

# BARATAYUDA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA ETSA LOGAM

## BARATAYUDA AS THE BASIC IDEA OF CREATING METAL ETCHING

Oleh: Trihadi Nasrul Nita, Pendidikan Kriya, NIM 10207241027, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: [nasrul.bfunity@gmail.com](mailto:nasrul.bfunity@gmail.com)

### Abstrak

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 eksplorasi 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 cm. 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

### Abstract

*This artwork final project entitle Baratayuda As the basic idea of creating Metal Etching aims to describe, the process of creation, technique and form of metal etching artworks. The method of creation of this work through several stages, namely exploration, designing, and embodiment. Stages of exploration in the form of reference searches about baratayuda, type of metal to be used, and engineering in the making of the work. The design stage begins with the making of several alternative sketches, then the selected sketch is applied to the work. The embodiment stage begins with the preparation of tools and materials, materials processing, the process of forming the work using etching technique, to the final stage of finishing. The work produced amounted to 10 works of wall hangings respectively 40 × 36 cm. The work illustrates the nine innings in the Baratayuda wars: The deaths of Resi Seta, Bisma, Bogadenta, Abimanyu, Burisrawa, Gatotkaca, Dursasana, Karna, Duryadana and Baratayuda - Pandawa & Kurawa.*

Keywords: baratayuda, metal craft, etching

## PENDAHULUAN

Wayang bisa dikatakan sebagai salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Salah satu kisah pewayangan yang populer di masyarakat yaitu Mahabarata, yang merupakan adaptasi dari karya sastra India. Mahabarata dalam pewayangan banyak mengalami pengubahan dan penambahan sesuai 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. Penulisannya 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 Bisma Gugur, babak ketiga Bogadenta gugur, babak keempat Abimanyu gugur, babak kelima Burisrawa gugur, babak keenam gugurnya Gatotkaca, babak ketujuh Dursasana Gugur, babak kedelapan Karna *Tanding* atau Karna Gugur, dan babak kesembilan 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.

## **METODE PENCIPTAAN**

Dalam proses penciptaan suatu karya seni kriya 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 yang diikuti dengan proses-proses 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).

### **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 Baratayuda dan pembagian plot menjadi sembilan babak. 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 terkait tokoh-tokoh wayang purwa.

### **Tahap Perancangan**

Tahap perancangan 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 gagasan yang 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.

## Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan karya merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. 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 dan Bahan

Persiapan alat yang terdiri dari pensil yang digunakan untuk menggambar dan memindahkan gambar ke plat kuningan; kertas hvs dan kertas karbon; alat penggores/paku; kuas cat ukuran sedang dan kuas cat ukuran kecil; sarung tangan karet; masker hidung; bak plastik; gelas ukur; dan kain halus untuk membersihkan permukaan plat logam.

Persiapan bahan yang meliputi lempengan/plat kuningan dengan tebal 0,5 mm, cat/tinta sablon pvc; cairan m3, hcl/asam klorida dan h<sub>2</sub>o<sub>2</sub>/hidrogen peroksida, air bersih, tinta permanen, spiritus, *braso*, dan cat *spray clear* untuk *finishing*.

### 2. Proses Pembuatan Karya

Proses pembuatan karya ini menggunakan beberapa proses dan teknik. Proses dan teknik tersebut antara lain:

#### a. Menyiapkan Desain atau Sketsa

Dalam pembuatan karya ini proses pertama kali yang dilakukan adalah menyiapkan gambar atau desain yang akan dipindahkan pada plat logam dengan cara dipola atau menjiplak menggunakan kertas karbon.

#### b. Mengecat Plat Kuningan

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

#### 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 lalu digores dan mendetailkan gambar disertai arsiran

menggunakan alat penggores hingga gambar jadi dan siap untuk dietsa.

#### 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 dengan perbandingan HCL 200 ml, H<sub>2</sub>O<sub>2</sub> 50 ml, dan air 450 ml.

##### 2) Proses Perendaman Plat Kuningan ke Dalam Cairan Asam

Proses etsa dilakukan dengan cara memasukkan plat kuningan ke dalam bak plastik yang sudah diisi cairan etsa, kemudian menggoyangkan bak plastiknya secara perlahan agar plat kuningan cepat terkikis dan hasilnya juga merata.

##### 3) Membersihkan Cat

Setelah selesai melakukan pengasaman kemudian membersihkan cat atau tinta sablon yang melapisi plat kuningan menggunakan cairan m<sup>3</sup> kemudian diusap dengan kain hingga bersih dan hasil etsa terlihat.

#### 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 permanen berwarna hitam guna menciptakan kontras terhadap warna asli plat kuningan sehingga mampu menunjukkan detail goresan pada objek.

##### 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.

#### 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*. Setelah *dibraso* hingga mengkilap, selanjutnya plat dilapisi dengan cat *clear* agar warna plat lebih tahan lama, tidak terkena proses *oksidasi*, dan tetap mengkilap.

## HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Karya kriya logam dengan ide dasar baratayuda ini secara keseluruhan menampilkan figur-figur wayang yang merujuk pada bentuk figure wayang purwa. Berikut hasil karya dan pembahasannya:

### 1. Resi Seta Gugur



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

Karya ini secara keseluruhan mengilustrasikan tentang babak pertama dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Resi Seta. Dalam babak tersebut digambarkan Resi

Seta tengah mendarai kereta perang dan busur panahnya terkena serangan panah sakti milik Resi Bisma.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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.

## 2. Bisma Gugur



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

Karya ini mengilustrasikan tentang babak kedua dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Resi Bisma. Dalam babak tersebut

digambarkan Resi Bisma telentang jatuh ke bumi dengan tertancap panah yang dilepaskan oleh Dewi Srikandi hingga tembus dari dada sampai bagian tubuh belakang. Sehingga badan sang resi bagai dihias dengan anak panah dan dua anak panah yang menyangga kepala sang Resi. Disampingnya digambarkan Pihak Pandawa memberikan penghormatan kepada sang resi.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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.

### 3. Bogadenta Gugur



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

Karya ini secara keseluruhan 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..

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan.

### 4. Abimanyu Gugur



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

Karya ini secara 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.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan.

## 5. Burisrawa Gugur



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

Karya ini secara keseluruhan 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.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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.

## 6. Gatotkaca Gugur



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

Karya ini secara keseluruhan mengilustrasikan tentang babak keenam dalam perang Baratayuda yaitu peristiwa gugurnya Gatotkaca yang digambarkan dalam perang tanding melawan Adipati Karna. Gatotkaca dengan membawa senjata gada rujuk 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.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing

menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan.

## 7. Dursasana Gugur



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

Karya ini mengilustrasikan tentang babak ketujuh dalam perang Baratayuda yaitu 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.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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 ditunjukkan untuk menambah harmonisasi dalam karya, sehingga karya kriya logam mampu memberikan nuansa klasik dan mampu menambah keindahan ruang ketika karya dipajang.

## 8. Karna Tanding



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

Karya ini secara keseluruhan mengilustrasikan tentang babak kedelapan dalam perang Baratayuda yakni 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 perangya dikusiri oleh Prabu Kresna. Senjata yang digunakan oleh Karna adalah senjata kyai Wijayacapa dan Senjata yang digunakan oleh Arjuna adalah Panah Pasopati.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing menggunakan braso untuk lebih memunculkan dan memberikan kesan mengkilat pada kuningan.

## 9. Duryudana Gugur



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

Karya ini secara keseluruhan mengilustrasikan tentang babak kesembilan dalam perang Baratayuda yakni 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.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi

tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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.

## 10. Baratayuda - Pandawa & Kurawa



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

Karya ini mengilustrasikan tentang figur Pandawa dan Kurawa dalam peristiwa Baratayuda. Secara keseluruhan karya ini memvisualisasikan figur Pandawa dan Kurawa yang digambarkan sedang saling berhadapan.

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.

Teknis pewarnaan menggunakan tinta permanen warna hitam. Sehingga kombinasi tinta hitam dengan warna asli logam kuningan mampu menciptakan kontras dan menunjukkan detail goresan pada objek. Finishing 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.

### **Kesimpulan**

Karya kriya logam dengan judul “Baratayuda sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam” ini telah melalui beberapa tahapan proses penciptaan sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Dari hasil yang diperoleh dapat diambil beberapa 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 mejadi 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 40 x36 cm yang diantaranya yaitu: Resi Seta Gugur, Bisma Gugur, Bogadenta Gugur, Abimanyu, Burisrawa Gugur 5, Gatotkaca Gugur,

Dursasana Gugur, Karna Tanding, Duryadana Gugur, dan Baratayuda - Pandawa & Kurawa.

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*. Kementerian 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 Neurotixcity. Boca Raton, Fla : CRC Press*. Page 347. (e-book translated)

Castellani, Alessandro. 1861. *A Memoir on the Jewellery of the Ancients*. Jackson and Keeson.

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.