

## DEKONSTRUKSI ISOTERISME KERIS: SINTESIS METALURGI, FISIKA, DAN DESAIN KARAKTER, DALAM *CONCEPT ART* SERI ANIMASI "SARPAGENI"

**Al Fitri Muhammad Zacky**

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia  
Kampoong Monster Animation & Comic Studio, Yogyakarta, Indonesia  
Email: kampoongmonster.storage@gmail.com

**Mahendradewa Suminto**

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia  
Email: mahendrads@gmail.com

**Kathryn Widhiyanti**

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia  
Email: kathryn@isi.ac.id

### ABSTRAK

Industri animasi kontemporer semakin gencar mengeksplorasi warisan budaya, namun menghadapi tantangan dalam menerjemahkan filosofi yang kompleks ke dalam bahasa visual yang relevan bagi audiens Gen-Z. Penelitian ini akan menerjemahkan filosofi Isoterisme keris Nusantara ke dalam bentuk aset keris dalam film animasi seri "Sarpageni. Penelitian penciptaan karya (*practice-based research*) ini mengkaji proses dekonstruksi dan visualisasi isoterisme keris dalam pengembangan *concept art* untuk film animasi seri "Sarpageni". Rumusan masalah utama adalah bagaimana filosofi metalurgi keris, khususnya *dhapur* Pudhak Sategal dan Urubing Dilah, dapat diterjemahkan secara visual ke dalam desain karakter Langit dan Awan serta senjata pusaka Sarpageni. Metodologi penelitian menggunakan empat tahap: Identifikasi, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi (IASE). Tahap analisis mengkaji literatur fundamental mengenai isoterisme keris, teori desain karakter, dan referensi visual modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "energi mistis" keris dapat divisualisasikan secara efektif dengan mendekonstruksinya sebagai fenomena semi-ilmiah, di mana proses metalurgi dan properti material (yang berakar pada fisika) menjadi landasan visual untuk *shader*, efek partikel, dan *volumetric lighting*. Sintesis ini menghasilkan desain karakter android yang secara naratif dan visual merepresentasikan dualitas filosofi keris (membakar dan menerangi). Kesimpulannya, penelitian ini menghasilkan sebuah alur kerja *concept art* yang fungsional, membuktikan bahwa isoterisme keris dapat dikemas ulang melalui bahasa visual *science-fantasy* yang komunikatif bagi Gen-Z tanpa meninggalkan makna filosofisnya.

**Kata kunci:** Sarpageni, Isoterisme Keris, Animasi.

### Pendahuluan

Industri animasi global dan nasional terus berkembang pesat, ditandai dengan meningkatnya eksplorasi visual yang mengangkat warisan budaya sebagai elemen utama narasi. Di Indonesia, keris bukan sekadar senjata, melainkan artefak mistis yang sarat dengan filosofi. Dalam kosmologi tradisional Jawa, Ular (Sarpa) adalah simbol dunia bawah (chthonic), merepresentasikan bumi dan kekuatan primordial, sementara Api

(Geni) adalah simbol dunia atas (celestial), merepresentasikan langit dan transformasi. Sintesis "Sarpa-Geni" (Ular-Api) adalah inti dari keseimbangan kosmik, dan keris adalah manifestasi metalurgi dari filosofi ini.

Audiens Gen-Z, yang tumbuh dengan bahasa visual *science fiction* dan fantasi, cenderung membutuhkan justifikasi logis atau semi-ilmiah terhadap fenomena "mistis". Representasi tradisional isoterisme sebagai "sihir" semata seringkali menciptakan jarak. Film animasi seri "Sarpageni", yang diproduksi oleh Kampoong Monster Studio dan tayang di IndonesianaTV, mencoba menjembatani kesenjangan ini. Posisi penulis sebagai kreator dan sutradara animasi "Sarpageni" sekaligus praktisi pembuat keris memberikan perspektif unik dalam penelitian ini, memungkinkan adanya sintesis otentik antara pengetahuan *tosan aji* dan eksekusi media digital. "Sarpageni" mengajukan sebuah tesis visual: bagaimana jika isoterisme keris bukanlah sihir, melainkan manifestasi dari sains dan teknologi—baik metalurgi kuno maupun fisika—yang belum sepenuhnya kita pahami? Proyek ini kemudian berkembang melampaui media digital. Terdapat kesenjangan antara konsep science-fantasy digital dan perwujudan kriya tradisionalnya. Oleh karena itu, penelitian penciptaan karya ini berfokus pada proses alih wahana dua arah:

1. Proses Dekonstruksi: melakukan sintesis digital dengan menerjemahkan filosofi isoterisme keris ke dalam bahasa visual digital (concept art) untuk karakter dan senjata yang diimplementasikan kedalam media Animasi.
2. Proses Rekonstruksi: melakukan sintesis fisik dengan menerjemahkan kembali concept art digital tersebut ke dalam wujud artefak kriya fisik berupa tiga bilah keris pusaka.

Penelitian ini menjadi jembatan unik yang menghubungkan dua disiplin ilmu: Animasi Digital dan Kriya Senjata Tradisional Keris.

## **Teori dan Metodologi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penciptaan karya (practice-based research). Metodologi ini mengadaptasi model IASE (Identifikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi/Perwujudan) yang diterapkan dalam dua siklus penciptaan yang saling terkait: (1) Penciptaan Aset Digital, dan (2) Perwujudan Artefak Fisik.

## **Landasan Teori**

Proses penciptaan ini didukung oleh tiga pilar teori:

1. **Studi Isoterisme dan Metalurgi Keris:** Menggunakan literatur fundamental (Harsrinuksmo, 2004; Haryoguritno, 2005) untuk memahami kaidah dhapur (khususnya Puhak Sategal dan Urubing Dilah) dan makna filosofis Ular-Api. Pamor, yang secara ilmiah tercipta dari metalurgi (tempa lipat besi dan nikel), menjadi jembatan "ilmiah" untuk menjelaskan "energi" keris.

2. **Studi Desain dan Media Baru:** Menganalisis teori desain karakter (Bancroft, 2006), teori warna (Itten, 1961), dan simbolisme arketipe (Jung, 1964) sebagai landasan penciptaan karakter Langit dan Awan.
3. **Studi Kriya dan Estetika:** Menggunakan landasan teori penciptaan seni kriya (SP. Gustami, 2007; Dharsono Sony Kartika, 2004) sebagai basis untuk proses perwujudan artefak fisik, yang mencakup Subject Matter, Form, dan Isi (Makna).

### Metodologi Penciptaan

Proses penciptaan dibagi menjadi dua tahap utama:

**Tahap 1: Sintesis Digital (Penciptaan Concept Art)** Tahap ini berfokus pada dekonstruksi filosofi keris ke dalam aset digital.

- **Identifikasi:** Menetapkan tantangan untuk mengadaptasi dhapur Pudhak Sategal dan Urubing Dilah ke medium animasi.
- **Analisis:** Menganalisis literatur isoterisme dan referensi visual modern (sci-fi, fantasi).
- **Sintesis:** Menerjemahkan data kualitatif (filosofi) menjadi concept art. Ini melibatkan proposal teoretis bahwa "energi" keris dapat diinterpretasikan sebagai fenomena fisika (misal: interaksi medan elektromagnetik) untuk memberikan dasar "ilmiah" pada efek visual (glow, aktivasi pamor).
- **Evaluasi:** Validasi desain dengan ahli keris, seniman komik (MARVEL/DC), dan kurator untuk memastikan akurasi filosofis dan fungsionalitas produksi.

**Tahap 2: Sintesis Fisik (Penciptaan Keris Kriya)** Tahap ini berfokus pada rekonstruksi (alih wahana) concept art kembali ke artefak fisik.

- **Identifikasi:** Menetapkan tantangan untuk menerjemahkan semiotika digital (concept art sci-fi) ke dalam artefak kriya dengan kaidah tradisional.
- **Analisis:** Menganalisis concept art "Sarpageni" (karakter Langit/Biru dan Awan/Magenta) dan semiotika dhapur Urubing Dilah (membakar vs. menerangi).
- **Sintesis:** Merancang sketsa teknis untuk tiga bilah keris (Sarpageni, Agni Pradipa, Agni Dahana). Merencanakan teknik tempa lipat, pamor, dan finishing (termasuk eksplorasi pewarnaan) untuk mencapai palet warna dan semiotika yang diinginkan.
- **Perwujudan:** Proses kerja fisik di besalen (workshop), meliputi penempaan (besi, baja, nikel), pembentukan bilah, pamor, dan finishing untuk mewujudkan tiga bilah keris.

### Hasil dan Pembahasan

**Hasil Tahap 1: Concept Art Digital "Sarpageni"** Hasil sintesis digital adalah seperangkat concept art yang menerjemahkan filosofi dhapur ke dalam desain karakter Gen-Z.

- **Desain Keris (Digital):** Dhapur Pudhak Sategal (ramping, lurus) diinterpretasikan untuk memberi "kesan karakter yang tajam, fokus, dan penuh

**Dekonstruksi Isoterisme Keris: Sintesis Metalurgi, Fisika, dan Desain Karakter, dalam *Concept Art* Seri Animasi "Sarpageni"**

determinasi". Dhapur Urubing Dilah (nyala pada bilah) diimplementasikan sebagai "energi pamor yang menyala" yang aktif dan berdenyut, menjadi visualisasi harfiah dari "Ular Api" (Sarpa-Geni).

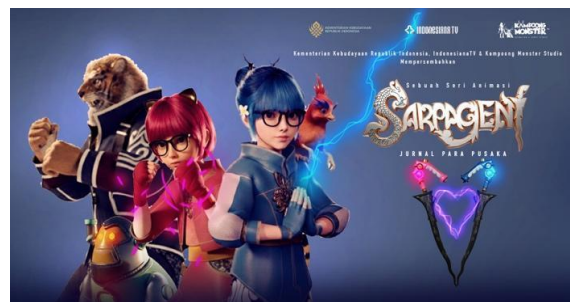
- **Desain Karakter (Langit & Awan):** Penerjemahan filosofi terkuat diwujudkan dalam karakter android kembar, Langit dan Awan. Dalam narasi, mereka diciptakan dari sebilah keris Sarpageni yang dibelah dua; bilah itu dilebur dan menjadi tulang punggung mereka, menjembatani mistisisme (jiwa keris) dan science fiction (android).
  - **Langit (Biru):** Merepresentasikan aspek "menerangi" dari Urubing Dilah. Warna biru melambangkan ketenangan dan kebijaksanaan.
  - **Awan (Magenta):** Merepresentasikan aspek "membakar" (energi dinamis) dari Urubing Dilah. Warna magenta melambangkan keceriaan dan energi aktif.



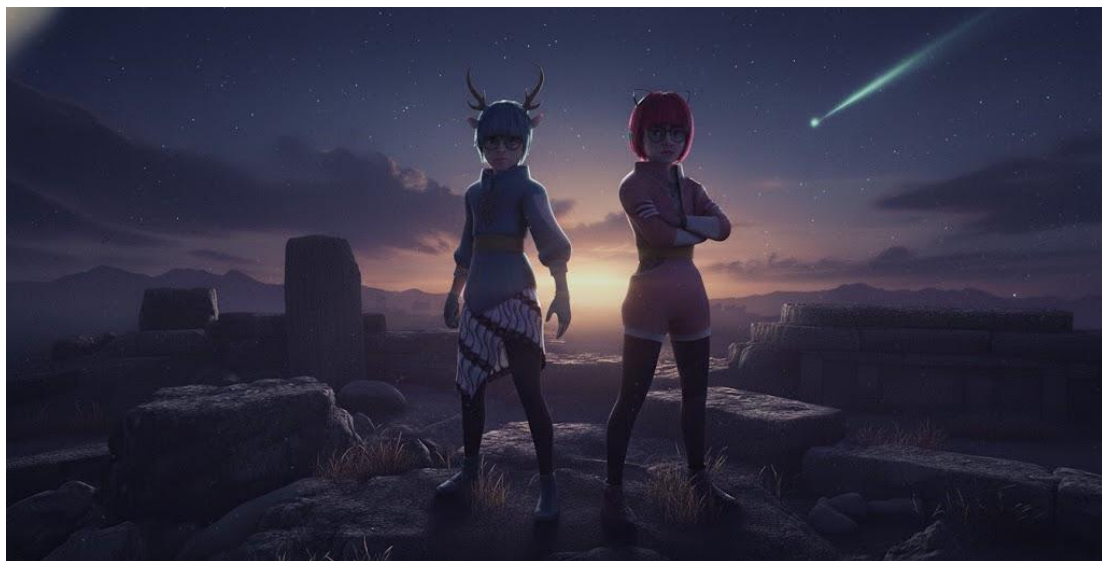
Gambar 1 Karakter Langit & Awan  
Sumber : Dokumentasi penulis.



Gambar 2 Keris Agni Pradipa & Agni Dahana  
Sumber : Dokumentasi penulis.



Gambar 3 & 4 Poster Serial Animasi " SARPAGENT" ( Format Vertikal & Horisontal ).  
Sumber : Dokumentasi penulis & IndonesianaTV, Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia.



Gambar 5 Heroic Pose Android Langit & Awan.  
Sumber : Dokumentasi penulis & IndonesianaTV, Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia.

**Hasil Tahap 2: Artefak Keris Kriya "Sarpageni"** Hasil sintesis fisik adalah rancangan perwujudan tiga bilah keris utuh yang menciptakan sistem semiotika hierarkis, berdasarkan concept art yang telah dibuat.

- **Karya 1: Keris Sarpageni (Induk):** Merepresentasikan Keseimbangan Kosmik. Ini adalah wujud Sarpa (Ular) yang mengandung esensi Geni (Api) utuh, di mana aspek "membakar" dan "menerangi" dari dhapur Urubing Dilah masih menyatu dalam harmoni.
- **Karya 2: Keris Agni Pradipa (Manifestasi Langit):** Merepresentasikan Api Pencerahan. Ini adalah "pecahan" pusaka milik karakter Langit. "Pradipa" (pelita/cahaya) adalah manifestasi murni filosofi "menerangi": ketenangan dan kebijaksanaan. Visual dieksplorasi melalui tinatah motif api/cahaya dan finishing perabot bernuansa biru/terang.
- **Karya 3: Keris Agni Dahana (Manifestasi Awan):** Merepresentasikan Api Gejolak. Ini adalah "pecahan" pusaka milik karakter Awan. "Dahana" (api pembakar) adalah manifestasi murni filosofi "membakar": energi dinamis dan kekuatan transformatif. Visual dieksplorasi melalui tinatah motif api berkobar dan finishing perabot bernuansa magenta/merah.

Proses alih wahana ini (digital-ke-fisik) berhasil menerjemahkan semiotika warna (biru/magenta) dan energi (tenang/bergejolak) dari concept art ke dalam bentuk, tinatah, dan finishing artefak kriya.



Gambar 6 Keris Sarpageni ( Induk ) & Poster versi pertama.  
Sumber : Dokumentasi penulis.



Gambar 7 Preview film Animasi Seri "Sarpageni".

Sumber : Dokumentasi penulis & IndonesianaTV, Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia



Gambar 8 Preview film Animasi Seri "Sarpageni".

Sumber : Dokumentasi penulis & IndonesianaTV, Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia

### **Simpulan (Conclusion)**

Penelitian penciptaan karya ini telah berhasil mendokumentasikan proses dekonstruksi dan penerjemahan visual isoterisme keris Nusantara ke dalam *concept art* untuk film seri animasi "Sarpageni" sekaligus mengaktualisasikan kedalam bentuk fisik kriya kerisnya. Hasil utama penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Filosofi *dhapur* keris (Pudhak Sategal dan Urubing Dilah) dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam desain senjata modern dengan menginterpretasikan makna filosofisnya (keseimbangan, fokus, dualitas api) menjadi bentuk visual, tekstur, dan efek energi yang dinamis.
2. Konsep "energi" keris dapat divisualisasikan secara kuat dengan mewujudkannya ke dalam desain karakter. Dalam "Sarpageni", narasi android Langit dan Awan yang "terbuat" dari keris menjadi sintesis sempurna antara mistisisme dan *science fiction*.
3. Pendekatan "sains sebagai jembatan isoterisme" terbukti efektif. Dengan memperlakukan "energi mistis" sebagai manifestasi dari metalurgi canggih dan fenomena fisika, *concept art* yang dihasilkan mampu berkomunikasi dengan

audiens Gen-Z dalam bahasa visual yang mereka pahami, tanpa mengorbankan kedalaman filosofi budayanya.

Penelitian ini memberikan kontribusi akademis berupa referensi penerapan simbolisme budaya dalam desain modern, serta kontribusi industri berupa pengembangan alur kerja *concept art* berbasis tradisi yang dapat diadaptasi oleh kreator lain untuk mengangkat warisan budaya Nusantara ke panggung global.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada para ahli yang telah membantu proses validasi, Bapak Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn. sebagai Staf Khusus Menteri Bidang Sejarah & perlindungan Warisan Budaya Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia, sekaligus mentor pengampu pembuatan keris Sarpageni, Bapak Dr. Kuntadi Wasi Darmaja, S.Sn., M.Sn., sebagai pembimbing Tugas Akhir penulis di Program Studi Senjata Tradisional Keris, Fakultas Senirupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, Tim konten animasi IndonesianaTV, Bapak Daryl Wilson, Chandra Endroputro, Moch Rifan dan Ehwan Kurniawan sebagai mentor program Layar Animasi Anak Indonesia dari Asosiasi Animasi Indonesia (AINAKI). Saudara Arif Prianto, Sunny Gho dan Rhoald Marcellius sebagai seniman komik (MARVEL/DC), serta Bapak Drs. Anusapati, M.Fa., kurator dan konservator keris dari yayasan Tosan Aji Lar Gangsir atas masukan dan evaluasinya dalam Pameran keris Reka Cipta.

### **Referensi (*References*)**

- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guption.
- Birn, J. (2013). *Digital Lighting and Rendering* (3rd ed.). New Riders.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice* (3rd ed.). New York and London: Routledge/Focal Press.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (edisi ke-3). New World Library.
- Capra, F. (1975). *The Tao of Physics: An Exploration of the Parallels Between Modern Physics and Eastern Mysticism*. Shambhala Publications.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1996). *The Penguin dictionary of symbols* (J. Buchanan-Brown, Trans.). Penguin Books.
- Deloitte. (2023). *2023 Digital media trends: Immersed and connected*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-survey.html>
- Fitroh, F., Nurhidayah, J., & Zulfiandri, Z. (2025). Tren dan Tantangan Arsitektur Komputasi Neuromorfik: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(1), 103-113. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i1.10046>

- Geertz, C. (1976). *The Religion of Java*. University of Chicago Press.
- Gurney, J. (2009). *Imaginative realism: How to paint what doesn't exist*. Andrews McMeel Publishing.
- Harsrinuksmo, B. (2004). *Ensiklopedi keris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryoguritno, H. (2005). *Keris Jawa: Antara mistik dan nalar*. Jakarta: Indonesia Kebanggaanku.
- Haryono, T. (2011). Logam dalam Kehidupan Manusia: Kajian Arkeometalurgi di Indonesia. *Berkala Arkeologi*, 31(2), 1-14. <https://doi.org/10.30883/jba.v31i2.5462>
- Itten, J. (1961). *The art of color: The subjective experience and objective rationale of color*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. New York: Doubleday.
- Kuntadi, W. D. (2018). Eksistensi keris Jawa dalam kajian budaya. *Texture: Jurnal Seni dan Budaya, Institut Seni Indonesia Surakarta*. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/download/2630/2378/7641>
- Pew Research Center. (2023, Desember 11). *Teens, Social Media and Technology 2023*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/12/11/teens-social-media-and-technology-2023/>
- Rahmawati, E., Azhari, D. S., & Sari, V. P. (2023). Komputasi Terinspirasi Otak (Brain Inspired Computation). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(12), 1752-1761. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i12.4412>
- Radin, D. (1997). *The Conscious Universe: The Scientific Truth of Psychic Phenomena*. HarperEdge.
- Reif, J. H. (n.d.). *DNA Nanoscience*. Department of Computer Science, Duke University. <https://users.cs.duke.edu/~reif/paper/DNA-NanoscienceTalks/DNA-Nanoscience/DNA-Nanoscience.pdf>
- Rehder, J. E. (2000). *Mastery and Uses of Fire in Antiquity*. McGill-Queen's University Press.
- Setyaningrum, R. D., & Handoko, A. (2018). Makna Simbolik dan Wujud Estetik Naga dalam Kebudayaan Jawa pada Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal dan Dwi Naga Rasa Wani di Keraton Yogyakarta. *Artic : Jurnal Kreasi Seni*, 3(2).
- Strukov, D. B., Snider, G. S., Stewart, D. R., & Williams, R. S. (2008). The missing memristor found. *Nature*, 453, 80–83.

**Dekonstruksi Isoterisme Keris: Sintesis Metalurgi, Fisika, dan  
Desain Karakter, dalam *Concept Art* Seri Animasi "Sarpageni"**

Sumarno, S. (2018). Ragam Hias Ular Naga di Tempat Sakral Periode Jawa Timur. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1)  
[https://www.academia.edu/36253382/Ragam\\_Hias\\_Ular\\_Naga\\_Di\\_Tempat\\_Sakral\\_Periode\\_Jawa\\_Timur](https://www.academia.edu/36253382/Ragam_Hias_Ular_Naga_Di_Tempat_Sakral_Periode_Jawa_Timur)

Pangesthi, U. R., & Susilo, A. (2024). Interpretasi Ragam Hias Naga pada Candi Naga Panataran: Sebuah Kajian Semiotik Peirce. *AMERTA*, 42(1), 41–52.