Media, Alat, dan Teknik .....	27
E. Tinjauan Benda Fungsional .....	29
F. Tinjauan Ergonomi .....	30
G. Tinjauan Hiasan Dinding .....	31
H. Tinjauan Desain .....	32
BAB III <u>M</u> ETODE PENCIPTAAN KARYA.....	39
A. Tahap Eksplorasi.....	39
B. Tahap Perencanaan .....	40
C. Tahap Perwujudan .....	41
BAB IV <u>P</u> EMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN KARYA .....	63
A. Pembahasan Karya.....	63
BAB V <u>P</u> ENUTUP.....	95
A. Kesimpulan .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Penil Tulis Tipe H .....	42
Gambar 2: Kertas HVS .....	42
Gambar 3: Kertas Karbon .....	43
Gambar 4: Alat Penggores (Paku).....	43
Gambar 5: Kuas Cat Ukuran Sedang .....	44
Gambar 6: Kuas Cat Ukuran Kecil .....	44
Gambar 7: Sarung Tangan Karet.....	45
Gambar 8: Masker Hidung.....	45
Gambar 9: Bak Plastik .....	46
Gambar 10: Gelas Ukur .....	46
Gambar 11: Kain Halus.....	47
Gambar 12: Plat Kuningan.....	47
Gambar 13: Cat atau Tinta Sablon PVC .....	48
Gambar 14: Cairan M3.....	48
Gambar 15: HCL/ Asam Klorida .....	49
Gambar 16: H <sub>2</sub> O <sub>2</sub> / Hidrogen Peroksida.....	49
Gambar 17: Air Bersih .....	50
Gambar 18: Tinta Permanen .....	50
Gambar 19: Spiritus .....	51
Gambar 20: Braso .....	51
Gambar 21: Cat Spray Clear .....	52
Gambar 22: Desain atau sketsa .....	53
Gambar 23: Proses pelapisan plat dengan cat .....	53
Gambar 24: Memindah desain/ sketsa ke plat kuningan.....	54
Gambar 25: Menggores plat sesuai desain/ sketsa.....	55
Gambar 26: Proses mendetailkan gambar dengan arsiran .....	55
Gambar 27: Proses mencampur larutan etsa .....	56
Gambar 28: Proses mengetsa .....	56
Gambar 29: Mengecek hasil etsa .....	57
Gambar 30: Menetralisir hasil etsa dengan air bersih.....	57
Gambar 31: Menguaskan cairan M3 pada cat.....	58
Gambar 32: Membersihkan cat dengan kain.....	59
Gambar 33: Mewarnai gambar hasil etsa.....	59
Gambar 34: Membersihkan tinta.....	60
Gambar 35: Menggosok plat dengan braso.....	61
Gambar 36: Proses pelapisan clear dengan cat semprot .....	61
Gambar 37: Proses pemasangan pigura .....	62
Gambar 38: Karya ke-1 .....	63

Gambar 39: Karya ke-2.....	66
Gambar 40: Karya ke-3.....	69
Gambar 41: Karya ke-4.....	72
Gambar 42: Karya ke-5.....	75
Gambar 43: Karya ke-6.....	78
Gambar 44: Karya ke-7.....	82
Gambar 45: Karya ke-8.....	85
Gambar 46: Karya ke-9.....	89
Gambar 47: Karya ke-10.....	92

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I : Kalkulasi Harga
- Lampiran II : Desain/ Sketsa
- Lampiran III : Desain Katalog
- Lampiran IV : Desain Name Tag Karya
- Lampiran V : Desain Banner Pameran
- Lampiran VI : Desain Poster/ Undangan Pameran

## **BARATAYUDA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA ETSA LOGAM**

Oleh: Trihadi Nasrul Nita  
NIM: 10207241027

### **ABSTRAK**

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul *Baratayuda Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam* bertujuan untuk mendeskripsikan, proses penciptaan, teknik dan bentuk karya seni kriya etsa logam.

Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahapan eskplorasi berupa pencarian referensi tentang baratayuda, jenis logam yang akan digunakan, dan keteknikan dalam pembuatan karya. Tahapan perancangan dimulai dengan pembuatan beberapa sketsa alternatif, kemudian sketsa yang terpilih diaplikasikan menjadi karya. Tahapan perwujudan dimulai dari persiapan alat dan bahan, pengolahan bahan, proses pembentukan karya dengan menggunakan teknik etsa, hingga pada tahap akhir finishing.

Karya yang dihasilkan berjumlah 10 karya hiasan dinding masing-masing berukuran 40x36. Karya tersebut mengilustrasikan tentang sembilan babak dalam perang Baratayuda, yaitu: Resi Seta Gugur, Bisma Gugur, Bogadenta Gugur, Abimanyu, Burisrawa Gugur, Gatotkaca Gugur, Dursasana Gugur, Karna Gugur, Duryadana Gugur, dan Baratayuda - Pandawa & Kurawa.

Kata kunci: baratayuda, kriya logam, etsa

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Wayang bisa dikatakan sebagai salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Kisah pewayangan yang populer di masyarakat yaitu Ramayana dan Mahabarata, yang merupakan adaptasi dari karya sastra India. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami pengubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia. Kepopuleran sastra wayang terus berkembang pada abad ke-18 hingga ke-19 di mana pada masa itu sering disebut sebagai masa rennaisans atau masa kebangkitan kembali bagi karya-karya sastra Jawa, termasuk sastra wayang. Fenomena kemasyhuran tidak dapat dipisahkan dari adanya dukungan dan campur tangan pihak Kraton Kasunanan Surakarta lewat pujangga-pujangganya seperti Yasadipura dan Ranggawarsita. Di samping itu di pihak Mangkunegaran, dimulai pada masa pemerintahan Mangkunagara IV hingga VII yang ikut serta memperkaya khazanah perkembangan sastra pewayangan. Epik Mahabarata merupakan salah satu epik yang begitu populer.

Istilah Baratayuda berasal dari kata Bharatayuddha, yaitu judul sebuah naskah kakawin berbahasa Jawa Kuna yang ditulis pada tahun 1157 oleh Mpu Sedah atas perintah Maharaja Jayabhaya dari kerajaan Kadiri. Kisah Kakawin Bharatayuddha kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Jawa baru dengan judul Serat Bratayuda

oleh pujangga Yasadipura I pada zaman Kasunanan Surakarta. Di Yogyakarta cerita Baratayuda ditulis ulang dengan judul Serat Purwakandha pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwana V. Penulisan dimulai pada 29 Oktober 1847 hingga 30 Juli 1848.

Secara garis besar cerita Mahabharata adalah konflik berupa perang antara saudara sepupu yaitu Pandawa melawan seratus Korawa keturunan Bharata, oleh karena itu Mahabharata disebut juga Maha-bharatayuddha. Bibit perselisihan antara Pandawa dan Korawa dimulai sejak orang tua mereka masih sama-sama muda. Pandu, ayah para Pandawa suatu hari membawa pulang tiga orang putri dari tiga negara, bernama Kunti, Gendari, dan Madrim. Salah satu dari mereka dipersembahkan kepada Dretarastra, kakaknya yang buta. Dretarastra memutuskan untuk memilih Gendari, sehingga membuat putri dari Kerajaan Plasajenar itu tersinggung dan sakit hati. Ia pun bersumpah keturunannya kelak akan menjadi musuh bebuyutan anak-anak Pandu.

Gendari dan adiknya, bernama Sengkuni, mendidik anak-anaknya yang berjumlah seratus orang untuk selalu memusuhi anak-anak Pandu. Ketika Pandu meninggal, anak-anaknya semakin menderita. Nyawa mereka selalu diincar oleh sepupu mereka, yaitu para Kurawa. Kisah-kisah selanjutnya tidak jauh berbeda dengan versi Mahabharata, antara lain usaha pembunuhan Pandawa dalam istana yang terbakar, sampai perebutan Kerajaan Amarta melalui permainan dadu. Akibat kekalahan dalam perjudian tersebut, para Pandawa harus menjalani hukuman pengasingan di Hutan Kamiyaka selama dua belas tahun, ditambah dengan setahun menyamar sebagai orang rakyat jelata di Kerajaan Wirata.

Setelah masa hukuman berakhir, para Kurawa menolak mengembalikan hak-hak para Pandawa. Keputusan inilah yang membuat perang Baratayuda tidak dapat dihindari lagi. Jalannya perang Baratayuda versi Jawa sedikit berbeda dengan perang versi India. Menurut versi Jawa, pertempuran diatur sedemikian rupa sehingga hanya tokoh-tokoh tertentu yang ditunjuk saja yang maju perang, sedangkan yang lain menunggu giliran untuk maju. Sebagai contoh, apabila dalam versi Mahabharata, Duryudana sering bertemu dan terlibat pertempuran melawan Bimasena, maka dalam pewayangan mereka hanya bertemu sekali, yaitu pada hari terakhir di mana Duryudana tewas di tangan Bima. Dalam pihak Pandawa yang bertugas mengatur siasat peperangan adalah Kresna. Ia yang berhak memutuskan siapa yang harus maju, dan siapa yang harus mundur. sementara itu di pihak Kurawa semuanya diatur oleh Duryudana sendiri, yang seringkali dilakukannya tanpa perhitungan cermat.

Menurut versi pewayangan Jawa perang Baratayuda dibagi menjadi sembilan babak yaitu babak pertama Seta Gugur, babak kedua *Tawur* (Bisma Gugur), babak ketiga *Paluhan* atau Bogadenta gugur, babak keempat *Ranjapan* Abimanyu gugur, babak kelima *Timpalan* Burisrawa gugur, babak keenam *Suluhan* atau gugurnya Gatotkaca, babak ketujuh *Jambakan* Dursasana Gugur, babak kedelapan Karna *Tanding* atau Karna Gugur, dan babak kesembilan *Rubuhan* gugurnya Duryudana.

Ketertarikan pada kisah epik Mahabarata memberikan inspirasi bagi penulis serta menjadi latarbelakang pemilihan kisah Mahabarata versi Jawa sebagai tema penciptaan karya kriya logam. Perwujudan konsep penciptaan dalam karya secara keseluruhan menampilkan figur-figur wayang yang merujuk pada bentuk figur pada



wayang purwa. Media yang digunakan dalam penciptaan karya kriya logam yaitu plat kuningan. Proses penciptaan karya menggunakan teknik etsa. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam yang berupa hiasan dinding.

### **B. Batasan Masalah**

Permasalahan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibatasi pada deskripsi konsep, proses penciptaan, teknik dan bentuk kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas dapat ditarik permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya yaitu :

1. Bagaimana proses penciptaan karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?
2. Bagaimana teknik penciptaan karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?
3. Bagaimana bentuk karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?

### **D. Tujuan**

1. Mendeskripsikan proses penciptaan karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?
2. Mendeskripsikan teknik penciptaan karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?
3. Mendeskripsikan bentuk karya kriya logam yang terinspirasi dari kisah Mahabarata versi Jawa?

#### **E. Manfaat**

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari Tugas Akhir Karya Seni ini :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai studi proses lanjut pembelajaran seni kriya.
2. Bagi pembaca besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan seni kriya.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian untuk mahasiswa pendidikan seni kriya Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Tinjauan Baratayuda**

Baratayuda adalah istilah yang dipakai di Indonesia untuk menyebut perang besar di Kurushetra antara keluarga Pandawa melawan Kurawa. Perang ini merupakan klimaks dari kisah *Mahabharata*, yaitu sebuah wiracarita terkenal dari India. Menurut Rio Sudibyoprono (1991: 83), Baratayuda adalah suatu peperangan antara keluarga Bharata. Suatu pertempuran dahsyat antara dua pihak keturunan darah Bharata yang sangat terkenal di dalam dunia pewayangan yaitu perselisihan antara pihak Pandawa melawan pihak Kurawa.

#### **1. Latar Belakang Perang Baratayuda**

Pandawa setelah menjalani hukuman buang selama 13 tahun, sesuai dengan perjanjian, menginginkan kembalinya negara Astina yang menjadi haknya sebagai warisan turun temurun, yang dipangku keluarga Kurawa. Kurawa bermaksud mempertahankan dan menguasai kerajaan tersebut. Sebelum Pandawa cukup dewasa untuk menduduki singgasana kerajaan, berdasarkan “Piagam Astina”, Destrarasta diserahi untuk memangku tugas pemerintahan negara sepeninggal Prabu Pandudewanata sampai Pandawa mampu memerintah kerajaan besar tersebut.

Kurawa yang dikendalikan oleh Dewi Gendari dan Arya Sangkuni selalu membuat dalih untuk menyapukan Pandawa serta terus menerus memancing

suasana dengan perselisihan-perselisihan dan sengketa-sengketa, sehingga antara Pandawa dan Kurawa selalu tenggelam di dalam api dendam yang tak terpadamkan. Negara Astina dengan segala isinya mempunyai arti yang sangat penting. Prabu Suyudana memerintahkan kerajaan Astina atas perkenan Prabu Drestarasta, ayahnya. Ia berusaha menyingkirkan Pandawa dan apabila mungkin akan melenyapkannya. Untuk maksud-maksud ini, terjadilah peristiwa-peristiwa yang mengakibatkan terusirnya Pandawa dari negara Astina, antara lain yaitu peristiwa Bale Sigala-gala yang merupakan rencana pembunuhan Pandawa dengan jalan membakar bale sigala-gala, dimana para Pandawa berada di dalamnya. Maksud keji Kurawa tersebut diketahui pamannya, Widura, yang selalu waspada terhadap tindakan buruk Prabu Duryudana dengan keseratus saudaranya. Widura sangat cinta kepada Pandawa.

Rencana pembakaran bale kemudian diberitahukan kepada Pandawa dan sekaligus membuat terowongan di bawah tanah, untuk jalan menyelamatkan diri dari bahaya api. Pandawa kiranya dapat perlindungan Dewa pula. Dengan perantara Barata Narada, Dewa menciptakan jalan ke luar bagi Pandawa agar terlepas dari ancaman maut, karena takdir belum menentukan kematiannya. Akhirnya Pandawa dapat diselamatkan berkat pertolongan Sang hyang Anantaboga dan sampai di kahyangan Saptapratala. Atas persetujuan Dewi Kunti Arya Bima kemudian dipersandingkan dengan Dewi Nagagini dan dari perkawinan tersebut lahir Anantaraja.

Peristiwa lain yang menjadi latar belakang meletusnya perang Baratayuda yaitu peristiwa yang dikenal dengan lakon Kresna Duta. Setelah 13 tahun menderita, pandawa akhirnya muncul kembali di gelanggang percaturan dan pergolakan dunia/Arcapada. Perundingan untuk meminta kembali hak Pandawa atas negara Astina dilakukan di negara Wirata. Setengah dari Astina cukup bagi Pandawa untuk melancarkan jalannya perundingan dan kelanggengan persaudaraan trah keturunan Bharata. Raja-raja besar tersebut antara lain Sri Kresna, raja Dwarapati putra Mandura yang diangkat sebagai penasihat agung Pandawa.

Kata sepakat dicetuskan dan menetapkan Sri Kresna menjadi utusan dan duta Pandawa dengan maksud mengambil haknya dengan jalan damai. Di tengah perjalanan Sri Kresna bertemu dengan Dewa yang ingin ikut menyaksikan jalannya persidangan di Astina, yaitu: Sanghyang Parasurama, Sanghyang Kanwa, Sanghyang Janaka, dan Batara Nadara.

Rentetan peristiwa yang terjadi antara lain diceritakan: perjalanan Sri Kresna yang membawa maksud baik Pandawa tersebut tidak membawa hasil. Kurawa tetap mempertahankan Astina. Sejengkal pun tidak akan rela menyerahkan kepada Pandawa, meski negara tersebut bukan haknya. Kurawa telah kehilangan tata kesopanan dalam menjalankan tujuannya, sehingga merusak tatacara dan tata nilai hidup bernegara dengan memperkosa kehidupan tata kenegaraan pada zamannya dengan rancangan membunuh seorang duta utusan negara. Rencana pembunuhan Sri Kresna direncanakan dan dilaksanakan.

Setelah menghadiri persidangan agung, di alun-alun Sri Kresna dihadang dan dikerubut oleh para Kurawa dengan sekutunya. Prabu Kresna menjadi sangat murka, kesabarannya tak kuasa membendung api kemarahannya, sehingga akibatnya Sri Kresna triwikarma menjadi Brahalasewu. Para Kurawa menjadi terperanjat dan lari lintang-pukang penuh ketakutan. Astina bergetar. Ledakan kemaran Sri Kresna dapat menghancurkan-leburkan Astina dengan segala isinya dalam sekejap. Para Dewa terpaksa turun tangan, Batara Surya segera bertindak untuk meredakan kemurkaan Sri Kresna.

Berkat kata-katanya yang sejuk halus, seakan-akan setetes air embun di pagi yang cerah, bara api kemarahan Sri Kresna menjadi padam dan mencair. Brahalasewu lenyap dan kembali ke ujus semula sebagai Sri Kresna. Dengan segala maaf kepada Dewa atas kekhilafan yang menguasai diri dan perasaannya, Sri Kresna dengan cepat menyingkir dari gelanggang pergolakan rasa yang penuh dengan denda, dan kedengkian.

Arya Setyaki yang menjadi pengawal Sri Kresna tak luput pula dari maksud jahat para Kurawa. Ia dikeroyok akan dilenyapkan. Burisrawa memegang pemimpin berusaha untuk membunuh Arya Setyaki, yang menjadi musuh tunggalnya. Maksud-maksud keji Kurawa akhirnya mengalami kegagalan karena dipisahkan. Sri Kresna kemudian pergi menjemput Dewi Kunti untuk diajak ke Wirata agar dapat berkumpul dengan putra-putranya, para Pandawa. Sebelum berangkat ke Wirata, mereka kemudian menemui Adipati Karna, putra Dewi Kunti,

untuk mendengar kepastiannya: memihak siapakah sebenarnya Karna dalam peristiwa ketegangan dan pergolakan kedua belah pihak tersebut.

Setelah mengetahui, bahwa Adipati Karna, raja Awangga ini akan memihak Kurawa sesuai dengan isi hati dan sikapnya untuk menuruti kebenaran diri pribadi, Sri Kresna dengan Dewi Kunti kemudian meneruskan perjalanannya kembali ke Wirata. Baratayuda kiranya tak dapat dihindarkan terjadinya. Peperangan terpaksa harus meledak dan meletus dengan segala akibatnya. Kedua pihak mempersiapkan angkatan perangnya masing-masing dan mendirikan kubu-kubu markas besarnya di pinggiran Tegal Kuruksetra.

Baratayuda diawali dengan peristiwa terbunuhnya Bambang Irawan, putra Arjuna. Irawan yang akan pergi menuju tempat berkumpulnya para Pandawa, di tengah perjalanannya berpapasan dengan ditya Kalasrenggi yang membawa Irawan dalam kematiannya. Bambang Irawan tewas digigit ditya Kalasrenggi, dengan taring saktinnya.

## **2. Pembagian Babak**

Menurut versi pewayangan Jawa perang Baratayuda dibagi menjadi sembilan babak yaitu:

### **a) Baratayuda Babak I: Seta Gugur**

Dikisahkan, Baratayuda ini dimulai dengan pengangkatan senapati agung atau pimpinan kedua belah pihak. Pihak Pandawa mengangkat Resi Seta sebagai

pimpinan perang dengan pendamping di sayap kanan Arya Utara dan sayap kiri Arya Wratsangka. Ketiganya terkenal ketangguhannya dan berasal dari Kerajaan Wirata yang mendukung Pandawa. Pandawa menggunakan siasat perang Brajatiksua yang berarti senjata tajam. Sementara di pihak Kurawa mengangkat Bisma (Resi Bisma) sebagai pimpinan perang dengan pendamping Pendeta Drona dan prabu Salya, raja kerajaan Mandaraka yang mendukung Korawa. Bisma menggunakan siasat *Wukirjaladri* yang berarti "gunung samudra."

Dengan terbenturnya senjata pertama, perang Baratayuda pun dimulai. Balatentara Korawa menyerang laksana gelombang lautan yang menggulung-gulung, sedang pasukan Pandawa yang dipimpin Resi Seta menyerang dengan dahsyat seperti senjata yang menusuk langsung ke pusat kematian.

Resi Bisma dengan bersenjatakan Aji Nagakruraya, Aji Dahana, dan gandewa panah Naracabala kyai Cundarawa serta senjata jungkat panatas kyai Salukat berhadapan dengan panglima Resi Seta yang mempergunakan senjata hingga menimbulkan prabawa hujan dan angin serta gada kyai Lukitapati, pengantar kematian bagi siapa yang mendekatinya. Pertarungan dua panglima yang sangat sakti tersebut merupakan perang tanding yang sangat seimbang.

Dalam peperangan tersebut senapati pendamping Pandawa, Arya Utara gugur oleh Prabu Salya, dan Arya Wratsangka tewas oleh Pandita Drona. Sedangkan Resi Seta akhirnya gugur oleh tangan Resi Bisma. Tetapi sebelumnya ia dapat menewaskan Rukmarata, putra mahkota Mandaraka dan patih Tuhanaya yang pada waktu itu sebenarnya hanya ingin melihat jalannya pertempuran. Baratayuda babak



pertama diakhiri dengan sukacita pihak Korawa karena kematian pimpinan perang Pandawa.

#### **b) Baratayuda Babak II: Bisma Gugur**

Setelah Resi Seta gugur, Pandawa kemudian mengangkat Drestadyumna (Trustajumena) sebagai pimpinan perangnya untuk menghadapi resi Bisma. Dalam babak ini kedua kubu berperang dengan siasat yang sama yaitu Garuda Nglayang (Garuda terbang).

Di dalam babak II ini telah gugur di medan pertempuran adalah Jayawikata dan Wikatajaya oleh tangan Gatotkaca. Wikataboma dan Bomawikata terbunuh oleh Gagakbaka/ Gagakbongkol. Sementara itu beberapa raja sekutu Korawa juga terbunuh dalam babak ini. Diantaranya Prabu Sumarma, raja Trigartapura tewas oleh Bima dihantam dengan gada Rujakpolo. Prabu Dirgantara terbunuh oleh Arya Satyaki, Prabu Dirgandana tewas di tangan Arya Sangasanga (anak Setyaki), Prabu Dirgasara dan Prabu Surasudirga tewas di tangan Gatotkaca, dan Prabu Malawapati, raja Malawa tewas terkena panah Hrudadali milik Arjuna.

Resi Bisma setelah melihat sepatinya banyak yang berguguran, kemudian maju ke medan pertempuran, mendesak maju menggempur pertahanan Pandawa. Dengan kesaktiannya ia dapat melenyapkan senapati lawan. Atas petunjuk Kresna, Pandawa kemudian mengirim Dewi Wara Srikandi untuk maju menghadapi Bisma. Dengan munculnya senapati wanita tersebut, Bisma merasa bahwa tiba waktunya maut menjemputnya, sesuai dengan kutukan Dewi Amba yang tewas di tangan

Bisma. Bisma gugur ditangan Dewi Srikandi dengan perantaraan panah Hrusangkali dan Hrudadali dalam saat bersamaan menembus tubuhnya dan tewas jatuh di atas bumi.

**c) Baratayuda Babak III: Bogadenta Gugur**

Sepeninggal resi Bisma, kemudian Prabu Bogadenta diangkat menjadi senapati dari kubu Kurawa dengan didampingi Kertipeya. Sedangkan di kubu Pandawa menunjuk Arjuna yang maju sebagai senapati perang dengan Werkudara sebagai pendampingnya. Dengan mengendarai gajah Murdaningkung dengan sratinya Dewi Murdaningsih, Prabu Bogadenta mengamuk dengan hebatnya. Ia berhasil menghancurkan pertahanan Pandawa.

Melihat keadaan itu Arjuna dengan dengan kereta perangnya menempuh aliran wadyabala Astina dan membawa pasukannya menerobos masuk ke dalam pertahanan Kurawa, sehingga barisan lawan terdesak mundur. Arjuna berhadapan langsung dengan Prabu Bogadenta, perang tanding antara kedua panglima ini dimenangkan oleh Arjuna. Prabu Bogadenta dengan gajah dan sratinya tewas sekaligus.

Werkudara dengan gada pusaknya membat hancur wadyabala Kurawa, bergerak seperti banteng yang sedang luka. Ia mendesak senapati pendamping kurawa, Kertipeya, dan menghantamkan gadanya hingga dada Kertipeya hancur. Prabu Duryudana menyaksikan senapatinya gugur segera menunjuk penggantinya

dan mengangkat Prabu Gardapati, raja Puralaya sebagai senapati dan wresaya sebagai senapati pedampingnya.

Mengetahui perubahan siasat kurawa, Pandawa kemudian menggeser kedudukan senapati dan panglimanya. Werkudara diangkat menjadi panglima perang dan Arjuna sebagai pendamping. Akibat siasat Prabu Gardapati, yang memancing Bima bergeser dari tempat kedudukannya ketempat yang tidak dikenal, maka Werkudara dan Arjuna terjebak ke dalam tempat yang berlumpur/embel/kepaluh. Tetapi pada saat terakhir, Werkudara dapat menangkap Prabu Gardapati dan Wresaya untuk berpegangan naik ke atas, sehingga keduanya terjerebab masuk ke dalam lumpur. Bima yang menggendong Arjuna dengan memanjat punggung kedua lawannya segera meloncat keluar dari lumpur berbahaya itu. Prabu Gardapati dan Wresaya mati tenggelam dalam lumpur.

#### **d) Baratayuda Babak IV: Abimanyu Gugur**

Dalam babak ini Pandawa mengangkat Abimanyu menjadi senapati perang melawan Kurawa. Ia mengendarai kereta perang dengan Sumitra sebagai saisnya. Abimanyu dengan gagah berani menyerang barisan Kurawa, hingga dapat masuk ke barisan pertahanan Kurawa. Memperhatikan ketangkasan putra Arjuna ini, Kurawa kemudian mengadakan jebakan dengan membuka barisan perangnya. Setelah Abimanyu terperangkap masuk, kemudian barisannya menutup kembali hingga panglima Pandawa ini terjebak di dalamnya dan tak dapat keluar dari kepungan Kurawa. Melihat tewasnya adik-adiknya, Abimanyu semakin marah dan mengamuk membabi buta hingga tidak mampu mengendalikan diri.

Abimanyu tidak dapat tertolong lagi. Para Pandawa yang berusaha mengambilnya mendapatkan perlawanan yang sangat kuat dari para Kurawa, yang tidak ingin melepaskan Abimanyu yang telah menjadi mangsanya. Abimanyu dikeroyok serta diranjap oleh Kurawa tanpa kenal peri kemanusiaan, sehingga tubuhnya luka arang kranjang penuh dengan senjata. Dengan luka hebat Abimanyu dapat membunuh Leksmanamandrakumara, putra mahkota Astina.

Melihat tewasnya Leksmanamandrakumara, Jayadrata mendesak maju menempuh pertempuran tersebut untuk merebut tubuh putra mahkota. Dengan gada kyai Glinggang ia menghantam Abimanyu yang telah tak berdaya tersebut, hingga akhirnya Abimanyu gugur di medan perang. Mengetahui Abimanyu gugur di medan perang, Arjuna menjadi sangat marah. Ia berhasrat membunuh Jayadrata dan mengamuk masuk ke dalam barisan Kurawa dan dapat mebinasakan Wisakusuma, putra Arya Jayadrata dengan Dewi Dursilawati. Kurawa yang mendengar sumpah Arjuna, bahwa ia harus dapat memusnahkan Jayadrata sebelum matahari terbenam dan apabila gagal ia akan melakukan bunuh diri dengan mebakar dirinya, kemudian segera bertindak menyembunyikan Jayadrata dengan pertahanan yang sangat kuat mengelilinginya.

Sri Kresna mengetahui sulitnya menembus pertahanan/ penjagaan tersebut kemudian bersiasat dengan melepaskan senjata Cakra ke arah matahari hingga menutupi sinar surya. Suasana medan pertempuran seolah-olah telah menjadi sore hari. Hari sedikit demi sedikit semakin gelap, sehingga penjagaan Jayadrata semakin mengendor. Jayadrata yang melihat keadaan tersebut merasa aman dan

terlepas dari ancaman Arjuna. Ia kemudian memperlihatkan diri. Tetapi tiba-tiba Pasopati meluncur deras memenggal leher Jayadrata. Panah Pasopati memang telah siap ditangan Arjuna atas petunjuk Sri Kresna. Jayadrata Tewas.

**e) Baratayuda Babak V: Burisrawa Gugur**

Kurawa pada hari itu mengangkat Prabu Pratipa yang berkendaraan gajah Kyai Jakamaruta sebagai senapati perang. Senapati pendampingnya bernama Naramurwinda. Pandawa menetapkan Bima menjadi Panglima perang dan Arjuna diangkat sebagai senapati pendamping. Terjadi pertempuran yang hebat antara kedua panglima hingga senapati Prabu Pratipta beserta gajah Narumurwinda gugur, masing-masing di tangan Bima dan Arjuna.

Setelah Prabu Pratipta gugur, Kurawa segera mengangkat Burisrawa sebagai panglima perang dengan Windandani sebagai pendampingnya. Untuk mengimbangnya, Pandawa menunjuk Arya Setyaki menjadi panglima pimpinan pasukan perang dengan Arjuna sebagai pendampingnya. Setyaki dan Burisrawa bertemu dalam perang tanding seperti cita-cita dan keinginan mereka semenjak terjadi perselisihan diantara keduanya. Burisrawa, putra Mandaraka gugur oleh Sentyaki dengan bantuan Arjuna. Sedangkan Windandani sebelumnya telah gugur ditangan Arjuna.

**f) Baratayuda Babak VI: Gatotkaca Gugur**

Adipati Karna ditetapkan menjadi senapati agung pihak Kurawa. Sebelum pelantikan senapati Karna, di dalam persidangan yang dipimpin oleh panglima

besar Prabu Duryudana, terjadi perselisihan yang hebat antara Adipati Karna dengan resi Krepa. Akibatnya resi Krepa mati terbunuh oleh Karna. Adapun sebab-sebabnya diceritakan sebagai berikut:

Resi Krepa di dalam sidang para panglima mengatakan, bahwa Adipati Karna itu sebetulnya merupakan musuh dalam selimut, pada lahirnya membantu Kurawa, tetapi batinnya memihak Pandawa. Tuduhan tersebut yang membuat Adipati Karna merasa sangat terhina. Atas penghinaan itu resi Krepa kemudian dibunuhnya. Untuk membuktikan kesetiannya terhadap Kurawa, terutama kepada Prabu Duryudana, Adipati Karna kemudian memohon agar dilantik menjadi senapati agung. Persidangan kemudian diliputi dengan suasana penuh semangat tempur dalam pelantikan Karna sebagai panglima perang.

Mendengar Adipati Karna menduduki jabatan senapati, Pandawa segera menugaskan dan mengangkat panglima Arya Gatotkaca sebagai senapati untuk menghadapinya. Di dalam perang tanding antara Karna dan Gatotkaca, keduanya mengeluarkan segala kesaktiannya. Adipati Karna mempergunakan aji Kalakupa. Muncullah beribu-ribu raksasa ganas menempuh barisan Pandawa lenyap ancur lebur menjadi abu. Aji Naracabala ditampilkan Adipati Karna dan dihadapi Gatotkaca dengan triwikramanya, yaitu seluruh tubuhnya menjadi senjata, sehingga mengakibatkan beribu-ribu bala tentara Kurawa binasa dan tewas.

Dalam kesempatan ini Gatotkaca membunuh Prabu Kismaka, putra Prabu Bomanarakasura, raja Suroteleng yang pada waktu itu mengganggu barisan Pandawa dengan gerakan yang berselimut. Melihat segala aji yang dikeluarkan

dapat diimbangi Gatotkaca, Adipati Karna kemudian menampilkan senjata pamungkas andalannya, yaitu senjata Kunta. Gatotkaca melambung tinggi ke angkasa dengan sesumbar dan menantanginya. Suaranya bagai halilintar yang menggemuruh di antariksa. Karna kemudian membidikkan senjata ke arah suara Gatotkaca. Kunta lepas dan melesat seperti kilat menancap tepat pada pusar ksatriya Pringgadani. Sebenarnya senjata kunta tidak dapat sampai pada sasarannya mencapai Gatotkaca, tetapi sukma Kalabendana membantunya. Terlepas Kunta seperti kilat itu disambar Kalabendana dan diteruskan ke tubuh Gatotkaca tepat pada pusarnya. Tewaslah Gatotkaca, tubuhnya hancur dan remuk bersama-sama dengan kereta perang Karna. Kali ini, Pandawa kehilangan senapati kebangganya dengan gugurnya Gatotkaca oleh tangan Karna.

#### **g) Baratayuda Babak VII: Dursasana Gugur**

Setelah mengetahui putranya tewas dan gugur di medan perang, Werkudara menjadi sangat marah. Ia kemudian maju ke depan dan mengamuk dengan hebat menggunakan gada Rujakpolo hingga memabat habis balatentara Kurawa. Maksud tujuannya adalah membunuh Adipati Karna yang telah menewaskan anaknya. Sasaran penyerangannya langsung diarahkan pada raja Awangga tersebut. Tetapi Bima harus dapat menjebol pertahanan Kurawa yang sangat kuat.

Werkudara kemudian berhadapan langsung dengan Dursasana. Keduanya bertempur dengan hebatnya. Masing-masing dilamari dengan dendam yang menyala-nyala. Bima terus mendesak Dursasana. Tak lama kemudian Bima dapat memukul Dursasana dengan gada Rujakpolo sehingga seketika itu juga rebah. Bima

ingat sumpahnya ketika Dewi Drupadi dihina oleh Dursasana di hadapan orang banyak. Karena itu Bima segera menusuk dada Dursasana dengan Kuku Pancanakadan meminum darahnya. Kemudian Bima pun membawakan darah Dursasana untuk Dewi Drupadi yang telah bersumpah tidak akan menggelung rambutnya jika tidak menggunakan darahnya Dursasana. Pada waktu itulah sumpah Dewi Drupadi terwujud. Ia berkeramas dengan darah Dursasana.

#### **h) Baratayuda Babak VIII: Karna Tanding**

Karna tetap diangkat menjadi senapati memimpin pasukan perang Kurawa dengan senapati pendamping Durgandasena, Durta dan Jayarata. Pandawa melantik Arjuna sebagai panglima perang dan Werkudara sebagai senapati pendampingnya. Senapati pendamping Kurawa bertempur dengan gagah berani dan dapat mengacaukan gelar siasat perang Pandawa. Melihat keadaan itu Bima menekan aliran gerakan pasukan Astina/ pihak Kurawa dan mendobrak gelar siasat Adipati Karna, serta dapat mengembalikan pertahanannya. Kemudian mendesak maju dan dapat menewaskan ketiga senapati pendamping Adipati Karna.

Mengetahui hilangnya ketiga senapati pendampingnya, Karna dengan serentak menggerakkan balatentaranya dan mengerahkan seluruh kekuatannya. Kurawa bergerak laksana air bah yang berusaha menggempur bendungan dan tanggul yang sangat kokoh kuat. Ia dapat mengenai Sanjaya, putra Yamawidura yang seketika itu tewas seketika. Dan akhirnya Karna berhadapan dengan Arjuna. Perang tanding antara kedua ksatria utama tersebut dimulai. Pertempuran saudara dengan wajah



yang hampir mirip, seolah-olah dua pahlawan kembar yang sedang menari dengan gemulainya.

Kekuatan sangat seimbang dan kesaktiannya sangat sebanding. Adipati karna kemudian menampilkan pusakanya yang terakhir kyai Wijayacapa. Ia membidik dengan sangat teliti dan sangat hati-hati diarahkan tepat pada leher sang Arjuna. Dalam saat yang bersamaan, lepasnya warastra tersebut kereta perang Karna yang bersaiskan Prabu Salya berguncang dan bergerak, sehingga arah jalan kyai Wijayacapa meluncur ke atas dan menyerempet gelung Arjuna. Sri Kresna yang menjadi sais kereta Arjuna kemudian memberi isyarat, bahwa Karna telah mendahului melepaskan pusaka, senjata pembunuh Karna yang dibanggakannya.

Arjuna segera menempatkan Pasopati pada gendewanya dan dengan cermat membidikkan senjata pusakanya tepat mengenai sasarannya. Pasopati lewat seperti kilat melalui leher Adipati Karna. Kepala tetap tegak pada tubuhnya karena kecepatan mata panah yang berbentuk bulan sabit tersebut meluncur mengenai leher Karna. Namun Karna tetap berdiri tegak di medan perang dengan megahnya. Arjuna kemudian mendengar seruan Karna yang memintanya untuk mendekatinya. Seruan tersebut kiranya seruan kyai jalak, keris pusaka Karna yang tidak rela melihat tuannya gugur.

Sri Kresna mengetahui hal itu dan kemudian mencegah Arjuna agar jangan mendekatinya, bahkan supaya menjadi lebih waspada. Dengan perlahan-lahan Arjuna bergerak menghampiri kakaknya, Karna yang tegak seperti arca itu kemudian bergerak mendekati Arjuna dengan tangan menggenggam keris kyai

Jalak pada hulunya. Begitu ia melangkahakan kakinya, kepala Karna lepas dari tubuhnya sehingga jatuh ke bumi bersama-sama dengan tubuhnya yang roboh ke tanah. Karna jatuh dan tewas di medan pertempuran Baratayuda dengan membawa keyakinannya, membela kebenaran diri pribadinya.

Dalam adegan karna tanding ini, muncullah di arena pertandingan tersebut sukmadua ekor ular bernama Ardawalika dan Nagakembang. Kedua-duanya ingin membalas dendam kepada Arjuna dan bermaksud membunuhnya dengan membelitkannya pada senjata Adipati Karna. Tetapi sebelum cita-citanya terlaksana, Arjuna telah mendahuluinya dengan menewaskan kedua ekor ular tersebut dengan pusaknya.

Peristiwa yang lain adalah tewasnya Adimanggala, patih Awangga oleh Karna, rajanya sendiri akibat kesalahannya sendiri. Ia disuruh untuk minta sirih kepada permaisurinya Dewi Srikandi. Karena salah ucap, sedah (jawa = sirih) terlontar dengan ucapan seda (jawa = mati), Dewi Surtikanti tewas dengan jalan membunuh diri, belapati suami yang dicintainya sebelum Karna gugur/ tewas.

#### **i) Baratayuda Babak IX: Duryudana Gugur**

Dengan tewasnya Adipati Karna, Kurawa mengangkat Prabu Duryudana sebagai senapati agung untuk menumpas Pandawa dengan senapati pendampingnya Premeya bersama gajahnya yang bernama Hestitama/Estitama. Di dalam pertempuran hari itu Werkudara berlaku sebagai senapati panglima perang Pandawa. Ia berhadapan dengan Premeya yang mengamuk bersama gajahnya

menembus barisan lawan. Tetapi Premeya dengan gajah tunggangannya tewas oleh Bima diikuti dengan berturut-turut putra-putra Astina: Durjaya, Durmuka, dan lain-lain.

Di lingkaran pertempuran yang lain resi Durna berhadapan dengan senapati agung Pandawa: Destradyumna, yang bertempur dengan hebatnya. Kiranya begawan Dorna sangat sulit dibinasakan. Ia terlalu sakti, sehingga mengakibatkan barisan Pandawa menjadi kocar-kacir. Sri Kresna kemudian bersiasat, karena ia mengetahui kelemahan Durna. Lasykar Pandawa dimintanya untuk dikumandangkan, bahwa Aswatama mati untuk melemahkan semangat Durna dengan melihat kenyataan matinya gajah Hestitama oleh Bima. Berita tersebut akhirnya sampai di telinga Durna, sehingga ia cemas dan menjadi hilang semangat.

Setelah mendengar tewasnya Aswatama ia segera pergi mendekati Prabu Yudistira, Orang yang tidak pernah berdusta untuk mendapatkan penjelasannya secara jujur. Pada waktu Puntadewa mengucapkan Hestitama, kata gajah terlalu kedengarannya karena terharu, sehingga Durna benar-benar mendengar bahwa Aswatama gugur. Akibatnya resi Durna kehilangan segala kekuatan dan kesaktiannya. Melihat kesempatan ini Drestadyumna segera bergerak. Destradyumna, yang disusupi sukma Ekalaya ditangannya dengan mudah membunuh Durna. Durna mati sebagai korban balas dendam atas perbuatannya sendiri, karena membunuh Ekalaya.

Setelah gugurnya resi Durna, Kurawa kemudian melantik Prabu Salya, raja Mandaraka menjadi senapati agungnya, dan sebagai senapati pendamping diangkatlah Kartamarma. Sebelum tampil di medan perang pada keesokan harinya, Prabu Salya telah membeberkan rahasia kelemahannya kepada Sakula Sahadewa kemenakannya, karena ia merasa bahwa baginya waktu dan takdirnya telah tiba. Ia sekaligus menyerahkan pula kerajaan Manadaraka kepada Nakula, putra Dewi Madrim adiknya. Selanjutnya ia mengatakan, hanya Prabu Yudistiralah yang kuasa menanggulangi aji Candrabirawa.

Dalam kancah pertempuran Prabu Salya dengan aji yang tak terkalahkan itu mebinasakan balatentara Pandawa. Tentara Pandawa mundur dan Prabu Salya berhadapan dengan Prabu Dharmakusuma/Puntadewa. Aji Candrabirawa binasa oleh pusaka keramat Kalimasada. Dengan demikian Prabu Salya dengan mudah dapat pula ditewaskan. Setelah Prabu Salya gugur Dewi Setyawati/Pujawati belapati suaminya. Dengan menempuh perjalanan yang merata permaisuri yang setia dalam hidup dan mati tersebut menyeberangi genangan darah dan mendaki bangkai-bangkai yang menggunung untuk mencari tubuh suaminya.

Ia mendapatkan tubuh junjungannya tersandar pada keretanya. Wajahnya memancarkan keikhlasan, ketenangan, kebahagiaan, dan penuh kelegaan hati. Dewi Setyawati kemudian menghunus patremnya dan ia tewas dengan membunuh diri sesuai dengan kesetiiaanya. Sepeninggal Prabu Salya, Kurawa mengangkat senapati Arya Antisura dan Surabasah, putra-putra Sakuni sebagai panglima dan Kartamarma sebagai senapati pendamping. Kedua panglima tersebut berhadapan

dengan Bima dalam pertempuran, tetapi dapat dibinasakan dengan gada Rujakpolo hingga tewas.

Arya Sakuni melihat tewas putra-putra yang disayanginya segera maju menempuh bahaya. Ia mengeluarkan aji yang dapat menciptakan binatang buas, sehingga banyak para prajurit Pandawa tewas, sehingga barisan Pandawa bergeser mundur. Arena tegal Kuruksetra digenangi air bah yang menyembur dari senjata cis Sakuni yang ditancapkan ke bumi. Bima dengan tangkas menembus banjir dan mendekati kereta perang Sakuni yang berwujud gerbong kapal dan menghantamkan gada saktinya. Kereta hancur dan Arya Sakuni lebur bersama-sama dengan kendaraannya.

Senapati terakhir panglima perang Kurawa, Prabu Duryudana sebagai panglima besar kemudian terpaksa turun gelanggang memimpin sendiri sisa-sisa balatentaranya yang semakin lemah itu. Werkudara menekan kekuatan Astina dan mendesak mundur tentara Kurawa. Prabu Duryudana lari menyembunyikan diri, tetapi dapat diketahui oleh Bima.

Dua raksasa Pandawa dan Kurawa tersebut akhirnya bertemu dalam perang tanding yang menentukan. Kekalahan masing-masing akan menentukan kemenangan akhir perang Baratayuda. Mereka berperang tanding dengan mempergunakan gada. Akhirnya Prabu Duryudana tewas oleh Werkudara dengan gada Rujakpolo yang menghancurkan tubuhnya. Dengan terbunuhnya Prabu Duryudana, berakhirilah perang besar antara keluarga Bharata tersebut. Kurawa punah dan Pandawa mendapatkan kemenangan dengan korban keluarga yang

sangat besar. Baratayuda diakhiri dengan peristiwa lahirnya Parikesit, putra Angkawijaya/ Abimanyu dengan Dewi Utari, putra dari Wirata, cucu Arjuna.

## **B. Tinjauan Logam**

Logam adalah unsur kimia yang memiliki sifat kuat, keras, liat, merupakan penghantar panas dan listrik, serta mempunyai titik lebur tinggi. Benda logam pada awalnya dibuat dari bijih logam, dimana bijih logam dapat diperoleh dengan cara menambang baik yang berupa bijih logam murni maupun yang bercampur dengan materi lain. Menurut KBBI kata logam berarti mineral yang tidak tembus pandang, dapat menjadi penghantar panas dan arus listrik (misalnya besi, aluminium, nikel).

Pada dasarnya logam diperoleh dari tanah yang mengandung bijih besi. Emas, perak, bismut, dll. merupakan bijih logam yang diambil dalam keadaan murni. Sedangkan ada juga bijih logam yang bercampur dengan unsur lain seperti tanah liat, fosfor, silikon, karbon, serta pasir (Bondy, 1988: 347).

Menurut Kenneth R. Threthewey dan Jhon Chamberlain (1991: 13) berpendapat tentang logam bahwa logam lebih bermanfaat dibanding unsur lain. Selain tidak tembus cahaya dan berkilap, logam mempunyai sifat-sifat khusus seperti ulet, dapat menghantarkan panas serta listrik, dari tinggi nisbah antara kekuatan dan beratnya, jelas sekali bahwa logam penting sekali dalam rekayasa modern ini. Logam terbagi dalam dua kelompok yaitu logam ferro dan logam non ferro, logam ferro adalah logam yang mengandung unsur besi, atau biasa disebut besi dan baja. Logam non ferro adalah logam yang tidak mengandung unsur besi (Fe). Logam non ferro murni kebanyakan tidak digunakan begitu saja tanpa dipadukan dengan logam lain, karena

biasanya sifat-sifatnya belum memenuhi syarat yang diinginkan. Kecuali logam non ferro murni, platina, emas dan perak tidak dipadukan karena sudah memiliki sifat yang baik, misalnya ketahanan kimia dan daya hantar listrik yang baik serta cukup kuat, sehingga dapat digunakan dalam keadaan murni. Tetapi karena harganya mahal, ketiga jenis logam ini hanya digunakan untuk keperluan khusus. Misalnya dalam teknik proses dan laboratorium di samping keperluan tertentu seperti perhiasan dan sejenisnya (Dadang, 2013: 67).

Dari berbagai ulasan tentang logam diatas dapat disimpulkan bahwa logam merupakan benda padat yang sangat penting dalam kehidupan modern sekarang ini. Karena selain sebagai penghantar panas maupun penghantar arus listrik yang baik, logam juga dapat dimanfaatkan atau dibuat sebagai benda fungsional ataupun benda hias, seperti peralatan rumah tangga, kap lampu, perhiasan, hiasan dinding dan lain-lain.

### C. Tinjauan Kriya Logam

Pengertian kriya menurut Mikke Susanto (2011: 231), secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Ali Sulchan (2011: 20) mengatakan bahwa Kriya memiliki nilai artistik hasil keterampilan tangan manusia, kegiatan tersebut umumnya diproses dan terinspirasi atas kekayaan hasil seni budaya bangsa (kearifan lokal). Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali sumber daya alam yang

dipadu dengan sumber daya manusia maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nilai manfaat dan karakter bangsa.

Kriya logam adalah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang-barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan logam sebagai medianya. Adapun karya yang dihasilkan dapat berupa karya 2 dimensi, ataupun 3 dimensi seperti, seperti vas bunga dengan ukiran, kap lampu, hiasan dinding, tempat perhiasan, dan lain sebagainya.

#### **D. Tinjauan Media, Alat dan Teknik**

##### **1. Media**

Media merupakan hal yang sangat penting dalam berkarya seni. Menurut Mikke Susanto (2011: 25), menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Setiap cabang seni memiliki media yang beberapa dalam berkarya dan setiap seni memiliki kelebihan masing-masing yang tidak dapat dicapai oleh seni lain, dalam hal ini seni lukis menggunakan media yang cara menikmati dengan cara visual (Jakob Sumardjo. 2000: 141). Selain itu menurut Liang Gie, (1996: 89), medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainnya.



Media atau bahan yang digunakan dalam penciptaan karya seni kriya logam yaitu tembaga, kuningan, aluminium, dan perunggu. Beberapa jenis logam tersebut merupakan jenis logam non ferro menjadi pilihan para pengrajin dan seniman untuk membuat sebuah karya seni logam. Jenis logam tersebut dipilih karena mudah dibentuk dengan leluasa. Bahan-bahan tersebut dipilih karena memiliki titik lebur yang tinggi sehingga mudah untuk dibentuk. Selain itu faktor warna yang menarik dan kemudahan dalam mendapatkan material juga merupakan salah satu faktor pemilihan bahan.

## **2. Alat**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni lukis, alat disebut juga media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain sebagainya.

## **3. Teknik**

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Menurut Suharto (1997), dalam kerajinan logam memiliki bermacam-macam teknik diantaranya: teknik trap-trapan atau *filigree*, teknik patri, teknik *hand scroling* atau gergai, teknik grafir, teknik cor/ tuang, teknik tempa, teknik etsa, dan teknik ukir/pahatan. Dalam pembuatan karya ini menggunakan teknik etsa. Etsa adalah proses dengan menggunakan asam kuat untuk mengikis bagian permukaan logam yang

tidak terlindungi untuk menciptakan motif pada permukaan logam. Kata etsa berasal dari bahasa Belkamu atau Jerman, yaitu etch yang berarti memakan, berkorosi, atau berkarat. Kata Etching berarti mengetsa. Benda-benda dari logam dapat dietsa dengan merendam dalam larutan etsa (larutan asam).

Pada dasarnya teknik ini menciptakan efek negatif dari suatu gambar pada permukaan logam. Bahan yang digunakan adalah air, HCL, dan H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> dengan takaran 75% : 20% : 5% sesuai urutan yang kemudian dicampur menjadi satu. Pengerjaannya cukup dengan merendam logam ke dalam larutan ini, namun sebelumnya permukaan logam harus dilapisi dahulu. Lapisannya bisa menggunakan cat minyak atau sticker scotlite dengan prinsip permukaan yang terlapisi akan timbul atau menjadi positif.

#### **E. Tinjauan Benda Fungsional**

Hasil karya kriya diutamakan mengandung keunikan konspetual, tema, dan indrawi. Oleh sebab itu keterampilan kriya berbeda dengan seni murni, seni kriya termasuk dalam seni rupa terapan atau *applied art*. Alasan tersebut membuat seni kriya tidak bisa sebebas seni murni, karena harus mempertimbangkan beberapa persyaratan. Persyaratan itu adalah keamanan, kenyamanan, dan keluwesan dalam penggunaannya (Handayani, 2015: 50). Persyaratan tersebut tidak lepas dari aspek ergonomi yang meliputi keamanan, kenyamanan, dan keindahan.

Penciptaan karya kriya harus memperhatikan aspek fungsi, baik itu fungsi praktis, fungsi hias, dan fungsi ekonomis. Karya kriya pada prinsipnya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan akan fungsi praktis sehari-hari dan kebutuhan ekonomi

bagi penciptanya. Kategori nilai estetik pada benda fungsional terletak pada ciri praktis, obyektif, dan rasional, serta berorientasi pada faktor guna atau manfaat. Estetika ergonomi memiliki ciri pada nyaman digunakan, kesehatan, dan keamanan yang akhirnya berorientasi pada keamanan, kebahagiaan, dan kesejahteraan (Sachari, 1989: 80).

Penciptaan karya kriya pada prinsipnya diperuntukkan sebagai benda fungsional. Berbicara tentang benda fungsional haruslah melihat aspek ergonomi, karena benda fungsional diciptakan untuk memenuhi kebutuhan praktis manusia sehari-hari yang pastinya akan berhubungan langsung dengan manusia.

#### **F. Tinjauan Ergonomi**

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka, 2004: 7).

Sebuah benda fungsional harus diterapkan ilmu ergonomi, karena benda tersebut berhubungan langsung dengan aktifitas manusia. Terlebih benda fungsional dengan material logam. Logam merupakan material yang solid dan mempunyai tepian tajam, oleh karena itu penerapan ilmu ergonomi pada karya seni logam ini merupakan sesuatu yang sangat perlu dilakukan.

Penentuan ukuran ruang dari wadah yang tidak terlalu sempit sehingga mampu memuat banyak peralatan yang sering digunakan, namun juga menentukan ukuran benda sehingga tidak terlalu memakan tempat. Permukaan yang halus juga diperhatikan agar tidak melukai penggunanya. Selain itu penggunaan warna dan ornamen pada benda akan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memperindah ruangan dan menenangkan hati untuk yang melihatnya.

### **G. Hiasan Dinding**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiasan dinding berasal dari dua suku kata dasar, yaitu kata hias dan kata dinding. Kata hias dari kata hiasan dinding memiliki arti mempercantik. Sedangkan kata dinding pada kata hiasan dinding berarti penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik yang dibuat dari papan (kayu), anyaman bambu dan lain sebagainya. Dengan demikian, hiasan dinding dapat diartikan sebagai penutup ruangan yang terbuat dari papan (kayu), anyaman bambu dan bahan lainnya yang berfungsi untuk mempercantik suatu ruangan.

Kegunaan hiasan dinding sangatlah beragam, utamanya fungsi estetika, yaitu dapat memberi nuansa baru atau berbeda bagi sebuah ruangan. Hiasan dinding juga digunakan sebagai solusi dalam menata suatu ruang, untuk memperoleh estetika suatu ruangan serta kepuasan desain. Misalnya, untuk mengurangi kesan kosong dan menyamarkan ruangan-ruangan yang tidak nyaman untuk dilihat, sehingga membuat ruangan tersebut enak dilihat.

### **H. Tinjauan Desain**

Secara etimologis kata desain diambil dari kata “designo” (Itali) yang artinya gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata “design”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang (Sachari, 2002: 3). Bisa dikatakan desain merupakan gambar rancangan atau sketsa dari apa yang muncul dibenak seseorang ketika hendak membuat sebuah karya atau benda berkesenian. Sebelum membuat karya atau benda, akan muncul suatu ide atau bayangan dari benda yang hendak dibuat tersebut, kemudian dituangkanlah ide tersebut ke media kertas dalam bentuk suatu gambar atau sketsa dan terciptalah desain. Dalam pembuatan sebuah desain perlu diperhatikan unsur-unsur dan prinsip dari desain tersebut. Unsur-unsur tersebut adalah:

### **1. Warna**

Warna merupakan elemen penting dalam penciptaan karya seni, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1557) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenalnya. Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Warna merupakan unsur yang paling langsung menyentuh perasaan, itulah sebabnya kita dapat segera menangkap keindahan tata susunan warna. Dari dua pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna adalah unsur yang dapat dilihat secara visual dan menyentuh perasaan.

### **2. Garis**

Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Garis dipakai untuk membatasi sosok dalam gambar dan memberi nuansa pada gambar, dalam gambar abstrak, garis dapat pula berdiri sendiri sebagai garis. Jadi, tidak berfungsi membatasi atau

mewarnai sosok seperti pada gambar yang meniru alam. Dari pendapat diatas maka garis merupakan coretan atau goresan yang meninggalkan bekas dan mempunyai arah.

### **3. Bidang**

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk, sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Jika ujung garis bertemu, terbentuklah bidang, bidang mempunyai panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tebal. Bidang dapat ditata secara tegak lurus, miring, dan mendatar atau ditumpang-tindihkan, yang satu berada dibelakang yang lain sehingga memberi kesan meruang dalam gambar.

Selanjutnya menurut Mikke Susanto (2012: 55), Shape atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau segustif.

### **4. Tekstur**

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan benda, setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Menurut Mikke Susanto (2012: 49) menjelaskan tentang tekstur sebagai, Nilai raba suatu benda dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek, tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan cat, atau bahan-bahan seperti pasir, igmen, dan lain-lain.

Sedangkan menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Tekstur benda/bahan adalah sifat permukaan benda/bahan tersebut seperti licin, kasar, kilap, kusam, dan lembut. Tekstur dapat ditampilkan sebagai keadaan yang nyata, misalnya kalau teksturnya sebuah patung, dan dapat pula tampil semu, misalnya kalau teksturnya gambar sebuah batu, keadaan permukaan yang semu merupakan kesan dan bukan kenyataan. Dari beberapa pendapat dapat dirangkum bahwa tekstur adalah elemen yang dapat dirasakan dengan diraba atau dilihat pada permukaan karya seni.

## **5. Ruang**

Pengertian ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1185) menyatakan bahwa ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau antara empat tiang (dibawah kolong rumah). Kemudian menurut Sony Kartika (2004: 53) menjelaskan bahwa ruang dalam unsur seni rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume).

Sedangkan pendapat lain mengenai ruang menurut Mikke Susanto (2012: 338), Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal yang berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Selain memperhatikan unsur-unsur yang ada, dalam pembuatan desain harus mengikuti prinsip desain agar karya lebih menarik dan enak dipandang. Prinsip-prinsip desain antara lain:

### **a. Harmoni**

Harmoni adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk maupun warna untuk menciptakan keselarasan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54). Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 416) menyatakan bahwa keserasian adalah Salah satu unsur pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B feldman sepadan dengan organic unity, yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan paduan unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

### **b. Irama**

Irama adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus menerus. Susunan yang diatur berupa garis, susunan bentuk, atau susunan variasi warna. Bentuk-bentuk pokok dari irama ialah berulang-ulang, berganti-



ganti, berselang-seling, dan mengalir dalam seni lukis, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) suatu pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur, ada tiga macam cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui pengulangan, pengulangan dengan progress ukuran dan pengulangan gerak garis continue. Dapat dirangkum bahwa irama adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur.

### **c. Kesatuan**

Kesatuan merupakan prinsip yang utama dimana unsur-unsur seni rupa paling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun suatu kesatuan, setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur-unsur dapat berbeda atau beragam sehingga menjadi susunan yang memiliki kesatuan.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Penyusunan dari unsur-unsur visual seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan.

Sedangkan Mikke Susanto (2012: 419) menyatakan bahwa kesatuan adalah Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi

suatu karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

#### **d. Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan kesan yang didapat dari suatu susunan yang diatur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan. Menurut Mikke Susanto (2002: 68) Keseimbangan atau balance adalah suatu peleburan dari semua kekuatan pada suatu susunan yang menimbulkan perbandingan yang sama, sebanding, tidak berat sebelah.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau secara intensitas kekayaan. Jadi keseimbangan adalah pas, tidak berat sebelah yang dapat dilihat dengan mata.

#### **e. Proporsi**

Proporsi yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Dharsono Sony Kartika (2004: 54) proporsi adalah penimbangan atau perbandingan, proporsi adalah perbandingan unsur-unsur atau dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dan rasio tertentu.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 92) proporsi adalah hasil dari perbandingan jarak yang menunjukkan ukuran hubungan bagian dengan

keseluruhan dan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainya. Proporsi berhubungan erat dengan balance (keseimbangan) rhythm (irama, harmoni). Dari beberapa pendapat diatas dapat dirangkum bahwa proporsi adalah perbandingan dari susunan unsur-unsur desain antara bagian satu dengan bagian lainya untuk mencapai keselarasan yang sebanding.

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Dalam proses penciptaan suatu karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan. Tahapan tersebut harus sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan tersusun dengan baik. Dengan demikian diperlukan pendekatan-pendekatan atau acuan-acuan yang mendukung metode penciptaan yang dilakukan. Gustami menyatakan, tahapan tersebut diurutkan dalam tiga pilar penciptaan karya kriya yaitu: eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendeskripsikan masalah dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan desain, mendesain serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni (Gustami, 2007: 329).

#### **A. Tahap Eksplorasi**

Eksplorasi adalah langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Proses eksplorasi diwujudkan dengan menelaah secara khusus beberapa peristiwa terkait lakon atau babak dalam perang Baratayuda seperti latar belakang perang Baratayudha dan pembagian plot menjadi sembilan babak. Adapun pemilihan beberapa peristiwa tersebut bertujuan untuk lebih memahami permasalahan yang akan diwujudkan dalam karya seni kriya logam. Adapun cara yang ditempuh yaitu dengan melakukan kajian sumber melalui pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya guna mencari inspirasi,

serta mengolah ide secara runtut menjadi sebuah konsep tertulis. Konsep tertulis tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk-bentuk figur dalam cerita wayang purwa, senjata, objek hewan, ornamen, ataupun simbol-simbol tertentu yang dianggap mewakili gagasan penulis.

Proses eksplorasi bentuk diwujudkan dengan membuat beberapa sketsa yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk objek dalam wayang purwa yang disesuaikan dengan lakon atau babak dalam perang Baratayuda.

## **B. Tahap Perencanaan**

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap eksplorasi, tahap ini diwujudkan dengan membuat beberapa sketsa atau desain yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk objek dalam wayang purwa yang disesuaikan dengan lakon atau babak dalam perang Baratayuda. Adapun beberapa alternatif desain tersebut kemudian di pilih yang terbaik yang nantinya akan diaplikasikan menjadi karya seni kriya logam.

Perencanaan penciptaan karya dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

### 1. Aspek fungsi

Sebagai benda hias, yaitu seni kriya logam yang dibuat sebagai benda pajangan atau hiasan dinding. Karya yang dibuat lebih menonjolkan aspek keindahan

daripada aspek kegunaan atau segi fungsinya. Karya hiasan dinding ini berfungsi untuk menghias atau mendekor suatu ruangan agar semakin berkesan.

## 2. Aspek estetika

Karya logam ini menggunakan ide dasar dari kisah perang Baratayuda yang divisualisasikan ke dalam plat kuningan yang dilakukan secara menggoreskan langsung ke plat tersebut sehingga tampak lebih rumit dan terlihat menarik.

## 3. Desain karya

Proses awal yang dilakukan sebelum pembuatan karya adalah membuat desain. Hasil pemikiran dari ide dan gagasanyang mengambil dari kisah perang baratayuda divisualisasikan ke dalam media kertas. Hasil desain tersebut merupakan bentuk dasar dari karya yang akan dibuat. Pembuatan desain ini meliputi beberapa desain alternatif, kemudian desain terpilih yang kemudian menjadi acuan dalam pembuatan karya.

## **C. Tahap Perwujudan**

Tahap perwujudan dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya etsa logam serta proses pengerjaan karya etsa logam sesuai desain atau sketsa yang telah dibuat.

### **1. Persiapan Alat**

#### **a. Pensil Tulis**

Pensil tulis yang digunakan jenis pensil sedang yaitu tipe H. Pensil ini sebagai alat untuk menggambar dan memindahkan gambar ke plat kuningan yang sudah dilapisi cat.



**Gambar 1:** Pensil Tulis Tipe H  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**b. Kertas HVS**

Kertas HVS berfungsi untuk membuat gambar desain yang akan dipindahkan ke permukaan plat kuningan yang sudah dilapisi cat.



**Gambar 2:** Kertas HVS  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**c. Kertas Karbon**

Kertas Karbon berfungsi untuk menjiplak gambar pada kertas ke permukaan plat kuningan yang sudah dilapisi cat.



**Gambar 3:** Kertas Karbon  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**d. Alat Penggores (Paku)**

Alat penggores yang digunakan berupa paku yang sudah dimodifikasi khusus. Alat ini berfungsi untuk menggores permukaan plat kuningan yang sudah dilapisi cat dan digambar.



**Gambar 4:** Alat Penggores (Paku)  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**e. Kuas Cat**

Kuas cat ukuran sedang digunakan sebagai alat untuk melapisi plat kuningan dengan cat sablon minyak untuk digambar.





**Gambar 5:** Kuas Cat Ukuran Sedang  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Kuas cat ukuran kecil digunakan untuk mewarnai bagian gambar yang sudah dietsa agar lebih terlihat.



**Gambar 6:** Kuas Cat Ukuran Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### **f. Sarung Tangan Karet**

Sarung Tangan Karet digunakan untuk melindungi tangan agar tidak terkena larutan asam atau zat kimia saat melakukan proses pengetsaan.



**Gambar 7:** Sarung Tangan Karet  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**g. Masker Hidung**

Masker hidung digunakan untuk melindungi hidung dari gas cairan kimia yang menguap saat proses pengetsaan.



**Gambar 8:** Masker Hidung  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**h. Bak Plastik**

Bak plastik digunakan sebagai tempat menampung air dan larutan etsa saat proses pengetsaan plat kuningan dilakukan.



**Gambar 9:** Bak Plastik  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**i. Gelas Ukur**

Gelas Ukur digunakan sebagai alat untuk mengukur atau mencampur larutan etsa yaitu  $H_2O_2$  dicampur dengan HCL dan air yang digunakan untuk mengetsa logam. Bentuk dan ukuran dari gelas ukur ini banyak macamnya dalam satuan liter atau mililiter.



**Gambar 10:** Gelas Ukur  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

### **j. Kain Halus**

Kain halus ini digunakan untuk mengelap atau membersihkan plat kuningan saat finishing agar lebih mengkilap.



**Gambar 11: Kain Halus**  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

## **2. Persiapan Bahan**

### **a. Plat Kuningan**

Bahan utama dalam pembuatan karya etsa ini adalah plat logam. Jenis plat logam yang digunakan berupa plat kuningan.



**Gambar 12: Plat Kuningan**  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**b. Cat atau Tinta Sablon PVC**

Cat atau tinta sablon yang digunakan adalah cat sablon yang berbasis minyak. Cat atau tinta sablon ini berfungsi untuk melapisi plat kuningan yang akan digambar.



**Gambar 13 :** Cat atau Tinta Sablon PVC  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**c. Cairan M3**

M3 digunakan untuk campuran cat atau tinta sablon yang berfungsi sebagai pengencer cat atau tinta. Selain itu, juga dapat digunakan untuk membersihkan cat atau tinta sablon yang menempel pada plat.



**Gambar 14 :** Cairan M3  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**d. HCL/Asam Klorida**

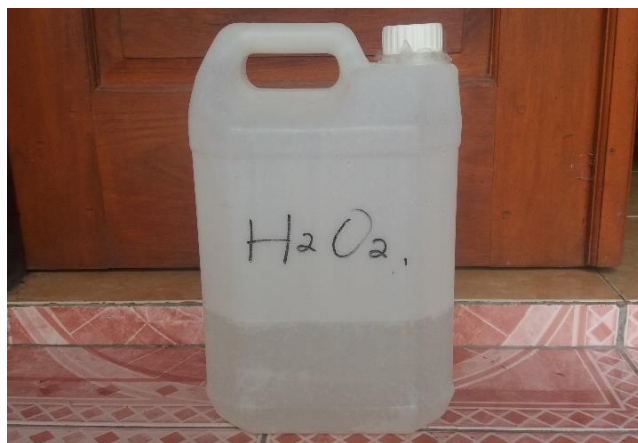
HCL juga merupakan bahan pokok dalam pembuatan karya etsa. HCL berfungsi sebagai obat etsa untuk campuran H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> dan air.



**Gambar 15 :** HCL atau asam keras  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**e. H<sub>2</sub>O<sub>2</sub>/Hidrogen Peroksida**

H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> juga merupakan bahan pokok dalam pembuatan karya etsa. H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> berfungsi sebagai obat etsa untuk campuran HCL dan air.



**Gambar 16 :** H<sub>2</sub>O<sub>2</sub>  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**f. Air Bersih**

Air bersih digunakan untuk membuat larutan etsa yang terdiri dari campuran HCL, H<sub>2</sub>O<sub>2</sub>, dan air. Selain itu air juga digunakan untuk membersihkan setelah proses pengetsaan dilakukan.



**Gambar 17:** Air Bersih  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

**g. Tinta Permanen**

Tinta Permanen warna hitam digunakan untuk pewarnaan karya yang telah selesai di etsa agar lebih tampak detail gambar yang terkikis oleh larutan etsa.



**Gambar 18:** Tinta Permanen  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### **h. Spiritus**

Spiritus digunakan untuk membersihkan tinta yang menetes di plat atau melewati gambar saat pewarnaan.



**Gambar 19:** Spiritus  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### **i. Braso**

Braso adalah pengkilap logam yang digunakan untuk membersihkan dan mengkilapkan plat kuningan saat finishing karya.



**Gambar 20:** Braso  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)



### **j. Cat Spray Clear**

Cat *Spray Clear* digunakan untuk finishing karya yang sudah jadi yaitu melapisi plat dengan clear agar warna tetap mengkilat setelah selesai dibraso.



**Gambar 21: Cat Spray Clear**  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

## **3. Proses Penciptaan Karya**

Beberapa tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya seni kriya logam dengan teknik etsa dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **a. Menyiapkan Desain atau Sketsa**

Proses pertama kali yang dilakukan adalah menyiapkan gambar atau desain yang akan dipindahkan pada plat logam dengan cara dipola atau menjiplak menggunakan kertas karbon.



**Gambar 22:** Desain atau sketsa  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### **b. Mengecat Plat Kuningan**

Kemudian melapisi plat kuningan yang akan dietsa dengan cat sablon minyak menggunakan kuas ukuran sedang sebelum gambar dipindahkan ke plat.



**Gambar 23:** Proses pelapisan plat dengan cat  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

### c. Memindah gambar ke plat kuningan

Setelah plat kuningan terlapisi cat hingga kering, langkah selanjutnya adalah proses memindahkan gambar dari kertas ke plat kuningan yang sudah dilapisi cat dengan cara menjiplak menggunakan kertas karbon.



**Gambar 24:** Memindah desain/ sketsa ke plat kuningan  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Setelah gambar selesai dipindahkan ke plat kuningan, kemudian menggores gambar dengan menggunakan alat penggores yang runcing berupa paku yang sudah dimodifikasi dengan bolpoin. Alat ini berfungsi untuk mengelupas cat sesuai bentuk gambar.



**Gambar 25:** Menggores plat sesuai desain/ sketsa  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Selanjutnya, mendetailkan gambar disertai arsiran menggunakan alat penggores hingga gambar jadi dan siap untuk dietsa.



**Gambar 26:** Proses mendetailkan gambar dengan arsiran  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### **d. Proses Etsa Plat Kuningan**

##### **1) Menyiapkan larutan etsa**

Proses etsa dimulai dengan mempersiapkan larutan perendam terlebih dahulu yang terdiri dari campuran HCL, H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> dan air ke dalam bak plastik yang ditakar menggunakan gelas ukur agar sesuai perbandingannya. Perbandingan campuran larutan yaitu HCL 200 ml, H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> 50 ml, dan air 450 ml.



**Gambar 27:** Proses mencampur larutan etsa  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

## 2) Proses Perendaman Plat Kuningan Dalam Cairan Asam

Setelah larutan sudah dicampur ke dalam bak plastik, selanjutnya mulai untuk proses etsa dengan cara memasukkan plat kuningan ke dalam bak plastik yang sudah diisi larutan, lalu menggoyangkan bak plastiknya secara perlahan agar plat kuningan cepat terkikis dan hasilnya juga merata.



**Gambar 28:** Proses mengetsa  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Untuk lama proses etsa tergantung dari kedalaman pengikisan yang diinginkan. Rata-rata prosesnya memakan waktu antara 5 sampai 10 menit. Tergantung tebal tipisnya plat kuningan yang dietsa.



**Gambar 29:** Mengecek hasil etsa  
(Sumber: DokumentasiTrihadi Nasrul Nita, 2017)

Setelah kedalaman pengikisan dirasa cukup maka plat diangkat dari bak, lalu dimasukkan ke dalam air bersih untuk menetralsir kepekatan larutan etsa.



**Gambar 30:** Menetralsir hasil etsa dengan air bersih  
(Sumber: DokumentasiTrihadi Nasrul Nita, 2017)

### 3) Membersihkan Cat

Setelah selesai mengetsa kemudian membersihkan cat atau tinta sablon yang melapisi plat kuningan dengan cara menguaskan cairan m3 ke cat yang menempel pada plat kuningan.



**Gambar 31:** Menguaskan cairan m3 pada cat  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Langkah selanjutnya yaitu mengusap cat yang sudah diberi cairan m3 tadi menggunakan kain hingga plat kuningan bersih sehingga hasil etsa terlihat. Agar lebih bersih dan mengkilap oleskan *braso* pada plat kuningan menggunakan kain lalu gosok hingga bersih dan mengkilap.



**Gambar 32:** Membersihkan cat menggunakan kain  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

#### e. Proses Pewarnaan

##### 1) Mewarnai hasil gambar yang sudah dietsa

Pada proses pewarnaan yang dilakukan adalah mewarnai gambar hasil etsa plat kuningan dengan menggunakan tinta agar gambar lebih tampak atau terlihat jelas. Caranya yaitu dengan mengecatkan tinta menggunakan kuas kecil di bagian gambar pada permukaan plat yang terkikis. Tinta yang digunakan adalah tinta permanen warna hitam.



**Gambar 33:** Mewarnai gambar hasil etsa  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)



## 2) Membersihkan tinta yang melewati garis gambar

Langkah selanjutnya yaitu membersihkan tinta yang melewati bagian garis gambar atau menetes di plat kuningan pada bagian luar gambar etsa dengan spiritus menggunakan kain bersih dan halus.



**Gambar 34:** Membersihkan tinta  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

### f. Finishing

Proses *finishing* karya dilakukan dengan cara mengoleskan *braso* pada permukaan logam, kemudian digosok dengan kain. *Braso* digunakan untuk memunculkan warna asli logam sekaligus membuat logam jadi tampak lebih mengkilap dan tidak terkena proses *oksidasi*.



**Gambar 35:** Menggosok plat dengan Braso  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Setelah diolesi *braso* hingga mengkilap, selanjutnya plat dilapisi menggunakan clear cat semprot. Clear ini berfungsi untuk melapisi karya yang telah selesai difinishing agar warna lebih tahan lama, tidak terkena proses *oksidasi*, dan tetap mengkilap.



**Gambar 36:** Proses Pelapisan clear dengan cat semprot  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Proses terakhir yang dilakukan adalah pemasangan pigura dengan ukuran pigura yang sudah dibuat sesuai ukuran karya. Pigura ini sebagai bingkai agar karya tampak lebih menarik dan indah saat dipajang.



**Gambar 37:** Pemasangan pigura  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

## BAB IV

### PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN KARYA

#### A. Pembahasan Karya

##### 1. Deskripsi Karya “Resi Seta Gugur”



**Gambar 38:** Karya ke-1  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Resi Seta Gugur  
Ukuran : 40x36 cm  
Bahan : Plat Kuningan Logam  
Teknik : Etsa  
Tahun : 2017

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Resi Seta yang digambarkan terkesan berdiri diatas sebuah kereta perang. Tampak objek empat buah anak panah digambarkan dengan kesan terarah ke badan Resi Seta. Satu anak panah terlihat menancap pada punggung bagian belakang figur Resi Seta. Tampak sebuah busur digambarkan melayang diatas kepala Resi Seta dan terkesan terlempar ke udara. Objek Resi Seta berada di atas kereta divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa stilirisasi dari api. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Resi Seta yang tengah berada di atas kereta perang.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa dengan yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Resi Seta. Penempatan objek pada bagian tengah dan objek tidak di arsir membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen api yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan putaran. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan

menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak pertama dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Resi Seta. Dalam babak tersebut digambarkan Resi Seta tengah mengendarai kereta perang dan busur panahnya terkena serangan panah sakti milik Resi Bisma yang maju sebagai panglima perang Kurawa. Resi Seta yang maju sebagai pimpinan perang dari kubu Pandawa tersebut gugur ditangan Resi Bisma. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan.

## 2. Deskripsi Karya “Bisma Gugur”



**Gambar 39:** Karya ke-2  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Bisma Gugur  
Ukuran : 40x36 cm  
Bahan : Plat Kuningan Logam  
Teknik : Etsa  
Tahun : 2017

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Resi Bisma yang digambarkan rebah tertancap panah. Tampak beberapa anak panah menancap ke badan Resi Bisma menembus tubuh sampai ke tanah. Dua anak panah terlihat menancap menyangga bagian belakang kepala figur Resi Bisma. Tampak beberapa

tokoh dari kubu Pandawa yaitu Srikandi, Arjuna, Puntadewa, Werkudara, Nakula, Sadewa dan Sri Kresna yang digambarkan mengelilingi Resi Bima. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan terkesan sedang memberikan penghormatan. Terdapat objek matahari yang divisualkan seperti gerhana matahari cincin, perwujudan objek matahari sedemikian rupa bertujuan untuk menggambarkan waktu matahari senja dan masih belum tenggelam. Objek Resi Bisma rebah tertancap panah dikelilingi figur dari tokoh Pandawa divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen perpaduan bidang geometris dan setengah lingkaran. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Resi Bisma yang tengah rebah tertancap panah dikelilingi figur tokoh Pandawa.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Resi Bima. Penempatan objek pada bagian bawah dan objek figur resi Bisma yang tertancap banyak panah membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen perpaduan bidang geometris dan setengah lingkaran yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan pancaran. Kesan tersebut diperkuat dengan penambahan garis-garis lurus diujung bidang segitiga. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran "2". Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan



mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memunculkan nuansa klasik dan mampu menyumbang aspek keindahan pada ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak kedua dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Resi Bisma. Diceritakan bahwa Resi Bisma telentang jatuh ke bumi dengan tertancap panah yang dilepaskan oleh Dewi Srikandi yang mengenai badan Resi Bisma hingga tembus dari dada sampai bagian tubuh belakang. Badan sang resi bagai dihias dengan anak panah. Dua anak panah yang menyangga kepala sang resi adalah sebagai bantal untuk tidurnya yang diberikan oleh Arjuna. Disampingnya digambarkan Pihak Pandawa Kresna, Arjuna, Dewi Srikandi, Puntadewa, Werkudara, Nakula, dan Sadewa memberikan penghormatan kepada sang resi. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan.

### **3. Deskripsi Karya “Bogadenta Gugur”**



**Gambar 40:** Karya ke-3  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Bogadenta Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2017

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Bogadenta yang digambarkan menaiki gajah Murdaningkung beserta Dewi murdaningsih yang terkesan terbaring mati. Tampak objek empat buah anak panah digambarkan terarah ke badan Bogadenta, satu ke arah gajah, dan satu lagi ke arah figur Dewi Murdaningsih. Tiga anak panah terlihat menancap ke bagian tubuh figur

Bogadenta, dua di bagian badan dan yang satunya di bagian leher. Tampak lima anak panah digambarkan tertancap di beberapa bagian tubuh gajah dan dua anak panah tertancap di badan Dewi Murdaningrum. Objek Bogadenta naik gajah beserta figur Dewi Murdaningsih divisualkan berada di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa motif stilirisasi daun padi. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Bogadenta yang tengah naik gajah beserta figur Dewi Murdaningsih yang terkesan terbaring mati.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Bogadenta. Penempatan objek pada bagian tengah dan objek tidak di arsir membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen daun padi yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan putaran. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran "2". Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan

mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak ketiga dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Bogadenta yang digambarkan tengah mengendarai gajah murdaningkung dengan sratinya dewi murdaningsih dihujani anak panah oleh Arjuna. Prabu Bogadenta beserta gajah dan sratinya mati sekaligus ditangan Arjuna. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan.

#### **4. Deskripsi Karya “Abimanyu Gugur”**



**Gambar 41:** Karya ke-4  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Abimanyu Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2017

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Abimanyu yang digambarkan berdiri dipenuhi anak panah dan senjata di seluruh tubuhnya terkesan lemah tak berdaya. Tampak objek dua belas buah anak panah digambarkan dengan

kesan terarah mengelilingi Abimanyu. Beberapa anak panah dan senjata terlihat menancap pada tubuh figur Abimanyu. Tampak delapan pasukan Kurawa membawa anak panah terkesan mengepung Abimanyu. Objek Abimanyu berdiri dengan dipenuhi anak panah dan senjata di seluruh tubuhnya serta dikelilingi pasukan bersenjata dari kubu Kurawa divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa stilirisasi dari tumbuhan. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Abimanyu yang tengah berdiri penuh anak panah dan senjata di seluruh tubuhnya serta dikelilingi pasukan Kurawa.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Bogadenta. Penempatan objek pada bagian tengah dan objek tidak di arsir membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen tumbuhan yang diwujudkan secara dinamis dan terkesan hidup dan tidak kaku. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan

menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan babak keempat dalam perang Baratayuda yakni peristiwa gugurnya Abimanyu yang digambarkan tengah terperangkap dalam formasi mematikan yang disiapkan pasukan Kurawa. Abimanyu dihujani anak panah dan senjata yang dilepaskan oleh pasukan Kurawa, sehingga tubuhnya luka arang kranjang penuh dengan senjata dan tak berdaya lagi. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala lain yaitu pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat menjadi berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

## **5. Deskripsi Karya “Burisrawa Gugur”**



**Gambar 42:** Karya ke-5  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Burisrawa Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Burisrawa yang digambarkan perang tanding dengan Arya Setyaki. Tampak figur Arya Setyaki membawa pedang yang terkesan akan memenggal leher Burisrawa. Figur Burisrawa terlihat terjatuh terkena hantaman Arya Setyaki. Tampak objek dua anak



panah patah dengan kesan terkena jatuhnya dari Burisrawa. Objek Burisrawa perang tanding dengan Arya Setyaki divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa stilirisasi dari api serta bidang geometris yaitu segitiga dan setengah lingkaran. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Burisrawa yang tengah terjatuh terkena hantaman Arya Setyaki.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Bogadenta. Penempatan objek pada bagian tengah dan objek tidak di arsir membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen api serta bidang geometri yang diwujudkan secara dinamis dan terkesan menyala. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran "2". Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada

objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak kelima dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Burisrawa yang digambarkan dalam perang tanding melawan Arya Setyaki, dengan menggunakan pedang Mangekabhama, Setyaki memenggal kepala Burisrawa. Burisrawa pun mati dalam damai. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala juga muncul pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat menjadi berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

## **6. Deskripsi Karya “Gatokaca Gugur”**



**Gambar 43:** Karya ke-6  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Gatokaca Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Gatotkaca yang digambarkan perang tanding dengan Adipati Karna. Tampak figur Gatotkaca memegang senjata gada rujakpolo melompat yang terkesan terbang ke udara. Figur Karna memegang busur dan anak panah terlihat berdiri diatas sebuah kereta perang yang terkesan melepaskan anak panah ke arah Gatotkaca. Objek figur Salya duduk

di atas kereta perang, tepat di depan Karna memegang tali dengan kesan mengendalikan kereta tersebut sebagai kusir. Tampak objek empat kuda dengan kesan berlari menarik kereta perang. Objek Gatotkaca perang tanding dengan Adipati Karna divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa motif sulur. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Gatotkaca yang tengah terbang menghindar dari anak panah yang dilepaskan oleh Karna.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Gatotkaca. Penempatan objek pada bagian atas dan objek lebih besar membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen sulur yang diwujudkan secara dinamis dan terkesan menarik. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan

mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak keenam dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Gatotkaca yang digambarkan dalam perang tanding melawan Adipati Karna. Gatotkaca dengan membawa senjata gada rujak polo mencoba menghindar dengan cara terbang setinggi-tingginya. Kemudian Karna dengan kereta perang yang dikusiri oleh Salya melepaskan panah Kuntawijaya ke arah Gatotkaca. Kunta lepas dan melesat seperti kilat menancap tepat pada pusar ksatriya Pringgadani. Gatotkaca gugur ditangan Karna. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala juga muncul pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat menjadi berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

## **7. Deskripsi Karya “Durasana Gugur”**



**Gambar 44:** Karya ke-7  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Durasana Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Durasana yang digambarkan perang tanding dengan Werkudara/ Bima. Tampak dua figur wayang Durasana dan Werkudara dengan kesan berkelahi. Tangan kanan Werkudara terlihat memegang kalung Durasana yang terkesan menarik dari lehernya, sedangkan tangan kirinya tampak menggenggam terlihat Kuku Pancanaka yang

dimilikinya dengan kesan terarah ke badan Dursasana seakan-akan siap menusuknya. Objek Dursasana terlihat berdiri agak miring ke belakang dengan kesan seperti akan terjengkang. Tampak objek awan mengelilingi figur Dursasana dan Werkudara yang terkesan suasana cerah saat perang terjadi. Objek Dursasana perang tanding dengan Werkudara divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa pengulangan motif bidang geometris yaitu segitiga dan setengah lingkaran. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Dursasana yang tengah tak berdaya menerima perlawanan dari Werkudara.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Dursasana. Penempatan objek pada bagian tengah dan objek tidak diarsir membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen pengulangan motif geometris yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan pancaran. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan



menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak ketujuh dalam perang Baratayuda. Secara keseluruhan karya ini mengilustrasikan peristiwa gugurnya Burisrawa yang digambarkan dalam perang tanding berhadapan langsung dengan Werkudara. Dursasana rebah oleh perlawanan Werkudara dengan menusuk dadanya menggunakan Kuku Pancanaka yang dimilikinya. Dursasana yang maju sebagai panglima perang Kurawa gugur ditangan Werkudara. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala juga muncul pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat

menjadi berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

#### 8. Deskripsi Karya “Karna Tanding”



**Gambar 45:** Karya ke-8  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Karna Tanding  
Ukuran : 40x36 cm  
Bahan : Plat Kuningan Logam  
Teknik : Etsa  
Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Karna yang digambarkan perang tanding dengan Arjuna. Tampak dua figur wayang Karna dan Arjuna memegang senjata yang terkesan berdiri diatas sebuah kereta perang seakan-akan melepaskan anak panahnya. Dua Figur wayang Sri Kresna dan Prabu Salya terlihat duduk di atas kereta perang, keduanya terlihat memegang tali dengan kesan mengendalikan kereta tersebut sebagai kusir. Tampak objek empat kuda dengan kesan berlari menarik kereta perang. Tampak objek matahari dan awan di atas Karna dan Arjuna yang terkesan suasana cerah saat perang terjadi. Objek Karna perang tanding dengan Arjuna divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa pengulangan motif bidang geometris yaitu lingkaran, garis lurus dan garis lengkung. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Karna dan Arjuna yang tengah bertarung di atas kereta perang yang dikendalikan kuda dan kusirnya.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Karna dan Arjuna. Penempatan objek pada sisi kanan dan kiri, serta figur Karna dan Arjuna memegang anak panah membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen motif pengulangan bidang geometris yang diwujudkan secara dinamis dan terkesan

menarik. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak kedelapan dalam perang Baratayuda. Karya ini mengilustrasikan peristiwa gugurnya Karna yang digambarkan dalam perang tanding dengan saudaranya sendiri yaitu Arjuna. Karna dengan kereta perangya dikusiri oleh Prabu Salya, sedangkan Arjuna dengan kereta perangnya dikusiri oleh Prabu Kresna. Senjata yang digunakan oleh Karna adalah senjata kyai Wijayacapa dan Senjata yang digunakan oleh Arjuna adalah Panah Pasopati. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah

mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala juga muncul pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat menjadi berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

## **9. Deskripsi Karya “Duryadana Gugur”**



**Gambar 46:** Karya ke-9  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Duryudana Gugur  
 Ukuran : 40x36 cm  
 Bahan : Plat Kuningan Logam  
 Teknik : Etsa  
 Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Duryudana dan Werkudara/ Bima yang digambarkan dalam perang tanding. Tampak dua figur pasukan kurawa, yaitu Aswatama dan Kartamarma yang terkesan sedang menyaksikan perang tanding antara Duryudana dengan Werkudara. Tampak sebuah

gada ditangan figur Werkudara dengan kesan memukul bagian tangan Duryudana. Satu buah gada digambarkan melayang diatas kepala kedua pasukan Kurawa yang terkesan terlempar ke udara dari tangan Duryudana. Objek Duryudana perang tanding dengan Werkudara divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen berupa pengulangan motif bentuk segitiga, lingkaran, garis lengkung dan lurus. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Karna dan Arjuna yang tengah bertarung dengan menggunakan gada beserta dua pasukan kurawa yang menyaksikannya.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Duryudana dan Werkudara. Penempatan objek pada sisi kanan, serta figur Duryudana terkena pukulan gada dari tangan Werkudara membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukan dengan penggambaran ornamen pengulangan motif bentuk segitiga, lingkaran, garis lengkung dan lurus yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan menarik. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan

menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang babak kesembilan dalam perang Baratayuda. Karya ini mengilustrasikan peristiwa gugurnya Duryadana yang digambarkan dalam perang tanding dengan Werkudara/Bima. Keduanya bertarung dengan menggunakan gada. Prabu Duryudana yang maju sebagai panglima terakhir kubu Kurawa tewas oleh Werkudara dengan gada Rujakpolo yang menghancurkan tubuhnya. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan. Kendala juga muncul pada saat pencampuran cairan asam, apabila perbandingan cairan tidak sesuai maka proses pengikisan menjadi lama atau cairan bersifat keras sehingga plat menjadi



berlubang atau rusak. Apabila plat rusak maka proses penciptaan karya harus diulang.

#### 10. Deskripsi Karya “Baratayuda - Pandawa & Kurawa”



**Gambar 47:** Karya ke-10  
(Sumber: Dokumentasi Trihadi Nasrul Nita, 2017)

Judul Karya : Baratayuda – Pandawa & Kurawa  
Ukuran : 36x40 cm  
Bahan : Plat Kuningan Logam  
Teknik : Etsa  
Tahun : 2016

Karya ini menampilkan visualisasi figur wayang yaitu Pandawa dan Kurawa yang digambarkan sedang saling berhadapan. Tampak lima figur pasukan Pandawa, yaitu Srikandi, Yudistira, Arjuna, Bima, Sakula, dan Nadewa di sebelah kanan. Tampak sembilan figur pasukan Kurawa yaitu Duryudana, Dursasana, Burisrawa, Bogadenta, Jayadrata, Aswatama, Karna, Salya, dan Bisma di sebelah kiri yang terkesan menghadap ke arah Pandawa. Objek Pandawa dan Kurawa divisualkan di dalam lingkaran dengan diameter 22 cm. Dalam karya ini penulis memasukan unsur ornamen motif kawung. Ornamen tersebut dibuat melingkari objek Resi Seta yang tengah berada di atas kereta perang. Di bagian luar lingkaran, penulis juga menambahkan unsur ornamen berupa motif mega mendung, peng gayaan pada bagian kepala Batara Kala, ornamen Burung Merak, dan Naga sebagai penghias agar terkesan lebih menarik.

Pembuatan objek pada karya ini menggunakan teknik etsa yang dicapai dengan mengaplikasikan teknik *hatching* atau membuat goresan pada permukaan logam yang sudah dilapisi dengan tinta sablon. Goresan pada permukaan plat logam nantinya akan terkikis kedalam ketika direndam dengan cairan asam, sehingga menciptakan tekstur visual sesuai dengan desain yang dibuat. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek Pandawa dan Kurawa. Penempatan objek yang tampak saling berhadapan membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Unsur irama ditunjukkan dengan penggambaran ornamen motif kawung yang diwujudkan secara dinamis dan memberikan kesan pancaran. Kesan tersebut diperkuat dengan penambahan garis-garis lurus di bagian luar lingkaran. Peletakan objek yang ditata

sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni yang selaras.

Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Teknis pewarnaan dicapai dengan mengoleskan tinta permanen warna hitam dengan menggunakan kuas dengan kode ukuran “2”. Penulis juga memanfaatkan warna asli dari logam kuningan. Kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek. Penulis juga menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan. Penerapan aspek ergonomi dalam karya ini ditunjukkan dengan penggunaan figura berwarna coklat tua. Pemilihan warna figura ditujukan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa yang berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang figur Pandawa dan Kurawa dalam peristiwa Baratayuda. Secara keseluruhan karya ini mengilustrasikan figur Pandawa dan Kurawa yang digambarkan sedang saling berhadapan. Kendala yang ditemui dalam proses penciptaan karya yaitu sulitnya membuat detail objek yang berukuran kecil. Kendala lain yaitu cat mudah mengelupas pada saat plat digores. Cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan.

## **BAB V PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perwujudan dilakukan dengan cara memindahkan sketsa pada kertas gambar yang telah dibuat ke atas plat yang telah tertutup tinta dengan acuan foto cetak berupa figur-figur maupun objek dalam wayang purwa untuk mendapatkan ketepatan bentuk objek visual. Langkah selanjutnya yaitu proses membuat detail pada objek dengan menggunakan jarum dengan teknik hatching. Proses perwujudan karya disesuaikan dengan prinsip-prinsip desain, seperti gelap terang, sudut pandang, dan lain-lainnya. Proses selanjutnya yaitu pengasaman atau perendaman plat logam, dilanjutkan dengan mewarnai objek gambar pada plat menggunakan tinta permanen yang bertujuan untuk memunculkan detail objek pada karya. Proses terakhir yaitu menggosok bidang plat dengan braso agar plat menjadi mengkilap.
2. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya menggunakan teknik etsa, dengan menggunakan asam kuat untuk mengikis bagian permukaan logam yang tidak terlindungi untuk menciptakan motif pada permukaan logam. Pada dasarnya teknik ini menciptakan efek negatif dari suatu gambar pada permukaan logam. Bahan yang digunakan adalah air, HCL, dan H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> dengan takaran 75% : 20% : 5% sesuai urutan yang kemudian dicampur menjadi satu. Pengerjaannya cukup dengan merendam logam ke dalam

larutan ini, namun sebelumnya permukaan logam harus dilapisi dahulu. Lapisannya bisa menggunakan cat minyak atau sticker scotlite dengan prinsip permukaan yang terlapisi akan timbul atau menjadi positif.

3. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu karya seni kriya logam teknik etsa dengan memperhatikan aspek ergonomi yaitu berfungsi sebagai hiasan dinding yang mengilustrasikan tentang sembilan babak dalam perang Baratayuda. Karya yang dikerjakan sebanyak 10 karya hiasan dinding masing-masing berukuran sama yaitu :

Resi Seta Gugur (40X36 cm), Bisma Gugur (40x36 cm), Bogadenta Gugur (40X36 cm), Abimanyu (40x36 cm), Burisrawa Gugur 5 (40x36 cm), Gatotkaca Gugur (40x36 cm), Dursasana Gugur (40x36 cm), Karna Tanding (40x36 cm), Duryadana Gugur (36x40 cm), dan Baratayuda - Pandawa & Kurawa (40x36 cm).

4. Kendala umum ditemukan pada pengerjaan proses penciptaan karya yaitu cat mengelupas pada saat permukaan plat digores ketika mendetailkan gambar. Sehingga cat yang mengelupas harus segera ditimpa ulang dan plat juga harus di gores ulang agar nantinya tercipta karya sesuai dengan desain yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rio Sudibyoprono, R. 1991. *Ensiklopedi Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wawan Susetya. 2007. *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Fredrik Winter, Karel. 1980. *Serat Bratayuda*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Saleh, M. 2008. *Mahabarata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Edisi Ketiga Kamus Besar Bahasa Indonesia-Pusat Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poesponingrat, Pranoedjoe. 2007. *Nonton Wayang dari Berbagai Pakeliran*. Yogyakarta: PT. BP Kedaulatan Rakyat.
- Tim Senawangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1*. Jakarta: Sena Wangi.
- Mahendra Sucipta. 2010. *Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: NARASI.
- Rizem Aizid. 2012. *Atlas Tokoh-tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Gustami, Sp. 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*. Prasistwa: Yogyakarta.
- Dadang. 2013. *Teknik Dasar Pengerjaan Logam*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
- Susanto, Mieke. 2012. *Diksi Rupa - Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.  
Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House.
- A.J. Soehardjo. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Rosda Jayaputra.
- Widagdo, M. Hayom. 2013. *Pembuatan Perhiasan 2*. Jakarta: Kementerian  
Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bondy, S.C., and Prasad, K.N.1988. *Metal Neurotoxicity*. Boca Raton, Fla : CRC  
Press. Page 347. (e-book translated)
- Castellani, Alessandro. 1861. *A Memoir on the Jewellery of the Ancients*. Jackson  
and Keelson.
- Tarwaka. 2008. *Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Manajemen dan implementasi  
K3 di tempat kerja*. Surakarta: Harapan Press.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan (Suatu Pengantar)*. Malang: Aditya  
IKAPI Publishing.

# LAMPIRAN



## Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan rincian biaya hasil karya logam yang dikeluarkan mulai dari pengadaan bahan hingga proses *finishing*, serta harga jual dari setiap karya tersebut. Ada pun rincian dana dari pembuatan karya hiasan dinding etsa logam adalah sebagai berikut:

### A. Biaya Bahan Pokok

Bahan Pokok	Jumlah	Satuan Harga	Total Harga
Plat kuningan 0,5 mm ukuran 36x40	10 lembar	Rp 70.000,00	Rp 700.000,00
Tinta Sablon	1/2 kg	Rp 95.000,00	Rp 95.000,00
M3	1 liter	Rp 35.000,00	Rp 35.000,00
H2O2	1 liter	Rp 20.000,00	Rp 20.000,00
HCL	1 liter	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
Spiritus	1 Liter	Rp 18.000,00	Rp 18.000,00
Kertas Karbon	20 lembar	Rp 300,00	Rp 6.000,00
Kuas Cat	2 Buah	Rp 6000,00	Rp 12.000,00
Bak Plastik	1 buah	Rp 65.000,00	Rp 65.000,00
<i>Brasso Metal Polish</i>	1 botol	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
Gelas Ukur 1 liter	1 buah	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
Tinta Marker	1 buah	Rp 8.500,00	Rp 8.500,00
Sarung Tangan Karet	2 pasang	Rp 1.500,00	Rp 3.500,00
Masker Hidung	2 buah	Rp 1.000,00	Rp 2.000,00
<i>Pylox</i>	3 buah	Rp 22.000,00	Rp 66.000,00

Pigura	10 buah	Rp 50.000,00	Rp 500.000,00
<b>Total Biaya Bahan Pokok</b>			Rp 1.576.000,00

**B. Perhitungan Total Biaya Produksi:**

- Biaya bahan pokok : Rp 1.576.000,00

- Biaya tenaga kerja/ jasa produksi : 200 jam x Rp 5000,00 = Rp 1.000.000,00

- Biaya lain-lain : 5% x Rp 1.576.000,00 = Rp 78.800,00

Total biaya produksi = Rp 1.576.000,00 + Rp 1.000.000,00 + Rp 78.800,00 = Rp. 2.654.800,00

Pembulatan total biaya produksi = Rp 2.655.000,00

**C. Perhitungan Total Harga Jual:**

- Total Biaya Produksi : Rp 2.655.000,00

- Desain : 5% x Rp 2.650.000,00 = Rp 132.750,00

- Laba : 10% x Rp 2.655.000,00 = Rp 265.500,00

Total Harga Jual : Total Biaya Produksi + Desain + Laba = Rp 2.655.000,00 + Rp 132.750,00 + Rp 265.500,00 = Rp 3.053.250,00

**D. Perhitungan Harga Jual Per Karya:**

Harga jual per karya : Total harga jual : Total jumlah karya = Rp 3.052.000,00 : 10 = Rp 305.325,00



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSA LOGAM**

Judul: Babak 1 - Resi Seta Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: I

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSIA LOGAM**

Judul: Babak 2 - Bisma Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: II

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSA LOGAM**

Judul: Babak 3 - Bogadenta Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: III

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM**

Judul: Babak 4 - **Abimanyu Guguk**

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

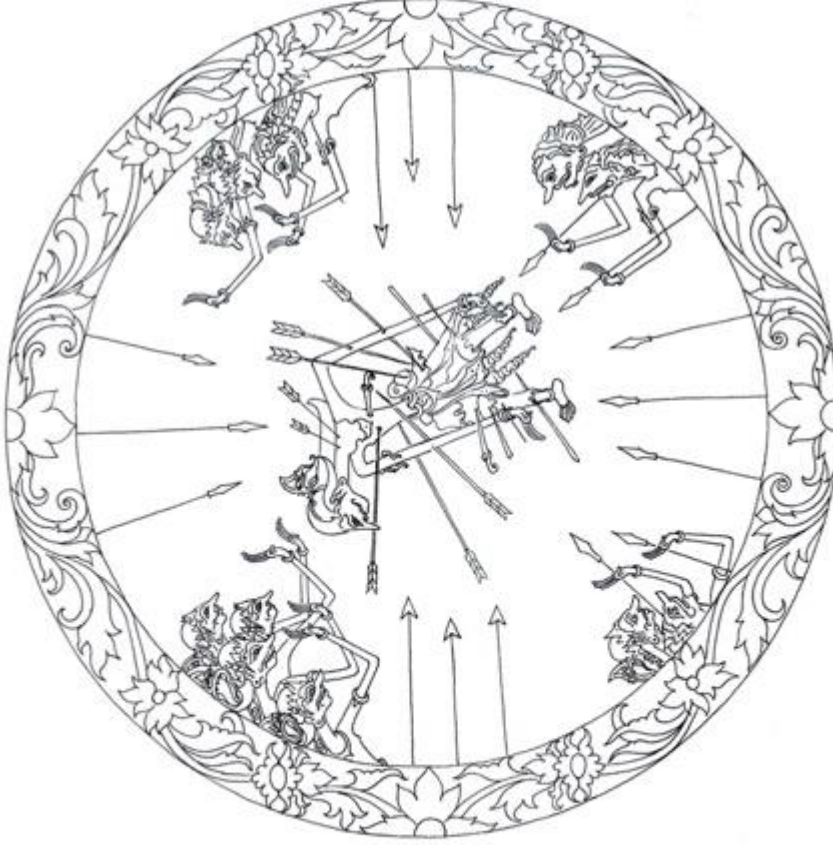
Prodi: Pendidikan Kriya

Karya kg: IV

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM

Judul: Babak 5 - Burisarwa Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: V

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM**

Judul: Babak 6 - **Gatotkaca Gugus**

Nama: Trihadri Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: VI

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )







UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSIA LOGAM**

Judul: Babak 7 - Dursasana Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: VII

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM**

Judul: Babak 8 - Karna Gugur

Nama: Trihadhi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: VIII

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BARAT AYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM

Judul: Babak 9 - Duryudana Gugur

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: IX

ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BARATAYUDA SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN KARYA  
ETSAS LOGAM**

Judul: Baratayuda - Pandawa & Kurawa

Nama: Trihadi Nasrul Nita

NIM: 10207241027

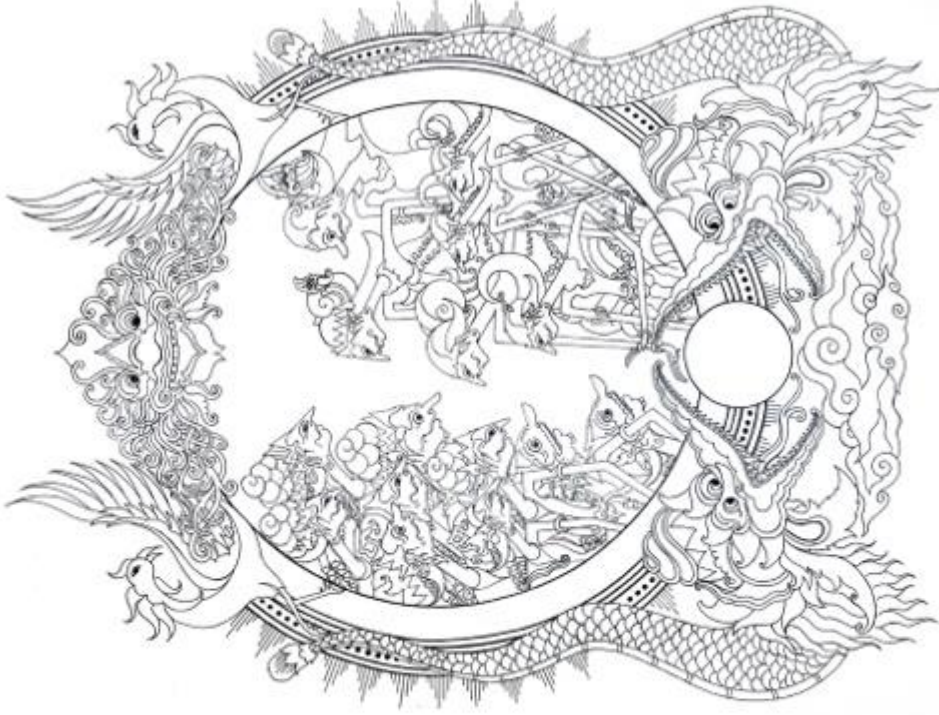
Prodi: Pendidikan Kriya

Karya ke: X












ACC Dosen Pembimbing

Paraf

( )



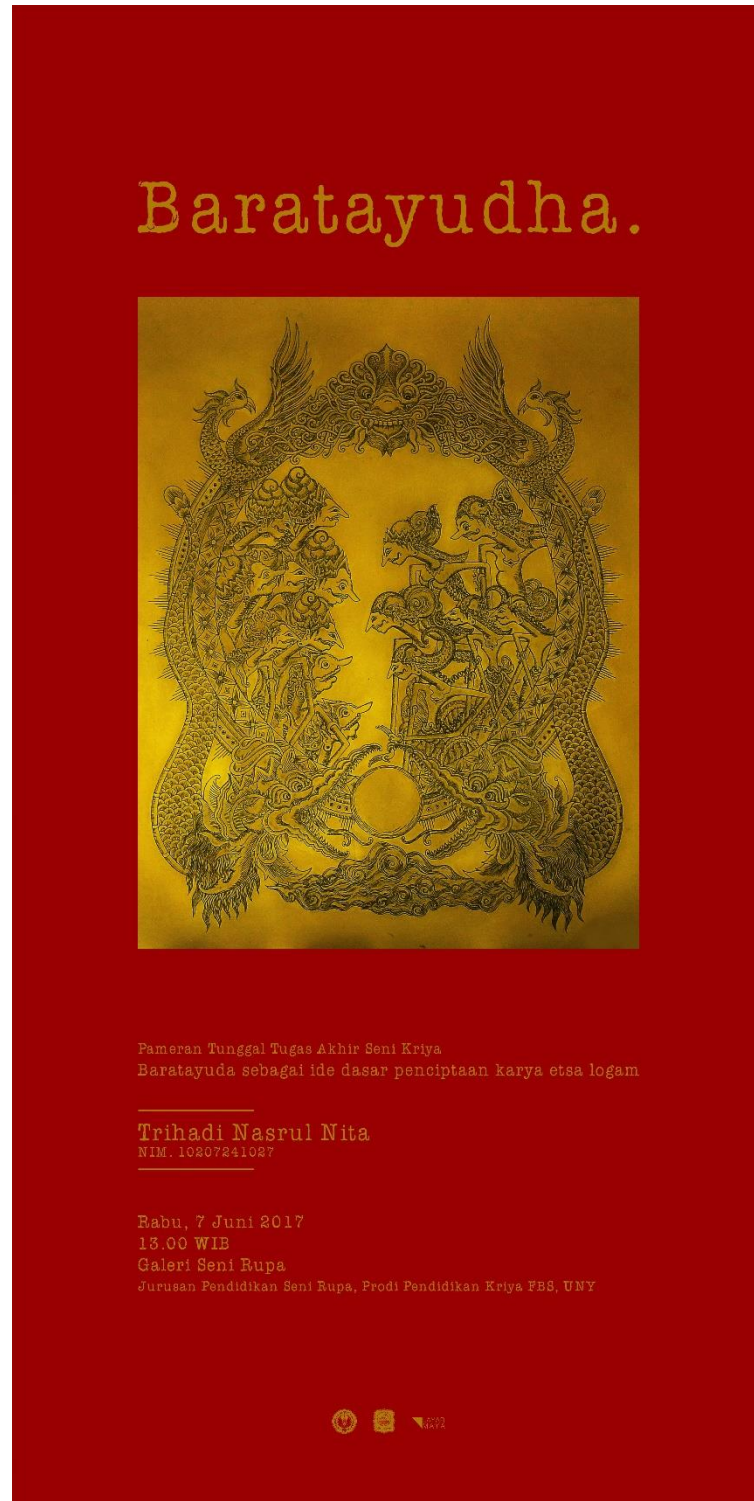
# Desain Katalog

<p>Baratayudha.</p>  <p>Baratayudha.</p>	<p>Baratayudha.</p>	<p>Baratayudha.</p> <p>Baratayudha.</p>	<p>Karya.</p>
 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>
 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>
 <p>Baratayudha.</p>	 <p>Baratayudha.</p>	<p>Baratayudha.</p>	<p>Baratayudha.</p>

## Desain Name Tag Karya

<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Resi Seta Gugur 1</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2017</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>	<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Gatokaca Gugur 6</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>
<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Bisma Gugur 2</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2017</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>	<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Dursasana Gugur 7</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>
<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Bogadenta Gugur 3</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2017</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>	<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Karna Gugur 8</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>
<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Abimanyu Gugur 4</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2017</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>	<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Duryudana Gugur 9</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>
<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Burisrawa Gugur 5</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>	<p>Baratayuda. Trihadi Nasrul Nita</p> <hr/> <p><b>Baratayuda - Pandawa &amp; Kurawa</b> Etsa di atas logam kuningan 40x36 cm 2016</p> <p>Pameran Tunggal Tugas Akhir Seni Kriya Baratayuda sebagai ide dasar penciptaan karya etsa logam</p>

## Desain Banner Pameran



Ukuran 100 cm x 200 cm

## Desain Poster/ Undangan Pameran

