Jurnal Desain
unindra universitas indraprasta pgri
e-ISSN: 2339-0115, p-ISSN: 2339-0107
Vol.13 No.4 (2026), 1491-1509
https://doi.org/10.30998/jd.v13i4.3602

Nilai estetika visual dan makna filosofis wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh di Wukirsari, Yogyakarta

Arfiati Nurul Komariah[1]*, Novita Dwi Wulandari[2], Valdi Andreansyah[1]
Program Studi Kriya[1], Program Studi Desain Mode Batik[2]
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jalan Ringroad, Km. 5.5, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57181, Indonesia
***Correspondence author:** arfiatink@gmail.com*

Received:
29/05/2026
Final Revision:
05/08/2026
Accepted:
09/08/2026

This work is licensed under a CC-BY-NC

Abstrak

Wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh tidak hanya berfungsi sebagai media pertunjukan, tetapi juga sebagai artefak desain tradisional yang menyimpan identitas visual, nilai estetika, fungsi peraga, dan makna filosofis visual. Penelitian ini bertujuan menjelaskan nilai estetika visual dan makna filosofis visual wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh atau Atmo Karyo di Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan historis dan analisis estetika visual. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi artefak, dokumentasi visual, dan wawancara semi-terstruktur terhadap narasumber yang memiliki hubungan genealogis maupun pengetahuan lokal tentang perkembangan tatah sungging di Wukirsari. Tiga artefak yang dianalisis adalah Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna. Analisis dilakukan melalui pendekatan estetika visual Edmund Burke Feldman yang meliputi tahap deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya Mbah Glemboh memiliki karakter visual berupa tatahan dan sunggingan sederhana, penggunaan warna dengan gradasi terbatas, bentuk kepala atau *odhol*, pemakaian *kroncong*, celana, serta motif naga *ngrangsang*. Ciri-ciri tersebut dibaca sebagai kecenderungan visual yang berkaitan dengan fungsi peraga, keterbacaan karakter, dan pewarisan keterampilan tatah sungging. Penggunaan celana dan motif naga *ngrangsang* dipahami sebagai indikasi visual awal yang masih memerlukan pembandingan lebih lanjut dengan gaya Yogyakarta dan Surakarta. Penelitian ini menegaskan bahwa karya Mbah Glemboh dapat dibaca sebagai artefak desain tradisional yang memuat hubungan antara sejarah lokal, keterampilan perajin, fungsi pedagogis, struktur visual, dan makna filosofis visual.
Kata kunci: estetika visual, makna filosofis visual, tatah sungging, wayang kulit purwa

Abstract

Wayang kulit purwa created by Mbah Glemboh is not only a medium of performance but also a traditional design artifact that contains visual identity, aesthetic value, demonstrative function, and visual philosophical meaning. This study aims to explain the visual aesthetic value and visual philosophical meaning of wayang kulit purwa *created by Mbah Glemboh, also known as Atmo Karyo, in Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. This research employs a qualitative method with a historical approach and visual aesthetic analysis. Data were collected through literature study, artifact observation, visual documentation, and semi-structured interviews with informants who have genealogical ties and local knowledge of the development of* tatah sungging *in Wukirsari. The three artifacts analyzed are Raden Wijasena, Prabu Salya, and Arjuna. The analysis applies Edmund Burke Feldman's visual aesthetic approach, consisting of description, formal analysis, interpretation, and evaluation. The findings show that Mbah Glemboh's works are characterized by simple carving and coloring, limited color gradation, distinctive head or odhol forms, the use of* kroncong, *trousers, and* naga ngrangsang *motifs. These characteristics are interpreted as visual tendencies related to the demonstrative function, character readability, and the transmission of* tatah sungging *skills. The use of trousers and* naga ngrangsang *motifs is understood as an initial visual indication that still requires further comparison with Yogyakarta and Surakarta styles. This study emphasizes that Mbah Glemboh's works can be read as traditional design artifacts that embody the relationship between local history, artisan skill, pedagogical function, visual structure, and visual philosophical meaning.*
***Keywords:** visual aesthetics, visual philosophical meaning, tatah sungging, wayang kulit purwa*

Pendahuluan

Wayang kulit purwa merupakan salah satu bentuk seni tradisi Jawa yang mempertemukan unsur pertunjukan, narasi, kriya, simbol, dan nilai filosofis dalam satu kesatuan budaya visual. Sebagai artefak kriya, wayang kulit purwa tidak hanya berfungsi sebagai media pementasan, tetapi juga sebagai objek visual yang dibentuk melalui pengetahuan teknis mengenai bahan, bentuk, tatahan, sunggingan, warna, ornamen, dan karakter tokoh. Holt (1967) menjelaskan bahwa wayang kulit dibuat dari kulit hewan yang diolah menjadi boneka pipih, sedangkan Sunarto (2008) menegaskan bahwa tatah dan sungging merupakan aspek penting dalam pembentukan kualitas visual wayang kulit. Dengan demikina, wayang kulit purwa dapat dipahami sebagai artefak desain tradisional yang menyimpan hubungan erat antara keterampilan perajin, sistem visual, serta nilai budaya masyarakat pendukungnya.

Kekhasan visual wayang kulit purwa terletak pada stilisasi bentuk yang tidak sepenuhnya meniru anatomi manusia secara naturalistik, tetapi mengolah tubuh, wajah, tangan, kaki, busana, dan ornamen ke dalam sistem rupa simbolik. Subagya (2013) menjelaskan bahwa nilai estetis bentuk wayang kulit tampak melalui penggambaran bagian wajah, dada, tangan, dan kaki yang justru memperlihatkan keunikan karena tidak sepenuhnya mengikuti logika tubuh manusia. Kajian Ardhi (2019) terhadap visualisasi wayang kulit purwa karya Bambang Suwarno juga menunjukkan bahwa kreativitas perajin atau dalang dapat melahirkan variasi visual yang tetap berangkat dari tradisi, tetapi memiliki kekhasan personal dalam bentuk, ornamen, dan fungsi pertunjukan. Hal ini menunjukkan bahwa wayang kulit purwa selalu berada dalam hubungan antara pakem, kreativitas, dan identitas visual penciptanya.

Dalam konteks kajian desain, wayang kulit purwa dapat diposisikan sebagai artefak desain tradisional karena keberadaannya tidak hanya ditentukan oleh nilai artistik, tetapi juga oleh fungsi, bahan, teknik produksi, keterbacaan visual, dan relasi dengan pengguna atau penikmatnya. Sebagai artefak desain, wayang kulit purwa memiliki sistem rupa yang dirancang untuk menyampaikan identitas tokoh melalui bentuk tubuh, raut muka, atribut busana, warna, tatahan, sunggingan, dan ornamen. Wayang tidak hanya dipahami sebagai objek seni pertunjukan atau kriya dekoratif, tetapi juga sebagai media visual yang memiliki fungsi komunikatif, pedagogis, dan kultural.

Posisi tersebut membawa konsekuensi terhadap cara analisis dilakukan dalam artikel ini. Analisis tidak hanya diarahkan untuk mendeskripsikan keindahan bentuk, tetapi juga membaca bagaimana unsur visual bekerja membangun karakter, fungsi, dan makna. Fitriani dan Rosandini (2024) menunjukkan bahwa kajian visual terhadap objek desain dapat dilakukan melalui prinsip dan unsur desain seperti kesatuan, hierarki visual, bentuk, warna, dan tipografi. Sementara itu, Tjahjawulan dkk (2025) menegaskan bahwa desain visual karakter dapat membentuk daya tarik, identitas, dan pengalaman estetik melalui hubungan antara bentuk, representasi budaya, dan respons emosional. Atas dasar itu, wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh dibaca sebagai artefak desain tradisional yang memiliki struktur visual, keterbacaan karakter, fungsi peraga, dan makna budaya yang saling terkait.

Kajian tentang wayang kulit purwa dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan kecenderungan yang cukup beragam. Fahrudin (2023) mengkaji nilai konservasi pada gunungan wayang kulit purwa sebagai sumber pembelajaran sains berbasis ekologi. Fitrananda (2022) merancang karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar. Nofitasari (2024) menekankan pentingnya e-katalog koleksi wayang kulit purwa di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta sebagai strategi dokumentasi, arsip, dan edukasi publik. Nugroho (2024) membahas transformasi Kakawin Arjunawiwāha ke dalam teks skenario pertunjukan wayang kulit purwa lakon Harjuna Wiwaha. Suharjono (2025) mengkaji unsur musikal genderan ada-ada dalam sajian wayang kulit purwa gaya Yogyakarta. Berbagai kajian tersebut memperlihatkan bahwa wayang kulit purwa telah banyak dibahas dari sisi pendidikan, konservasi, dokumentasi, transformasi naratif, dan pertunjukan.

Selain itu, kajian mengenai praktik pembuatan dan keberlanjutan keterampilan wayang kulit juga telah mendapat perhatian. Riffai dan Macaryus (2018) membahas istilah-istilah dalam proses pembuatan wayang kulit di Dusun Karangasem, Wukirsari, Imogiri, sehingga memperlihatkan adanya pengetahuan lokal yang hidup dalam praktik tatah sungging. Susanto (2024) mengkaji seni tatah sungging wayang sebagai kekuatan branding komunitas perajin wayang purwa di Bangunjiwo, Bantul. Prasetya (2024) bahkan menunjukkan adanya persoalan regenerasi pada keahlian bedhahan atau pembentukan wajah wayang, yang menjadi salah satu aspek penting dalam menjaga kualitas wayang kulit. Ketiga kajian tersebut memperlihatkan bahwa wayang kulit berkaitan dengan keberlanjutan keterampilan, komunitas perajin, dan sistem pengetahuan visual.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas wayang kulit purwa dari sisi pendidikan, dokumentasi koleksi, konservasi, transformasi cerita, pertunjukan, dan keberlanjutan komunitas perajin, belum banyak kajian yang menjelaskan bagaimana sebuah karya wayang kulit purwa dapat dibaca sebagai artefak desain tradisional melalui hubungan antara atribusi perajin, fungsi penggunaan, struktur visual, dan konstruksi makna. Penelitian sebelumnya cenderung memisahkan pembahasan antara nilai budaya, fungsi edukatif, teknik kriya, atau aspek pertunjukan, sehingga belum secara khusus menunjukkan bagaimana keputusan visual perajin—seperti bentuk tubuh, raut muka, tatahan, sunggingan, warna, busana, dan ornamen—berperan dalam membangun karakter tokoh sekaligus makna filosofisnya.

Celah inilah yang dijawab melalui analisis terhadap karya Mbah Glemboh. Artikel ini tidak hanya menempatkan wayang kulit purwa sebagai objek seni atau peninggalan historis, tetapi membacanya sebagai artefak visual yang memiliki riwayat atribusi, fungsi peraga, struktur desain, dan makna karakter. Dengan memusatkan analisis pada Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna, penelitian ini menunjukkan bagaimana kesederhanaan tatahan dan sunggingan, penggunaan warna terbatas, bentuk kepala atau *odhol*, *kroncong*, celana, serta motif naga *ngrangsang* dapat dibaca sebagai bagian dari relasi antara keterampilan perajin, fungsi artefak, tradisi lokal Wukirsari, dan pemaknaan visual tokoh.

Berdasarkan celah tersebut, artikel ini memusatkan perhatian pada wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh atau Atmo Karyo di Desa Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Mbah Glemboh dikenal dalam ingatan masyarakat setempat sebagai tokoh penting dalam perkembangan seni tatah sungging wayang kulit di Wukirsari. Peran Mbah Glemboh tidak hanya berkaitan dengan sejarah kedatangannya ke Wukirsari, tetapi juga dengan proses pewarisan keterampilan membuat wayang kepada masyarakat sekitar. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak menempatkan sejarah Mbah Glemboh sebagai narasi biografis yang berdiri sendiri, melainkan sebagai konteks untuk memahami karakter visual wayang kulit purwa yang ditinggalkannya.

Artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh memperlihatkan ciri khas yang menarik untuk dikaji, terutama pada bagian kepala, *odhol* atau rambut, penggunaan kroncong, celana dengan motif naga ngrangsang, serta tatahan dan sunggingan yang relatif sederhana. Kesederhanaan visual tersebut tidak dapat langsung dimaknai sebagai keterbatasan artistik, karena perlu dibaca dalam hubungan dengan fungsi wayang sebagai benda peraga, media pembelajaran, dan sarana pewarisan nilai. Dalam konteks ini, estetika karya Mbah Glemboh justru terletak pada hubungan antara bentuk yang sederhana, fungsi yang praktis, dan makna filosofis yang melekat pada karakter tokoh.

Untuk membaca persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan estetika visual Edmund Burke Feldman. Feldman (1967) memberikan dasar pembacaan karya seni melalui perhatian terhadap fungsi, bentuk, struktur, dan makna. Dalam artikel ini, pendekatan tersebut diarahkan untuk membaca wayang kulit purwa melalui tahapan deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Tahap deskripsi digunakan untuk mengidentifikasi unsur visual yang tampak pada artefak, seperti bentuk tubuh, raut muka, busana, perhiasan, tatahan, dan sunggingan. Tahap analisis formal digunakan untuk melihat hubungan antarunsur visual, seperti proporsi, komposisi, ritme ornamen, pilihan warna, dan struktur bentuk. Tahap interpretasi digunakan untuk menafsirkan makna filosofis yang melekat pada ciri visual wayang. Tahap evaluasi digunakan untuk menilai posisi karya Mbah Glemboh sebagai artefak kriya tradisional yang memiliki nilai estetis, historis, pedagogis, dan kultural.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah yang dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana nilai estetika visual dan makna filosofis wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh di Desa Wukirsari, Yogyakarta. Masalah tersebut dijabarkan melalui tiga pertanyaan pendukung. Pertama, bagaimana konteks historis Mbah Glemboh dalam perkembangan tatah sungging wayang kulit di Wukirsari? Kedua, bagaimana karakter visual wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh dilihat dari bentuk, tatahan, sunggingan, warna, dan struktur busananya? Ketiga, bagaimana makna filosofis yang terkandung dalam ciri visual wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh?

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai estetika visual dan makna filosofis wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh melalui analisis terhadap tiga artefak, yaitu Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pembacaan mikro-historis untuk menghubungkan riwayat perajin, atribusi artefak, fungsi peraga, struktur visual, dan konstruksi makna dalam satu kerangka analisis estetika visual. Dalam artikel ini, mikro-historis dipahami sebagai strategi pembacaan sejarah dalam skala kecil yang menempatkan tokoh lokal, artefak terbatas, narasi lisan, dan praktik komunitas sebagai pintu masuk untuk memahami persoalan budaya yang lebih luas. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Burke (2001) bahwa mikrohistori memberi perhatian pada unit sosial kecil untuk menyingkap relasi, praktik, dan makna yang sering tidak terlihat dalam sejarah berskala besar. Dengan dasar tersebut, karya Mbah Glemboh tidak hanya dibaca sebagai peninggalan individual, tetapi sebagai artefak desain tradisional yang memperlihatkan hubungan antara keterampilan perajin, identitas lokal Wukirsari, fungsi pedagogis, dan makna filosofis visual dalam tradisi tatah sungging wayang kulit purwa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan historis dan analisis estetika visual. Pendekatan historis digunakan untuk merekonstruksi peran Mbah Glemboh atau Atmo Karyo dalam perkembangan tatah sungging wayang kulit di Wukirsari berdasarkan sumber lisan, artefak, dan dokumen pendukung. Dokumen pendukung yang digunakan meliputi dokumentasi foto artefak, naskah penelitian terdahulu, tesis, dan dokumen komunitas perajin yang berkaitan dengan sejarah Mbah Glemboh serta perkembangan tatah sungging di Wukirsari. Pengumpulan data dilakukan pada Juni sampai Juli 2025 di Wukirsari, Pucung, Imogiri, Bantul, Yogyakarta, serta pada lokasi penyimpanan artefak, yaitu rumah keluarga Atmo Karyo.

Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi artefak, dokumentasi visual, dan wawancara semi-terstruktur. Narasumber dipilih secara purposif karena memiliki hubungan genealogis, pengetahuan historis, atau otoritas kultural yang relevan dengan objek penelitian. Narasumber terdiri atas Sujiyono sebagai cucu Mbah Glemboh, Hadi Karyono sebagai anak kandung Mbah Glemboh, Darto Tugiyo sebagai anak Cermo yang merupakan salah satu perajin awal yang belajar bersama Mbah Glemboh, Suyono sebagai ketua kelompok perajin wayang kulit di Wukirsari, dan Susilo Hapsoro sebagai Kepala Desa Wukirsari. Wawancara dilakukan pada Juni sampai Juli 2025 dengan durasi sekitar 45–90 menit untuk setiap narasumber. Pokok pertanyaan mencakup riwayat Mbah Glemboh, pewarisan keterampilan tatah sungging, asal-usul artefak, bahan dan teknik pembuatan, fungsi wayang sebagai benda peraga, ciri visual karya, serta perbedaan dengan wayang kulit gaya Yogyakarta pada umumnya. Data wawancara direkam dan dicatat setelah memperoleh persetujuan narasumber, kemudian ditranskripsi, dibaca ulang, dan dikelompokkan ke dalam tema sejarah, atribusi artefak, teknik tatah sungging, fungsi peraga, ciri visual, dan makna karakter.

Objek utama penelitian dibatasi pada tiga artefak wayang kulit purwa yang diatribusikan sebagai karya Mbah Glemboh, yaitu Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna. Ketiganya dipilih karena masih dapat diamati secara visual, mewakili kelompok karakter berbeda, yaitu *gagahan*, *katongan*, dan *bambangan*, serta memperlihatkan unsur visual yang oleh narasumber dikaitkan dengan karya Mbah Glemboh, seperti bentuk kepala atau *odhol*, penggunaan *kroncong*, celana, motif naga *ngrangsang*, serta tatahan dan sunggingan yang sederhana. Ketiga artefak tersimpan di rumah keluarga Atmo Karyo

dengan kondisi material tertentu, seperti warna yang mulai memudar, kulit menua, dan beberapa bagian yang rapuh. Perkiraan usia artefak belum dapat ditentukan melalui uji material, sehingga statusnya ditempatkan sebagai atribusi historis berbasis *provenance* lisan, riwayat penyimpanan, dan kesesuaian ciri visual dengan ingatan komunitas.

Kritik sumber dilakukan melalui kritik eksternal dan internal. Kritik eksternal digunakan untuk menelusuri identitas narasumber, hubungan genealogis atau kultural dengan Mbah Glemboh, riwayat penyimpanan artefak, serta dasar atribusi karya. Kritik internal dilakukan dengan membandingkan konsistensi keterangan antarnarasumber, mencocokkan informasi lisan dengan kondisi visual artefak, dan menautkannya dengan dokumen serta literatur pendukung. Ingatan genealogis tidak diterima sebagai data tunggal, tetapi diverifikasi melalui perbandingan antara kesaksian keluarga, keterangan perajin lokal, perangkat desa, keberadaan artefak, dan sumber tertulis yang relevan.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, analisis historis dilakukan dengan menyeleksi, membandingkan, dan menginterpretasikan data lisan, catatan lapangan, dokumen pendukung, serta riwayat penyimpanan artefak untuk memahami posisi Mbah Glemboh dalam tradisi tatah sungging Wukirsari. Kedua, analisis estetika visual dilakukan menggunakan pendekatan Edmund Burke Feldman melalui empat tahap, yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (Feldman, 1967). Deskripsi digunakan untuk mengidentifikasi bentuk tubuh, raut muka, gestur, busana, perhiasan, tatahan, sunggingan, warna, dan ornamen. Analisis formal digunakan untuk membaca hubungan antarunsur visual, seperti proporsi, komposisi, hierarki bentuk, ritme ornamen, dan relasi warna. Interpretasi digunakan untuk menafsirkan makna filosofis visual berdasarkan konvensi ikonografi wayang kulit purwa, literatur tentang bentuk dan watak tokoh, keterangan narasumber, serta pembacaan peneliti. Evaluasi digunakan untuk menilai posisi karya Mbah Glemboh sebagai artefak kriya tradisional yang memiliki nilai estetis, historis, pedagogis, dan kultural, sekaligus membatasi tafsir agar tidak melampaui data yang tersedia.

Hasil dan Pembahasan

Konteks Historis Mbah Glemboh dan Tradisi Tatah Sungging Wukirsari

Desa Wukirsari, khususnya wilayah Pucung Karangasem, Imogiri, Bantul, dikenal sebagai salah satu sentra kerajinan tatah sungging kulit di Yogyakarta. Tradisi tatah sungging di wilayah ini tidak hanya menghasilkan wayang kulit, tetapi juga berbagai produk kriya kulit seperti kap lampu, pembatas buku, tempat tisu, kipas, gantungan kunci, dan hiasan dinding (Aruman & Kusumawati, 2017) . Dalam konteks tersebut, wayang kulit tetap menempati posisi penting karena menjadi dasar penguasaan keterampilan visual masyarakat, terutama dalam teknik menatah, menyungging, mengolah ornamen, dan memahami karakter tokoh.

Dalam ingatan masyarakat setempat, Mbah Glemboh atau Atmo Karyo diposisikan sebagai salah satu tokoh penting dalam perkembangan keterampilan membuat wayang kulit di Pucung, Wukirsari. Keterangan mengenai kedatangannya ke Wukirsari sekitar tahun 1917 dan pengalamannya sebagai abdi dalem Keraton Yogyakarta yang bertugas merawat wayang diperoleh dari sumber lisan keluarga dan narasumber lokal. Informasi tersebut tidak diposisikan sebagai data kronologis yang bersifat absolut, tetapi sebagai bagian dari memori genealogis dan ingatan komunitas yang perlu dibaca secara kritis. Oleh karena itu, keterangan mengenai riwayat Mbah Glemboh diverifikasi melalui perbandingan antara kesaksian keluarga, keterangan perajin lokal, informasi perangkat desa, serta kesesuaian dengan perkembangan tradisi tatah sungging di Wukirsari.

Berdasarkan keterangan narasumber, pengalaman Mbah Glemboh dalam lingkungan keraton menjadi salah satu dasar pengetahuan awalnya tentang wayang kulit. Pengetahuan tersebut kemudian berkembang menjadi praktik membuat wayang secara mandiri di rumahnya. Mbah Glemboh juga diceritakan mengajak beberapa warga sekitar, antara lain Reso Mbulu, Cermo, Karyo atau Somo Karyo, dan Sumo, untuk belajar membuat wayang kulit. Melalui proses tersebut, keterampilan yang semula

melekat pada pengalaman personal bergerak menjadi pengetahuan komunal yang diwariskan melalui relasi keluarga, tetangga, dan komunitas perajin.

Dalam konteks sejarah lokal, kedudukan Mbah Glemboh penting karena menunjukkan proses transformasi pengetahuan kriya dari pengalaman individual menjadi keterampilan sosial. Keterampilan membuat wayang tidak hanya dipelajari sebagai teknik produksi, tetapi juga sebagai praktik budaya yang melibatkan pengenalan bentuk tokoh, tatahan, sunggingan, warna, ornamen, dan fungsi wayang sebagai media peraga. Penelitian Nugraheni (2017) tentang masyarakat perajin wayang di Dusun Karangasem-Wukirsari menunjukkan bahwa keterampilan membuat wayang dipahami oleh masyarakat sebagai peninggalan leluhur yang dipertahankan melalui pendidikan keluarga, praktik langsung, dan pelatihan dalam lingkungan masyarakat. Posisi Mbah Glemboh dengan ini dapat dibaca dalam kerangka pewarisan keterampilan lokal, bukan hanya sebagai tokoh biografis.

Perkembangan tatah sungging Wukirsari juga memperlihatkan hubungan antara pelestarian tradisi dan perubahan fungsi kriya. Pada satu sisi, keterampilan tatah sungging tetap berkaitan dengan pembuatan wayang kulit sebagai perangkat pertunjukan, media pembelajaran budaya, dan benda peraga. Di sisi lain, perkembangan pariwisata dan kebutuhan pasar mendorong perajin untuk menghasilkan produk kriya kulit yang lebih beragam. Morin dan Harthoko (2020) mencatat bahwa potensi wisata seni di Wukirsari turut mendorong masyarakat mengembangkan produk seni dan kriya berbasis keterampilan lokal. Perubahan ini menunjukkan bahwa tradisi tatah sungging tidak bersifat statis, tetapi terus menyesuaikan diri dengan kebutuhan sosial, ekonomi, dan kultural masyarakat.

Dalam penelitian ini, konteks historis Mbah Glemboh digunakan sebagai dasar untuk membaca artefak wayang kulit purwa yang diatribusikan kepadanya. Atribusi tersebut dibangun melalui keterangan keluarga, narasumber lokal, riwayat penyimpanan artefak, dan pengamatan terhadap ciri visual yang secara konsisten disebut sebagai bagian dari karya Mbah Glemboh. Sejarah Mbah Glemboh tidak ditempatkan sebagai narasi biografis yang berdiri sendiri, tetapi sebagai konteks untuk memahami hubungan antara perajin, artefak, fungsi peraga, dan identitas visual lokal.

Artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh memperlihatkan hubungan antara pengalaman keraton, praktik lokal Wukirsari, fungsi pedagogis, dan proses pewarisan pengetahuan kriya. Ciri-ciri seperti tatahan dan sunggingan yang sederhana, penggunaan warna terbatas, bentuk kepala atau *odhol*, pemakaian *kroncong*, celana, serta motif naga *ngrangsang* perlu dibaca secara hati-hati sebagai indikasi visual dalam lingkup artefak yang dianalisis. Ciri tersebut belum dapat diposisikan sebagai klaim mutlak tanpa perbandingan lebih luas, tetapi dapat menjadi dasar awal untuk memahami bagaimana karya Mbah Glemboh membangun karakter visual yang berbeda dari wayang kulit purwa yang lebih berorientasi pada kerumitan tatah sungging keraton. Berdasarkan konteks tersebut, pembahasan berikutnya diarahkan pada tiga artefak utama, yaitu Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna. Ketiga artefak ini digunakan untuk melihat bagaimana nilai estetika visual dan makna filosofis visual karya Mbah Glemboh hadir melalui bentuk tubuh, raut muka, tatahan, sunggingan, warna, busana, perhiasan, dan ornamen.

Karakter Artefak Wayang Kulit Purwa Karya Mbah Glemboh

Artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh dalam artikel ini dibaca sebagai objek visual yang memperlihatkan hubungan antara bentuk, karakter tokoh, teknik tatah sungging, dan fungsi kultural. Dalam kajian desain, objek visual dapat dianalisis melalui unsur bentuk, warna, komposisi, proporsi, dan identitas visual. Fitriani dan Rosandini (2024) menunjukkan bahwa kajian visual terhadap objek desain dapat dilakukan dengan memperhatikan prinsip desain, unsur rupa, serta cara objek membangun karakter visual tertentu. Sejalan dengan itu, Tjahjawulan (2025) menegaskan bahwa desain karakter tidak hanya berkaitan dengan bentuk luar, tetapi juga dengan cara visual membangun identitas, daya tarik, dan makna kultural. Dengan dasar tersebut, wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh dapat dipahami sebagai artefak kriya yang memiliki sistem visual, bukan sekadar benda peninggalan historis. Berikut tiga wayang hasil karya Mbah Glemboh.

1. Raden Wijasena



Gambar 1. Tokoh wayang kulit purwa bernama “Raden Wijasena” karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

2. Prabu Salya



Gambar 2. Tokoh wayang kulit purwa bernama “Prabu Salya” karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

3. Arjuna



Gambar 3. Tokoh wayang kulit purwa bernama "Arjuna" karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

Sebagaimana tampak pada gambar di atas, tiga artefak yang dianalisis memiliki perbedaan karakter visual yang cukup jelas. Raden Wijasena memperlihatkan bentuk tubuh yang lebih besar, posisi kaki yang melebar, dan karakter gagah. Prabu Salya menunjukkan karakter kebangsawanan melalui atribut visual yang lebih lengkap dan struktur tubuh yang lebih tegak. Sementara itu, Arjuna memperlihatkan kesan halus melalui bentuk tubuh yang lebih ramping, gestur yang tenang, dan raut muka yang lembut. Perbedaan ini menunjukkan bahwa karakter wayang kulit purwa dibentuk oleh sistem visual yang melekat pada bentuk mata, hidung, mulut, posisi tubuh, busana, dan ornamen. Subagya (2013) menjelaskan bahwa nilai estetis wayang kulit dapat dibaca melalui bagian wajah, dada, tangan, dan kaki karena setiap bagian tubuh wayang mengandung stilisasi bentuk yang berbeda dari anatomi manusia, tetapi justru membangun nilai estetiknya

Tabel 1. Kelompok, dimensi, dan karakter visual artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh

Tokoh	Kelompok	Dimensi	Ciri Raut Muka	Ciri Tubuh dan Sikap	Karakter Visual
Raden Wijasena	Gagahan	65—80 cm	Mata *thelengan*, hidung *dempok*, mulut *salitan*, wajah prada/emas	Kaki melebar, tubuh besar, gestur kuat	Gagah, kokoh, tegas, siap bertindak
Prabu Salya	Katongan	55 cm	Mata *kedhelen*, hidung *sembada*, mulut *salitan*, wajah merah	Kaki dekat/tidak melebar, tubuh tegak, atribut kerajaan	Berwibawa, ningrat, bijaksana, politis
Arjuna	Bambangan	45 cm	Mata *liyepan*, hidung *ambangir*, mulut	Kaki dekat/tidak melebar, tubuh	Lembut, halus, tenang, kesatria ideal

	salitan, prada/emas	wajah	ramping, halus	gestur

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa tiga artefak yang dipilih mewakili tiga kelompok karakter yang berbeda, yaitu gagahan, katongan, dan bambangan. Pembagian ini penting karena dalam wayang kulit purwa, kelompok karakter menentukan kecenderungan bentuk tubuh, raut muka, ukuran, gestur, dan atribut visual. Raden Wijasena sebagai kelompok gagahan memiliki tubuh lebih besar dengan dimensi sekitar 65-80 cm. Ukuran tersebut memperkuat kesan tubuh yang kokoh, kuat, dan siap bertindak. Bentuk mata *thelengan*, hidung dempok, mulut salitan, serta posisi kaki yang melebar menjadi tanda visual yang membangun karakter gagah. Pada tokoh ini, nilai visual tidak hanya muncul dari ukuran, tetapi juga dari kesatuan antara proporsi tubuh, gestur, dan bentuk raut muka.

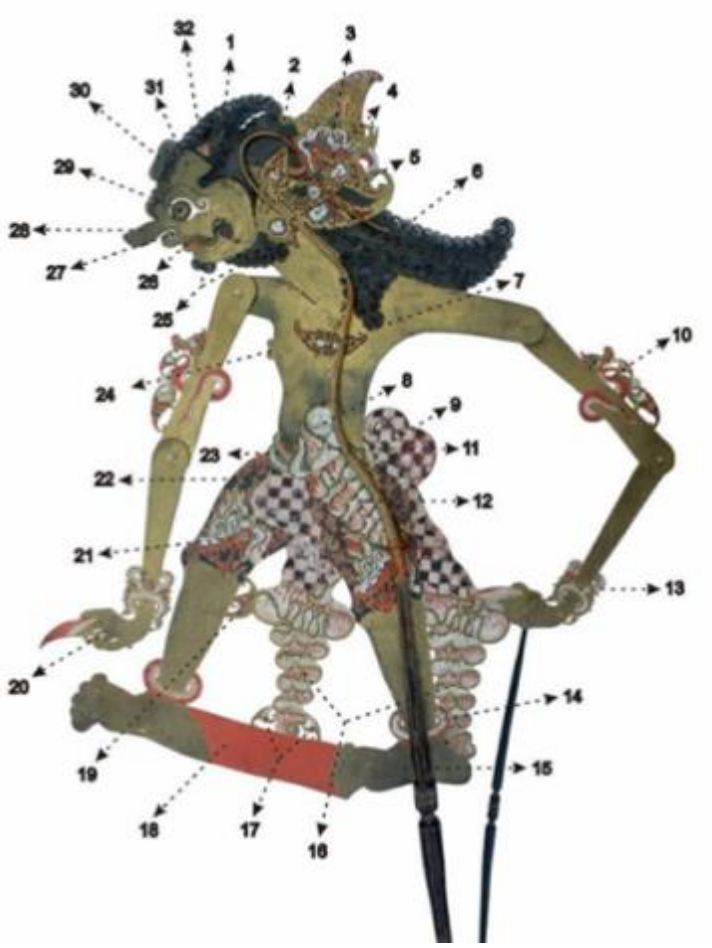
Prabu Salya sebagai kelompok katongan memiliki dimensi sekitar 55 cm dan memperlihatkan karakter visual seorang raja atau tokoh bangsawan. Bentuk mata *kedhelen*, hidung *sembada*, mulut *salitan*, dan wajah merah menunjukkan ketegasan sekaligus kewibawaan. Berbeda dengan Raden Wijasena yang tampil melalui tubuh besar dan sikap kaki melebar, Prabu Salya memperlihatkan karakter melalui struktur atribut kerajaan, seperti penutup kepala, praba, kalung, dan ornamen tubuh yang lebih kompleks. Dalam pembacaan visual, atribut tersebut berfungsi sebagai penanda status sosial dan karakter kepemimpinan. Kekuatan visual Prabu Salya dapat disimpulkan tidak terutama terletak pada kesan fisik yang besar, tetapi pada sistem ornamen yang membangun citra kebangsawanan.

Arjuna sebagai kelompok bambangan memiliki dimensi sekitar 45 cm dan memperlihatkan kualitas visual yang lebih halus. Bentuk mata *liyepan*, hidung *ambangir*, mulut *salitan*, wajah *prada*, dan posisi kaki yang dekat menunjukkan kecenderungan visual yang lembut dan terkendali. Pada tokoh ini, bentuk tubuh yang ramping, gestur yang tidak agresif, serta raut muka yang halus menjadi unsur utama pembentuk karakter. Jika Raden Wijasena merepresentasikan kekuatan fisik dan Prabu Salya merepresentasikan kewibawaan, maka Arjuna merepresentasikan kehalusan batin dan idealisasi kesatria. Hal ini memperlihatkan bahwa estetika wayang kulit purwa dibangun melalui pembedaan karakter yang sangat rinci, baik dari ukuran, bentuk muka, posisi tubuh, maupun ornamen.

Pembacaan terhadap tiga artefak tersebut memperlihatkan bahwa karya Mbah Glemboh memiliki basis visual yang tetap berpijak pada sistem karakter wayang kulit purwa, tetapi menyimpan kekhasan personal dalam pengolahan bentuk dan fungsi. Kajian Ardhi (2019) tentang visualisasi wayang kulit purwa karya Bambang Suwarno menunjukkan bahwa kreativitas dalam wayang kulit dapat hadir melalui pengembangan bentuk, penambahan karakter, dan penyesuaian visual tanpa sepenuhnya meninggalkan sistem tradisi. Dalam konteks Mbah Glemboh, kekhasan itu tampak melalui kecenderungan tatahan dan sunggingan yang sederhana, penggunaan warna yang terbatas, serta orientasi wayang sebagai benda peraga. Karakter artefak karya Mbah Glemboh perlu dibaca melalui fungsi, bahan, dan pilihan visual yang membentuk identitas perajin.

Analisis Estetika Visual Raden Wijasena

Raden Wijasena merupakan artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh yang mewakili kelompok *gagahan*. Secara visual, karakter *gagahan* tampak melalui tubuh besar, posisi kaki melebar, gestur kokoh, mata *thelengan*, hidung *dempok*, mulut *salitan*, wajah prada atau emas, dan tangan *pancanaka*. Unsur-unsur tersebut membangun citra tokoh yang kuat, tegas, stabil, dan siap bertindak.



Gambar 4. Struktur busana, perhiasan, bentuk tubuh, dan raut muka Raden Wijasena karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

Keterangan gambar:
1. Lungsen; 2. *Ron*; 3. *Gelapan* dengan dua mata, *utah-utah* ke bawah; 4. Sumping; 5. *Suweng*; 6. *Odhol* dengan dua ujung; 7. Kalung *tanggalan*; 8. *Pending* (sabuk); 9. *Kampuh* (*dodot*); 10. Kelat bahu naga *karangrang*; 11. *Timang* (*slepe*) 1; 12. *Uncal wastra*; 13. Gelang *candra kirana*; 14. *Kroncong binggel*; 15. Kaki *janma*; 16. *Kunca*; 17. *Jrambahan*; 18. *Siten-siten* (*lemahan*); 19. *Jrambahan*; 20. Tangan *pancanaka*; 21. Naga *ngrangsang* (simbol); 22. Celana; 23. *Timang* (*slepe*) 2; 24. Puting; 25. Jenggot dan *wek*; 26. Mulut *salitan*; 27. *Upil-upilan*; 28. Hidung *dempok*; 29. Mata *thelengan*; 30. *Pupuk*; 31. Kening; dan 32. Kancing.

Sebagaimana tampak pada Gambar 4, struktur visual Raden Wijasena tersusun melalui elemen kepala, raut muka, tangan, kaki, busana, dan perhiasan. Unsur seperti lungsen, *ron*, *gelapan*, *utah-utah*, *sumping*, *suweng*, *odhol*, kalung *tanggalan*, *pending*, *kampuh*, kelat bahu naga *karangrang*, *timang*, *uncal wastra*, gelang *candra kirana*, *kroncong binggel*, kaki *janma*, tangan *pancanaka*, celana, dan motif naga *ngrangsang* membentuk sistem visual yang memperkuat citra gagah tokoh.

Pada tahap analisis formal, kekuatan Raden Wijasena dibangun melalui proporsi tubuh besar, garis tubuh tegas, kaki terbuka, dan ornamen yang tidak terlalu padat. Warna prada pada wajah memberi kesan agung, sedangkan warna hitam, merah, hijau, putih, dan prada pada busana serta perhiasan membentuk kontras sederhana. Kesederhanaan tatahan dan sunggingan tidak menghilangkan karakter tokoh, justru membuat bentuk lebih mudah dibaca sebagai figur gagah.

Pada tahap interpretasi, Raden Wijasena dapat dimaknai sebagai representasi kekuatan yang terkendali. Tubuh besar, kaki melebar, mata *thelengan*, hidung *dempok*, dan tangan *pancanaka*

menunjukkan kekuatan fisik, sedangkan mulut *salitan* dan susunan ornamen yang tidak berlebihan menunjukkan pengendalian diri. Makna filosofis visual tokoh ini tidak hanya terletak pada kegagahan, tetapi pada kekuatan yang diarahkan oleh kewajiban moral.

Ciri penggunaan celana dan motif naga *ngrangsang* pada bagian bawah tubuh dibaca secara hati-hati sebagai indikasi visual, bukan bukti mutlak pertemuan gaya. Unsur tersebut memperkuat area kaki sebagai penanda tumpuan, gerak, dan kesiapan tokoh. Pada tahap evaluasi, nilai estetika Raden Wijasena terletak pada kemampuan bentuk yang sederhana, komunikatif, dan fungsional dalam menyampaikan karakter gagah sebagai wayang peraga.

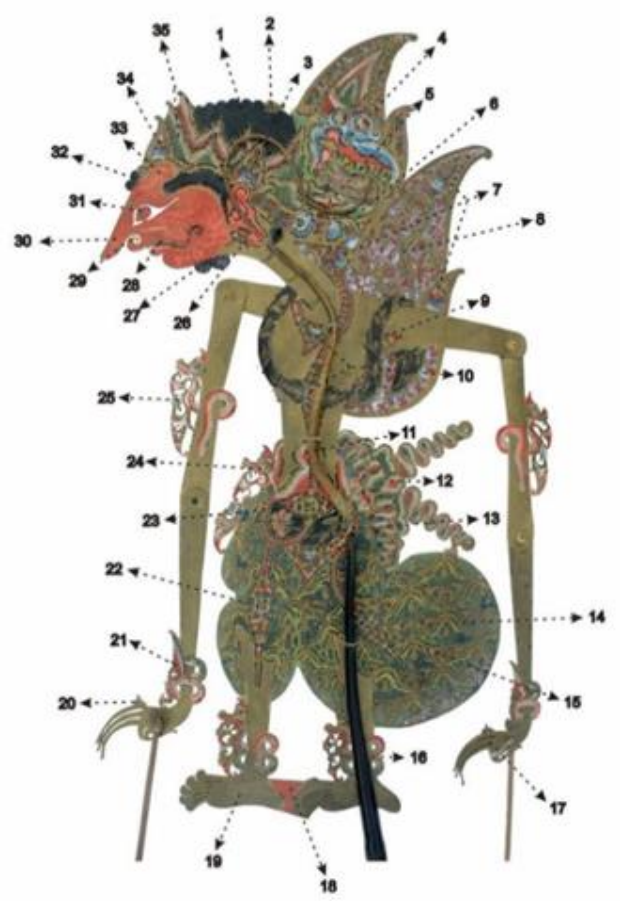
Tabel 2. Ringkasan analisis estetika visual Raden Wijasena berdasarkan pendekatan Feldman

Tahap Analisis Feldman	Temuan pada Raden Wijasena	Makna Estetika dan Filosofis
Deskripsi	Tokoh kelompok gagahan; mata *thelengan*; hidung *dempok*; mulut *salitan*; wajah prada; kaki melebar; tangan *pancanaka*; memakai *kroncong binggel*, celana, dan motif naga *ngrangsang*.	Menampilkan karakter kuat, kokoh, tegas, dan siap menjalankan tugas.
Analisis formal	Proporsi tubuh besar; garis tubuh tegas; posisi kaki terbuka; ornamen tidak terlalu padat; warna prada, hitam, merah, hijau, dan putih membentuk kontras sederhana.	Kesatuan bentuk, warna, dan ornamen membangun citra gagah yang tetap mudah dibaca.
Interpretasi	Tubuh besar, kaki melebar, mata thelengan, dan tangan *pancanaka* menunjukkan kekuatan; mulut *salitan* dan susunan ornamen sederhana memberi kesan terkendali.	Kegagahan dimaknai sebagai kekuatan yang dikendalikan oleh nilai moral dan kewajiban.
Evaluasi	Tatahan dan sunggingan sederhana; bentuk lebih menekankan keterbacaan karakter dan fungsi peraga daripada kerumitan dekoratif.	Estetika karya Mbah Glemboh terletak pada hubungan antara fungsi, kekuatan bentuk, dan identitas visual perajin lokal.

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Analisis Estetika Visual Prabu Salya

Prabu Salya merupakan artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh yang mewakili kelompok *katongan*, yaitu kelompok tokoh raja atau bangsawan. Berbeda dengan Raden Wijasena yang menonjol melalui tubuh besar dan sikap kaki melebar, Prabu Salya membangun karakter melalui citra kebangsawanan, kelengkapan atribut, dan kepadatan ornamen. Unsur visual seperti mata *kedhelen*, hidung *sembada*, mulut *salitan*, wajah merah, *mekutha*, *praba*, kalung, dan *kroncong* memperlihatkan tokoh yang berstatus aristokratis, berwibawa, tegas, dan terkendali.



Gambar 5. Struktur busana, perhiasan, bentuk tubuh, dan raut muka Prabu Salya karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

Keterangan gambar:
1. *Mekutha kekep*; 2. Kancing; 3. *Ron*; 4. *Gelapan* dengan dua mata, *utah-utah* ke atas; 5. Sumping; 6. *Kenthawala*; 7. Pucuk *praba*; 8. *Elang* (*lung-lungan*); 9. Tali *praba*; 10. Kalung *ulur-ulur* naga *karangrang*; 11. *Pending* (sabuk); 12. *Manggaran*; 13. *Kepuh* (*wastra*); 14. *Bokongan bunder alus*; 15. *Kampuh* (*dodot*); 16. Kroncong naga *karangrang rangkep*; 17. Tangan *nyempurit*; 18. *Siten-siten* (*lemahan*); 19. Kaki *janma*; 20. Cincin; 21. Gelang *calumpringan*; 22. *Uncal kencana*; 23. *Timang* (*slepe*); 24. Naga *karangrang*; 25. Kelat bahu naga *karangrang*; 26. Anting-anting; 27. Jenggot; 28. Mulut *salitan*; 29. *Upil-upilan*; 30. Hidung *sembada*; 31. Mata *kedhelen*; 32. *Sinom*; 33. Kening; 34. *Turidha*; dan 35. *Jamang*.

Sebagaimana tampak pada Gambar 5, struktur visual Prabu Salya lebih kompleks dibandingkan Raden Wijasena dan Arjuna. Bagian kepala memuat *mekutha kekep*, kancing, *ron*, *gelapan*, *utah-utah*, *sumping*, *kenthawala*, *turidha*, dan *jamang*. Bagian tubuh memuat *praba*, tali *praba*, kalung *ulur-ulur naga karangrang*, *pending*, *manggaran*, *kepuh*, *kampuh*, *uncal kencana*, *timang*, kelat bahu naga *karangrang*, gelang *calumpringan*, dan *kroncong naga karangrang rangkep*. Kepadatan atribut ini memperkuat citra Prabu Salya sebagai tokoh bangsawan.

Pada tahap analisis formal, Prabu Salya dibangun melalui hierarki visual pada kepala, *praba*, dan sistem perhiasan tubuh. *Mekutha*, *jamang*, dan *praba* menjadi pusat perhatian karena membentuk siluet agung dan menegaskan status tokoh. Warna merah pada wajah memberi tekanan ekspresif berupa ketegasan dan energi, sedangkan prada atau emas pada atribut memperkuat kesan kemuliaan. Ragam tatahan seperti *tratasan/langgatan*, *mas-masan*, *kembangan*, *inten-intenan*, *kawatan/gabusan*, dan *bubukan* membentuk ornamen yang lebih padat, tetapi tetap diarahkan untuk keterbacaan karakter.

Pada tahap interpretasi, Prabu Salya dapat dibaca sebagai representasi kewibawaan aristokratis. Atribut kerajaan seperti *mekutha*, *praba*, kalung, dan perhiasan tubuh menjadi penanda status, otoritas, dan kemapanan visual. Wajah merah menunjukkan ketegasan, sedangkan posisi kaki yang tidak melebar dan mulut *salitan* menunjukkan pengendalian diri. Tafsir tentang kecerdasan atau kapasitas politik tidak ditarik langsung dari bentuk visual, tetapi harus ditempatkan sebagai konteks naratif pewayangan yang memerlukan dukungan literatur tersendiri.

Pada tahap evaluasi, nilai estetika Prabu Salya terletak pada keberhasilan bentuk, warna, dan ornamen dalam membangun citra bangsawan secara komunikatif. Tatahan dan sunggingan tetap sederhana dibandingkan wayang yang berorientasi pada kerumitan dekoratif, tetapi cukup untuk menyampaikan status, watak, dan makna filosofis visual tokoh. Estetika Prabu Salya adalah estetika kewibawaan yang dibangun melalui atribut dan keterbacaan karakter.

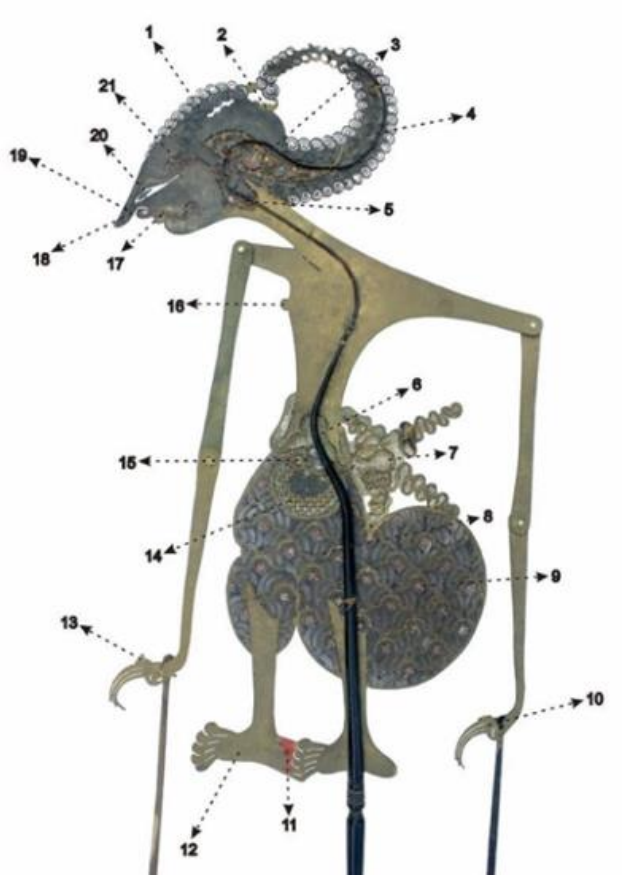
Tabel 3. Ringkasan analisis estetika visual Prabu Salya berdasarkan pendekatan Feldman

Tahap Analisis Feldman	Temuan pada Prabu Salya	Makna Estetika dan Filosofis
Deskripsi	Tokoh kelompok *katongan*; mata *kedhelen*; hidung *sembada*; mulut *salitan*; wajah merah; memakai *mekutha*, *praba*, kalung *ulur-ulur naga karangrang*, kelat bahu, gelang, dan *kroncong naga karangrang rangkep*.	Menampilkan citra raja atau bangsawan yang berwibawa, tegas, dan memiliki status tinggi.
Analisis formal	Struktur visual lebih padat; kepala dan *praba* menjadi pusat perhatian; ornamen tubuh membentuk hierarki visual; warna merah dan prada menjadi penanda kuat.	Kesatuan bentuk, ornamen, dan warna membangun karakter aristokratis yang mudah dikenali.
Interpretasi	Atribut kerajaan menandai otoritas; wajah merah menunjukkan energi dan ketegasan; posisi kaki dekat dan mulut *salitan* menunjukkan kendali diri.	Kewibawaan dimaknai sebagai perpaduan antara status, kekuatan batin, dan pengendalian diri.
Evaluasi	Tatahan dan sunggingan tetap sederhana, tetapi cukup untuk membangun karakter katongan; fungsi peraga tetap dominan.	Estetika karya Mbah Glemboh terletak pada keterbacaan karakter bangsawan melalui bentuk yang fungsional dan simbolik.

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Analisis Estetika Visual Arjuna

Arjuna merupakan artefak wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh yang mewakili kelompok *bambangan*. Kelompok ini memperlihatkan karakter halus, lembut, tenang, dan berwibawa secara batiniah. Berbeda dengan Raden Wijasena yang menonjolkan kekuatan fisik dan Prabu Salya yang kuat melalui atribut kebangsawanan, Arjuna membangun estetika melalui tubuh ramping, garis lembut, raut muka halus, dan gestur terkendali.



Gambar 6. Struktur busana, perhiasan, bentuk tubuh, dan raut muka Arjuna karya Mbah Glemboh
Sumber: Arfiati Nurul Komariah, 2025

Keterangan gambar:
1. Lungsen; 2. Kancing; 3. Sumping; 4. *Gelung sapit urang*; 5. Anting-anting; 6. *Pending* (sabuk); 7. *Manggaran*; 8. *Kampuh* (*dodot*); 9. *Bokongan bunder alus*; 10. Tangan *nyempurit*; 11. *Siten-siten* (*lemahan*); 12. Kaki *janma*; 13. Cincin; 14. *Kepuh* (*wastra*); 15. *Timang* (*slepe*); 16. Puting; 17. Mulut *salitan*; 18. *Upil-upilan*; 19. Hidung *ambangir*; 20. Mata *liyepan*; dan 21. Kening.

Sebagaimana tampak pada Gambar 6, Arjuna memiliki elemen visual yang lebih selektif dibandingkan Prabu Salya. Unsur seperti *gelung sapit urang*, mata *liyepan*, hidung *ambangir*, mulut *salitan*, tangan *nyempurit*, tubuh ramping, dan posisi kaki dekat membangun citra kesatria halus. Jumlah ornamen yang tidak terlalu padat mendukung kesan ringan, bersih, dan terkendali.

Pada tahap analisis formal, kekuatan visual Arjuna terletak pada keseimbangan antara proporsi tubuh kecil, garis tubuh lembut, dan ornamen yang tidak berlebihan. Warna hitam pada rambut mempertegas kontur kepala, sedangkan prada pada wajah dan beberapa bagian tubuh memberi kesan kemuliaan. Warna busana digunakan secara tidak dominan, sehingga tidak mengganggu karakter halus tokoh. Tatahan pada bagian *sumping*, *pending*, *manggaran*, tangan, kaki, *kepuh*, dan *timang* cukup untuk menandai status tokoh tanpa menciptakan kesan berat secara visual.

Pada tahap interpretasi, Arjuna dapat dibaca sebagai representasi kehalusan dan pengendalian diri. Mata *liyepan* memberi kesan teduh dan tenang, hidung *ambangir* memperkuat idealisasi wajah halus, sedangkan tangan *nyempurit* menunjukkan gestur sopan dan terkendali. Berbeda dengan Raden Wijasena yang menampilkan kekuatan tubuh dan Prabu Salya yang menampilkan kewibawaan status, Arjuna menunjukkan kekuatan batin melalui kesederhanaan bentuk dan pengendalian ornamen.

Pada tahap evaluasi, nilai estetika Arjuna terletak pada kemampuan bentuk sederhana untuk mempertahankan karakter *bambangan*. Tatahan dan sunggingan yang tidak padat justru mendukung

keterbacaan tokoh sebagai kesatria halus. Dalam konteks fungsi peraga, bentuk Arjuna mudah dikenali, cukup kuat secara visual, dan mampu menyampaikan makna filosofis tentang kehalusan, ketenangan, dan pengendalian diri.

Tabel 4. Ringkasan analisis estetika visual Arjuna berdasarkan pendekatan Feldman

Tahap Analisis Feldman	Temuan pada Arjuna	Makna Estetika dan Filosofis
Deskripsi	Tokoh kelompok *bambangan*; mata *liyepan*; hidung *ambangir*; mulut *salitan*; wajah prada; tubuh ramping; tangan *nyempurit*; memakai *gelung sapit urang*, *sumping*, *pending*, *kampuh*, *kepuh*, dan *timang*.	Menampilkan karakter halus, tenang, lembut, santun, dan berwibawa secara batiniah.
Analisis formal	Proporsi tubuh lebih kecil; garis tubuh lembut; ornamen lebih selektif; warna prada, hitam, merah, hijau, biru tua, dan jingga digunakan secara tidak dominan.	Kesatuan bentuk, warna, dan gestur membangun citra kesatria halus yang mudah dikenali.
Interpretasi	Mata *liyepan*, hidung *ambangir*, tubuh ramping, dan tangan *nyempurit* menunjukkan pengendalian diri dan kehalusan batin.	Kekuatan Arjuna dimaknai sebagai kekuatan batin, bukan kekuatan fisik atau status sosial.
Evaluasi	Tatahan dan sunggingan sederhana, tetapi cukup untuk membangun karakter bambangan; fungsi peraga tetap dominan.	Estetika karya Mbah Glemboh terletak pada keterbacaan karakter, kesederhanaan bentuk, dan kemampuan menyampaikan filosofi kehalusan.

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Sintesis Nilai Estetika dan Filosofi Karya Mbah Glemboh

Analisis terhadap Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna menunjukkan bahwa nilai estetika wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh tidak hanya terletak pada kerumitan tatahan atau kepadatan sunggingan. Estetika ketiga artefak tersebut justru terbentuk melalui hubungan antara keterbacaan karakter, kesederhanaan visual, fungsi peraga, dan makna filosofis visual. Dalam kerangka estetika visual Feldman, bentuk, fungsi, struktur, dan makna tidak berdiri sendiri, tetapi saling membangun pengalaman visual yang utuh.

Tabel 5. Sintesis nilai estetika dan filosofi karya Mbah Glemboh berdasarkan tiga artefak

Aspek Sintesis	Raden Wijasena	Prabu Salya	Arjuna	Temuan Umum
Kelompok karakter	*Gagahan*	*Katongan*	*Bambangan*	Tiga artefak mewakili tiga sistem karakter visual yang berbeda.
Citra visual utama	Gagah, kokoh, kuat, siap bertindak	Aristokratis, berwibawa, berstatus tinggi	Halus, lembut, tenang, terkendali	Karakter tokoh dibangun melalui proporsi tubuh, raut muka, gestur, busana, dan ornamen.
Tatahan	Sederhana, kuat, tidak terlalu padat	Lebih padat, tetapi tetap fungsional	Selektif, halus, tidak berlebihan	Tatahan digunakan untuk memperjelas karakter, bukan semata-mata menunjukkan kerumitan dekoratif.
Sunggingan	Kontras sederhana; prada,	Warna merah dan prada lebih menonjol untuk	Warna lebih tertahan untuk	Warna mendukung watak visual tokoh dan tetap

	hitam, merah, hijau, putih	membangun kewibawaan	mendukung kesan halus	berada dalam karakter sunggingan sederhana.
Ciri khas Mbah Glemboh	Kaki melebar, tangan *pancanaka*, celana, naga *ngrangsang*, *kroncong*	*Mekutha*, *praba*, *kroncong naga karangrang rangkep*, atribut kerajaan	Tubuh ramping, tangan *nyempurit*, gelung *sapit urang*, ornamen selektif	Ciri khas muncul pada kepala atau rambut, penggunaan *kroncong*, celana, motif naga *ngrangsang*, dan fungsi peraga.
Fungsi	Peraga karakter gagah	Peraga karakter raja/bangsawan	Peraga karakter kesatria halus	Fungsi peraga menjadi dasar kesederhanaan bentuk, tatahan, dan sunggingan.
Makna filosofis	Kekuatan yang terkendali oleh kewajiban moral	Kewibawaan, legitimasi, dan pengendalian diri	Kehalusan batin, ketenangan, dan kesatria ideal	Estetika karya Mbah Glemboh memadukan nilai moral, karakter visual, dan fungsi pendidikan budaya.

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Data pada Tabel 5 memperlihatkan bahwa setiap tokoh memiliki strategi visual yang berbeda. Raden Wijasena menampilkan kekuatan melalui tubuh besar, kaki melebar, mata *thelengan*, dan tangan *pancanaka*. Prabu Salya menampilkan kewibawaan melalui atribut aristokratis seperti *mekutha*, *praba*, wajah merah, dan *kroncong naga karangrang rangkep*. Arjuna menampilkan kehalusan melalui tubuh ramping, mata *liyepan*, hidung *ambangir*, tangan *nyempurit*, dan ornamen yang lebih selektif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa sistem karakter wayang kulit purwa bekerja melalui tanda-tanda visual yang terstruktur.

Kesederhanaan tatahan dan sunggingan pada karya Atmo Karyo atau Mbah Glemboh tidak dapat langsung dipahami sebagai kelemahan artistik. Kesederhanaan tersebut lebih tepat dibaca sebagai kecenderungan visual yang berkaitan dengan fungsi, bahan, dan konteks pewarisan keterampilan. Berdasarkan keterangan narasumber, wayang karya Mbah Glemboh digunakan sebagai benda peraga dalam proses pengenalan bentuk tokoh dan pembelajaran tatah sungging di lingkungan Wukirsari. Oleh karena itu, bentuk yang mudah dikenali, struktur visual yang jelas, dan ornamen yang tidak terlalu padat dapat dipahami sebagai bagian dari orientasi fungsi peraga.

Kesederhanaan sunggingan juga perlu dibaca secara hati-hati dalam kaitannya dengan bahan pewarna. Keterangan narasumber menyebutkan bahwa pewarnaan pada karya Mbah Glemboh tidak banyak menggunakan gradasi karena berkaitan dengan penggunaan bahan warna alam, seperti bebatuan, dedaunan, atau bahan alam lain. Karena penelitian ini tidak melakukan uji material terhadap pigmen warna, keterangan tersebut diposisikan sebagai data lisan yang diverifikasi melalui pengamatan visual terhadap warna artefak yang cenderung terbatas. Hubungan antara kesederhanaan sunggingan, bahan warna, dan fungsi peraga ditempatkan sebagai interpretasi peneliti berdasarkan triangulasi antara keterangan narasumber, kondisi visual artefak, dan konteks penggunaan wayang sebagai media pembelajaran.

Dari sisi estetika desain, karya Mbah Glemboh memperlihatkan hubungan antara bentuk, fungsi, dan identitas visual. Raden Wijasena memperlihatkan estetika kekuatan yang komunikatif, Prabu Salya memperlihatkan estetika kewibawaan yang dibangun melalui atribut, sedangkan Arjuna memperlihatkan estetika kehalusan melalui kesederhanaan gestur dan raut muka. Wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh dapat dibaca sebagai artefak desain tradisional yang memuat struktur visual, fungsi pedagogis, dan makna moral.

Ciri visual lain yang penting adalah hadirnya bentuk kepala atau *odhol*, aksesori seperti kalung dan *kroncong*, penggunaan celana, serta motif naga *ngrangsang*. Unsur-unsur tersebut memperlihatkan kecenderungan visual yang menarik, tetapi belum dapat ditempatkan sebagai bukti final adanya pertemuan gaya Yogyakarta dan Surakarta. Dalam artikel ini, penggunaan celana, motif

naga *ngrangsang*, dan aksentuasi *kroncong* lebih tepat dibaca sebagai indikasi visual awal yang masih memerlukan pembanding sistematis dengan artefak atau pakem gaya Yogyakarta dan Surakarta.

Tabel 6. Pembacaan awal unsur visual karya Mbah Glemboh dalam kaitannya dengan kemungkinan perjumpaan gaya

Unsur Visual	Temuan pada Karya Mbah Glemboh	Pembacaan dalam Artikel	Status Klaim
Bentuk kepala atau *odhol*	Tampak menonjol pada artefak yang dianalisis	Dibaca sebagai ciri visual yang dikaitkan narasumber dengan karya Mbah Glemboh	Atribusi berbasis keterangan lisan dan observasi visual
Kroncong	Digunakan pada bagian kaki beberapa tokoh	Dibaca sebagai aksentuasi visual pada bagian bawah tubuh	Indikasi visual, belum kesimpulan gaya
Celana	Tampak pada tokoh tertentu, terutama dalam kaitan dengan bagian bawah tubuh	Dibaca sebagai unsur yang perlu dibandingkan dengan pakem Yogyakarta dan Surakarta	Indikasi awal, perlu pembanding sistematis
Motif naga ngrangsang	Muncul pada bagian celana atau ornamen bawah	Dibaca sebagai penekanan visual pada kaki, gerak, dan daya tokoh	Interpretasi visual terbatas
Fungsi peraga	Karya digunakan sebagai media pengenalan bentuk dan pembelajaran tatah sungging	Dibaca sebagai faktor yang memengaruhi kesederhanaan bentuk dan keterbacaan karakter	Didukung keterangan narasumber

Sumber: Diolah dari observasi artefak, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti, 2025

Melalui batasan tersebut, karya Mbah Glemboh dapat dipahami sebagai artefak yang memperlihatkan kepatuhan terhadap sistem karakter wayang kulit purwa sekaligus kemungkinan negosiasi visual dalam lingkup lokal Wukirsari. Negosiasi tersebut tampak pada hubungan antara bentuk, fungsi, pengalaman perajin, dan proses pewarisan keterampilan tatah sungging. Dalam konteks pelestarian kriya, karya Mbah Glemboh menunjukkan bahwa pengetahuan tatah sungging diwariskan melalui praktik, pengamatan, dan penggunaan artefak sebagai media peraga, bukan hanya melalui teks atau pakem tertulis.

Berdasarkan sintesis tersebut, kontribusi artikel ini terletak pada pembacaan karya Mbah Glemboh sebagai artefak visual berbasis mikro-histori perajin lokal. Artikel ini tidak hanya menempatkan Mbah Glemboh sebagai tokoh historis dalam perkembangan tatah sungging Wukirsari, tetapi juga membaca karyanya sebagai sistem visual yang memuat hubungan antara teknik, fungsi, karakter, identitas lokal, dan makna filosofis visual.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa wayang kulit purwa karya Mbah Glemboh atau Atmo Karyo dapat dibaca sebagai artefak desain tradisional yang memadukan sejarah lokal, keterampilan tatah sungging, struktur visual, fungsi peraga, dan makna filosofis secara visual. Temuan historis yang diperoleh melalui wawancara dan sumber lisan menempatkan Mbah Glemboh sebagai tokoh penting dalam perkembangan keterampilan tatah sungging di Wukirsari. Keterangan mengenai perannya sebagai perintis, pewaris pengetahuan wayang, dan penggerak keterampilan komunal dibaca sebagai memori genealogis dan ingatan komunitas yang menjadi konteks untuk memahami keberadaan artefak yang diatribusikan kepadanya.

Temuan yang diperoleh langsung dari analisis artefak menunjukkan bahwa Raden Wijasena, Prabu Salya, dan Arjuna memiliki sistem karakter visual yang berbeda. Raden Wijasena memperlihatkan karakter *gagahan* melalui tubuh besar, kaki melebar, mata *thelengan*, hidung *dempok*, dan tangan *pancanaka*. Prabu Salya memperlihatkan karakter *katongan* melalui wajah merah, *mekutha*, *praba*, kalung, dan *kroncong naga karangrang rangkep*. Arjuna memperlihatkan karakter *bambangan* melalui tubuh ramping, mata *liyepan*, hidung *ambangir*, tangan *nyempurit*, dan

ornamen yang lebih selektif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa estetika visual wayang kulit purwa dibangun melalui hubungan antara bentuk tubuh, raut muka, gestur, busana, warna, tatahan, sunggingan, dan ornamen.

Interpretasi filosofis dalam penelitian ini tidak ditarik dari bentuk visual secara tunggal, tetapi dibangun melalui hubungan antara data artefak, konvensi karakter wayang kulit purwa, keterangan narasumber, dan pembacaan peneliti. Berdasarkan kerangka tersebut, Raden Wijasena dapat dimaknai sebagai representasi kekuatan yang terkendali, Prabu Salya sebagai representasi kewibawaan dan status aristokratis, sedangkan Arjuna sebagai representasi kehalusan batin dan pengendalian diri. Makna filosofis visual pada karya Mbah Glemboh muncul dari keterkaitan antara struktur visual tokoh, fungsi peraga, dan nilai moral yang melekat dalam tradisi pewayangan.

Ciri visual yang dikaitkan dengan karya Mbah Glemboh tampak pada tatahan dan sunggingan yang sederhana, penggunaan warna dengan gradasi terbatas, bentuk kepala atau *odhol*, penggunaan *kroncong*, celana, serta motif naga *ngrangsang*. Namun, ciri-ciri tersebut perlu dipahami sebagai hasil pembacaan terhadap tiga artefak yang dianalisis, bukan sebagai klaim mutlak atas seluruh karya Mbah Glemboh. Kesederhanaan tatahan dan sunggingan lebih tepat ditempatkan sebagai kecenderungan visual yang berkaitan dengan fungsi peraga dan pewarisan keterampilan, bukan sebagai pernyataan langsung mengenai niat personal perajin.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, objek kajian hanya mencakup tiga artefak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk seluruh karya Mbah Glemboh maupun seluruh tradisi tatah sungging Wukirsari. Kedua, autentikasi karya masih didasarkan pada *provenance* lisan, keterangan genealogis, riwayat penyimpanan, dan pengamatan visual, belum didukung oleh uji material atau penanggalan laboratorium. Ketiga, penelitian ini masih bergantung pada sumber lisan sehingga informasi historis perlu terus diverifikasi melalui dokumen dan artefak pembanding. Keempat, perbandingan dengan wayang kulit gaya Yogyakarta dan Surakarta belum dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada perluasan jumlah artefak, kajian material warna dan kulit, penelusuran *provenance* yang lebih rinci, serta perbandingan visual dengan artefak wayang dari gaya lain untuk memperjelas posisi estetika karya Mbah Glemboh dalam peta wayang kulit purwa Jawa.

Referensi

Ardhi, B. (2019). The Visualization of Wayang Kulit Purwa by Bambang Suwarno. *Journal of Urban Society's Arts*. https://doi.org/10.24821/jousa.v6i2.3431.

Aruman, N., & Kusumawati, T. (2017). Pengembangan Desain Seni Kerajinan Tatah Sungging Kulit Pucung Imogiri Bantul Yogyakarta. *Corak Jurnal Seni Kriya*, *6*(1). https://doi.org/10.24821/corak.v6i1.2389

Burke, P. (2001). *New perspectives on historical writing*. Penn State Press.

Fahrudin, D., Saputro, S., Sarwanto, S., Sauli, S. S., & Qiaolu, Q. (2023). Conservation value of gunungan wayang kulit purwa for science learning materials. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *12*(3), 470-481. https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.42870.

Feldman, E. B. (1967). *Art as image and idea*. Prentice-Hall.

Fitrananda, E. R., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2022). Perancangan Karakter Tokoh Wayang Kulit Purwa Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar. *JURNAL KEMADHA*, *12*(2), 212-234. https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/kmd/article/view/1202/916.

Fitriani, A., & Rosandini, M. (2024). Kajian visual produk merchandise pada museum di Jakarta. *Jurnal Desain*, *12*(1), 172–184. https://doi.org/10.30998/jd.v12i1.21087.

Holt, C. (1967). *Art in Indonesia: Continuities and change*. Cornell University Press.

Morin, L. L. D., & Harthoko, T. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Wukirsari, Imogiri, Bantul Melalui Potensi Wisata Seni dan Penangkaran Burung. *Jurnal Pengabdian Seni*, *1*(1), 57-65.

Nofitasari, D., Putra, T. P., & Kirana, D. A. (2024). E-Catalogue of Wayang Kulit Purwa Collection at

Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. *TUMATA: Journal of Cultural and Arts Management*, *2*(1), 35–40. https://doi.org/10.24821/tumata.v2i1.13372.

Nugraheni, G. R. (2017). Pendidikan Pelestarian Budaya Lokal Pada Masyarakat Pengrajin Wayang Di Dusun Karangasem Wukirsari Imogiri Bantul. *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, *6*(6). https://doi.org/10.21831/sakp.v6i6.10117.

Nugroho, S. (2024). Transformation of Kakawin Arjunawiwāha into the Scenario Text of Wayang Kulit Purwa Performance Lakon Harjuna Wiwaha. *International Society for the Study of Vernacular Settlements, 11*(4), 115–129**.** https://doi.org/10.61275/ISVSej-2024-11-04-06

Prasetya, H. B., Hariyanto, Pangestu, S. M., Udreka, Handayani, L. L. A., & Saka, P. A. (2024). Shortage of sculptors of shadow puppets' facial features (Bedhahan) for Wayang performance. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 467-481. https://doi.org/10.69598/hasss.24.2.267790.

Riffai, R., & Macaryus, S. (2018). Istilah Dalam Proses Pembuatan Wayang Kulit Di Dusun Karangasem, Desa Wukirsari, Kecamatan Imogiri, Bantul, Yogyakarta. *Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajarannya*, *4*(2), 115-130. https://doi.org/10.30738/caraka.v4i2.2849.

Subagya, T. (2013). Nilai-Nilai Estetis Bentuk Wayang Kulit. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, *11*(2). https://doi.org/10.33153/glr.v11i2.1483.

Suhardjono, Nugroho, A. S., & Siswati, S. (2025). Genderan Ada-Ada Gaya Nyi Suwanda Dalam Sajian Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta. *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi*, *25*(1), 131–145. https://doi.org/10.33153/keteg.v25i1.7258.

Sunarto. (2008). *Seni tatah sungging kulit*. Prastista.

Susanto, M. R., Mariah, S., Lukitaningsih, A., Surono, S., Saidon, H. J., Azizan, A. T., Arumsari, M. D., Ahmad, F., Wiwit, I., Lianti, D., Pangestu, R. A., Bilqisa, N. H., Maulidya, T. A., Rismawati, D., & Khotimah, K. (2024). The art of tatah sungging wayang as a strengthening branding community of wayang purwa craftsmen association in wayang gendeng hamlet, bangunjiwo bantul-yogyakarta. *International Journal of Engagement and Empowerment*. https://doi.org/10.53067/ije2.v4i3.172.

Tjahjawulan, I., Amboro, Y., & Naufal, D. A. (2025). Analisis elemen visual sebagai daya tarik bagi pengguna pada desain karakter game horor Dreadout2. *Jurnal Desain*, *12*(3), 827-845. https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.27025.