

**BENTUK GUNUNGAN WAYANG KULIT PURWA *GAGRAG*
SURAKARTA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA RELIEF**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai

Derajat Sarjana S-1 Program Studi KriyaSeni Jurusan Kriya

Fakultas Seni Rupadan Desain



Oleh

Andri Irawan

NIM. 09147105

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2015

PERSETUJUAN

BENTUK GUNUNGAN WAYANG KULIT PURWA GAGRAG SURAKARTA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA RELIEF

Disusun oleh

Andri Irawan

NIM. 09147105

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta, 2015

Pembimbing Tugas Akhir

Menyetujui

Ketua Jurusan Kriya Seni

Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
NIP. 198106202006041004

Prima Yustana, S.Sn., M.A
NIP. 197901112005011002

PENGESAHAN

Kekarya berjudul:

BENTUK GUNUNGAN WAYANG KULIT PURWA GAGRAG SURAKARTA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA RELIEF

Disusun Oleh

Andri Irawan

NIM. 09147105

Telah dipertahankan dihadapan penguji
Pertanggungjawaban karya
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Pada tanggal 19 Januari 2015
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Karju, M.Pd (.....)
Sekretaris Penguji : Sri Marwati, S.Sn.,M.Sn. (.....)
Penguji Bidang I : Drs. Sumadi, M.Sn (.....)
Penguji Bidang II : Dr. Bagus Indrayana, M.Sn (.....)
Penguji Pembimbing : Aji Wiyoko, S.Sn.,M.Sn (.....)

Surakarta, 19 Januari 2015

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Ranang A. Sugihartono, S.pd.,M.Sn.
NIP. 1971111020031001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Andri Irawan

NIM : 09147105

Jurusan : Kriya Seni

Fakultas : Seni Rupa Dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir kekaryaannya yang saya buat dengan judul:

Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi atau kekaryaannya orang lain. Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar keesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Surakarta, 28 Januari 2015

Andri Irawan
NIM. 09147105

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan KaryaRelief” dapat diselesaikan.

Deskripsi karya ini disusun sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi S-1 Prodi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Selama proses persiapan sampai dengan selesai, pembuatan deskripsi ini tidak lepas dari peran serta dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. HJ. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar.,M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
2. Ranang A. Sugihartono, S.Pd.,M.Sn selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
3. Prima Yustana, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
4. Aji Wiyoko, S.Sn.,M.Sn selaku Pembimbing Tugas Akhir.
5. Drs. Sulistyoko Joko Suryono, M.Sn selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu tercinta Siti Ngafiyah, Prima Kharismawati serta keluarga yang telah memberikan nasehat, semangat, dukungan dan doa.
7. Seluruh dosen kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta atas segala ilmu yang telah diberikan dan diajarkan penulis selama masa perkuliahan.

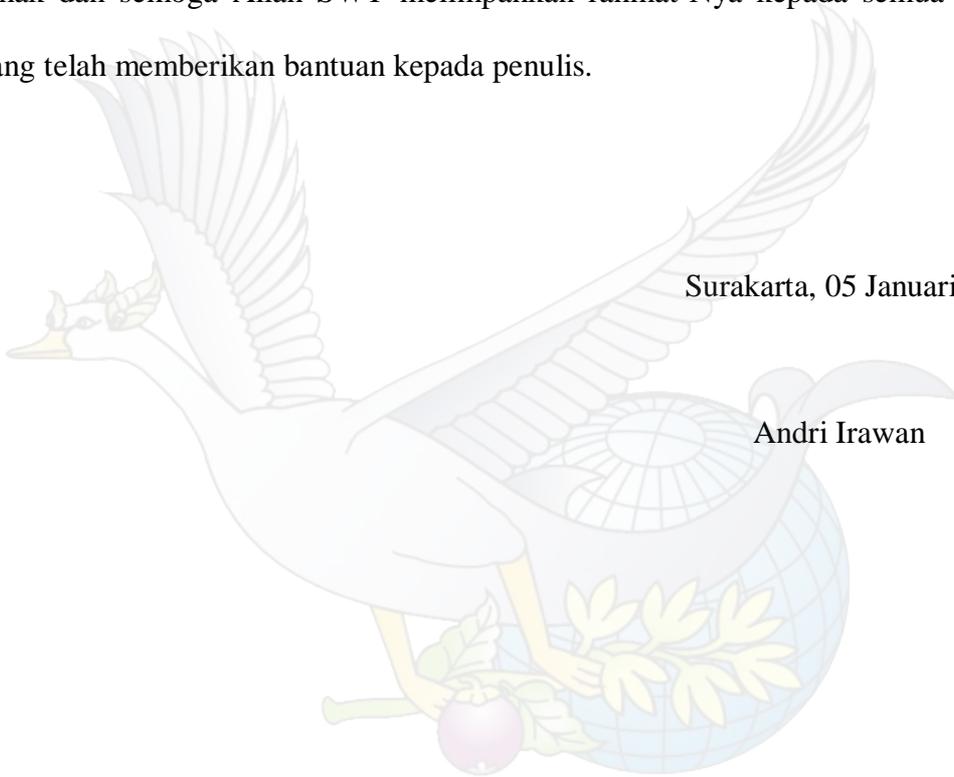
8. Teman-teman khususnya angkatan 2009, 2008, 2007, 2006, dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberimotivasi dan ilmu selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa deskripsi Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, untuk itu kritik serta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna peningkat kualitas karya maupun tulisan di masa mendatang.

Penulis berharap agar deskripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Surakarta, 05 Januari 2015

Andri Irawan



ABSTRAK

Penciptaan karya seni berjudul “Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrak* Surakarta sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief”, dengan tema pengubahan bentuk dan motif hias gunungan. Gunungan pada karya relief untuk menghasilkan karya seni kriya bersumber dari bentuk gunungan yang berupa karya panel (dua dimensi) dari bahan kayu jati dan plat logam tembaga. Gunungan disebut juga *kayon* adalah kombinasi tiruan gunung dan pohon yang melambangkan dunia beserta isinya biasanya digunakan untuk alat peraga dalam pertunjukkan wayang kulit purwa. Figur berbentuk daun yang simetris itu dengan demikian adalah kombinasi dari pohon dan gunung atau diutamakan satu dari keduanya.

Metode penciptaan dalam seni kriya ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu: eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pengubahan bentuk dan motif hias gunungan dimaksudkan, bahwa kontur atau bentuk luar dan motif hias gunungan diacu dan digubah atau diubah melalui sketsa-sketsa sampai sketsa terpilih sehingga menjadi bentuk baru. Kemudian diterapkan pada karya relief yang berbahan pokok kayu jati dan plat logam tembaga dengan teknik ukir kayu dan logam. Relief adalah pahatan pada permukaan yang semula datar sehingga tampak perbedaan. *Finishing* yang digunakan pada kayu jati adalah politur dengan kesan transparan sedangkan pada plat logam tembaga menggunakan *autosol*.

Penciptaan karya seni dalam Tugas Akhir ini menghasilkan karya dua dimensional berupa hiasan dinding ruang tamu, karya ini berjumlah tujuh buah. Keunikan karya ini terletak pada pengubahan bentuk gunungan dengan mengubah motif hiasnya menjadi lebih sederhana dengan muatan bentuk gedung, pohon, awan, bidang-bidang yang memiliki simbol tentang perilaku serta kehidupan religi masyarakat yang mencerminkan perubahan alam dan harapan manusia tentang keselarasan alam.

Kata kunci: Gunungan, relief dan hiasan

ABSTRACT

Creation of artwork titled "Form Gunungan Wayang Purwa model Surakarta as Source of Inspiration Creation Relief Work", the theme of the compositions and decorative motifs mountains. Gunungan on relief works to produce a work of craftsmanship comes from the shape of the mountains that form the work of the panel (two-dimensional) of teak and copper metal plate. Gunungan is also called Kayon artificial combination of mountain and tree symbolizes the world and its contents are usually used for props in puppet shows purwa. Figure shaped symmetrical leaves it as such is a combination of trees and mountains, or preferably one of the two.

Methods of creation in craft art is implemented through three stages: exploration, design and embodiment. Compositing shapes and decorative motifs mountains meant that the contour or external forms and decorative motifs molded mound and composed or changed through the sketches until the sketch was chosen so as to become a new form. Then applied to the work of the principal reliefs made from teak wood and copper metal plate with wood and metal carving techniques. Relief is carved on a flat surface so that it looks a difference initially. Finishing used in teak wood is camphor with transparent impression while on copper metal plate using Autosol.

Creation of works of art in this final produce two-dimensional works such as the living room wall decoration, this work amounted to seven. The uniqueness of this work lies in the composition of the mountains with decorative motif composed by a more modest load of buildings, trees, clouds, fields that have symbols on the behavior and religious life of the community and reflect the changing nature of human hope about the harmony of nature.

Keywords: Mound, reliefs and ornaments

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan masalah	3
C. Rumusan Penciptaan	5
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	5
E. Orisinalitas Penciptaan	6
BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN.....	9
F. Pengertian topik atau tema	9
G. Tinjauan Pustaka	13
H. Ruang Lingkup Gunungan Wayang Kulit	14
I. Ruang lingkup relief	24
J. Bentuk Gunungan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan	
Karya Relief	28
K. Metode Pendekatan	29

L. Metode Penciptaan	31
M. Gambar Kerja	49
BAB III. METODE PERWUJUDAN	58
N. Proses Perwujudan karya	58
O. Perwujudan Karya	61
BAB VI. HASIL DAN ULASAN KARYA	73
BAB IV. KALKULASI BIAYA.....	88
P. Biaya bahan baku.....	88
Q. Biaya bahan Finishing	88
R. Kalkulasi biaya keseluruhan pembuatan karya tugas akhir	89
BAB V. PENUTUP	90
S. Kesimpulan	90
T. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	93
GLOSARIUM	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar1.Skema Metode Penciptaan.....	8
Gambar2.Gunungan Gapuran gaya Surakarta	16
Gambar3.Gunungan Blumbangan gaya Surakarta	17
Gambar4.Kayon atau Gunungan jagad Gumelar	18
Gambar5.Gunungan dengan motif api dan kala.....	18
Gambar6.Gunungan dengan motif pohon dan kala	19
Gambar7.Kayon Hakekat	19
Gambar8.Kayon wahyu tumurun	20
Gambar9.Kayon atau gunungan Blumbangan	20
Gambar10.Gunungan Gapuran Surakarta.....	21
Gambar11.Karya berjudul Abata	22
Gambar12.Karya berjudul Penggambaran kehidupan alam	23
Gambar13.Relief diarena teater agrobudaya UNS	24
Gambar 14.Relief dalam piramid dengan makna pemujaan kepada dewa	25
Gambar 15.Relief kalpataru	26
Gambar 16. Relief dinding candi Borobudur	26
Gambar17.Kayu Jati.....	36
Gambar18.Plat Logam Tembaga	36
Gambar19.Pemanasan Global	41
Gambar20.Saling Terikat.....	42
Gambar21.Menuju Ke Atas	42
Gambar22.Perkembangan Tradisi	43
Gambar23.Alih Fungsi	43

Gambar24.Dunia Bawah.....	44
Gambar25.Perubahan Alam	44
Gambar26.Sketsa terpilih karya 1	46
Gambar27.Sketsa terpilih karya 2	46
Gambar28.Sketsa terpilih karya 3	47
Gambar29.Sketsa terpilih karya 4	47
Gambar30.Sketsa terpilih karya 5	48
Gambar31.Sketsa terpilih karya 6	48
Gambar32.Sketsa terpilih karya 7	49
Gambar33.Pembuatan desain gambar kerja	50
Gambar34.Papan Kayu Jati bahan utama pembuatan karya relief	58
Gambar35.Penyambungan papan kayu jati.....	59
Gambar36.Merekatkan gambar kerja pada papan kayu	60
Gambar37.Hasil pembentukan karya menggunakan mesin jigsaw	60
Gambar38.Pemahatan karya relief	66
Gambar39.Pemahatan logam tembaga	67
Gambar40.Merekatkan logam tembaga pada kayu	68
Gambar41.Pewarnaan logam tembaga	69
Gambar42.Finishing logam tembaga menggunakan autusol.....	70
Gambar43.Sirlak berbentuk serpihan	71
Gambar44.Spirtus	71
Gambar45.Pembakaran karya	72
Gambar46.Pemelituran pada karya	72
Gambar47.Karya 1	74
Gambar48.Karya 2	76

Gambar49.Karya 3	78
Gambar50.Karya 4	80
Gambar51.Karya 5	82
Gambar52.Karya 6	84
Gambar53.Karya 7	86



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Bahan Baku	88
Tabel 2. Biaya Bahan Finishing	88
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya Tugas Akhir.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia dengan kodratnya yang memiliki daya cipta, rasa dan karsa, berusaha mencari sebab dari semua kejadian. Muara renungan dan pencarian itu adalah keyakinan tentang adanya suatu kekuatan atau kuasa yang sungguh luar biasa yang selanjutnya dipribadikan sebagai Tuhan yang disebut dengannama yang bermacam-macam. Umat Islam menyebut Allah, sedangkan masyarakat Jawa menyebutnya sebagai Hyang Widi, Hyang Tunggal, Hyang Wenang dan sebagainya. Dalam khasanah filsafat timur, khususnya pada tatanan yang dianut oleh masyarakat Jawa dikenal dengan konsep kosmologi. Keselarasan perputaran roda makrokosmos dan mikrokosmos bergantung pada manusia sebagai lakon dalam panggung kehidupan. Orang Jawa menyebut makrokosmos "*jagad gedhe*", yakni alam semesta dan mikrokosmos "*jagad cilik*", yakni manusia. Dalam *jagad cilik* manusia memiliki dua aspek, yaitu lahiriah dan batiniah.¹

Manusia diharapkan mampu mengendalikan emosi dan hawa nafsu guna memurnikan aspek batiniah dan bersatu kembali dengan sang pencipta. Mencapai kesatuan dengan pencipta berarti mengusahakan keteraturan, yaitu keselarasan dengan *jagad gedhe*. Masyarakat Jawa dianugerahi kemampuan yang luar biasa dalam mengamati dan menyelaraskan diri dengan berbagai fenomena alam. Kemampuan tersebut diperoleh berkat ketajaman indera dan pengalaman-

¹Agus Purwoko, *Gunungan Nilai-nilai Filsafat Jawa*, (Jogyakarta: Graha Ilmu , 2013), hal. 26.

pengalaman spiritual mereka. Berbagai macam pemikiran yang berkaitan dengan harmonisasi hubungan mikrokosmos dan makrokosmos telah melahirkan tindakan dan pandangan hidup yang senantiasa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ciri-ciri yang paling menonjol dalam kebudayaan Jawa yakni segala sesuatu yang diungkapkan dengan perlambang atau simbol-simbol tertentu. Hal ini disebabkan masyarakat Jawa pada masa itu belum terbiasa untuk berpikir abstrak, maka segala ide diungkapkan dalam bentuk simbol yang konkret. Dengan demikian segalanya dapat menjadi teka-teki, karena simbol dapat diartikan menjadi lebih dari satu makna.

Simbol-simbol bagi masyarakat Jawa sangat terkait dengan ajaran ketuhanan, karena simbol-simbol tersebut merupakan ekspresi untuk mendekati diri kepada Tuhan. Salah satu bentuk simbol orang Jawa adalah bentuk gunung. Perwujudan gunung telah mengalami evolusi yang sangat panjang dan berpengaruh besar terhadap kehidupan spiritual masyarakat Jawa. Bagi masyarakat Jawa, gunung memiliki bentuk yang indah juga merupakan media memahami Sang Pencipta.

Perkembangan zaman yang didukung oleh daya pikir manusia membawa perubahan peradapan yang lebih maju, sehingga berakibat semakin banyak dan beraneka ragam kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, baik kebutuhan primer maupun sekunder. Kebutuhan pokok (kebutuhan primer) yang berupa makanan, tempat tinggal, pakaian dan pendidikan yang mutlak harus dipenuhi, ada juga kebutuhan yang bersifat tambahan (kebutuhan sekunder) salah satu diantaranya adalah isi dalam rumah seperti meja, kursi, hiasan dinding. Kebutuhan terhadap hiasan dinding memunculkan aneka jenis, gaya dan bentuk, dari segi pembuatannya

yang sederhana hingga yang rumit dengan melibatkan teknologi mesin. Berkaitan dengan hal tersebut, tercipta gagasan penciptaan karyarelief (dua dimensi). Dimulai dari ketertarikan pada bentuk visual gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta atau *kayon*. Bentuk gunung dan alam dijadikan acuan konsep tentang penggambaran keseimbangan alam, ditengah perubahan alam yang disebabkan pembangunan oleh manusia dan pemanasan global yang sedang terjadi, karya ini digunakan sebagai lambang harapan dan sebuah perwujudan tanggung jawab manusia untuk hidup selaras dengan alam. Gagasan tersebut menjadi motivasi untuk mencipta karya seni relief (dua dimensi).

B. Batasan Masalah

Penciptaan karya ini yang dimaksud gunung adalah dibatasi pada gunung yang terdapat pada wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta, bukan dalam wayang golek dan bukan gunung yang dibuat dari makanan hasil bumi yang menjadi pokok sarana adat sekaten. Mengingat gunung adalah bagian penting dalam menggambarkan dunia arwah, maka untuk penjelasannya juga tidak terlepas dari pembicaraan tentang bentuk gunung dan makna simbolis yang terdapat di dalamnya.

Bentuk gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta sebagai sumber inspirasi penciptaan karyarelief ini. Karya ini diwujudkan dengan material kayu jati sebagai bahan utama dan logam tembaga sebagai tambahan motif hias. Hal ini, didasarkan atas keunikan karakter yang dimilikinya. Beragam teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini antara lain: teknik ukir kayu dan ukir logam.

Penciptaan karya ini berbeda dengan bentuk gunung pada wayang kulit purwa, karya yang diwujudkan mengubah bentuk gunung menjadi lebih sederhana dengan muatan bentuk gedung, pohon, awan, bidang-bidang yang memiliki simbol tentang perilaku serta kehidupan religi masyarakat yang mencerminkan perubahan alam dan harapan manusia tentang keselarasan alam. Karya ini dikemas dengan penggabungan dua material kayu dan logam (*mix media*). Eksplorasi bentuk melalui sketsa diharapkan mampu memunculkan bentuk karya yang baru dengan mengacu pada bentuk visual gunung wayang kulit.

Dipilihnya gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta karena gunung merupakan salah satu alat peraga dalam pertunjukan wayang kulit purwa yang sudah banyak dikenal luas oleh masyarakat Indonesia terutama masyarakat di pulau Jawa, gunung wayang kulit purwa mempunyai beragam jenis dan motif hiasnya yang menggambarkan filosofi tentang kehidupan, sehingga menarik untuk dijadikan inspirasi dalam pembuatan karya Tugas Akhir. Penerapan bentuk gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta sebagai inspirasi penciptaan karya relief dikembangkan untuk memperoleh bentuk atau sketsa karya sesuai dengan kreasi penulis dalam bentuk stilasi, deformasi dan transformasi.

Transformasi berarti perubahan bentuk atau rupa.² Deformasi adalah perubahan bentuk atau wujud yang tidak lagi menekankan aspek karakter objek yang digambarkan, tetapi pertimbangan keseimbangan atau komposisi yang menjadi titik pehatiannya, perubahan disini bersifat lebih bebas. Hal ini dimaksudkan bentuk yang digunakan diungkapkan sesuai dengan pengalaman pribadi seniman, yang biasanya

² Hizair MA, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: TAMER, 2013), hal. 587.

diwujudkan dalam bentuk aneh atau asing.³ *Stilasi* adalah menyederhanakan bentuk aslinya menjadi bentuk gambar lain yang dikehendaki.⁴ Hal ini sebagai bagian dari idealisme seniman dengan menghasilkan ide artistik dan penekanan bentuk dari objek yang menjadi inspirasinya.

Batasan masalah dalam penciptaan karya ini adalah bentuk figur dari gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta, bagaimana mengubah bentuk gunung menjadi karya panel dengan mengkombinasikan bahan, teknik dan *finishing*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan ruang lingkup dari latar belakang penciptaan di atas, maka dirumuskan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana mewujudkan karya seni relief (dua dimensi) yang berdasarkan pada bentuk gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta ?
2. Bagaimana penerapan teknik kombinasi plat logam tembaga dengan kayu jati agar tercipta karya relief gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta yang baru artistik, estetis dan fungsional ?

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan karya relief dengan mengambil konsep bentuk gunung pada wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta ini antara lain:

³ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), hal. 31.

⁴ Soepratno, B.A., *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*, (Semarang: Tanpa penerbit, 1983), hal. 11.

1. Mencipta karya seni relief (dua dimensi) dengan tema penciptaan “Bentuk Gunung Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Relief” dengan teknik *mixed media*.
2. Mengolah bentuk, bahan, alat, dan teknik untuk mewujudkan karya dengan konsep dasar bentuk gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta.

Adapun manfaat dari penciptaan karya relief dengan mengambil konsep bentuk gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta ini antara lain:

- a. Bagi mahasiswa
 1. Dapat mengkaji bentuk-bentuk gunung atau ragam visualnya.
 2. Menambah pengalaman tentang teknik memadukan kayu jati dengan logam tembaga dalam penciptaan karya seni.
- b. Bagi masyarakat luas
 1. Menambah media apresiasi seni kepada masyarakat tentang teknik-teknik pembuatan karya seni.
- c. Bagi pendidikan seni dan lembaga
 1. Menambah khasanah karya seni kriya bertema gunung yang dibuat dengan teknik perpaduan plat tembaga dan kayu jati disertai deskripsi secara tertulis.

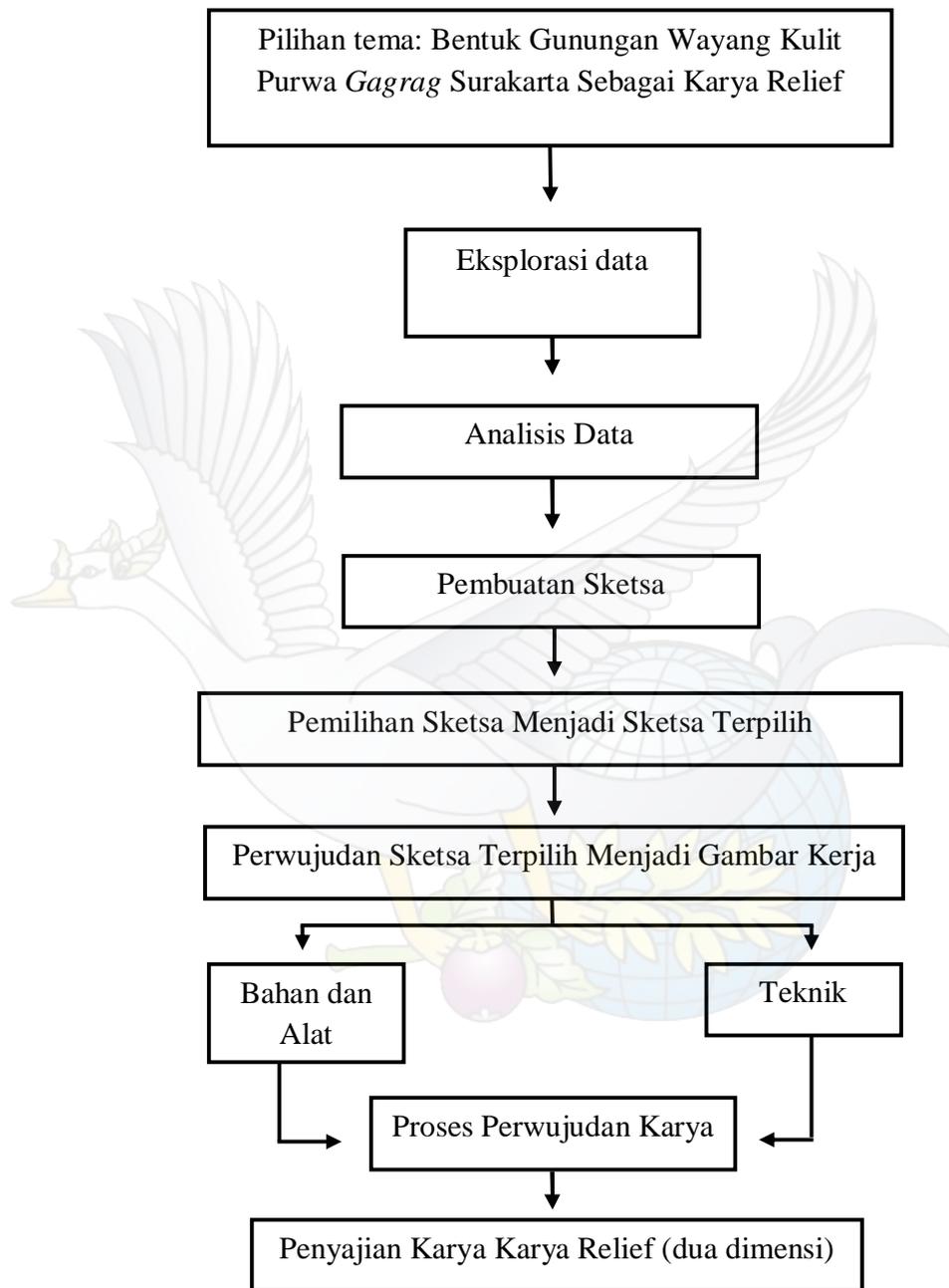
E. Orisinalitas Penciptaan

Beberapa seniman telah mengeksplorasi bentuk visual gunung mulai dari karya dua dimensional sampai tiga dimensional. Pencapaian kreatif dan inovatif pada

seseorang akan ditentukan pada pengalaman praktik yang dijalani dan akhirnya mempunyai kemampuan untuk merealisasikan ide yang dimilikinya.

Berdasarkan karya-karya yang terinspirasi dari bentuk visual gunung, maka penulis membuat karya dengan penggabungan dua material kayu dan logam tembaga (*mix media*) berbahan dasar kayu jati dengan teknik garap ukir yang hasilnya berbeda dengan bentuk gunung wayang kulit yang sebenarnya. Dibandingkan dari pengamatan yang dilakukan terhadap gunung wayang kulit purwa pada umumnya, karya relief yang dihasilkan dianggap baru. Perbedaannya dengan mengubah motif gunung wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta dengan muatan bentuk gedung, pohon, awan, bidang-bidang yang memiliki simbol tentang perilaku kehidupan religi masyarakat yang mencerminkan perubahan alam dan harapan manusia tentang keselarasan alam. Karya ini tetap mengedepankan aspek-aspek estetis dan ekspresi personal melalui bentuk-bentuk stilasi perwujudan bentuk gunung pada wayang kulit *gagrag* Surakarta sebagai sumber inspirasi penciptaan karya relief. Secara fungsi sebagai hiasan ruang tamu. Sejak proses eksplorasi bentuk melalui sketsa, hingga proses perwujudan merupakan hasil pemikiran serta hasil kerja penulis, sehingga hasil karya yang disajikan merupakan karya asli ciptaan penulis. Keasliannya atau orisinalitasnya terletak pada bentuk karya yang terinspirasi dari bentuk gunung, dengan mengubah dan mengembangkan motif hiasnya sesuai dengan kreativitas penulis melalui sketsa yang dikerjakan. Adapun dengan strategi perwujudan di atas, keaslian ataupun orisinalitas konsep penciptaan maupun karya tugas akhir ini dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan stuktur melalui metode penciptaan secara skematis, metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Metode Penciptaan⁵

⁵ SP.Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indoneasia*, (Yogyakarta: PRASISTA, 2007), hal. 329-330.

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Topik atau Tema

Kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam menciptakan suatu produk seni, kedua hal tersebut sangat menentukan kualitas hasil produk seni yang diciptakan. Nilai keindahan sudah tentu akan lebih diutamakan dalam hasil karya manusia yang dimaksudkan sebagai karya seni. Suatu karya seni yang dikehendaki untuk memiliki nilai keindahan tentu membutuhkan ilmu tata seni. Kebutuhan akan ilmu tata seni itu berlaku untuk berbagai jenis seni seperti seni visual, seni gerak, seni suara dan seni sastra. Masing-masing seni tersebut mempunyai dan memerlukan ilmu keindahan sendiri-sendiri, dalam hal seni visual mempunyai pengertian: “Seni visual adalah seni yang kasat mata atau seni yang dinikmati lewat indra penglihatan yang didalamnya terdiri dari seni rupa dan desain, tata seninya bisa disebut sebagai tata visual atau tata rupa. Karya seni mempunyai tuntunan akhir berupa keindahan dan terwujudnya nilai-nilai artistik”.⁶

Manusia hidup didunia tidak terlepas dari simbol yang diciptakan dan dikembangkan, selanjutnya simbol-simbol yang diciptakan dikomunikasikan sehingga terbentuk konstruksi simbol. Budaya manusia dibangun melalui interaksi antar individu dalam suatu jalinan yang kompleks dimana masing-masing mendefinisikan dirinya dan mendefinisikan situasi keberadaanya.⁷

Secara umum gunung menggambarkan bentuk gunung, profil lapisan permukaan bumi yang menonjol. Gunung mempunyai sifat alamiah yang stabil. Gunung menggambarkan tempat yang tinggi, sejuk, oksigen yang tipis, lereng yang curam penuh hutan belukar, pada kaki gunung biasanya terdapat dataran yang subur. Daerah pegunungan cocok sebagai tempat peristirahatan, tempat mencari kedamaian batin, dari gunung kelihatan pemandangan yang luas di bawah. Semakin ke atas semakin luas batas cakrawala yang nampak.

⁶ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana*, edisi kedua, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hal. 3.

⁷ Sundung Haryanto, *Dunia Simbol Orang Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Pres, 2013), hal. 135.

Gunungan merupakan salah satu jenis alat peraga yang biasanya digunakan dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Hal ini sesuai dengan pendapat S.Haryanto bahwa “Gunungan wayang berarti tiruan gunung yang wujudnya runcing seperti gunung, disebut gunungan karena bentuknya seperti gunung dan mempunyai makna gegunungan atau tetunggul,..”⁸

Gunungan wayang kulit memiliki bentuk garis tepi yang mirip gunung atau peniruan gunung, sedangkan didalamnya berisi beragam motif hias dan makhluk hidup atau benda yang terdapat di gunung. Gunungan wayang kulit juga disebut *kayon* karena salah satu unsur motif yang paling dominan pada gunungan berupa bentuk kayu (pohon). Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia disebutkan bahwa, gunungan adalah:

1. Pahatan lukisan berbentuk gunung (di wayang golek atau wayang kulit) lancip menyerupai gunung dan pohon.
2. Bentuk gunungan yang dibuat dari makanan dan hasil bumi dalam upacara Sekaten di Yogyakarta.⁹

Gunungan wayang kulit berbentuk gambar gunung beserta isinya yang melambangkan keadaan dunia arwah. Sebelum wayang dimainkan, gunungan ditancapkan ditengah-tengah kelir, setelah itu dicabut, kemudian dimainkan dan dijajarkan disebelah kiri dan kanan kelir tempat wayang dimainkan. Gunungan juga memiliki makna *tetindh* artinya gunungan merupakan perabot wayang yang memiliki fungsi ganda (multi fungsi) dan penancapan gunungan dalam *pakeliran* mendahului wayang-wayang yang lain. Sebelum wayang gunungan ditancapkan di tengah *pakeliran*, wayang-wayang yang lain belum hidup, bahkan peletakannya di

⁸S.Haryanto dalam *Gunungan nilai-nilai filsafat Jawa*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 25.

⁹ Hizair MA, *op.cit*, hal. 220.

dalam kotak pun menempati posisi paling atas (menjadi *tetindh*). Ditinjau dari kandungan filsafatnya, gunung memiliki bobot yang lebih dibandingkan dengan tokoh atau boneka wayang yang lainnya. Gunung menjadi lambang hidup dan penghidupan, didalamnya berisi filsafat *sangkan paraning dumadi* (asal dan tujuan hidup), anasir-anasir makrokosmos dan mikrokosmos yakni *jagad gedhe* atau alam semesta beserta isinya dan *jagad cilik* atau pribadi manusia, serta tataran atau tingkatan hidup manusia.¹⁰

Gunungan pada awalnya disebut *kayon*, dalam pewayangan melambangkan berbagai hal, yaitu: untuk melambangkan gunung, pohon besar, ombak samudra, angin ribut, gua, dll. Namun sebenarnya gunung melambangkan pohon kehidupan. Kalpataru bercabang delapan sebagai lambang awal dan akhir. Karenanya gunung juga melambangkan konsep mitos jawa: *Sangkan parane dumadi*.¹¹

Berdasar uraian di atas jelaslah bahwa istilah *kayon* lebih merujuk pada motif hias pohon yang tergambar jelas dan memenuhi bagian atas pada wayang gunung. Kata *kayon* juga merujuk pada istilah *kayu* ditambah imbuhan *an* yang berarti tiruan dari *kayu* (Indonesia = Pohon).

Salah satu dari sekian banyak karakter atau figur dalam wayang kulit adalah gunung yang berbentuk segi tujuh serupa dengan daun yang simetris, hal ini sesuai dengan pendapat Claire Holt yang menjelaskan bahwa:

“*Kayon* dari kata kayu, yaitu ‘pohon’ dan *gunungan* dari *gunung*, yaitu ‘gunung’. Figur berbentuk daun yang simetris itu dengan demikian adalah kombinasi dari pohon dan gunung atau diutamakan satu dari keduanya”.¹²

¹⁰ Agus Purwoko, *op.cit*, hal. 25-26.

¹¹ Bambang Harsrinuksmo, H. Sholichin, dkk, *Eksiklopedi Wayang Indonesia*, Jilid II (Jakarta: Seno Wangi, 1999), hal. 611.

¹² Claire Holt, “Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia”, terjemahan dari *Art in Indonesia: Continuities and change*, pengantar dan alih bahasa R.M Soedarsono, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000), hal. 181.

Gunungan merupakan salah satu perwujudan karya seni dalam budaya Jawa. Gunungan adalah salah satu karya seni tradisional yang terdapat dalam wayang kulit purwa. Secara etimologi kata purwa berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti pertama, yang terdahulu. Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pengertian purwa adalah permulaan, awal, dahulu.¹³ Sri Mulyono berpendapat bahwa kata "purwa" berasal dari kata "parwa", yang artinya bagian dari cerita Mahabarata, dengan demikian wayang purwa adalah pertunjukan bayang-bayang yang bersumber dari cerita Mahabarata dan Ramayana.¹⁴

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pengertian wayang kulit purwa adalah wayang dengan bahan kulit (pipih / dua dimensi) yang sumber ceritanya Ramayana, Mahabarata, dan variannya (*carangannya*) yang terdiri dari beberapa parwa. Wayang kulit purwa di Jawa dikenal dengan *Gagrag*. Istilah *gagrag* dipinjam dari istilah Jawa yang artinya gaya (*style*), model yang dimaksud gaya atau corak langgam sebenarnya berurusan dengan bentuk suatu karya seni. Padanan kata *gagrag* ini pada bahasa Jawa antara lain langgam dan cengkok, istilah langgam dan cengkok lebih tepat digunakan untuk gaya yang berkaitan dengan lagu, musik atau gending. Sedangkan istilah *gagrag* lazim digunakan untuk menggantikan istilah gaya suatu daerah tertentu terutama yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat visual, istilah *gagrag* tersebut antara lain digunakan dalam wayang kulit.

Karya seni pada dasarnya tidak terlepas dari serangkaian proses yang mendasari sebuah penciptaan. Semua terbentuk dari kegelisahan, fenomena kejadian yang menyentuh batin inilah yang menimbulkan suatu respon atau tanggapan dan

¹³ Hizair MA, *op. cit.*, hal. 489.

¹⁴ Sri Mulyono, *Wayang*, (Jakarta: Gunung Agung, 1982), hal. 5.

diwujudkan dalam sebuah karya seni, melalui karya seni seorang seniman membuat sebuah komunikasi kepada orang lain. Setelah dilakukan berbagai pertimbangan dengan berdasar uraian pada latar belakang penciptaan, akhirnya dipilih judul Tugas Akhir “Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief”. Sedangkan temanya yaitu gubahan bentuk dan motif hias gunungan ke dalam karya relief. Dipilihnya “Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief” sebagai judul penciptaan karena ini lebih banyak berorientasi pada olah cipta dengan mengubah serta mengembangkan bentuk dan motif hias gunungan yang diterapkan pada karya relief, dalam kamus lengkap bahasa Indonesia, relief adalah pahatan pada permukaan yang semula datar sehingga tampak ada perbedaan.¹⁵

B. Tinjauan Pustaka

Proses penciptaan karya seni diawali studi kepustakaan untuk mendapatkan data awal. Hal ini berguna untuk mendapatkan ide kreatif yang digunakan untuk menggali konsep dasar penciptaan karya seni. Tinjauan pustaka dilakukan untuk menelusuri sumber informasi dalam bentuk buku, artikel ilmiah dan laporan penciptaan karya seni kriya. Adapun sumber pustaka yang diacu antara lain:

Buku Agus Purwoko yang berjudul “Gunungan Nilai-nilai Filsafat Jawa” yang diterbitkan Graha Ilmu di Yogyakarta, 2013, buku ini membantu penulis memahami tentang pengertian gunungan wayang kulit purwa dan makna perlambangannya.

¹⁵Hizair MA, *op.cit.*, hal. 505.

Buku Dharsono Sony Kartika yang berjudul “Estetika Seni Rupa Nusantara” yang diterbitkan ISI Press Solo di Surakarta, 2007. Buku ini membantu penulis mengetahui tentang pengertian garis-garis besar pemahaman seni lewat pendekatan “Estetika” estetika Timur terutama estetika Nusantara.

Sidung Haryato dalam bukunya “Dunia Simbol Orang Jawa”, yang diterbitkan Kepel Pres di Yogyakarta, 2013. Buku ini membantu penulis mengetahui asal usul simbol yang diciptakan masyarakat.

Hizair MA. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, buku ini berfungsi sebagai acuan pemaknaan atas suatu kata yang dianggap penting.

Tesis yang ditulis Agus Ahmadi berjudul Gunungan, ISI Yogyakarta, 2004, membantu penulis dalam menganalisis bentuk gunungan gaya surakarta.

Sumber-sumber dari situs-situs internet digunakan untuk referensi dalam penelitian ini. Penulis mendapatkan informasi yang cukup luas, kemudian dikroscekkan dengan kenyataan di lapangan. Sumber internet juga membantu informasi objek-objek penelitian yang dijadikan tempat observasi.

C. Ruang lingkup Gunungan Wayang Kulit

Berfikir secara kreatif dan dinamis menjadi tuntutan untuk mengiringi kemajuan perkembangan zaman, dengan adanya pemikiran-pemikiran tersebut maka akan tercipta sebuah bentuk karya yang baru. Tinjauan tentang ruang lingkup gunungan memuat penjelasan tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan tema yang dipilih sesuai dengan tujuan penciptaan. Dalam kehidupan sehari-hari bentuk gunung diwujudkan para leluhur kita dalam berbagai peralatan. Diantaranya adalah

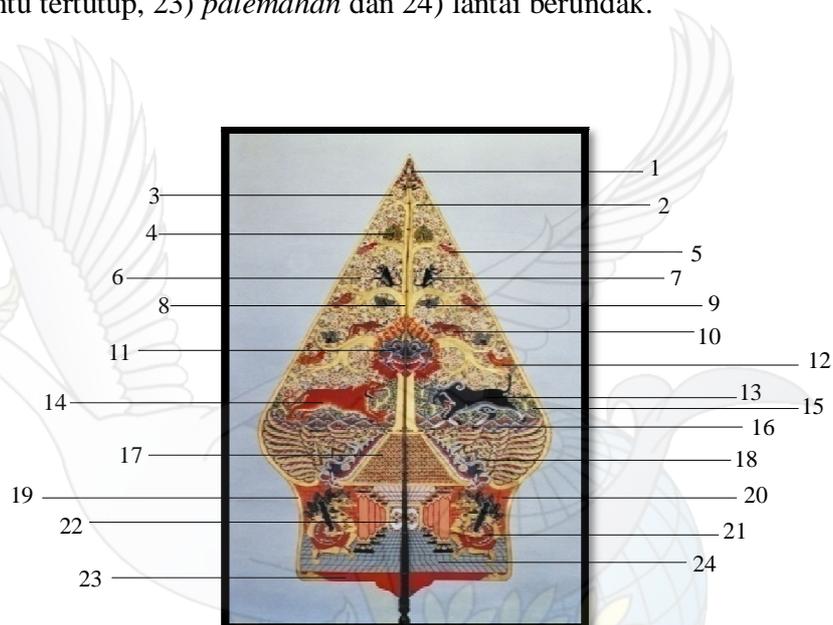
caping, topi bambu berbentuk kerucut, sehingga air hujan tidak mengganggu kepala, akan tetapi mata tetap dapat memandang dengan leluasa. Selanjutnya, atap rumah joglo, yang menunjukkan bahwa pusat bangunan dengan lantai tertinggi terletak di pusat, dibawah puncak atap dan merupakan tempat berdoa yang paling efektif. Nasi tumpeng juga berbentuk kerucut, dan puncaknya dipersembahkan kepada pimpinan tertinggi dalam acara ritual. Payung keraton bertingkat tiga juga menggambarkan tingkatan dari *kamadhatu*, *rupadhatu* dan *arupadhatu*.

Adapun analisis yang dilakukan untuk memperoleh sumber referensi adalah sebagai berikut:

a. Analisis bentuk gunung wayang kulit

Analisis bentuk gunung wayang kulit dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai bentuk, elemen hias, makna simbolis, warna dan bahan yang terdapat pada gunung melalui analisis yang dilakukan dalam pembuatan karya relief. Hal tersebut dilakukan untuk memacu ide kreativitas dalam pencarian bentuk yang sesuai dengan keinginan. Analisis juga dilakukan pada karya yang bersumber pada bentuk gunung seperti karya dari Rispul yang berjudul Abata dan karya gunung milik Bambang Suwarno. Analisis ini meliputi beberapa unsur yaitu: pengkombinasian bahan pada karya dan *finishing* yang digunakan.

Gunungan *gapuran* sering disebut gunung *lanang*. Analisis rupa dan elemen hias gunungan *gapu* sebagai berikut: 1) *kudup*, 2) cabang pohon, 3) kuncup bunga, 4) merak, 5) ayam hutan, 6) bunga mekar, 7) lutung, 8) batang pohon, 9) berbagai jenis burung, 10) kera, 11) *banaspati*, 12) ayam jago, 13) banteng, 14) harimau, 15) semak, 16) gundukan tanah, 17) atap gapura, 18) makara (*bledegan* bersayap), 19) *wengku*, 20) dinding bata, 21) *cingkarabala* dan *balaupata*, 22) gapura pintu tertutup, 23) *palemahan* dan 24) lantai berundak.



Gambar 2. Gunungan *Gapuran* Gaya Surakarta
 Sumber: *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*

Gunungan *blumbangan* atau gunungan *wadhon*, gunungan *gapuran* lebih ramping, lebih runcing dibanding gunungan *blumbangan*. Pada gunungan *blumbangan* terdapat gambar sepasang sayap dan sepasang *jarang*, yakni sejenis musang atau rusa. Selain itu tergambar pula beberapa jenis binatang lainnya, diantaranya ular yang melilit di cabang pohon, burung hinggap di ranting, merak dan monyet.



Gambar 3. Gunungan *Blumbangan* Gaya Surakarta
Sumber: *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*

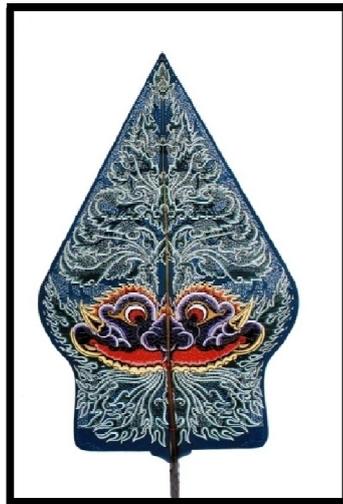
Karya Bambang Suwarno berjudul *gunungan jagad gumelar*, karya ini mengubah bentuk dan motif gunungan menjadi lebih sederhana dengan figur-figur pewayangan. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah teknik sungging atau gradasi warna. Gunungan ini terbuat dari bahan kulit binatang.



Gambar 4. Kayon atau Gunungan *jagad Gumelar*
Sumber : *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*
Karya : Bambang Suwamo



Gambar 5. Gunungan dengan motif api dan kala
Sumber : *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*



Gambar 6. Gunungan dengan motif pohon dan kala
Sumber :*Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*

Karya Bambang Suwarno berjudul *Kayon hakekat*, karya ini mengubah bentuk dan motif gunungan menjadi sederhana, bentuknya sudah berbeda dengan gunungan aslinya. *Kayon* ini menunjukkan kehidupan dunia yang meliputi alam semesta dan alam manusia.



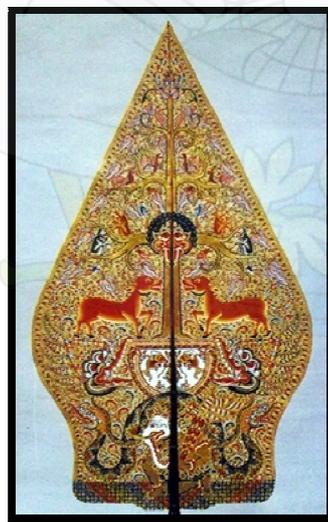
Gambar 7. *Kayon hakekat*
Sumber :*Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*
Karya : Bambang Suwamo

Karya Bambang Suwarno berjudul *Kayon wahyu tumurun*, karya ini diciptakan setelah beliau mendapatkan mimpi dalam keadaan sakit dan mendapatkan

kesembuhan. Karya ini dimaksudkan untuk menggambarkan rasa bersyukur beliau. Karya ini diciptakan dengan mengubah bentuk gunung dengan motif yang diciptakan beliau sendiri.



Gambar 8. *Kayon wahyu tumurun*
Sumber : *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*
Karya : Bambang Suwamo



Gambar 9. *Kayon atau Gunungan Blumbangan*
Sumber : *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*
Karya : Kondang Sutrisno



Gambar 10. Gunungan *Gapuran* Surakarta
Sumber : Museum Radya Pustaka
Foto : Andri I, 2014

Analisis rupa dan elemen hias gunungan *gapuran* koleksi museum radya pustaka sebagai berikut: *kudup*, lutung, kuncup bunga, *banaspati*, ulat daun, *bajing*, bunga mekar, cabang pohon, berbagai jenis burung, ular, banteng, harimau, gundukan tanah, semak, batang pohon, makara (*bledegan* bersayap), gapura pintu tertutup, lantai berundak, *cingkarabala* dan *balaupata*, *wengku*, dan *palemahan*.

b. Analisis bentuk karya relief (dua dimensi)

Analisis sumber referensi karya relief (dua dimensi) dilakukan untuk mendapatkan gambaran berbagai ragam bentuk dari karya relief (dua dimensi) yang meliputi beberapa unsur yaitu : bentuk karakter pahatan, permainan gelap terang teksturnya, pengkombinasian bahan pada karya, dan *finishing* yang digunakan. Hal-hal tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam perwujudan karya Tugas Akhir dengan bentuk gunungan wayang kulit purwa *gagrag* Surakarta sebagai sumber inspirasi penciptaan karya relief.

Karya Rispul yang berjudul Abata mengubah bentuk gunung menjadi lebih sederhana, dengan menjadikan huruf hijaiyah sebagai ornamen hias gunung, dengan bahan utama kuningan dan alumunium. Teknik yang dipakai dalam pembuatan karya ini adalah teknik *scroll* dan patri.



Gambar 11. Karya berjudul Abata
Bahan : kuningan, alumunium
Ukuran : 100 x 50 x 25 cm
Karya : Rispul, dipamerkan pada 4 november 2014, di TBJT, Surakarta
Foto: Andri I, 2014

Karya dari Sidik Arifin sebagai penggambaran kehidupan alam seperti api, angin, air, batu, pohon, cahaya dan makara sebagai sebuah simbol perlambang kebaikan dan kejahatan di dunia. Teknik yang di digunakan adalah teknik ukir rancangan dan wudulan. Bahan *finishing* yang digunakan *HCL* dan *SN*.



Gambar 12. Penggambaran Kehidupan Alam
Bahan : Plat kuningan
Ukuran : 65 x 35 cm
Karya: Karya 2 dimensi Sidik Arifin
Foto: Andri I, 2014

Relief yang terdapat di arena teater agrobudaya UNS menggambarkan bentuk dari gunung *gapuran*, perwujudannya sudah mengubah bentuk gunung menjadi lebih sederhana. Relief ini termasuk dalam kategori relief tinggi karena bentuk ukiran yang terdapat pada relief gunung ini terlihat dari ketinggian objek yang lebih menonjol dari latar belakang, sehingga relief dapat terlihat jelas dari bidang datar yang menjadi latar belakangnya.



Gambar 13. Relief di arena teater agrobudaya UNS
Foto: Andri I, 2014

D. Ruang lingkup Relief

Relief suatu karya dua dimensional yang memiliki ketinggian pada permukaannya dengan latar belakang yang datar. Relief dapat dibuat melalui ukiran atau pahatan maupun penempelan benda-benda pada permukaan bidang datar. Menurut tinggi rendahnya, relief dibedakan dalam beberapa jenis yaitu relief tinggi (*high relief*), relief sedang (*middle relief*), relief rendah (*low relief*). Relief

telah muncul sejak kebudayaan tertua di Mesir. Relief yang ada di Mesir karakternya tidak setinggi seperti yang dibuat pada relief candi-candi di Asia. Relief Mesir cenderung membuat cekungan pada garis yang membagi antara latar belakang dengan objek gambar.

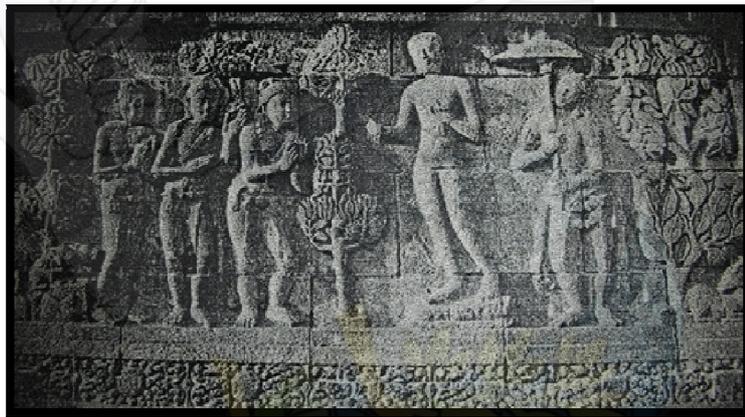


Gambar 14. Relief dalam piramid dengan makna pemujaan kepada dewa
Sumber : Bahan ajar mata kuliah logam I

Relief merupakan bagian dari seni rupa yang sangat berperan penting bagi manusia. Penggambaran peristiwa sejarah sering kali dilukiskan dalam bentuk relief. Relief telah dipahatkan pada media batu andesit untuk mengabadikan cerita Mahabarata, Ramayana hingga perjalanan hidup Sidharta Gautama (sang Budha) yang terdapat pada candi-candi.



Gambar 15. Relief pohon *kalpataru*
Foto : Prima Kharismawati, 2013



Gambar 16. Relief dinding candi Borobudur
Sumber : Bahan ajar mata kuliah Logam I

Relief adalah karya kriya yang termasuk dalam jenis benda hias karena fungsinya sebagai hiasan ruang. Sesuai dengan media yang akan digunakan maka, kriya kayu merupakan usaha menciptakan sesuatu yang bersifat kebendaan yang memiliki nilai. Kriya merupakan suatu bentuk pernyataan yang diwujudkan dalam ragam benda. Perwujudannya syarat akan nilai yang berkisar pada perkara

keindahan, filosofi, beragam makna dan kegunaan.¹⁶ Nilai disini adalah nilai yang berhubungan dengan estetis dan pesan moral yang disampaikan dalam karya relief. Fungsi dari penciptaan karya relief ini adalah sebagai benda hias yang memiliki pesan-pesan moral yang terdapat pada setiap panel relief.

Relief sebagai elemen estetis interior diharapkan bisa menambah keindahan suatu ruangan. Dilihat dari fungsinya, panel sebagai hiasan dinding atau yang ditempel di dinding yang sifatnya indah (estetis) untuk membuat selaras dan nyaman penghuninya. Relief sebagai elemen estetis interior juga menyiratkan gagasan estetika dalam ungkapan kreativitas.

Kreativitas memiliki keteraturan dalam paradigma desain dengan memperhatikan aspek, garis, tekstur, bidang, raut, volume, warna dan lain-lain yang mengacu pada prinsip-prinsip desain seperti komposisi, proporsi, keseimbangan, irama *unity* dan lain-lain. Pembuatan karya relief sebagai elemen estetis interior mempertimbangkan segi artistik dengan pendekatan etnik dengan mempertimbangan nilai tradisional. Karya seni merupakan bagian dari curahan ide, pikiran dan gagasan serta adanya gejolak jiwa yang dituang ke dalam bentuk rupa. Relief menjadi alat atau media komunikatif yang dapat diterima pihak lain sebagai media untuk menceritakan peristiwa atau keadaan. Relief dibagi sesuai dengan media penciptaannya yaitu relief yang terbuat dari batu, relief yang terbuat dari logam dan relief yang terbuat dari bahan kayu. Pada penciptaan karya ini perwujudannya dalam bentuk relief sedang yang terbuat dari kayu jati dengan kombinasi logam tembaga.

¹⁶ Soegeng Toekio M, *Kekriyaan Indonesia* (Surakarta: Artha, 2000), hal. 8.

E. Bentuk Gunung Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief

Wayang telah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia maupun mancanegara yang telah ada sejak ratusan tahun yang lalu merupakan warisan budaya Jawa yang bernilai. Oleh karena itu penciptaan seni yang berpijak atau bersumber pada hasil karya seni tradisi yang berupa gunung wayang ini merupakan salah satu usaha berkarya seni dengan berpijak pada seni kriya. Hal ini sesuai dengan pendapat Imam Buchori sebagai berikut:

Kriya merupakan bagian tak terpisahkan dengan seni murni dan desain, maka transformasi kriya kedalam karya bisa berbeda. Bila berpijak pada seni murni maka unsur kesenian (gaya pribadi, mungkin ciri keterampilan) merupakan acuan yang menonjol. Kriyawan yang berpijak pada desain (*design craftsman*) terikat oleh berbagai determinisme pasar konsumen, material, produksi dan faktor obyektif lainnya, sehingga kebebasan ungkapan pribadinya terbatas. Sedangkan kriyawan yang berpijak pada seni kriya (*artis craftsman*) bisa mencari ilham atau inspirasi dari tradisi melalui cara-cara *hermeneutic* yaitu menginterpretasikan (menafsirkan) makna-makna simbolis dengan yang diyakini relevan dengan nilai kekinian.¹⁷

Berdasarkan pengertian yang beragam tersebut secara singkat dapat disimpulkan bahwa gunung yang disebut juga *kayon* adalah kombinasi tiruan dari gunung dan pohon yang melambangkan dunia arwah, biasanya digunakan sebagai alat peraga dalam pertunjukan wayang kulit, di dalamnya berisi gambar aneka ragam motif gubahan dari manusia, rumah, benda alam, pohon dan aneka binatang.

Pembuatan karya ini bentuk yang diciptakan pada relief dua dimensi mengacu pada bentuk dasar dari gunung. Bentuk dasar gunung diaplikasikan kedalam bentuk dua dimensional yang memiliki fungsi berbeda dari fungsi sebelumnya namun tidak menghilangkan kesan dari bentuk dasarnya. Ditinjau dari

¹⁷Imam Buchori Zainuddin, "Kriya Tradisi dalam Wacana Pendidikan Tinggi Menghadapi Budaya Global", dalam seminar 29 September 1999, di STSI Surakarta.

bentuk gunung, dihasilkan beberapa bentuk baru telah lahir untuk memperkaya desain-desain elemen hias ruang tamu.

F. Metode Pendekatan

Bermula dari pengembaraan jiwa dalam upaya mengukir gagasan kreatif penciptaan seni kriya. Kehadiran seni kriya terkait keperluan hidup sehari-hari, khususnya sarana kebutuhan jasmani dan rohani. Hasilnya diperlukan masyarakat secara terus menerus, sehingga pembuatannya berlangsung turun temurun dan menjadi tradisi. Sudah tentu disertai adanya penyempurnaan, perubahan dan perkembangan. Pengembaraan jiwa bersifat universal, sampai pada titik simpul bahwa kehidupan di alam semesta adalah sebuah misteri. Batas antara nyata dan tidak hanya tipis.

Berbagai peristiwa unik, aneh dan misterius sering sulit dipahami akal sehat, tetapi semua kenyataan itu merupakan fenomena yang biasa terjadi. Pemahaman misteri kehidupan tentu memerlukan perangkat analisis tersendiri utamanya cara pandang penghayatan yang bersifat khusus, terkait lingkungan alam dan kondisi sosialnya.

Manusia senang dengan sesuatu yang baik dan indah, sebaliknya sesuatu yang indah selalu menarik perhatian manusia, karena yang indah itu dapat memberikan kebahagiaan, kedamaian dan ketentraman hati. Seni ukir mempunyai daya pesona yang besar, memiliki daya tarik yang kuat, karena seni ukir lahir dari penghayatan rasa indah yang telah mendalam. Seni ukir merupakan realisasi dari motif dan pola hasil stilasi bentuk-bentuk alami maupun khayal, dari padanya dapat kita temukan tema-tema yang menarik, struktur yang indah dan harmonis, irama yang mempesona, karakter yang spesifik merupakan nilai-nilai estetis yang memungkinkan seni ukir memiliki daya pengaruh yang kuat, bermanfaat bagi kebutuhan rasa rohani kita.¹⁸

¹⁸ Gustami SP, *Seni Ukir dan Masalahnya*, jilid 2, (Yogyakarta : STSRI "ASRI" Yogyakarta, 1984), Hal. 14.

Figur gunung sebagai simbol keselarasan hubungan manusia dengan alam semesta. Wayang dapat dijadikan contoh ekosistem yang terbesar atau kosmik. Oleh karena itu, segenap penghuni ekosistem kosmik ini saling terkait satu sama lain sebagai sumber dan selalu menjaga kelestariannya, agar selalu terjadi keseimbangan. Masyarakat berpandangan bahwa lingkungan itu harus dimanfaatkan tanpa mengganggu alam semesta. Bilamana keseimbangan alam terganggu maka akan terjadi kegoncangan dan ketidakstabilan yang dalam pertunjukan wayang disebut *gara-gara*.¹⁹

Proses perwujudan karya ini dilakukan dengan eksplorasi bentuk melalui sketsa dengan stilasi, deformasi dan transformasi dari bentuk dasar gunung yang diolah menjadi karya relief. Clive Bell mengatakan bahwa: “Estetika mesti berangkat dari pengalaman pribadi yang berupa rasa khusus atau istimewa, orang hanya bisa tahu apa itu kalau pernah mengalaminya dan bukan karena diberi tahu”.²⁰

Proses ini harus dilakukan dalam rangka untuk menyusun gagasan, pikiran, imajinasi dan pengalaman sehingga karya dapat terwujud. Karya Tugas Akhir penciptaan yang mengangkat konsep bentuk gunung pada wayang purwa *gagrag* Surakarta sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief, ini dilakukan dengan pendekatan estetis.

Seni Rupa memiliki tiga komponen sebagai landasan untuk menciptakan karya seni, yaitu: tema, bentuk dan isi atau makna merupakan inti atau pokok permasalahan yang dihasilkan dari pengolahan objek seniman dengan pengalaman individu. Bentuk dasarnya adalah wujud nyata sebuah karya seni. Ada dua macam bentuk karya yaitu bentuk fisik karya atau kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya tersebut (*visual form*), bentuk yang muncul karena adanya hubungan timbal balik antara nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap

¹⁹ Soetarno, “Pewayangan Dalam Budaya Jawa”, dalam *Kembang Setaman Persembahan Untuk Sang Maha Guru*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2003, hal. 246

²⁰ Mudji Sutrisno SJ dan Christ Verhaak SJ, *Estetika: Filsafat Keindahan* (Yogyakarta: Kinisius, 1993), hal. 81-82.

tanggapan kesadaran emosionalnya (*special form*), dan isi atau makna merupakan hasil tanggapan yang diserap dari kekuatan imajinasi seniman terhadap apapun yang diamatinya.²¹

Unsur hias pada gunungan wayang kulit purwa memiliki makna simbolis yang terkait dengan nilai budaya dan tradisi Jawa yang mengarah kepada gunungan atau pohon hayat sebagai lambang mikro atau manusia, makro atau alam semesta dan alam *wadag* dan alam lain. Susunan ragam motif tersebut bermakna keseimbangan yang dilambangkan dengan bentuk-bentuk simetris serta bermakna keselarasan alam semesta yang digambarkan beragam motif yang serba dua namun satu atau dualistik.

Penciptaan karya seni kriya ini bentuk gunungan wayang tidak akan ditampilkan sama seperti acuannya namun akan dikreasi, digubah secara kreatif, diambil bentuk kontur gunungan yang sesuai dengan tema penciptaan karya dan diberi muatan bentuk modern gedung, pohon, awan dan bidang-bidang yang memiliki simbol tentang perilaku serta kehidupan religi masyarakat.

G. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya seni menjelaskan tentang uraian proses awal penciptaan hingga alur penciptaan.

Metode penciptaan karya ini merujuk pada tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya. Adapun tahapan penciptaan adalah sebagai berikut:

“Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah: penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi. Dilanjutkan pengelolaan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep

²¹ Dharsono Sony Kartika, *op.cit*, hal. 30.

pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga, bermula dari pembuatan model sesuai gambar teknik yang disiapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya. Proses pengalihan gagasan menjadi gambar teknik dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya, lengkap dengan gambar proyeksi, potongan, hubungan, ukuran dan perspektifnya. Dengan cara itu, hasil akhir karya seni yang diinginkan dapat dideteksi sejak awal, meliputi kualitas material, teknik konstruksi, bentuk dan unsur estetik, berikut fungsi fisik dan social kulturalnya”.²²

Eksplorasi data merupakan salah satu bagian awal dan penting dalam mencipta sebuah karya seni agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian perlu adanya eksplorasi data untuk mewujudkan hal tersebut guna mengetahui karya yang sudah ada ditengah-tengah masyarakat. Bentuk, fungsi dan visual gunungan yang sudah ada, membantu memudahkan dalam proses eksplorasi bentuk dalam rangka Tugas Akhir ini. Proses pembuatan karya seni membutuhkan adanya eksplorasi yang dapat menunjang terwujudnya suatu karya agar berhasil maksimal. Eksplorasi yang dilakukan adalah mengumpulkan berbagai sumber atau data yang berkaitan dengan tema penciptaan. Eksplorasi adalah peninjauan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan.²³ Penciptaan karya akan berhasil secara baik, karena pengalaman penciptanya dalam menggali objek dengan tepat dan mendalam. Konsep merupakan pemikiran yang mendasar dan mbingkai

²² SP.Gustami, *op.cit*, hal. 329-330.

²³ Hizair MA, *op.cit*, hal.171.

keseluruhan aspek ke dalam wujud karya yang melatar belakangi penciptaan karya ini.

Dewasa ini, banyak kriyawan Indonesia yang lebih condong mengambil contoh konsep filosofi dan model *prototype* seni rupa Barat dan enggan melakukan eksplorasi, pengkajian, dan perumusan ide dasar penciptaan seni produk budaya sendiri. Bentuk gunung dan alam diacu sebagai konsep tentang penggambaran keseimbangan alam, di tengah perubahan alam yang disebabkan pembangunan oleh manusia dan pemanasan global yang sedang terjadi, karya ini digunakan sebagai lambang harapan dan sebuah perwujudan tanggung jawab manusia untuk hidup selaras dengan alam.

“Sebuah karya kreatif adalah karya yang memiliki kualitas individual dan berbeda dari sebuah temuan yang orisinal. Seni kreatif adalah seni yang menemukan sesuatu yang sama sekali baru yang belum pernah dikenal, tetapi secara intuitif dirasakan sebagai telah dikenal oleh seluruh sejarah umat manusia. Karya yang menghadirkan sesuatu yang tak dikenal tapi secara samar-samar telah akrab dengan pengalaman kita itu merupakan nilai yang dijunjung tinggi”.²⁴

Ide dan penciptaan simbol pada masa lampau menjadi menarik untuk diteliti, digali dan dikembangkan sebagai perumusan konsep filosofi dan visualisasi. Hal ini menggambarkan pencapaian kualitas filosofis estetik dan visualisasi berkesenian, dalam karya ini bentuk gunung diolah sebagai perwujudan pengembangan visualisasi gunung yang telah ada.

Metode penciptaan yang dilakukan menuju pada proses penciptaan karya relief ini antara lain:

²⁴ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, (Bandung: ITB, 2000), Hal. 84.

1. Pengumpulan Sumber Referensi

a. Studi Pustaka

Disamping data yang diperoleh dari hasil wawancara, diambil juga data dari hasil studi ilmiah yang berhubungan dengan objek penelitian. Penelitian ini juga mencari data dengan menggunakan observasi dan literatur. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pengertian awal serta gambaran permasalahan yang lebih khusus. Identifikasi segala permasalahan dan pemecahannya dengan mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan gunung melalui buku, media cetak, elektronik, maupun internet.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber karya, pengamatan tersebut dengan cara melihat bentuk dan mempelajari makna simbolis dari gunung, mengamati berbagai bentuk karya dua dimensi yang ada di sebuah pameran Seni Rupa maupun melalui katalog-katalog pameran seni dan mengamati berbagai jenis karya dua dimensi melalui buku, media cetak, elektronik, maupun internet.

c. Pilihan Alat dan Bahan

Studi alat dan bahan adalah mencari pengetahuan tentang alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya relief yang bersumber dari bentuk visual dari gunung, bahan yang perlu digali lebih dalam tentang pengertiannya seperti berbagai macam jenis karakter kayu, logam dan politur yang akan dipergunakan untuk *finishing* karya. Peralatan yang

dipergunakan seperti pahat kayu, (*ganden*) pemukul pahat kayu, pahat logam, mesin *jigsaw*, mesin bor tangan, grenda mesin dan amplas. Bahan yang digunakan untuk *finishing* seperti sirlak, spirtus, larutan *HCL*, *SN* dan *autosol*.

Bahan sebagai salah satu unsur di dalam melahirkan suatu karya, hendaknya dipilih dan dipertimbangkan tidak semata-mata pada nilai guna, tetapi mendukung tingkatan yang lebih dalam untuk memberikan cita rasa estetis seninya. Beragam teknik dan material dapat digunakan untuk mewujudkan karya sebagai elemen estetik. Bahan yang sesuai akan mendukung kualitas karya yang diwujudkan. Untuk mendapatkan material yang tepat perlu dilakukan eksplorasi melalui pengolahan serta pemilihan bahan.

Material kayu jati dan logam tembaga dipilih sebagai batasan jenis bahan. Material bahan dipilih dengan pertimbangan sesuai tema berdasarkan keawetan, kekuatan, ekonomis dan keindahan. Memulai pertimbangan yang mendasar pada referensi yang ada, maka jenis bahan yang digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

- 1) Kayu jati

Kayu jati adalah jenis kayu hutan dari sumber kekayaan alam. Jati adalah sejenis pohon penghasil kayu bermutu tinggi. Pohon besar, berbatang lurus, dapat tumbuh mencapai tinggi 30-40m. Berdaun besar, yang luruh di musim kemarau. Kayu

jati merupakan bahan yang mudah dibentuk atau diukir karena memiliki sifat kayu yang keras dan serat yang padat.



Gambar 17. Kayu jati
Foto : Andri I, 2014

2) Logam tembaga

Tembaga adalah suatu unsur kimia dalam tabel periodik yang memiliki lambang Cu dan nomor atom 29. Lambangnya berasal dari bahasa Latin *Cuprum*. Tembaga merupakan konduktor panas dan listrik yang baik. Selain itu unsur ini memiliki korosi yang cepat sekali. Tembaga murni sifatnya halus dan lunak, dengan permukaan berwarna merah kecoklatan.



Gambar 18. Plat logam tembaga
Foto : Andri I, 2014

2. Analisis Sumber Referensi

Setelah data dari berbagai sumber terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Hal ini dilakukan dengan memberikan arti signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi.

Analisis dilakukan dan kemudian disimpulkan untuk menentukan unsur yang bersangkutan dalam pengerjaan Tugas Akhir tersebut. Analisis yang dilakukan meliputi analisis karakter gunung, mengenai makna simbolis dan bentuknya. Rumusan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data bermaksud mengorganisasikan data-data yang terkumpul kemudian pekerjaan selanjutnya adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengkategorikannya, yang bertujuan untuk menemukan tema yang akhirnya diangkat menjadi teori dan pertimbangan dalam perwujudan karya Tugas Akhir.

3. Pembuatan Sketsa

Sketsa digunakan untuk mendapatkan gambaran yang sesuai dengan keinginan pencipta. Dalam pembuatan sketsa pencipta selalu mempertimbangkan bentuk visual dari gunung dari segi makna dari masing-masing simbolis yang digambarkan didalamnya, ukuran karya, bahan yang digunakan dan estetika pada karya relief tersebut.

4. Pemilihan Sketsa menjadi Sketsa Terpilih

Pemilihan sketsa menjadi sketsa terpilih diawali dari menyempurnakan dan menyeleksi sketsa-sketsa. Proses seleksi sketsa menjadi sketsa terpilih yaitu memilih salah satu sketsa dari berbagai sketsa yang dianggap baik dan memungkinkan untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Hasil seleksi dari sketsa menjadi sketsa terpilih, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja secara rinci dan mudah dipahami, yang akhirnya dijadikan penuntun dalam pembuatan karya seni.

5. Perwujudan Sketsa Terpilih menjadi Gambar Kerja

Perwujudan sketsa terpilih menjadi gambar kerja yaitu membuat gambar beserta ukuran-ukuran yang jelas sebagai penuntun dalam proses pelaksanaan pembuatan karya. Gambar tersebut yaitu gambar proyeksi yang meliputi tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan gambar konstruksi dan gambar perspektif.

Ekplorasi yang dilakukan meliputi eksplorasi bentuk. Tahapan ini akan menguraikan tentang berbagai masalah pokok dan mendasar dalam proses penciptaan hingga terwujudnya karya seni kriya. Adapun uraian dalam penciptaan karya kriya ini antara lain:

1. Eksplorasi Bentuk

Gunungan memiliki bentuk yang khas, sehingga mampu mengilhami berbagai seniman sebagai objek kajian dalam menciptakan sebuah karya. Kajian tersebut berupa motif hias, arsitektur dan relief-relief pada dinding-dinding candi sebagai ungkapan dalam wujud simbolik. Kajian tersebut menunjukkan bahwa seniman pada waktu itu berusaha menggali

bentuk-bentuk gunung sebagai wujud penciptaan karya secara maksimal. Dalam penciptaan tugas akhir ini dilakukan eksplorasi bentuk, untuk menciptakan karya seni kriya secara maksimal.

Tema di dalam eksplorasi bentuk dikembangkan untuk menggali bentuk karya sesuai eksplorasi konsep yang dilakukan. Tahapan eksplorasi dilakukan dengan studi lapangan dengan mengamati berbagai objek meliputi bentuk-bentuk gunung di museum Radya Pustaka, bentuk relief gunung di arena teater agrobudaya UNS, bentuk gunung karya Bambang Suwarno dan sumber lain atau internet, kemudian dilakukan pada berbagai objek-objek yang dinilai memiliki nilai historis dan berhubungan dengan tema garap, dilakukan secara selektif dan merujuk pada nilai-nilai yang diyakini masyarakat tentang bentuk gunung dan alam. Dilakukan pula pengamatan terhadap bermacam-macam bentuk karya kriya, baik yang terbuat dari kayu dan logam yang sekiranya memberikan ide dalam proses pembuatan desain alternatif.

Bentuk perwujudan gunung dan alam sebagai dasar pembuatan karya kriya dilakukan dengan pengolahan dan penjajakan serta pencarian dengan berbagai kemungkinan melalui observasi terhadap berbagai bentuk gunung di beberapa relief candi dan wayang beber. Penulis juga melakukan terhadap pola-pola tentang penggambaran keseimbangan alam melalui studi pustaka. Pengubahan karya ini, memvisualkan tentang keadaan alam dipadukan dengan unsur pola bentuk gunung sebagai dasar pengubahannya. Pada motif gunung dihilangkan beberapa pola motif, hal

ini dimaksudkan agar esensi makna lebih mendekati gagasan pengubahan bentuk. Pengubahan dimaksudkan lebih menghubungkan esensi makna gunung dengan keadaan alam yang mencerminkan penggambaran alam.

Penciptaan karya seni ini, desain dibuat mengacu pada tema yang diangkat yaitu Bentuk Gunung Wayang Kulit *gagrag* Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief dengan teknik ukir kayu dan logam. Adapun penciptaan karya merupakan pengembangan dari bentuk gunung dan penggambaran alam itu sendiri dengan menambahkan beberapa aksentuasi garis sehingga bila ditinjau dari segi estetis akan lebih menarik. Sedangkan untuk pola ornamentiknya akan diterapkan pada penciptaan ukir logam yang ditanamkan pada karya. Hal ini dilakukan berdasarkan pertimbangan estetis atas bentuk statis pada pola garis. Penciptaan unsur-unsur garis pada karya ini juga memberikan kesan kokoh. Berdasarkan berbagai kajian tersebut, visualisasi bentuk gunung dan alam menarik untuk diolah sebagai penciptaan karya Tugas Akhir. Penciptaan akan memvisualisasikan berbagai bentuk karya, selanjutnya akan dipilih salah satu sebagai langkah awal dalam perancangan bentuk melalui desain. Penciptaan karya Tugas Akhir, sketsa tidak dibatasi jumlahnya. Sketsa dikonsultasikan dengan pembimbing tugas akhir untuk dipilih dan dikembangkan sehingga menjadi bentuk yang menarik, artistik dan padat dengan muatan konsep berkarya.

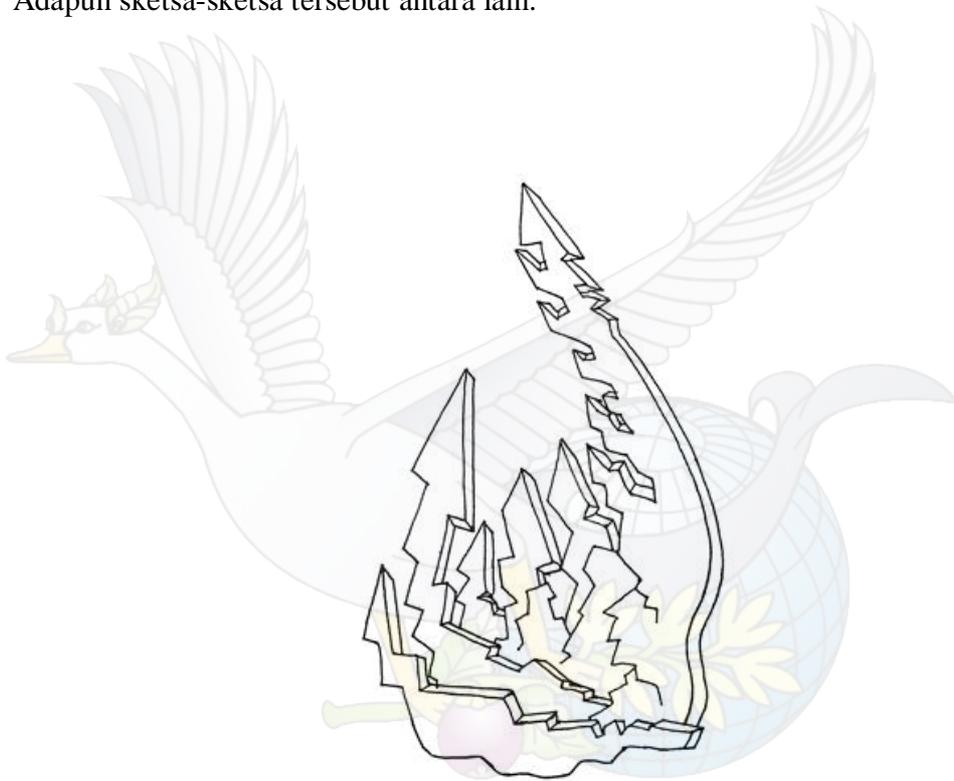
Proses sketsa desain ini diawali dengan kajian pustaka, sumber data, serta mengamati objek secara langsung kemudian menganalisis bentuk visual

gunungan yang digunakan pada masa lampau dan masa kini serta merujuk bentuk-bentuk gunung dan alam secara estetis.

Sketsa adalah peragaan cepat atas peristiwa estetis tertentu yang biasanya karena keterbatasan daya ingat dan akurasi memori, kemudian seseorang melakukannya dengan cara menggambar cepat, ataupun sket merupakan suatu tahap pencarian ide untuk memperoleh sebanyak mungkin alternatif gambar yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindaklanjuti.²⁵

Sketsa terpilih nantinya akan direalisasikan menjadi karya tugas akhir.

Adapun sketsa-sketsa tersebut antara lain:

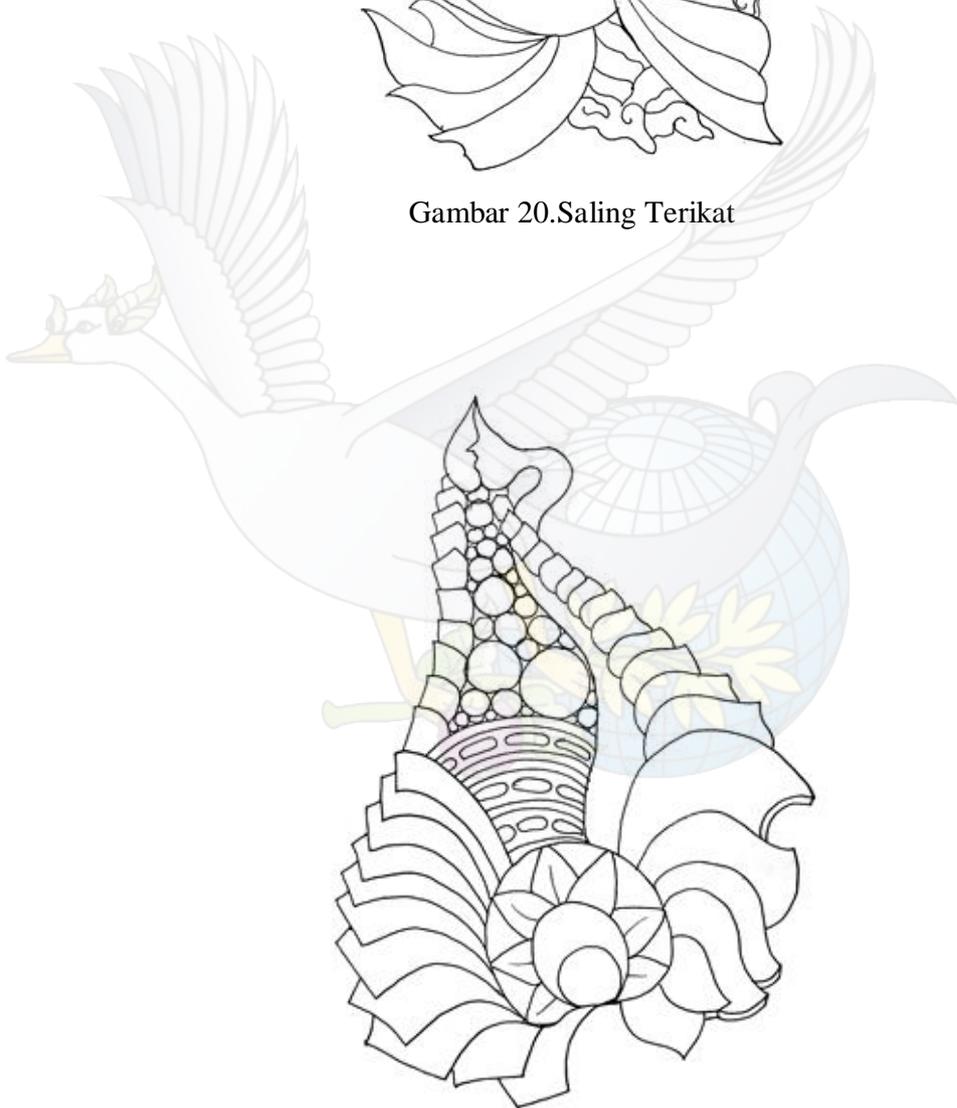


Gambar 19. Pemanasan Global

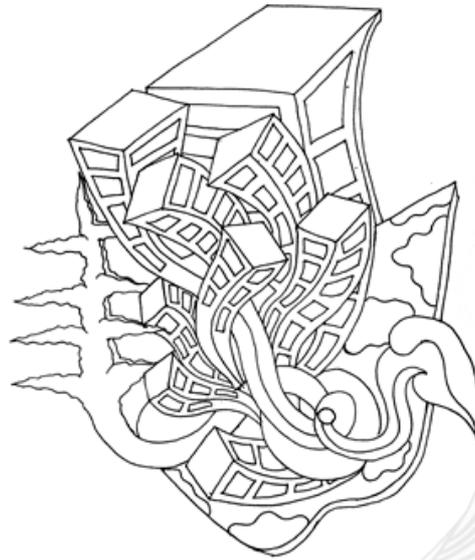
²⁵ Guntur, *Teba Kriya*, (Surakarta: Artha-28, 2001), Hal. 168



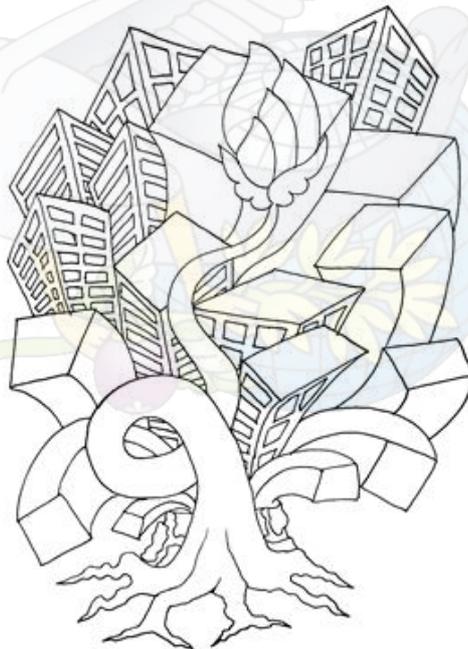
Gambar 20.Saling Terikat



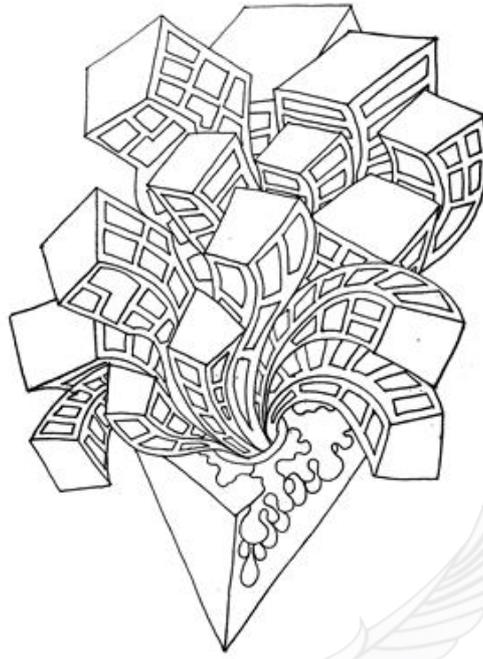
Gambar 21. Menuju Ke Atas



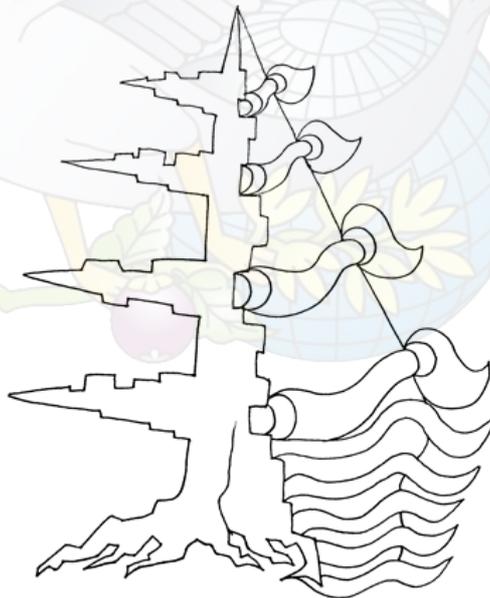
Gambar 22. Perkembangan Tradisi



Gambar 23. Alih Fungsi



Gambar 24. Dunia Bawah



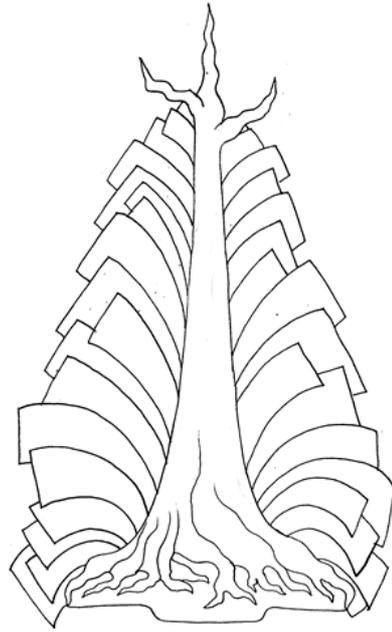
Gambar 25. Perubahan Alam

Proses desain dikembangkan dengan menggunakan prinsip-prinsip desain, prinsip desain merupakan hasil eksperimentasi jangka panjang baik secara empiris maupun intuitif.²⁶

Beberapa dari desain panel yang telah dibuat tersebut kemudian diseleksi dan dipilih satu dari masing-masing bentuk yang dianggap desain terbaik. Desain terpilih merupakan hasil seleksi dari beberapa proses evaluasi, setelah menemukan bentuk dengan membuat beberapa sketsa alternatif. Setelah melalui beberapa proses konsultasi, akhirnya ditemukan berbagai alternatif bentuk yang kemudian diseleksi untuk menentukan gambar yang menjadi pilihan untuk ditindaklanjuti kedalam penyempurnaan desain. Kemudian dipilih tujuh buah sketsa yang disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya dibuat dalam penyempurnaan desain.

Sketsa terpilih ini belum sempurna, karena sketsa ini hanya akan dijadikan sebagai acuan bentuk dalam proses pembuatan karya. Sketsa-sketsa tersebut kemudian disempurnakan dalam gambar kerja. Adapun sketsa tersebut sebagai berikut:

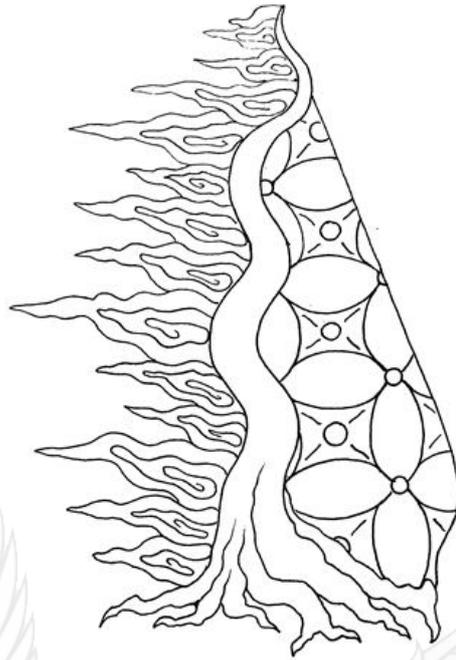
²⁶ Agus Sachari, *Paradigma Desain Indonesia*, (Jakarta: Rajawali, 1985), hal. 43-44.



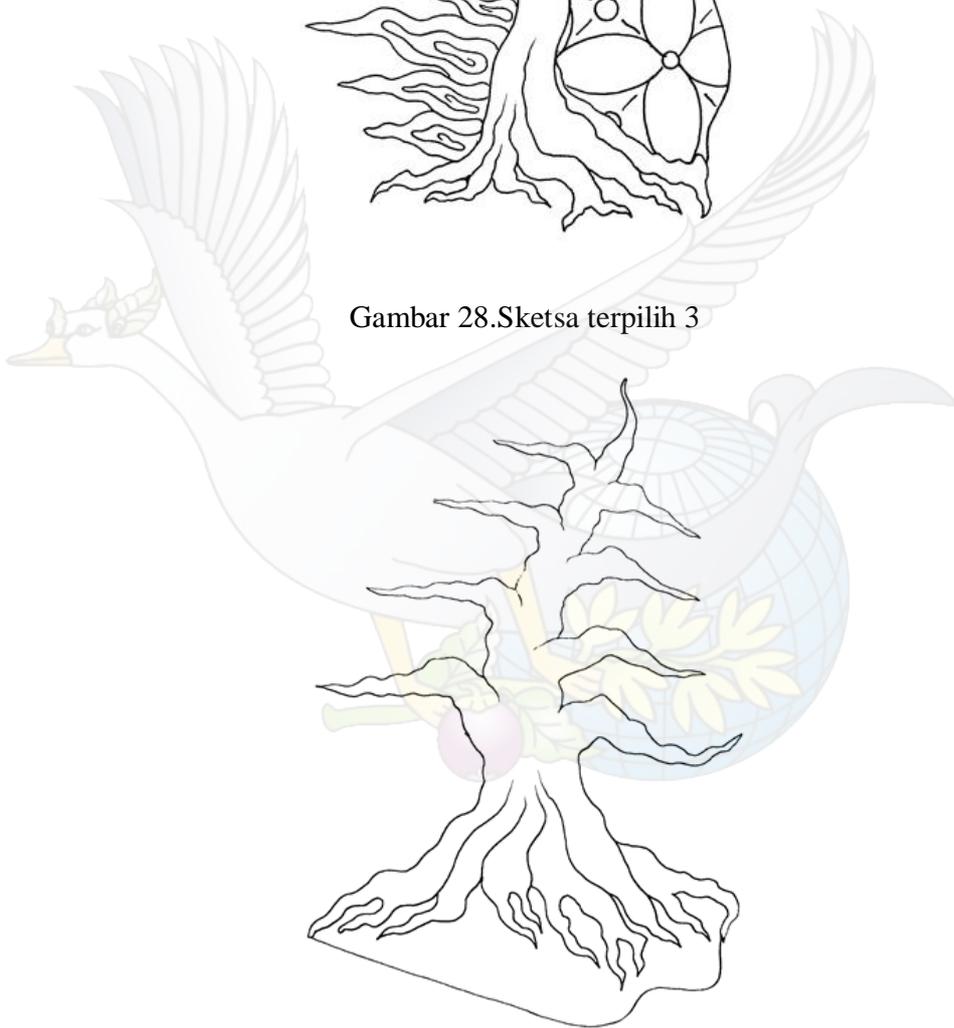
Gambar 26. Sketa terpilih 1



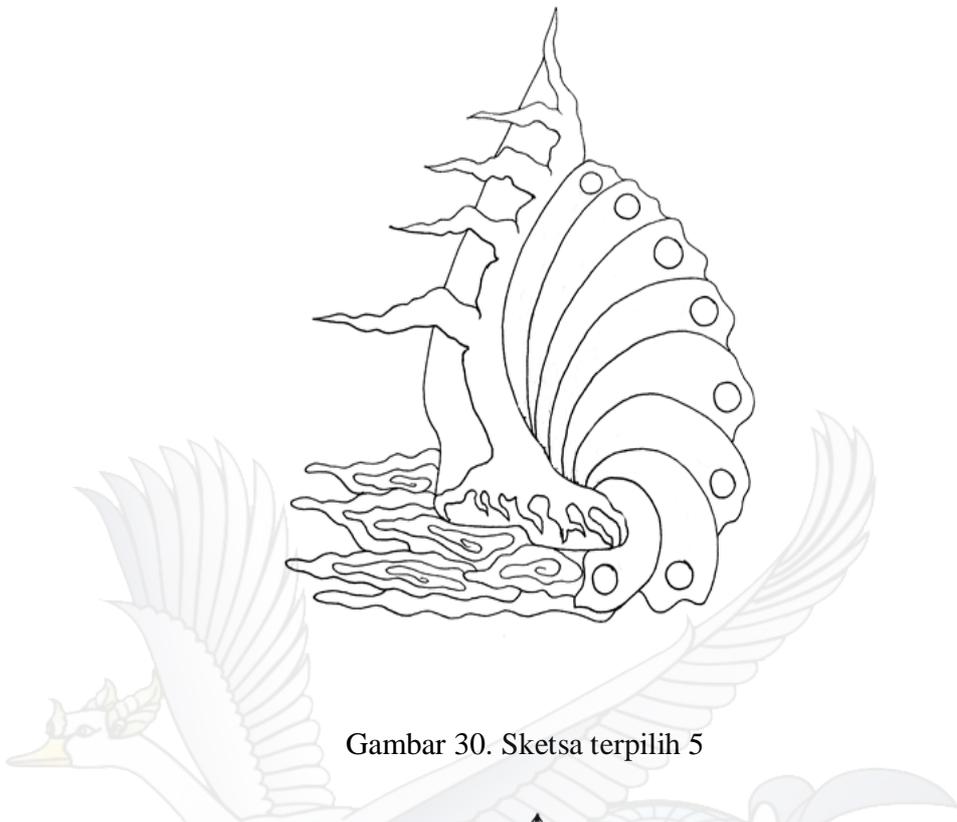
Gambar 27. Sketsa terpilih 2



Gambar 28. Sketsa terpilih 3



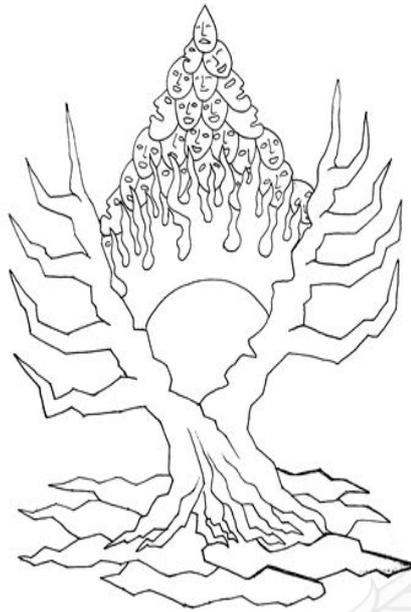
Gambar 29. Sketsa terpilih 4



Gambar 30. Sketsa terpilih 5



Gambar 31. Sketsa terpilih 6



Gambar 32.Sketsa terpilih 7

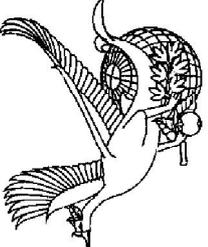
H. Gambar Kerja

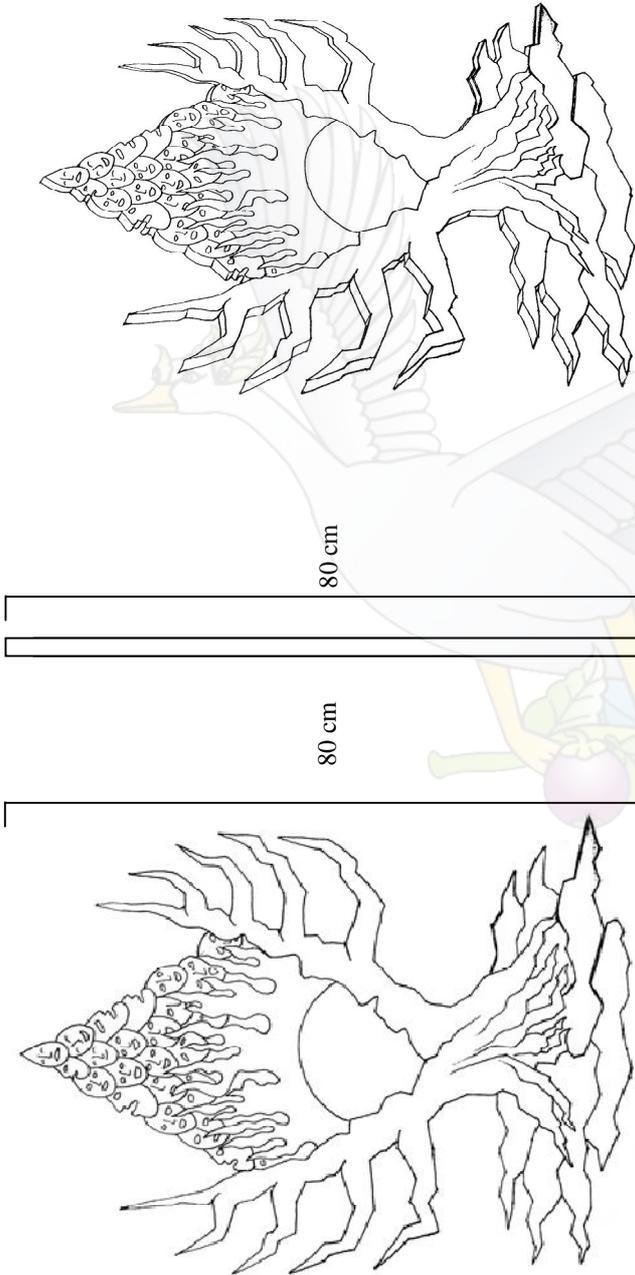
Berawal dari beberapa desain terpilih, kemudian dikembangkan dan diolah kedalam sebuah gambar kerja. Gambar kerja digunakan sebagai gambar pemandu dan mempermudah di dalam proses kerja studio atau proses produksinya. Gambar kerja di dalamnya terdiri baik dari segi ukuran, bentuk dan konstruksi jika terdapat bagian yang perlu dilakukan penyambungan. Selain gambar kerja dibuat gambar dengan ukuran sebenarnya sebagai acuan pembuatan karya.



Gambar 33. Pembuatan desain gambar kerja
Foto : Prima Kharismawati, 2014

Gambar kerja ini juga memuat bentuk relief yang digambarkan dari berbagai sudut pandang antara lain secara proyeksi tampak depan, tampak samping, tampak atas, detail konstruksi dan gambar prespektif. Adapun gambar kerja tersebut dikerjakan diatas kertas dengan ukuran A2 dengan skala yang sesuai dengan karya aslinya, guna melengkapi data pada diskripsi karya ini, gambar kerja disertakan dengan diperkecil sesuai dengan ukuran kertas A4. Adapun gambar kerja tersebut antara lain sebagai berikut:

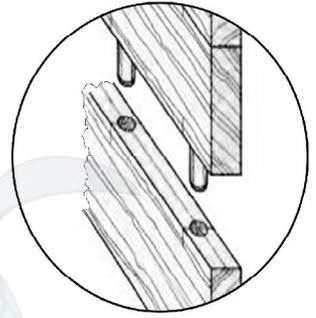
	INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS	
SENIRUPA DAN DESAIN	
JURUSAN	
S-1 KRIYA SENI	
NAMA/NIM	Andri Irawan 09147105
JUDUL KARYA	
	Pemanasan Global
GAMBAR KERJA	
	Gambar Proyeksi
DOSEN PEMBIMBING	
	Aji Wiyoko S.Sn, M.Sn
	Skala 1:10 cm
PARAF	



TAMPAK DEPAN

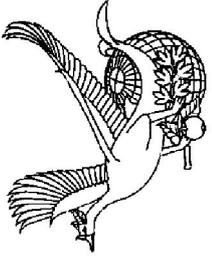
TAMPAK SAMPING

PERSPEKTIF



TAMPAK ATAS

KONSTRUKSI SAMBUNGAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/ NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Bayang-bayang Tradisi

GAMBAR KERJA

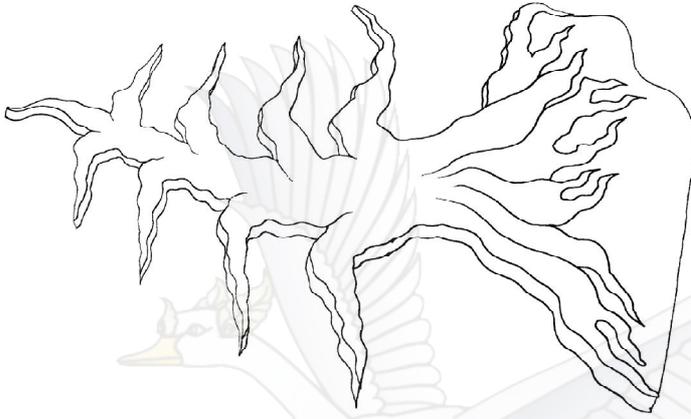
Gambar Proyeksi

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wivoko S.Sn, M.Sn

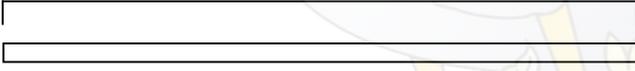
Skala 1:10 cm

PARAF



PERSPEKTIF

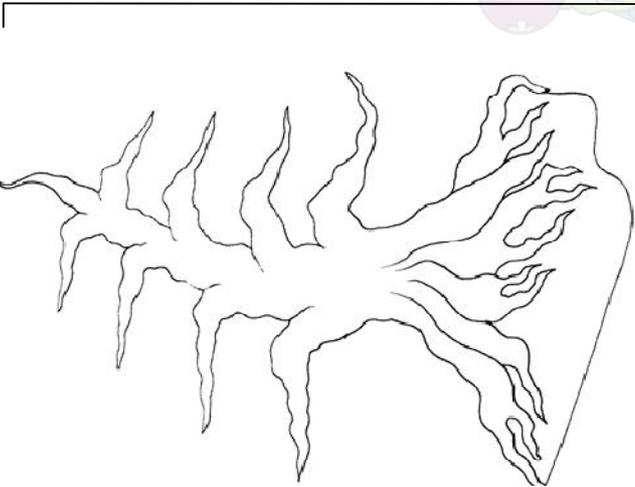
80 cm



2 cm

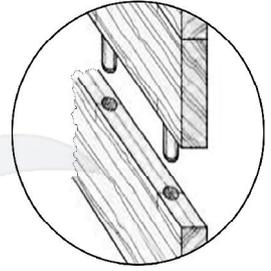
TAMPAK SAMPIING

80 cm



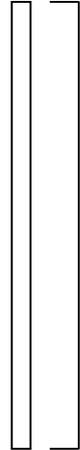
50 cm

TAMPAK DEPAN



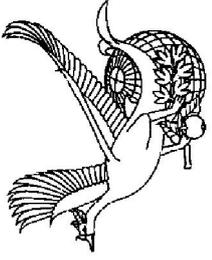
KONSTRUKSI SAMBUNGAN

2 cm



50 cm

TAMPAK ATAS



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA / NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Eksploitasi

GAMBAR KERJA

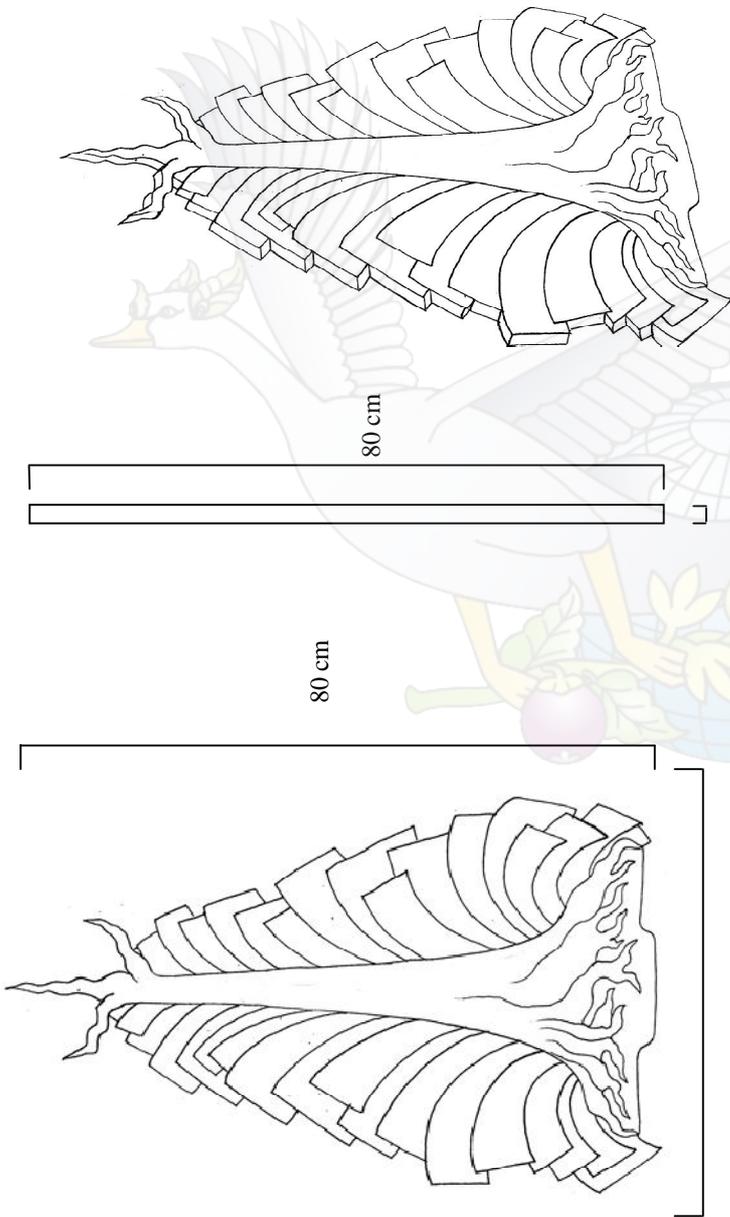
Gambar Proyeksi

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko S.Sn, M.Sn

Skala 1:10 cm

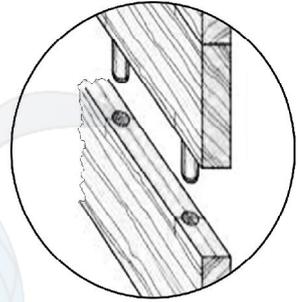
PARAF



PERSPEKTIF

TAMPAK SAMPING

TAMPAK DEPAN

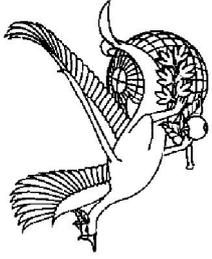


KONSTRUKSI SAMBUNGAN

2 cm

50 cm

TAMPAK ATAS



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Trickle

GAMBAR KERJA

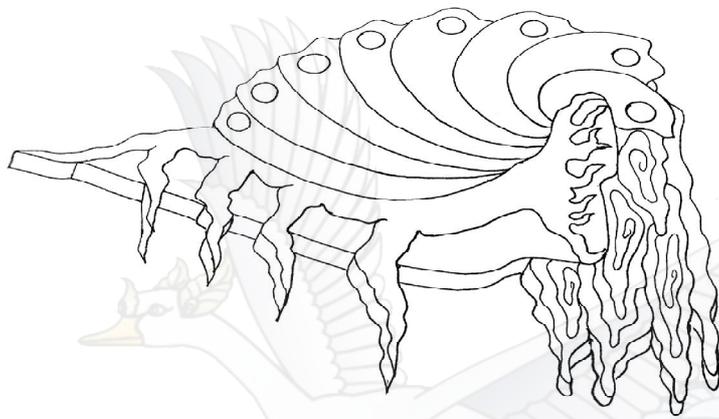
Gambar Proyeksi

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wivoko S.Sn., M.Sn

Skala 1:10 cm

PARAF



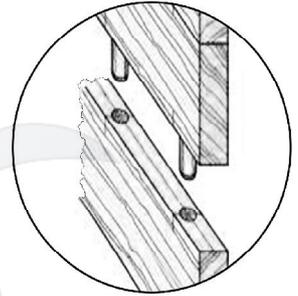
PERSPEKTIF



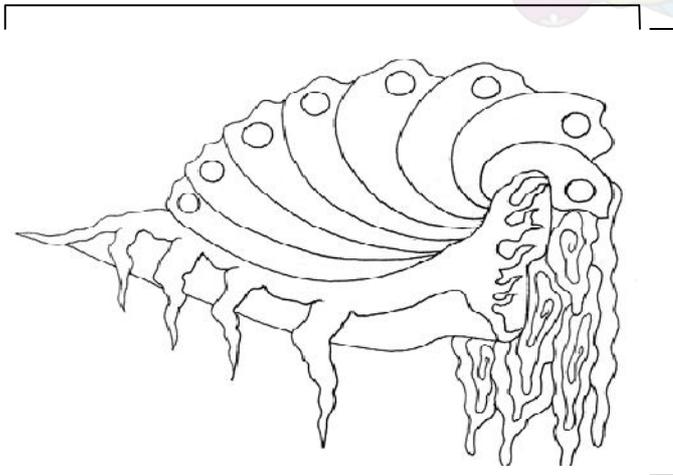
80 cm

2 cm

TAMPAK SAMPIING



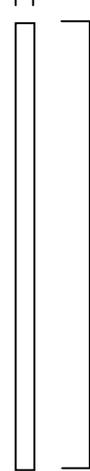
KONSTRUKSI SAMBUNGAN



50 cm

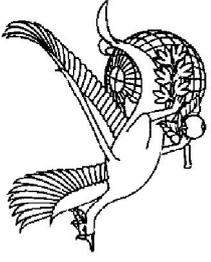
TAMPAK DEPAN

2 cm



50 cm

TAMPAK ATAS



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Mega

GAMBAR KERJA

Gambar Proyeksi

DOSEN PEMBIMBING

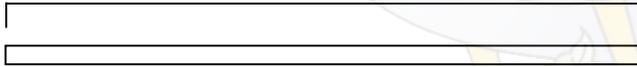
Aji Wiyoko S.Sn, M.Sn

Skala 1:10 cm

PARAF



PERSPEKTIF



80 cm

2 cm

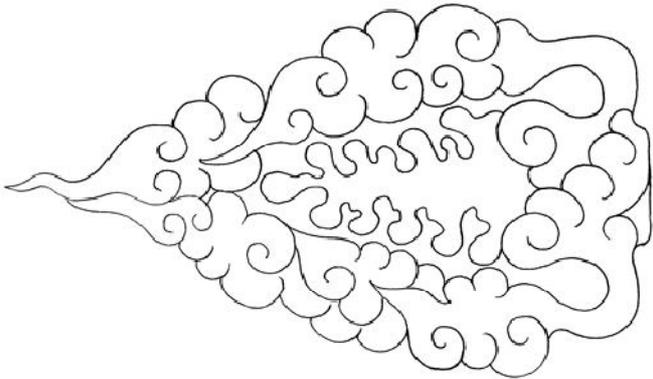
TAMPAK SAMPING



80 cm

50 cm

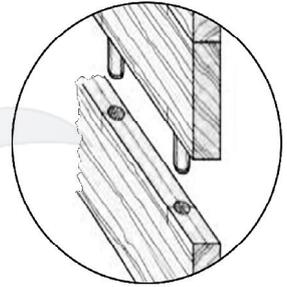
TAMPAK DEPAN



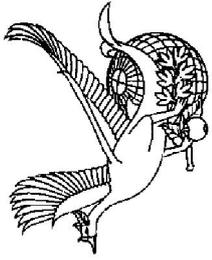
2 cm

50 cm

TAMPAK ATAS



KONSTRUKSI SAMBUNGAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Pollusi

GAMBAR KERJA

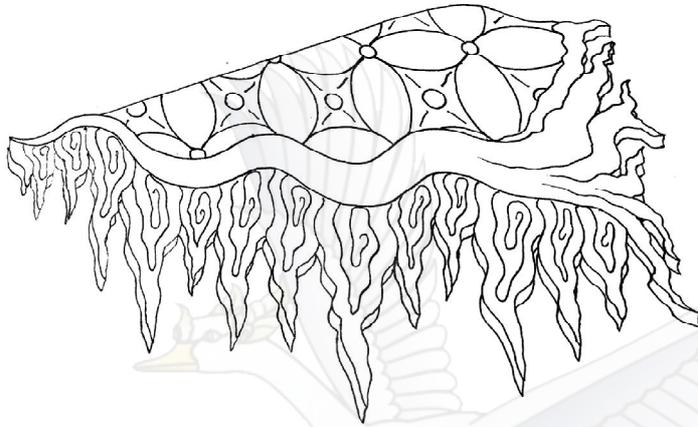
Gambar Proyeksi

DOSEN PEMBIMBING

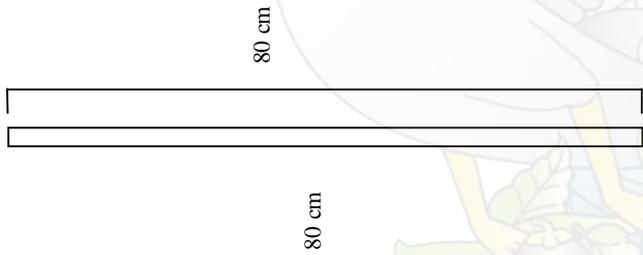
Aji Wiyoko S.Sn., M.Sn

Skala 1:10 cm

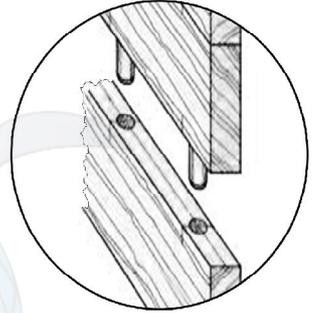
PARAF



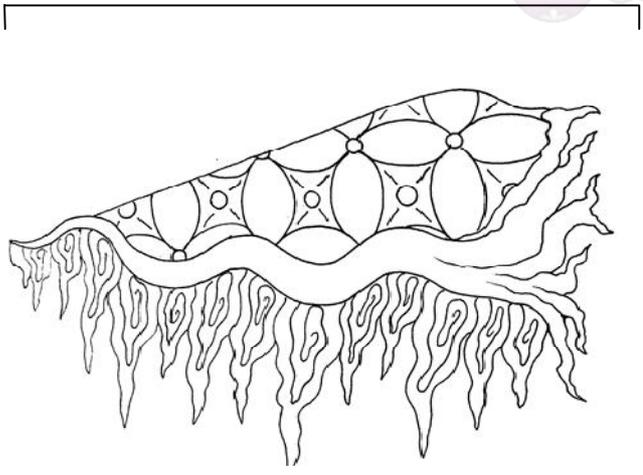
PERSPEKTIF



TAMPAK SAMPING



KONSTRUKSI SAMBUNGAN



TAMPAK DEPAN



TAMPAK ATAS



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENIRUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM

Andri Irawan
09147105

JUDUL KARYA

Kota-kota

GAMBAR KERJA

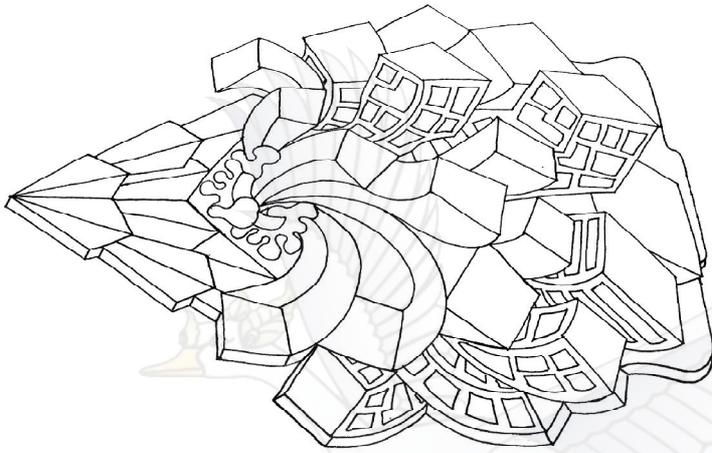
Gambar Pyoyeksi

DOSEN PEMBIMBING

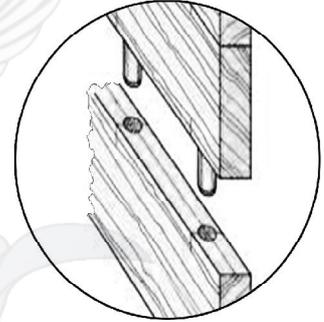
Aji Wivoko S.Sn. M.Sn

Skala 1:10 cm

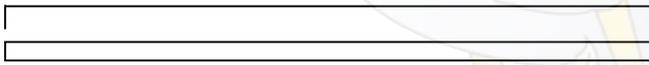
PARAF



PRESEKTIF



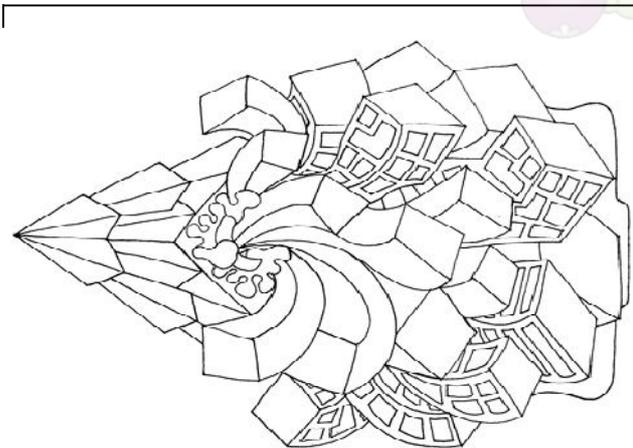
KONSTRUKSI SAMBUNGAN



80 cm

2 cm

TAMPAK SAMPIING



50 cm

TAMPAK DEPAN

2 cm



50 cm

TAMPAK ATAS

BAB III

METODE PERWUJUDAN

A. Proses Perwujudan Karya

Pembuatan karya ini mempunyai beberapa tahapan dalam proses pengerjaannya, Adapun tahap-tahap pembuatan karya adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan bahan kayu jati

Proses ini dilakukan untuk memperoleh papan dengan kualitas baik, sehingga mudah untuk diukir. Papan jati yang dipilih berukuran 80x10x2 cm.



Gambar 34. Papan kayu jati bahan utama pembuatan karya relief
Foto : Andri I, 2014

b. Penyambungan papan

Sebelum pembuatan bentuk terlebih dahulu papan kayu disambung dan dibuat sesuai dengan ukuran bentuk relief yang akan dibuat. Proses ini dilakukan oleh tukang kayu, proses pembuatan sambungan dengan

menggunakan *purus* atau pasak dan direkatkan menggunakan lem *epoxy*, kemudian papan kayu dijepit atau dipres menggunakan klem penjepit.



Gambar 35. Penyambungan papan kayu jati
Foto : Andri I, 2014

c. Pembuatan pola pada kayu menggunakan mal

Pengerjaan ini dilakukan menggunakan kertas kalkir atau kertas roti dan *drawing pen*. Dalam proses ini dibuat gambar dengan ukuran sebenarnya pada kertas manila dengan ukuran gambar sebenarnya, kemudian dipindah pada kertas kalkir setelah itu kertas kalkir direkatkan pada papan kayu yang sudah dilapisi lem *fox* yang sudah dicairkan dengan air menggunakan kuas.



Gambar 36. Merekatkan gambar kerja pada papan kayu jati
Foto : Prima Kharismawati, 2014

d. Pembentukan karya relief menggunakan mesin *jigsaw*

Pembentukan ini dilakukan dengan menggunakan mesin *jigsaw*.

Mesin ini berfungsi untuk membuat membentuk dengan cara mengurangi papan kayu sesuai dengan gambar yang direkatkan pada papan kayu.

Proses ini dilakukan oleh tukang kayu.



Gambar 37. Hasil pembentukan karya menggunakan mesin *jigsaw*
Foto : Prima Kharismawati, 2014

B. Perwujudan karya

Proses perwujudan karya merupakan lanjutan dari proses sketsa dan pembuatan gambar kerja. Tugas akhir penciptaan karya ini, desain dimulai dari tahap pra rancangan berupa sketsa, Kemudian dipilih salah satu sketsa karya terbaik. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatannya menggunakan kombinasi dari kayu jati dan logam tembaga. Kedua bahan tersebut menjadi bahan utama pembuatan karya ini. Kombinasi kedua bahan tersebut diharapkan memberikan sebuah nilai tersendiri bagi karya ini dan menjadikan karya tersebut menjadi sebuah karya yang menarik. Dalam perwujudan karya ini menggunakan beberapa teknik pengerjaan diantaranya teknik ukir kayu dan teknik ukir logam yang diterapkan pada media kayu dan logam. Diharapkan dengan beberapa teknik yang digunakan tersebut mampu menampilkan sebuah karya yang maksimal. Pembuatan karya ini *finishing* yang diterapkan untuk kayu adalah politur sedangkan *finishing* pada logam tembaga menggunakan *autosol*.

Karya Tugas Akhir ini menunjukkan bahwa setiap produk tidak hanya mementingkan nilai fungsinya namun, juga harus menunjukkan nilai estesisnya. Faktor kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan dalam pembuatan sebuah karya seni. Proses pembuatan karya relief ini tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dibuatnya desain awal dan gambar kerja proyeksi dan prespektif secara lengkap disertai dengan keterangan-keterangannya, sehingga mempermudah dalam perwujudan karya Tugas Akhir. Ada beberapa faktor penghambat dalam proses pembuatannya ialah usia kayu jati yang digunakan masih tergolong muda, sehingga setelah proses penyambungan terjadi papan kayu

mengalami pemuaian dan membuat papan yang awalnya datar menjadi agak melengkung. Faktor penghambat tersebut dapat diatasi sehingga proses pembuatan karya bisa selesai dengan lancar.

Hasil akhir dari karya Tugas Akhir relief gunung ini merupakan sebuah desain karya baru yang unik, kreatif, inovatif dan estetis. Karya ini memiliki ciri khas tersendiri dari bentuk, *finishing*, aplikasi bahan serta teknik yang diterapkan dalam pembuatannya sehingga menjadikan karya ini berbeda dengan karya lainnya. Selain itu, karya ini diharapkan mampu memberikan sebuah wawasan serta ikut andil dalam memperkaya desain-desain dalam dunia seni.

Perwujudan karya ini memuat bagaimana merealisasikan desain dalam bentuk gambar kerja menjadi sebuah karya melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan bahan, peralatan kerja dan teknik pengerjaan. Adapun penjelasan mengenai tahapan-tahapan tersebut antara lain:

a. Persiapan bahan

Bahan baku yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan papan kayu jati dan logam tembaga.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya relief adalah sebagai berikut:

1. Kayu jati sebagai bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya.
2. Logam tembaga sebagai elemen hias yang ditempelkan pada karya relief.
3. *HCL* digunakan untuk menghasilkan reaksi oksidasi berupa warna yang berbeda dari logam asalnya.
4. *SN* digunakan untuk memunculkan reaksi warna coklat pada logam tembaga.

5. Sirlak digunakan untuk bahan pembuat politur.
6. Spirtus digunakan untuk pelarut sirlak.
7. *Autosol* digunakan untuk mengkilapkan permukaan logam dengan cara digosok.
8. *Clear* digunakan untuk *finishing* akhir pada logam untuk menjaga agar logam tidak cepat keropos.

b. Peralatan kerja

Peralatan sangat berpengaruh dalam proses kekaryaannya. Alat bertujuan untuk membantu, meringankan, mengoptimalkan serta mempercepat suatu proses di dalam pengerjaan suatu karya. Peralatan yang digunakan di dalam pembuatan karya ini antara lain:

1. Pahat ukir kayu 1 set, pahat ini berfungsi dan membantu di dalam membuat motif ukiran pada kayu.
2. Pahat logam, pahat ini berfungsi dan membantu di dalam membuat motif tekstur pada plat logam.
3. Mesin *jigsaw*, alat ini membantu di dalam membuat bentuk papan kayu sesuai dengan gambar.
4. Ketam, alat ini digunakan untuk mengurangi atau meratakan, menghaluskan permukaan pada papan kayu.
5. Mesin bor tangan, alat ini digunakan untuk membuat lubang pada bagian sambungan.

6. Meteran, digunakan untuk menentukan ukuran panjang, lebar dan tinggi pada kayu dan logam.
7. Kuas, berfungsi untuk mengoleskan politur pada kayu.
8. Kain perca, berfungsi untuk memoles logam setelah dioles *autosol*.
9. Amplas, berguna untuk menghaluskan karya sebelum dilakukan proses *finishing*.
10. Palu (*ganden*), untuk memukul pahat selama pemahatan ornamen pada kayu.
11. Batu asah, berfungsi untuk mengasah atau mempertajam pahat.

c. Bahan penunjang

Selain menggunakan bahan dari kayu dan logam tersebut dalam pembuatan karya ini masih membutuhkan adanya bahan-bahan penunjang yang berfungsi melengkapi bahan yang sudah ada. Beberapa bahan-bahan penunjang tersebut membantu dalam proses pengerjaan karya ini. Adapun bahan penunjang yang dipergunakan antara lain:

1. Lem *epoxy*, berfungsi untuk merekatkan sambungan papan.
2. Lem *fox*, berfungsi untuk merekatkan gambar pada papan kayu.
3. *Drawing pen* berfungsi untuk menggambar desain karya.
4. Kertas mal (kalkir), sebagai pembentuk atau pengganti gambar asli untuk ditempelkan pada papan.

d. Teknik pengerjaan

Teknik yang digunakan dalam proses pengerjaan karya Tugas Akhir ini adalah teknik ukir kayu, teknik ukir logam dan teknik *mix media*.

1. Teknik ukir kayu

Teknik ukir merupakan teknik pembuatan relief yang lebih mengutamakan kepekaan rasa yang disalurkan melalui gerak motorik tangan. Teknik ukir biasanya menggunakan peralatan alat ukir berupa pahat serta alat pemukul pahat (*ganden*). Salah satu kelebihan teknik ukir dibandingkan dengan teknik lainya dalam pembuatan relief adalah terekspresikannya karakter pengukir. Hal ini secara logika dapat dipahami bahwa kekuatan pukulan serta metode pengukiran dari satu individu dengan individu lainnya akan berbeda. Ketelitian membuat detail obyek serta keterampilan tangan menimbulkan efek rasa yang sangat personal. Ketekunan selama proses pengerjaan ukiran juga mempengaruhi hasil akhir ukiran.

Proses pengukiran relief mempunyai beberapa tahapan, adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. *Nggethaki* atau *rancangan* yaitu memindahkan pola gambar pada permukaan kayu dengan cara dipahat mengikuti garis pola. Sedangkan untuk jenis ukiran *krawangan* tidak perlu di *rancap* namun dapat langsung dilubangi dengan bor pada bagian yang ingin dihilangkan kemudian dilakukan pelubangan dengan mesin *jigsaw*.
- b. *Ndasari* yaitu membuat dasaran ukiran yang disebut *lemahan*. Membuat ukiran secara sederhana atau memahat tinggi rendahnya motif secara global.

- c. Membentuk yaitu menyempurnakan ukiran yang masih global menjadi lebih halus baik untuk bagian yang cembung dan cekung.
- d. *Matut* yaitu membuat detail dan isian pola ukiran sehingga terbentuk bidang yang mempunyai volume dan luwes.
- e. *Ngalusi* yaitu menghaluskan bagian keseluruhan motif ukiran agar lebih halus dengan menggunakan amplas.



Gambar 38. Pemahatan karya relief
Foto : Prima Kharismawati, 2014

2. Teknik ukir logam

Pengerjaan logam tembaga pada karya ini menggunakan teknik ukir *rancangan* dan teknik ukir *wudulan*. Teknik ukir *rancangan* adalah teknik ukir logam dengan menjejakkan mata pahat sesuai garis gambar. Teknik ini digunakan sebagai awal mula mengukir dengan teknik *wudulan* sebagai pemindah garis gambar. Teknik ukir *wudulan* adalah teknik ukir logam melalui metode merendahkan bagian objek gambar. Hasil dari teknik *wudulan* adalah sisi negatif, sehingga hasil ukiran adalah bagian bawah permukaan yang diukir (terbalik). Bagian rendah yang diwudul

kemudian dibalik, maka jadilah sisi positif berupa objek gambar yang cembung.

Proses pengukiran pada logam menggunakan pahat logam dengan teknik ukir *rancangan*. Setelah dirancah kemudian dilakukan pemahatan dengan teknik ukir *wudulan*.



Gambar 39. Pemahatan logam tembaga
Foto : Prima Kharismawati, 2014

3. Teknik *mix media*

Teknik *mix media* atau *mix material* adalah teknik menggabungkan atau mencampurkan bahan yang berbeda menjadi satu dalam wujud sebuah karya. Bahan yang digunakan adalah kayu jati dan plat logam tembaga.



Gambar 40. Merekatkan logam tembaga pada kayu
Foto : Hari, 2014

Finishing pada logam tembaga menggunakan *HCL*, *SN* dan *autosol*. *HCL* atau Asam Klorida merupakan bahan kimia yang bersifat asam basa. *SN* (*tetra sulfur tetra nitrat*) merupakan bahan kimia yang bersifat asam, *SN* digunakan sebagai pewarnaan dalam tembaga, efek yang dihasilkan hitam maupun coklat. Adapun tahapan dalam *finishing* pada logam tembaga meliputi :

1. Pembersihan menggunakan larutan asam klorida atau *HCL*

Proses ini dilakukan dengan mencelupkan logam tembaga yang sudah di tekstur ke dalam ember yang berisi *HCL*.

2. Pencucian logam tembaga dengan menggunakan deterjen

Proses ini dilakukan dengan cara logam tembaga di cuci menggunakan air yang mengalir sambil dibersihkan menggunakan deterjen.

3. Pewarnaan Logam tembaga dengan menggunakan *SN*

Pewarnaan ini dilakukan dengan cara dengan mencelupkan logam ke dalam ember yang berisi *SN*, diamkan selama 5 menit kemudian dijemur di bawah sinar matahari untuk memunculkan warna.



Gambar 41. Pewarnaan logam tembaga
Foto : Prima Kharismawati, 2014

4. *Finishing* logam tembaga pada bagian-bagian tertentu dengan menggunakan *autosol*

Proses ini dilakukan untuk mengkilapkan permukaan logam dengan cara mengoleskan *autosol* pada kain secukupnya, kemudian gosokkan pada permukaan logam sampai benar-benar mengkilap.



Gambar 42. *Finishing* logam tembaga menggunakan *autosol*
Foto : Rama 2014

e. Metode *finishing*

Sebagai tahap penyempurnaan akhir dalam kekaryaannya ini maka dilakukan tahap *finishing*. Dimulai dengan menyemprotkan api pada permukaan karya menggunakan *burner* hingga permukaan karya berubah warna menjadi kehitaman. Selanjutnya dilakukan tahap pengamplasan pada bagian permukaan karya untuk menghilangkan bekas arang akibat dari pembakaran sampai halus, pengamplasan ini dilakukan dengan cara manual.

Finishing yang digunakan pada bagian kayu adalah politur. Politur merupakan salah satu jenis *finishing* yang populer untuk memberikan sentuhan akhir pada produk mebel kayu. Politur bukan sekedar melapisi dan mengkilapkan permukaan kayu, melainkan memperindah dan mempertajam pola serat kayu serta menjaga kestabilan kayu dari pengaruh cuaca. Cara memoleskan politur yang tepat juga mengurangi reaksi kayu terhadap suhu dan kelembaban. Bahan politur dibuat dari sirlak.



Gambar 43. Sirlak berbentuk kepingan
Foto : Andri I, 2014

Sirlak yang berwujud kepingan kemudian dicairkan menggunakan spirtus, kedua bahan ini dicampur dalam wadah dan diamkan kurang lebih satu hari. Spirtus pada umumnya berwarna biru, warna biru menandakan bahwa spirtus adalah golongan *ethyl alcohol*.



Gambar 44. Spirtus
Foto : Andri I, 2014

Campuran ini kemudian dioleskan menggunakan kuas atau kain pada permukaan karya yang dipolitur, memoleskannya secara berkala pada permukaan kayu hingga mendapatkan lapisan tipis pada permukaan kayu. Semakin banyak polesan akan membuat lapisan semakin tebal.



Gambar 45. Pembakaran karya
Foto : Coke, 2014



Gambar 46. Pemelituran pada karya
Foto : Hari, 2014

BAB IV

HASIL DAN ULASAN KARYA

Karya Tugas Akhir berjudul “Bentuk Gunung Wayang Kulit Gagrag Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief” berjumlah tujuh buah karya yang masing-masing memvisualisasikan tentang perubahan alam dan harapan manusia tentang keselarasan alam.

Adapun hasil dan ulasan karya yang telah dibuat adalah sebagai berikut:





Gambar 47. Karya 1

Judul : "Bayang-bayang Tradisi"
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

Karya yang berjudul Bayang-bayang Tradisi tersebut adalah karya kesatu dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm. Karya tersebut cenderung berwarna cerah dan *dof* dengan bentuk utama berupa pohon yang berada diatas bentuk gunung, sedangkan pada bayang-bayang atau bentuk logam yang berada dibelakangnya cenderung berwarna lebih gelap, namun mengkilap dengan polesan *autosol* pada tekstur yang berbentuk bulat-bulat.

Kalpataru adalah lambang pohon kehidupan, keharmonisan hubungan antara makhluk hidup dengan alam atau lingkungannya. Hubungan tersebut menciptakan

hubungan timbal balik untuk menghasilkan sistem yang menjamin kelangsungan hidup bersama, Akan tetapi jika terjadi pelanggaran dalam sistem tersebut terjadi ketimpangan yang akan membawa serentetan yang cenderung negatif dan berakhir pada ancaman terhadap jiwa manusia.

Triloka yang berarti tiga dunia, yaitu keberadaan dunia yang dalam pandangan masyarakat Jawa. Konsep ini diambil agar manusia dapat memahami bahwa nenek moyang sejak dulu telah mewariskan konsep tentang hidup selaras dengan alam. Bidang bentuk gunung yang berada dibelakang pohon *kalpataru*, merupakan gubahan bentuk gunung dengan motif yang berupa tekstur bulat-bulat. Perwujudan pohon ini sebagai simbol pengharapan tentang keseimbangan alam.

Karya ini diciptakan untuk menggambarkan bahwa kehidupan manusia dimulai dari tradisi yang menaunginya, hal ini dilambangkan dengan bentuk setengah gunung yang melambangkan tradisi, di atasnya terdapat pohon yang melambangkan kehidupan.



Gambar 48. Karya 2

Judul : “Eksploitasi”
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

Karya yang berjudul eksploitasi tersebut adalah karya kedua dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm.

Lingkungan alam seringkali menjadi korban atas usaha manusia dalam mencapai berbagai kenikmatan hidup. Manusia tidak segan-segan melakukan eksploitasi atau kekejaman terhadap alam untuk memenuhi kebutuhan primer mereka. melalui komoditas industri, akibat aktivitas tersebut sebenarnya berdampak

langsung, berawal dari aktivitas penebangan hutan atau *illegal logging* secara tidak terkendali untuk diambil kayunya, tanah yang diperkuat akar dari pohon-pohon yang ditebang di hutan tidak mampu lagi menahan jumlah air ketika musim hujan yang seharusnya tertahan di hutan tanpa kendali mulai mengisi sungai-sungai yang berakibat meluapnya debit air yang mengakibatkan bencana banjir.

Karya ini diciptakan dengan tujuan menggambarkan tentang perilaku manusia dan sekaligus mengingatkan akan bahaya dari pengeksploitasian yang tak terkendali yang dilakukan manusia terhadap alam.





Gambar 49. Karya 3

Judul : “*Trickle*”
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2 cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

Karya yang berjudul *trickle* atau meleleh tersebut adalah karya ketiga dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm.

Dua sisi yang berjalan saling berlawanan. Alam sebagai lingkungan yang menjamin keberlangsungan hidup makhluk, menunjukkan kemerosotan mutu yang semakin parah. Daya dukung alam terkikis oleh ulah manusia yang cenderung tanpa kendali, oleh sebab keinginan yang cenderung bersifat materi. Disisi lain buah

tangan manusia yang semakin maju, canggih dan beragam jumlahnya. Hasil karya yang tidak selalu berakhir pada manfaat saja, akan tetapi dampak yang ditimbulkan cenderung mengganggu dan mengancam kelangsungan hidup makhluk, khususnya manusia.

Bentuk gunung melambangkan tempat dimana makhluk hidup berada, dengan kehidupan yang selaras dan seimbang yang ditunjukkan dari ketegassan garis yang membingkainya, bentuk setengah gunung dan terdapat pohon yang menjadi penyeimbang dalam ekosistem kehidupan telah mengalami perkembangan yang menggerus kelangsungan ekosistem alam akibat terlalu banyak tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab.

Simbol lingkaran yang terbuat dari logam melambangkan mata, mata melambangkan sesuatu hal yang terlihat, hal ini menunjukkan ketidakpedulian manusia apa yang akan mengancam diri mereka yaitu yaitu rusaknya ekosistem tempat mereka hidup, kepentingan ini dipengaruhi banyak mulai dari faktor sosial, ekonomi maupun politik. Ketiga hal tersebut membawa dampak yang luas bagi kelangsungan hidup generasi dimasa depan. Ketidakpedulian manusia terhadap lingkungan berdampak semakin luasnya kerusakan alam.

Karya ini diciptakan untuk menggambarkan bagaimana dari lingkungan yang terkendali tergerus akibat alam yang tidak seimbang akibat hubungan manusia dengan alam yang kurang harmonis, yang berdampak pada hilangnya nilai-nilai terhadap kecintaan manusia akan terwujudnya kehidupan yang penuh dengan keseimbangan.



Gambar 50. Karya 4
Judul : “*Mega*”
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

Karya yang berjudul *mega* tersebut adalah karya kesatu dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm.

Mega melambangkan filosofi tentang kesuburan, karena *mega* menyimpan air yang dibutuhkan makhluk hidup yang berada di dunia. *Mega* yang membentuk gunung sebagai lambang keseimbangan alam dan bentuk air yang terbuat dari logam merupakan simbol harapan yang harus dijaga, manusia diahapkan untuk selalu menjaga hubungan antara manusia dengan alam, manusia dengan sesamanya

dan manusia dengan Tuhannya. Karya ini dipandang sebagai satu kesatuan yang memiliki keseimbangan dan harapan untuk diwariskan kepada generasi penerus sebagai cita-citayang luhur.





Gambar 51. Karya 5

Judul	: “Pemanasan Global”
Ukuran	: 80 cm x 50 cm x 2 cm
Media	: Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta	: Andri Irawan

Karya yang berjudul pemanasan global tersebut adalah karya kelima dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm. Karya ini cenderung berwarna gelap dan *dof* pada bagian motif api dan akar pohon, pada bagian logam berbentuk setengah lingkaran yang berada ditengah-tengah pohon cenderung berwarna gelap dengan menonjolkan tekstur bulat-bulat yang mengkilap dengan polesan *autosol*.

Pemanasan global disebabkan karena meningkatnya intensitas molekul gas yang mampu menyerap panas dalam atmosfer atau yang disebut gas rumah kaca. Hal

ini menyebabkan curah hujan secara global akan bertambah, hal tersebut sangat mengancam sistem pertanian.

Bidang segitiga yang terbentuk dari gambar-gambar kepala manusia menggambarkan hubungan antara manusia dengan tuhan, manusia dengan sesamanya, manusia dengan alam lingkungannya. Hubungan ini terbentuk dan merupakan kesatuan yang tak terpisahkan. Gambar api merupakan gambaran tentang kerusakan alam yang terjadi karena efek dari pemanasan global. Api menyimbolkan panas, yang identik dengan kerusakan, keberlangsungan hidup manusia tengah terancam ketika manusia tidak mampu mengendalikan nafsu-nafsunya. Hal ini digambarkan dengan kepala manusia yang berada di dalam api, yang membelah pohon menjadi dua bagian dan membakarnya. Akibatnya tanah yang menjadi retak-retak dan kering.

Karya ini diciptakan untuk menggambarkan hubungan manusia dengan alam yang kurang harmonis yang berakibat dampak pemanasan global yang terjadi. Sikap tamak manusia telah memberi keleluasaan untuk mengeksploitasi sumber daya alam secara tidak bertanggung jawab. Bentuk api secara utuh terbentuk diatas lingkaran tidak penuh merupakan gambaran tentang perilaku manusia yang menyimpang. Penyimpangan ini mengakibatkan terjadinya perubahan kondisi alam salah satunya yaitu pemanasan global. Pemanasan global terjadi karena aktivitas penggunaan bahan bakar fosil sebagai sumber energi utama Dengan meningkatnya aktivitas hidup manusia maka efek pemanasan global semakin meningkat.



Gambar 52. Karya 6

Judul : “Polusi”
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2 cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

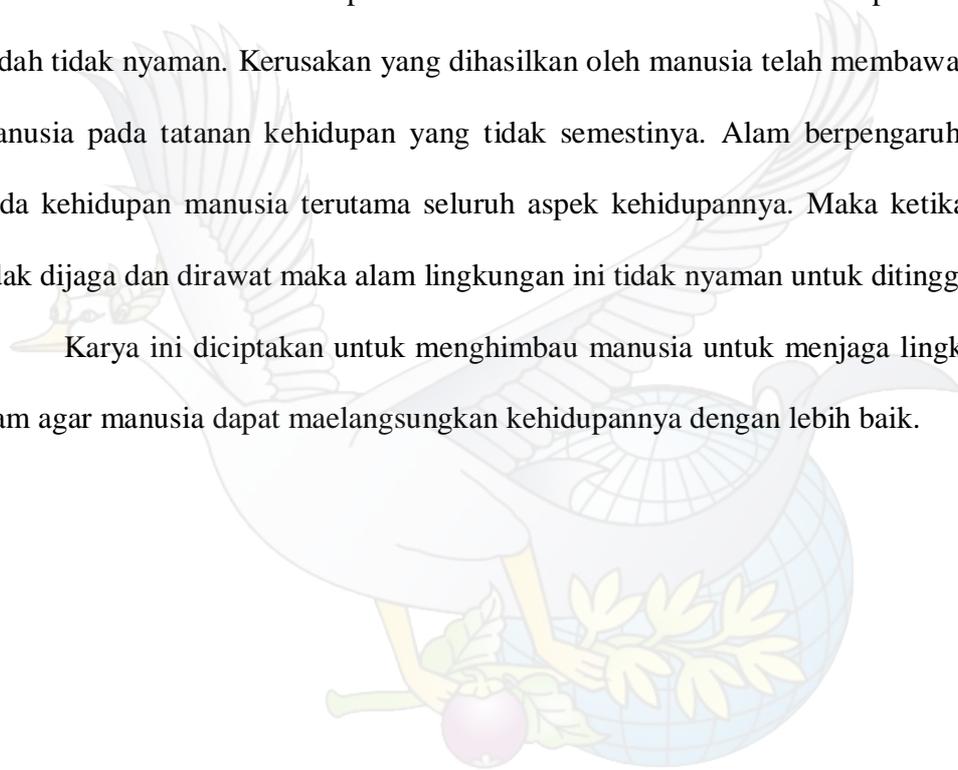
Karya yang berjudul polusi tersebut adalah karya keenam dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm. karya ini cenderung berwarna gelap dan *dof*, pada bagian logam cenderung berwarna mengkilap pada tekstur bulat-bulat karena efek dari pemberian *autosol*.

Keberadaan lingkungan yang alami, asri dan penuh kedamaian lambat laun mulai terkikis oleh campur tangan manusia yang tidak bertanggung jawab yang

cenderung merusak, karena tidak dibarengi dengan usaha untuk menjaga keseimbangan ekosistem didalamnya. Berbagai siklus alam yang teratur seimbang, yang menjamin kelangsungan hidup makhluk mulai berubah. Polusi yang seharusnya bisa dikurangi, ternyata semakin hari semakin parah, dengan semakin sedikitnya daya dukung lingkungan dan semakin meningkatnya aktivitas manusia yang menghasilkan polusi.

Ketidakselarasan hidup manusia karena keberadaan alam tempat hidupnya sudah tidak nyaman. Kerusakan yang dihasilkan oleh manusia telah membawa takdir manusia pada tatanan kehidupan yang tidak semestinya. Alam berpengaruh besar pada kehidupan manusia terutama seluruh aspek kehidupannya. Maka ketika alam tidak dijaga dan dirawat maka alam lingkungan ini tidak nyaman untuk ditinggali.

Karya ini diciptakan untuk menghimbau manusia untuk menjaga lingkungan alam agar manusia dapat maelangsungkan kehidupannya dengan lebih baik.





Gambar 53. Karya 7

Judul : "Kota-Kota"
Ukuran : 80 cm x 50 cm x 2 cm
Media : Kayu Jati dan Plat Logam Tembaga
Pencipta : Andri Irawan

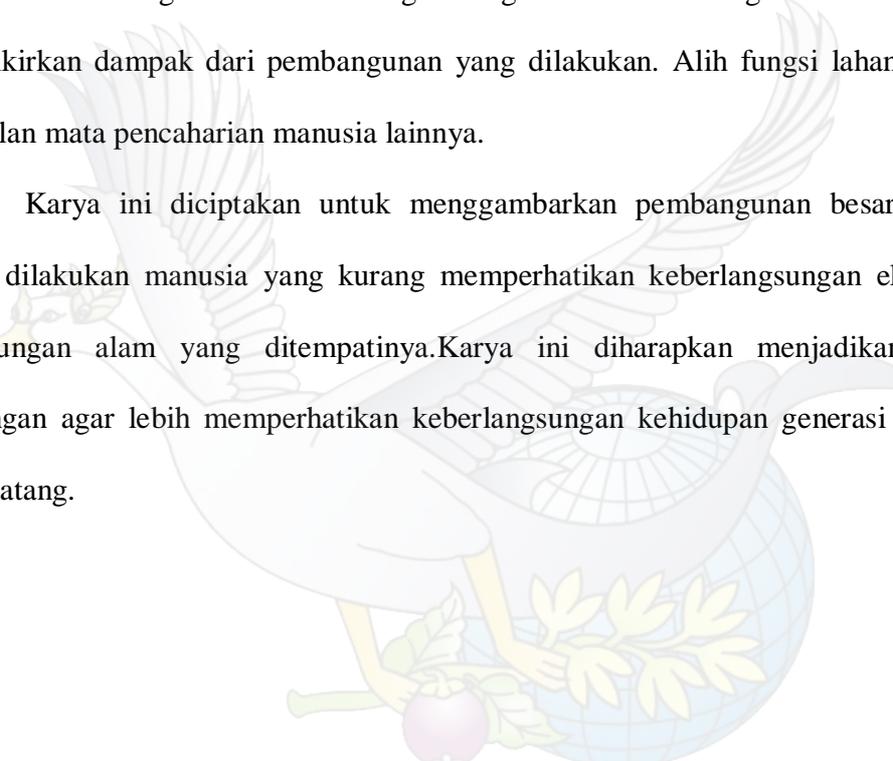
Karya yang berjudul kota-kota tersebut adalah karya terakhir atau ketujuh dari tujuh karya yang saling berangkai. Teknik yang digunakan adalah ukir kayu dan ukir logam, yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk. Karya ini berukuran panjang 80 cm, lebar 50 cm dan tebal 2 cm.

Gambar gedung menggambarkan peradapan manusia, perkembangan peradapan manusia dimaknai dengan meningkatkan kondisi sosial mereka. Semua berawal dari aktivitas ekonomi yang dibangunnya, kota merupakan perwujudan keberhasilan manusia dalam membangun peradabannya. Di kota segalasisem hidup manusia dibangun mulai dari ekonomi, politik dan budaya serta sisten nilai yang dianutnya. Kota diartikan sebagai suatu peradaban yang positif karena membuat

manusia menjadi makhluk yang unggul yaitu munculnya ilmu pengetahuan, tetapi disisi lain dampak yang dihasilkan dengan pertumbuhan kota yaitu munculnya kerusakan alam akibat aktivitas manusia dalam membangun kotanya.

Pembangunan manusia yang terus berlanjut digambarkan dengan bentuk segitiga yang berada dipangkal tumbuhnya kota-kota. Kota memiliki perkembangan dan permasalahan yang paling kompleks diantara simbol peradapan lainnya. Manusia hanya berfikir bagaimana cara mengembangkan dan membangun kota tapi tidak memikirkan dampak dari pembangunan yang dilakukan. Alih fungsi lahan banyak menelan mata pencaharian manusia lainnya.

Karya ini diciptakan untuk menggambarkan pembangunan besar-besaran yang dilakukan manusia yang kurang memperhatikan keberlangsungan ekosistem lingkungan alam yang ditempatinya. Karya ini diharapkan menjadikan bahan renungan agar lebih memperhatikan keberlangsungan kehidupan generasi di masa mendatang.



BAB V

KALKULASI BIAYA

Adapun rincian biaya keseluruhan karya yang dikeluarkan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir dengan judul “Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief”, adalah sebagai berikut:

A. Biaya Bahan Baku

No	Nama Barang	Ukuran	Jumlah	Harga
1.	Kayu jati	80x10x2cm	35 papan	Rp.420.000,-
2.	Papan kayu jati	80x10x2cm	1 papan	Rp. 12.000,-
2.	Logam tembaga	60x30x0,05cm	1 lembar	Rp.110.000,-
3.	Lem <i>epoxy</i> cap Bintang	1 kg	1	Rp.100.000,-
4.	Lem <i>fox</i> kayu	1 kg	1	Rp.15.000,-
5.	Kertas manila	A1	7 lembar	Rp.7.000,-
6.	Kertas kalkir	A1	7 lembar	Rp.3.500,-
	JUMLAH:			Rp.705.500.00

Tabel 1. Biaya Bahan Baku

B. Biaya Bahan *Finishing*

No	Nama Barang	Jumlah	Harga
1.	<i>Shellac</i>	1 ons	Rp.25.000,-
2.	Spirtus	250 ml	Rp.10.000,-
3.	<i>HCL</i> (asam klorida)	1 liter	Rp.13.000,-
4.	<i>SN</i> (<i>sulfur nitrat</i>)	1 ons	Rp.2000,-
5.	<i>Autosol</i> (<i>metal polish</i>)	15 gram	Rp.10.000,-
6.	<i>Pylox Clear</i>	300 cc	Rp.23.000,-
7.	Amplas 80	2 lembar	Rp.4.000,-

8.	Amplas 250	2 lembar	Rp.4.000,-
9.	Amplas 800	2 lembar	Rp.4.000,-
10.	Kuas <i>wanly</i> 1,5	1 buah	Rp.3.000,-
	JUMLAH:		Rp.88.000.00

Tabel 2. Biaya Bahan *Finishing*

C. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya Tugas Akhir

No	Jenis Kebutuhan	Jumlah Biaya
1.	Biaya Bahan Baku	Rp.705.500.00
2.	Biaya Tukang untuk penyambungan dan penjigsawan Kayu	Rp.140.000.00
3.	Biaya Bahan <i>Finishing</i>	Rp.88.000.00
4.	Lain-lain	Rp.177.000.00
	JUMLAH:	Rp.1.110.500.00

Tabel 3.Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya Tugas Akhir

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kemampuan dalam menciptakan karya seni pada diri manusia untuk mencari nilai-nilai dalam menuangkan pengalamannya, objek yang digunakan sebagai dasar penciptaan seni bermacam-macam, diantaranya memanfaatkan keindahan alam, keindahan bentuk hewan, manusia ataupun bentuk kesenian masa lampau yang beraneka ragam dan dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan sebuah karya. Salah satu yang menjadi perhatian kemudian dikembangkan menurut imajinasi yang dimiliki dan diharapkan mampu melahirkan karya-karya yang kreatif inovatif yang bersumber dari seni tradisi.

Gunungan merupakan salah satu ragam hias tradisional yang umumnya dipakai dalam pementasan pewayangan, gunungan terbuat dari kulit binatang. Namun dengan berkembangnya pemikiran serta ide-ide kreatif, mengaplikasikan bentuk gunungan sebagai sumber penciptaan karya dengan media kayu jati dan plat logam tembaga serta teknik pengerjaan yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa gunungan tidak hanya dapat diaplikasikan pada kulit binatang saja namun juga dapat dijadikan sebuah inspirasi atau sumber ide penciptaan sebuah karya yang lain, dengan memadukan kayu jati dan plat logam tembaga.

Pengembangan yang dilakukan penulis untuk Tugas Akhir ini lebih menekankan untuk mengeksplorasi media kayu dan logam untuk menciptakan karya kreatif. Karya kreatif dengan media campuran diharapkan

akan memberikan sebuah nilai estetika. Pembuatan karya Tugas Akhir ini mengambil mengambil tema Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa *Gagrag* Surakarta sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief. Ragam hias yang digunakan merupakan gubahan motif hias gunung dengan muatan bentuk gedung, pohon, awan, bidang-bidang yang memiliki simbol tentang perilaku kehidupan religi masyarakat yang mencerminkan perubahan alam dan harapan manusia tentang keselarasan alam. Bentuk gunung dipilih sebagai sumber inspirasi penciptaan bentuk relief. Pembuatan karya relief ini mengambil dari bentuk dasar gunung yang memiliki segi tujuh dan menyerupai daun. Pengubahan bentuk gunung wayang kulit purwa dapat melahirkan karya seni yang bersifat aktual atau terbaru. Karya relief ini difungsikan sebagai elemen estetis ruang tamu.

B. Saran

Institut Seni Indonesia Surakarta merupakan institut seni yang bergerak dibidang pendidikan kesenian dengan berbasis seni tradisi. Program studi S1 Kriya Seni merupakan bagian dari salah satu program studi yang berada dalam jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Program studi S1 Kriya Seni mempunyai tujuan menciptakan kriyawan yang handal dapat memahami seluk beluk kriya serta mampu bereksperimen, kreatif dan inovatif.

Perkembangan kriya sekarang sudah semakin luas untuk memperkaya dunia kriya dimasa depan. Minimnya peralatan serta penggunaan alat yang tersedia di studio dapat menghambat jalannya perkuliahan praktek dalam studio. Diharapkan

untuk menambah kembali penyediaan peralatan agar perkuliahan tetap berjalan lancar. Selain itu, penerapan kedisiplinan di dalam segala hal harus lebih diperhatikan. Kebebasan berekspresi memang perlu tapi tidak lantas menjadi sebuah alasan untuk tidak memperhatikan sebuah kedisiplinan.



DAFTAR PUSTAKA

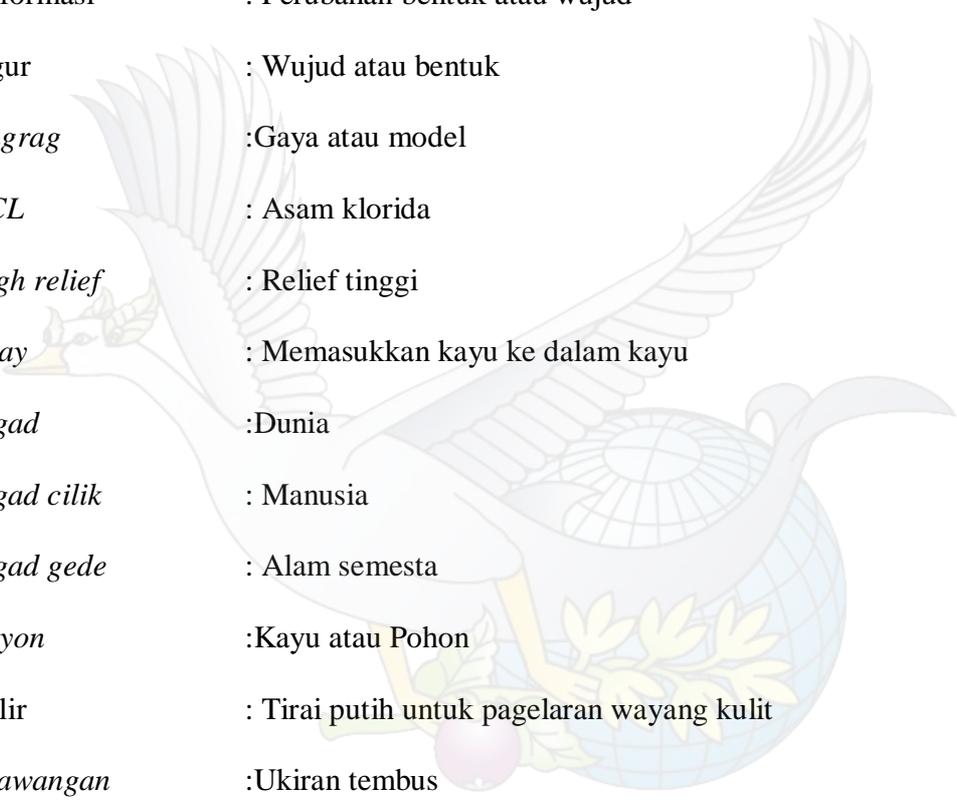
- Ahmadi, Agus. “Gunungan”. *Tesis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004.
- Dharsono, Sony Kartika. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Guntur. *Teba Kriya*. Surakarta: Artha-28, 2001.
- Gustami, SP. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: PRASISTA, 2007.
- Gustami, SP. *Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: ASRI, 1999.
- Harsrinuksmo, Bambang, H. Sholichin, dkk. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid II*. Jakarta: Seno Wangi, 1999.
- Hizair. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: TAMER, 2013.
- Holt, Claire. “Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia”. Terjemahan dari *Art in Indonesia: Continuities and change*. Pengantar dan alih bahasa R.M Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000.
- Mulyono, Sri. *Wayang*. Jakarta: Gunung Agung, 1982.
- Purwoko, Agus. *Gunungan Nilai-nilai Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sachari, Agus. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali, 1986.
- Sujamto. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahara Prize, 1992.
- Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Intitut Teknik Bandung, 2000.

Soetarno.“Gunungan”.*Ensiklopedi wayang*.Semarang: Dahara Prize,1994.

Zainuddin, ImamBuchori.“Kriya Tradisi dalam Wacana Pendidikan Tinggi Menghadapi Budaya Global”, dalam seminar 29 September 1999.STSI Surakarta.



GLOSARIUM



<i>Abstrak</i>	: Ringkasan atau inti sari dari tulisan
<i>Caping</i>	: Topi yang berbentuk kerucut terbuat dari bambu
<i>Cengkok</i>	: Logat bahasa
<i>Deformasi</i>	: Perubahan bentuk atau wujud
<i>Figur</i>	: Wujud atau bentuk
<i>Gagrag</i>	:Gaya atau model
<i>HCL</i>	: Asam klorida
<i>High relief</i>	: Relief tinggi
<i>Inlay</i>	: Memasukkan kayu ke dalam kayu
<i>Jagad</i>	:Dunia
<i>Jagad cilik</i>	: Manusia
<i>Jagad gede</i>	: Alam semesta
<i>Kayon</i>	:Kayu atau Pohon
<i>Kelir</i>	: Tirai putih untuk pagelaran wayang kulit
<i>Krawangan</i>	:Ukiran tembus
<i>Lambang</i>	: Sesuatu yang mengandung makna tertentu
<i>Langgam</i>	: Bentuk irama
<i>Lanang</i>	: Laki-laki
<i>Lemahan</i>	:Dasar
<i>Low relief</i>	: Relief rendah
<i>Matut</i>	: Membuat detail dan isian pola

Mitos	: Cerita jaman dahulu yang dipercaya secara turun-temurun
<i>Middle relief</i>	: Relief sedang
<i>Ndasari</i>	: Membuat dasaran ukiran
<i>Ngalusi</i>	: Menghaluskan bagian ukiran
<i>Nggethaki</i>	: Memindahkan gambar mengikuti garis pola
Orientasi	: Peninjauan untuk menentukan sikap yang tepat dan benar
Orisinal	: Asli
Purwa	: Permulaan, awal, dahulu
<i>Purus</i>	: Pasak yang terbuat dari bambu
<i>Rancangan</i>	: Memindahkan gambar mengikuti garis pola
Relief	: Pahatan pada permukaan yang semula datar sehingga tampak ada perbedaan
<i>SN</i>	: <i>Sulfur nitrat</i>
Stilasi	: Merubah bentuk dengan cara digayakan
<i>Stilye</i>	: Gaya
Transformasi	: Perubahan rupa atau bentuk
<i>Wadhon</i>	: Perempuan
<i>Wudulan</i>	: Merendahkan bagian objek gambar