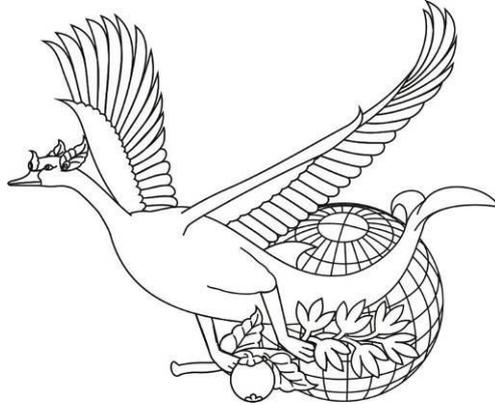


LAPORAN TAHUN TERAKHIR  
**HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK  
DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH  
SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI  
KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR**

**Tahun ke-2 dari rencana 2 tahun**

**PENULIS**

**Ketua : Drs. Effy Indratmo NS., MSn**

**NIDN: 0011025608**

**Anggota : Amir Gozali, M.Sn**

**NIDN: 0021067404**

**INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
Oktober 2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK  
DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI  
SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI  
INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN  
KARANGANYAR

**Peneliti/Pelaksana**  
Nama Lengkap : Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta  
NIDN : 0011025608  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Program Studi : Seni Rupa Murni  
Nomor HP : 08812991114  
Alamat surel (e-mail) : indratmoeffy@yahoo.com

**Anggota (1)**  
Nama Lengkap : AMIR GOZALI M.Sn.  
NIDN : 0021067404  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta  
Institusi Mitra (jika ada) : -  
Nama Institusi Mitra : -  
Alamat : -  
Penanggung Jawab : -  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 150.000.000,00

Mengetahui,  
Dekan FSRD ISI Surakarta



(Rarang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.)  
NIP/NIK 197111102003121001

Surakarta, 31 - 10 - 2016  
Ketua,



(Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.)  
NIP/NIK 195602111986031004

Ketua



Dr. RM. Pramutomo., M.Hum  
NIP.196810121995021001

## RINGKASAN

Penelitian Hibah Bersaing yang mengambil judul *Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kabupaten Karanganyar, tahun ke-2* ini bertujuan membuat variasi *prototype* cinderamata, selain dalam bentuk relief yang sudah dibuat pada penelitian tahun pertama yang memiliki muatan lokal Candi Suku.

Penelitian tahun ke-2 ini adalah lanjutan dari penelitian pertama yang didasarkan atas perlunya dibuat variasi cinderamata yang berkualitas, mengingat dari data lapangan kualitas dan kuantitas cinderamatanya masih belum tergarap dengan maksimal apalagi dalam bentuk cinderamata yang bersifat monumental. Pada penelitian tahun ke-2 ini akan dibuat replika pada bagian bangunan Candi Suku yang berupa replika gapura I, yang bisa mewakili ciri khas Candi Suku.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya cinderamata, meningkatkan ketrampilan, dan edukasi terhadap para pelaku kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development*. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (mengimplementasikan kearifan Candi Suku menjadi rancangan bentuk cinderamata), pembangunan (membuat model, mencetak, menuang, dan memproduksi), uji coba kualitas cinderamata dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi.

Pada penelitian ini telah dihasilkan model cinderamata dalam bentuk replika gapura/gerbang I dari Candi Suku dengan teknik reproduksi menggunakan medium resin. Pemilihan konsep gapura ini untuk dijadikan objek cinderamata didasarkan atas mitos dari masyarakat sekitar candi, keunikan bentuknya, dan karakter yang merepresentasikan Candi Suku begitu kuat dan menarik.

Kata kunci: Cinderamata etnik, kearifan lokal, candi Suku, dan industri kreatif

## PRAKATA

Dengan Memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya, laporan penelitian dengan judul *Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kabupaten Karanganyar*, tahun ke-2 ini dapat diselesaikan.

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab dan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk pengembangan keilmuan baik di kampus maupun masyarakat. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan menjawab permasalahan dari masyarakat sekitar Candi Suku yang belum bisa mengembangkan potensi dari keberadaan destinasi wisata Candi Suku, terutama yang terkait dengan cinderamata. Selain itu sebagai upaya revitalisasi kearifan lokal yang bertujuan untuk mempertegas identitas dan mewariskan budaya bangsa pada generasi penerus, sekaligus mendukung industri wisata sebagai salah satu penyumbang devisa negara.

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, kepada: Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Ketua dan staf LPPMPP, Dekan FSRD ISI Surakarta dan semua pihak atas kerjasama dan dukungannya sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
RINGKASAN.....	v
PRAKATA.....	vi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Urgensi Penelitian.....	3
C. Masalah Penelitian.....	3
D. Target Luaran.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian Kearifan Lokal.....	5
B. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Sukuh.....	5
C. Cinderamata Etnik.....	7
D. Konsep Replika Cinderamata.....	8
D. Penelitian Terdahulu.....	8
BAB 3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
BAB 4. METODE PENELITIAN.....	11
Pendekatan Penelitian.....	11
A. Tahap Studi Pendahuluan.....	11
B. Tahap Perencanaan.....	11
C. Tahap Pembangunan.....	12
D. Tahap Uji Coba.....	12
E. Tahap Diseminasi.....	12
BAB 5. PERANCANGAN REPLIKA CINDERAMATA CANDI SUKUH... ..	13
A. Studi Pendahuluan.....	13
B. Perencanaan.....	13
C. Pembangunan.....	15
1. Perancangan.....	15

2. Pembuatan Model.....	18
3. Pembuatan Master Cetakan Cinderamata.....	19
4. Produksi Cinderamata.....	20
5. Hasil Reproduksi dan Pengecatan .....	21
6. Pemasangan Pedestal dan Label.....	22
7. Finishing.....	23
<b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>25</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>27</b>
Lampiran 1. Foto observasi di Candi Suku.....	27
Lampiran 2. Borang Capaian .....	29
Lampiran 3. Biodata Ketua Peneliti dan Anggota.....	32
Lampiran 2. Form Pendaftaran HKI.....	37
Lampiran 5. Replika Cinderamata Gerbang I Candi Suku.....	40
Lampiran 4. Laporan Penggunaan Anggaran.....	41
Lampiran 3. Draft Jurnal.....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Salah satu replika Candi Suku yang dihasilkan dari penelitian tahun I yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1.....	3
Gambar 2.	Bagan metode pengembangan variasi model cinderamata.	12
Gambar 3.	Observasi data di Candi Suku pada April 2016.....	13
Gambar 4.	Brainstorming dari beberapa alternatif yang akan dijadikan cinderamata.....	14
Gambar 5.	Detail dari setiap bagian Gapura I yang menarik untuk dijadikan cinderamata.....	15
Gambar 6.	Rancangan Cinderamata Replika Gerbang I Candi Suku.	16
Gambar 7.	Rancangan Cinderamata tampak depan.....	16
Gambar 8.	Rancangan Cinderamata tampak belakang.....	17
Gambar 9.	Rancangan Cinderamata tampak samping kanan.....	17
Gambar 10.	Rancangan Cinderamata tampak samping kiri.....	17
Gambar 11.	Hasil modeling dengan medium tanah liat, tampak perspektif dan samping.....	18
Gambar 12.	Hasil modeling dengan medium tanah liat, tampak depan dan belakang.....	19
Gambar 13.	Pencetakan model menggunakan medium <i>silicone rubber</i> .....	20
Gambar 14.	Proses pengecoran cinderamata dengan medium resin...	21
Gambar 15.	Hasil cinderamata yang direproduksi dan diwarna.....	22
Gambar 16.	Cinderamata dalam bentuk Replika Gerbang I Candi Suku yang sudah dipasang pedestal dan label.....	23
Gambar 17.	Cinderamata tampak belakang.....	23
Gambar 18.	Model Cinderamata tampak perspektif, yang sudah selesai dan siap untuk disajikan.....	24

## BAB 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kabupaten Karanganyar terletak di bagian timur propinsi Jawa Tengah dan berbatasan dengan propinsi Jawa Timur yang terletak di lereng Gunung Lawu, mempunyai asset wisata yang cukup potensial dengan berbagai variasi pilihan objek wisata. Objek wisata tersebut memiliki dua aspek yang menarik yaitu *man-made resources* dan *natural-resources*. Artinya bahwa Kabupaten tersebut merupakan salah satu kawasan pusat dari perkembangan kepariwisataan propinsi Jawa Tengah yang memiliki beragam potensi wisata baik wisata alam, budaya, maupun wisata buatan. Salah satunya adalah Candi Sukuh sebagai destinasi wisata budaya memiliki peran yang penting bagi daerah, tidak hanya sekedar warisan budaya tetapi jika dikelola dengan baik akan memberikan dampak yang positif khususnya dalam bidang ekonomi, menyangkut penerimaan devisa negara, penyerapan tenaga kerja, dan penciptaan lapangan usaha baru serta dapat mendorong pemerataan dan pertumbuhan ekonomi. Dengan melakukan identifikasi, pengelolaan yang baik, dan terpadu dari potensi wisata yang ada diharapkan mampu mendorong perkembangan pariwisata dan ekonomi masyarakatnya.

Sebagai upaya revitalisasi kearifan lokal yang bertujuan untuk mempertegas identitas dan mewariskan budaya bangsa ke generasi penerus, sekaligus mendukung industri wisata sebagai salah satu penyumbang devisa negara, maka pada penelitian pertama telah dihasilkan cinderamata dalam bentuk 7 replika relief yang dianggap bisa mewakili keberadaan Candi Sukuh. Replika relief tersebut yang terdiri dari 1 buah replika relief yang menggambarkan sang empu dalam membuat wesi aji, 1 replika relief yang dijadikan latar belakang pada papan nama candi, dan 5 replika relief yang merepresentasikan Cerita Kidung Sudamala, berupa fragmen batu yang melukiskan cerita Sudamala (Sadewa). Pemilihan ini didasarkan atas dasar ajaran cerita yang terkandung dalam cerita tersebut yang memiliki makna “pembebasan”, dalam budaya Jawa lebih dikenal dengan ruwatan yang berarti membebaskan/membersihkan dari hal-hal yang buruk.



Gambar 1. Salah satu replika relief dari tujuh replika relief Candi Sukuh yang dihasilkan dari penelitian tahun I, yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1.

Foto: Amir, 2015

Secara tehnik pembuatan replika ini dibuat dengan tehnik cetak berbahan resin, dibuat semirip mungkin dengan karakter dan warna batu aslinya, mengingat dari hasil survey di lapangan belum ada cinderamata yang representatif dan bersifat monumental yang bisa mewakili keberadaan Candi Sukuh sebagai destinasi wisata yang menarik dan mempunyai potensi untuk bisa dikembangkan.

Candi Sukuh sebagai destinasi wisata memiliki daya tarik yang luar biasa. Hal ini memenuhi prinsip-prinsip daya tarik wisata seperti yang diungkapkan Bagyono (2007), yaitu:

1. *Something to see* (ada yang dilihat)
2. *Something to do* (ada yang dikerjakan)
3. *Something to buy* (ada yang dibeli/*souvenir*)

Namun demikian pada poin ke tiga *something to buy* (ada yang dibeli/*souvenir*), yaitu berupa cinderamata yang terdapat pada candi tersebut belum terpenuhi secara maksimal, dari hasil observasi pada Januari, 2016 di sekitar candi belum ada perubahan yang signifikan dari survey yang telah dilakukan dibandingkan satu tahun sebelumnya, pedagangnya masih sama dan barang dagangannya juga belum berubah baik jenis maupun variasinya, terutama cinderamata. Hal ini menunjukkan perkembangan yang lambat dan bahkan

cenderung stagnan. Cenderamata yang dijual hanya berupa kaos, mug, dan gantungan kunci, dengan kualitas yang biasa saja (Observasi, Januari dan Juli 2016). Untuk itu pada penelitian tahun ke-2 masih perlu dilakukan pengembangan variasi cenderamata yang representatif dan bersifat monumental yang bisa mewakili nilai-nilai lokal Candi Suku.

Bagi wisatawan yang pernah mengunjungi Candi Suku, cenderamata merupakan benda yang sangat dibutuhkan, selain sebagai buah tangan keberadaannya berperan sebagai pengingat terhadap kunjungan tersebut termasuk segala yang pernah dilihatnya. Cenderamata juga dapat berfungsi sebagai kenang-kenangan seseorang untuk menceritakan tentang keberadaan Candi Suku terhadap orang lain. Jika tanpa cerita dari orang yang membawanya, seharusnya visual cenderamata juga menarik terhadap orang yang mengamatinya. Maka terkait dengan penelitian tersebut pada tahun ke dua ini perlu kiranya dibuat variasi replika pada bagian bangunan yang lain dari Candi Suku, yang berfungsi sebagai souvenir yang khas Candi Suku dan sekaligus pengayaan cenderamata baik dari kuantitas maupun kualitasnya. Selain itu menjawab permasalahan dari masyarakat sekitar Candi Suku yang belum bisa mengembangkan potensi dari keberadaan destinasi wisata Candi Suku, terutama yang terkait dengan cenderamata.

## **B. Urgensi Penelitian**

Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan daya tarik destinasi wisata Candi Suku, ketrampilan, dan edukasi terhadap para pelaku kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

## **C. Masalah Penelitian**

Candi Suku merupakan warisan kekayaan budaya bangsa yang sarat terhadap filosofi kehidupan manusia. Meskipun demikian rupanya Candi Suku kurang dikenal masyarakat Indonesia secara umum. Salah satu penyebabnya adalah tidak berkembangnya cenderamata di sekitar lokasi candi, padahal

cinderamata seharusnya memegang peranan penting sebagai bagian alat publikasi untuk mempromosikan keberadaan candi itu sendiri.

Oleh karena itu penting dilakukan upaya mengembangkan cinderamata dengan muatan lokal yang dimiliki Candi Suku sebagai bagian upaya optimalisasi destinasi wisata dan potensi kreatif di Kabupaten Karanganyar. Penelitian tahun kedua ini, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengembangkan variasi model cinderamata yang menarik yang dapat memberikan citra dan nilai dari Candi Suku sendiri sebagai destinasi wisata dengan memanfaatkan potensi kearifan lokal baik dari objeknya maupun pelakunya.

#### **D. Target Luaran**

1. Variasi cinderamata dengan muatan kearifan lokal, dalam wujud replika dari beberapa bagian candi yang mewakili atau yang sangat khas dari Candi Suku, berupa Gapura Candi I, yang memiliki karakter dan bentuk yang khas dan berbeda dari candi-candi yang lain di Jawa.
2. Pendaftaran HKI berupa *Prototype* cinderamata dalam bentuk Replika Gapura I Candi Suku.
3. Karya Ilmiah yang dapat dimuat pada Jurnal Nasional terakreditasi.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **E. Pengertian Kearifan Lokal**

Secara etimologi, kearifan (*wisdom*) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, objek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansi merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat.

Ridwan (2007) memaparkan: Kearifan atau sering disebut local wisdom dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Mengutip pernyataan Keraf (2010) yang dimaksud dengan kearifan tradisional di sini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Jadi kearifan ini bukan hanya menyangkut pengetahuan dan pemahaman masyarakat adat tentang manusia dan bagaimana relasi yang baik di antara manusia, melainkan juga menyangkut pengetahuan, pemahaman dan adat kebiasaan tentang manusia, alam dan bagaimana relasi di antara semua penghuni komunitas ekologis ini harus dibangun. Seluruh kearifan tradisional ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lain yang sekaligus membentuk pola perilaku manusia sehari-hari

### **B. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Suku**

Candi Suku yang berlatarbelakang agama Hindu diperkirakan didirikan pada akhir abad ke-15 M. Candi Suku merupakan candi dengan bentuk bangunan teras berundak. Bentuk semacam itu mirip dengan bangunan punden berundak yang merupakan khas bangunan suci pada masa pra-Hindu. Ciri khas bangunan

suci dari masa pra-Hindu adalah tempat yang paling suci terletak di bagian paling tinggi dan paling belakang.

Menurut dugaan para ahli, Candi Suku dibangun untuk tujuan pengruwatan, yaitu menangkal atau melepaskan kekuatan buruk yang mempengaruhi kehidupan seseorang akibat ciri-ciri tertentu yang dimilikinya. Dugaan tersebut didasarkan pada relief-relief yang memuat cerita-cerita pengruwatan, seperti Sudamala dan Garudheya, dan pada arca kura-kura dan garuda yang terdapat di Candi Suku.

Kompleks Candi Suku menempati area seluas kurang lebih 5.500 m<sup>2</sup>, terdiri dari tiga teras bersusun. Sepintas lalu candi ini terlihat seperti bangunan pemujaan Suku Maya di Mexico. Gerbang utama, gerbang lain menuju ke setiap teras dan bangunan utama menghadap ke barat, berbeda dengan candi-candi di Jawa tengah yang umumnya menghadap ke timur. Ketiga teras tersebut terbelah di tengahnya oleh batu yang ditata membentuk jalan menuju ke gerbang teras berikutnya.

Di ruang dalam gapura pertama, terhampar di lantai terdapat pahatan yang menggambarkan phallus dan vagina dalam bentuk yang nyata yang bersentuhan satu sama lain. Pahatan tersebut merupakan penggambaran bersatunya lingga (kelamin perempuan) dan yoni (kelamin laki-laki) yang merupakan lambang kesuburan. Belakang ini lorong yang terdapat simbol lingga-yoni tersebut diberi pagar karena dikhawatirkan apabila sering dilalui dan diinjak berkali-kali pahatannya akan mengalami aus dan hilang, sehingga untuk menuju ke teras pertama, pengunjung dialihkan untuk menggunakan tangga di sisi gapura. Menurut sumber yang menginformasikan cerita bahwa pahatan tersebut berfungsi sebagai 'suwuk' (mantra atau obat) untuk 'ngruwat' (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati bagi mereka yang melewatinya. Itulah sebabnya relief tersebut dipahatkan di lantai pintu masuk, sehingga orang yang masuk ke tempat suci ini akan melangkahinya. Dengan demikian segala kekotoran yang melekat di tubuhnya akan sirna.

Di bagian selatan pelataran teras ketiga ini terdapat panel-panel batu yang ditata berjajar. Panel-panel batu segi empat panjang berukuran besar ini memuat relief dengan tema cerita yang diambil dari Kidung Sudamala. Cerita Sudamala

mengisahkan tentang Sadhewa, salah satu dari satria kembar di antara kelima satria Pandawa, yang berhasil meruwat (menghilangkan kutukan) dalam diri Dewi Uma, istri Bathara Guru. Dewi Uma dikutuk oleh suaminya karena tidak dapat menahan kemarahannya terhadap suaminya yang minta untuk dilayani pada saat yang menurutnya kurang layak. Karena menunjukkan kemarahan yang meluap-luap, Sang Dewi dikutuk dan berubah wujud menjadi seorang raksasa bernama Bathari Durga. Bathari Durga yang menyamar sebagai Dewi Kunthi, ibu para Pandawa, mendatangi Sadewa dan meminta satria itu untuk meruwat dirinya. Kisah tersebut dituangkan dalam lima panel relief (candi.pnri.go.id).

### C. Cenderamata Etnik

Dalam Bahasa Inggris, Cenderamata disebut sebagai souvenir. Dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), disebutkan bahwa "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya).

Sementara itu, dalam kamus Webster English Dictionary (2004), kata souvenir diartikan sebagai, "*an object a traveler brings home for the memories associated with it.*" (Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan dari perjalanan).

Cenderamata berhubungan erat dengan kegiatan "perjalanan" seseorang, maka tidak mengherankan jika istilah cenderamata melekat dengan kegiatan pariwisata; bahkan menjadi bagian dari produk wisata. Oleh karena itu, maka cenderamata yang lebih tepat diproduksi untuk daerah wisata adalah cenderamata etnik sesuai dengan ciri khas tempat wisata yang dikunjunginya.

Ada hal lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan cenderamata, yaitu terbukanya mata pencaharian bagi masyarakat. Makin besar volume penjualan cenderamata, maka semakin besar pula penghasilan yang diperoleh oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena aktivitas produksi cenderamata lebih banyak

menyentuh rakyat kecil dibandingkan dengan pengusaha besar, selama pengusaha besar tidak menguasai usaha-usaha kecil itu. Masyarakat tidak perlu modal besar untuk menciptakan souvenir; hanya dengan kemauan, kreativitas dan keterampilan, masyarakat sudah dapat menghasilkan cinderamata yang pada akhirnya menjadi sumber penghasilan bagi mereka.

#### **D. Konsep Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku**

Dari penjelasan dan pengertian di atas maka dapat ditarik konsep secara garis besar bahwa penelitian ini menitikberatkan pada konsep bentuk penciptaan replika, yang dapat merepresentasikan dari setiap bagian bangunan yang terdapat pada Candi Suku, bisa berupa bangunan induk maupun bangunan penunjang lainnya. Dengan mempertimbangkan segala aspek dari setiap detail bangunan baik secara fisik maupun nonfisiknya (cerita mitos, sejarah, fungsi bangunan, dan makna serta visualisasi objeknya, dll.). Namun demikian penting dilakukan observasi terlebih dulu sebelum menentukan bagian mana yang akan dibuat cinderamatanya. Sehingga karya yang tercipta tidak hanya sekedar tampilan fisiknya saja tetapi bisa memberikan makna dan arti tersendiri terkait dengan sejarah candi tersebut.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian tentang cinderamata telah dilakukan oleh peneliti di seluruh Indonesia. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh Dr. Restu, MS yang berjudul “Pemetaan Seni Cinderamata di Objek Wisata Sumatera Utara untuk Pengembangan Desain Cinderamata Berbasis Etnik Sumatera Utara” pada tahun 2009.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Iik Endang Siti, Sasongko, dan Soepono pada tahun 2009 dengan judul “Mengembangkan Industri Kerajinan Cinderamata Pada Kawasan Wisata Budaya Majapahit Di Trowulan Jawa Timur Untuk Ditingkatkan Menjadi Industri Kerajinan Berorientasi Ekspor”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wanjat Kastolani pada tahun 2009 yang berjudul “Model Pengembangan Produktivitas Produk *Handycraft* dengan

Pendekatan Rekayasa Desain Konstruksi Landasan Transplantasi Trumbu Karang di Wilayah Pantai Pangandaran Jawa Barat”

*Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cenderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan* adalah judul penelitian yang dilakukan Rosramadhana dan Anisa Rodia Harahap. Dalam penelitian ini mengoptimalkan pemanfaatan limbah batok kelapa menjadi cenderamata yang berbasis nilai-nilai budaya untuk penanggulangan kemiskinan. Pengelolaan tersebut tidak menghabiskan biaya yang banyak, dan bahan dasar yang digunakan juga mudah didapat. Selain dapat membantu meningkatkan perekonomian juga membantu program *go green* yakni mendaur ulang limbah batok kelapa menjadi suatu benda yang memiliki nilai yang tinggi.

Penelitian dengan judul Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik *Cengcelengan* Cenderamata dari Bandung Barat) yang dilakukan Taswadi, bertujuan mencari penyebab dan sekaligus memberikan tawaran solusi bagaimana cara mengatasi keberadaan cenderamata *Cengcelengan* yang semakin tersisih bahkan dilupakan. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini diantaranya dengan meningkatkan mutu estetik dari benda tersebut, di samping menghimbau instansi pemerintah dan pihak yang sangat berhubungan dengan masalah tersebut, supaya ikut peduli, agar keberadaan cengcelengan tersebut dapat bertahan, lestari dan tetap digemari masyarakat.

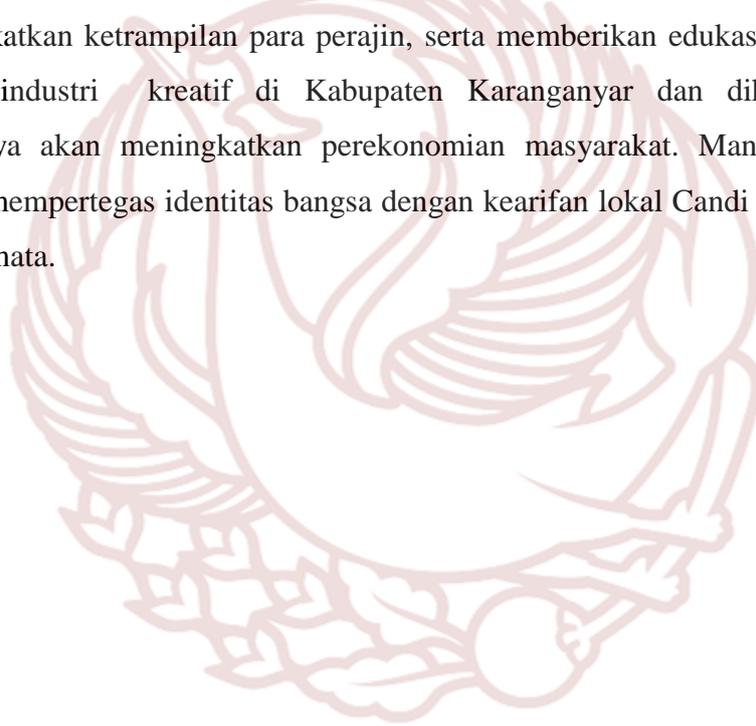
### **BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada tahun kedua adalah mengembangkan variasi cinderamata dan optimalisasi potensi industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dengan melakukan perancangan model cinderamata yang berbasis kearifan lokal Candi Sukuh.

#### **B. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini untuk memperkaya jenis cinderamata, sekaligus meningkatkan ketrampilan para perajin, serta memberikan edukasi terhadap para pelaku industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat. Manfaat yang lain adalah mempertegas identitas bangsa dengan kearifan lokal Candi Sukuh melalui cinderamata.



## BAB 4. METODE PENELITIAN

### Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk dari proses pendidikan yang baru.

Selanjutnya masih menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”. Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, dan diseminasi.

#### A. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)

Studi pendahuluan memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur dan studi lapangan (kaji pustaka dan hasil penelitian terdahulu). Selain sebagai tahap awal penciptaan prototype cinderamata, studi pendahuluan juga merupakan upaya untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan pertama yaitu bagaimana bentuk muatan kearifan Candi Sukuh yang diintegrasikan melalui cinderamata.

#### B. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini adalah merancang konsep dan prototype cinderamata. Perancangan konsep menggunakan hasil telaah pada studi pendahuluan tentang muatan-muatan kearifan yang ada pada Candi Sukuh.

### C. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

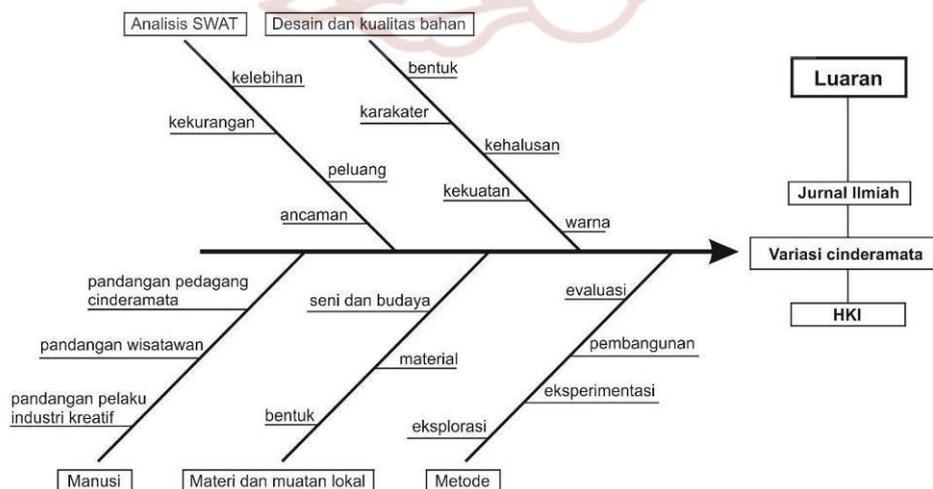
Hasil perancangan konsep dan bentuk selanjutnya diimplementasikan dengan membuat prototype cinderamata menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Ada tiga kategori langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang.

### D. Tahap Uji Coba

Seringkali hasil penuangan tidak dapat dibayangkan sempurna seperti cetakannya. Hal tersebut terjadi karena faktor bahan dan teknis. Dapat terjadi karena bahannya sudah kadaluwarsa sehingga tidak dapat mengering, tetapi dapat terjadi karena kesalahan teknis menuang, misalnya kesalahan komposisi bahan pencampurnya. Oleh karena itu harus dilakukan revisi agar benar-benar hasilnya sempurna. Prototype cinderamata yang sudah jadi selanjutnya akan diuji terhadap ketahanan bahan yang digunakan. Jika cinderamata tahan terhadap tahapan ujian misalnya benturan, keawetan warna, serta portabilitas dan ergonomikalnya, maka cinderamata sudah layak untuk diproduksi dan didistribusikan.

### E. Tahap Diseminasi

Mengandung kegiatan reproduksi semaksimal mungkin. Tahap ini berupa memperbanyak prototype cinderamata menggunakan medium resin yang telah melalui tahap uji coba dan memetakan pendistribusian sehingga dapat diterima oleh masyarakat sesuai dengan tujuan semula.



Gambar 2. Bagan metode pengembangan variasi model cinderamata

## **BAB 5. HASIL PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CINDERAMATA REPLIKA CANDI SUKUH**

### **A. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)**

Area Candi Sukuh terdiri dari beberapa bagian bangunan, dimana pada setiap bagian bangunan sangat berpotensi dan menarik untuk dibuat replika sebagai cinderamata diantaranya adalah Candi utama, relief, patung, dan pintu gerbang candi I. Sebelum melakukan perancangan telah dilakukan kajian yang bersumber dari observasi data di lapangan maupun studi literatur dari berbagai sumber salah satunya adalah dari buku-buku referensi yang terkait, dengan judul “SUKUH Misteri Portal Kuno di Gunung Lawu” karangan Erwan Salim, diterbitkan oleh Coopex Media pada Mei 2012.



Gambar 3. Observasi data di Candi Sukuh pada April 2016.  
Foto Amir 2016.

### **B. Tahap Perencanaan**

1. Dari hasil observasi di lapangan dilakukan perancangan konsep terkait dengan muatan lokal yang akan ditampilkan pada prototype cinderamata. Untuk itu perlu dilakukan brainstorming untuk dapat memutuskan bagian mana yang akan dibuat replika cinderamata. Ada beberapa alternatif

gagasan yang bisa dibuat untuk dijadikan objek cinderamata, diantaranya:  
Gapuara Candi I, bangunan utama, atau bagian dari candi yang lain.



Gambar 4. Alternatif objek yang akan dijadikan cinderamata.  
Foto Amir 2016.

2. Dari hasil *brainstorming* maka dipilih salah satu yang dianggap bisa mewakili nilai-nilai lokal Candi Sukuwa untuk dibuat rancangan desain cinderamata, maka pilihan yang dilakukan untuk dibuat perancangannya adalah pintu gerbang karena bentuknya yang dinamis dari setiap bagian detail bangunannya sangat menarik, keunikan bentuknya, dan karakter yang merepresentasikan Candi Sukuwa begitu kuat dan menarik selain itu didasarkan atas mitos dari masyarakat sekitar candi bahwa ada keyakinan pahatan tersebut berfungsi sebagai ‘suwuk’ (mantra atau obat) untuk ‘ngruwat’ (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati yang melewatinya.



Gambar 5. Detail dari setiap bagian Gapura I yang menarik untuk dijadikan cinderamata. Foto Amir 2016.

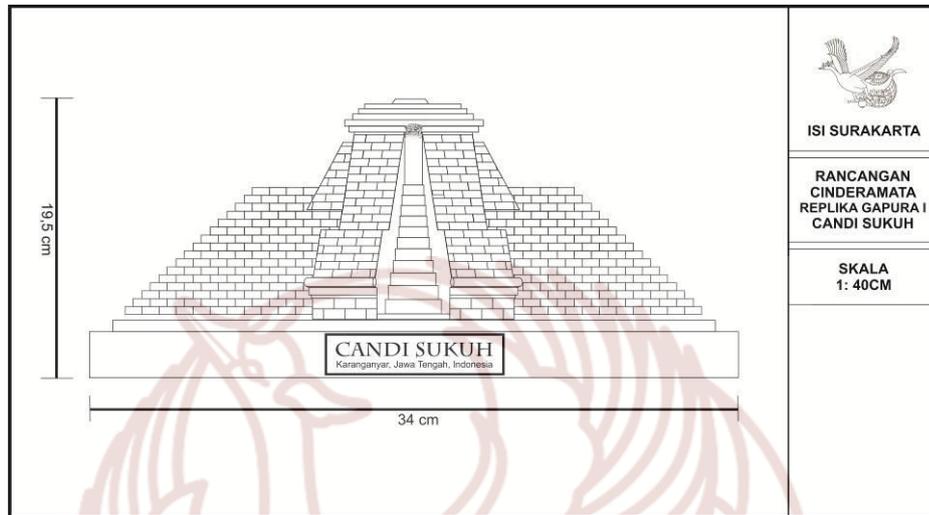
### C. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

Ada beberapa tahap yang dilakukan untuk *develop preliminary form of product*, diantaranya:

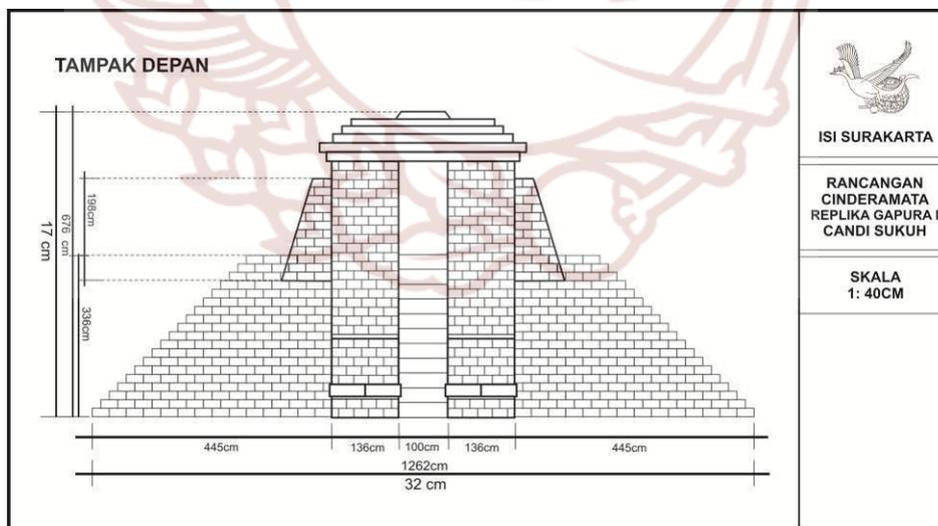
#### 1. Perancangan

Dari gerbang I candi tersebut dibuat rancangan seperti apa visual yang akan disajikan dengan ukuran perbandingan 1 : 40cm. Dari hasil perancangan ini nantinya akan diproduksi sebagai hasil akhir dengan menggunakan medium resin dengan pertimbangan murah dan mudah untuk diproduksi secara massal,

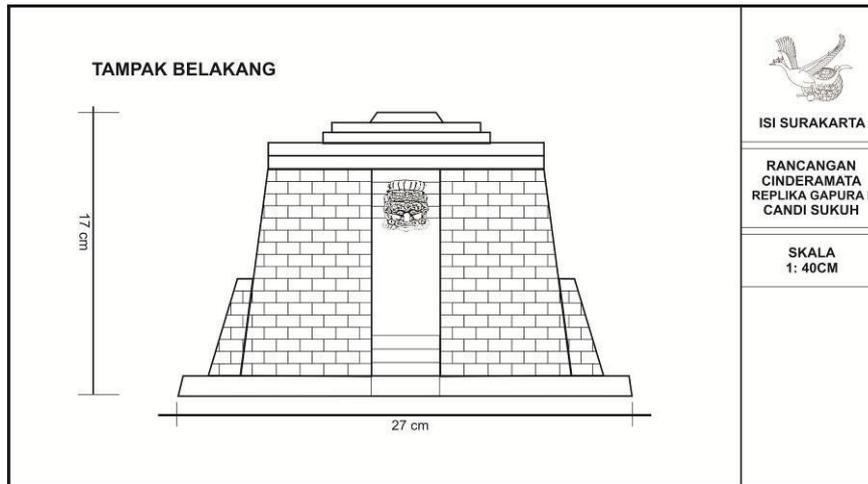
sehingga nantinya jika dipasarkan harganya sangat terjangkau. Adapun perancangan cinderamata tersebut berupa Replika Gerbang I Candi Suku dengan ukuran 32cm X 26cm X 19cm, dalam beberapa sudut pandang: tampak depan, belakang, samping kanan, dan samping kiri. Berikut adalah hasil perancangan yang telah dilakukan:



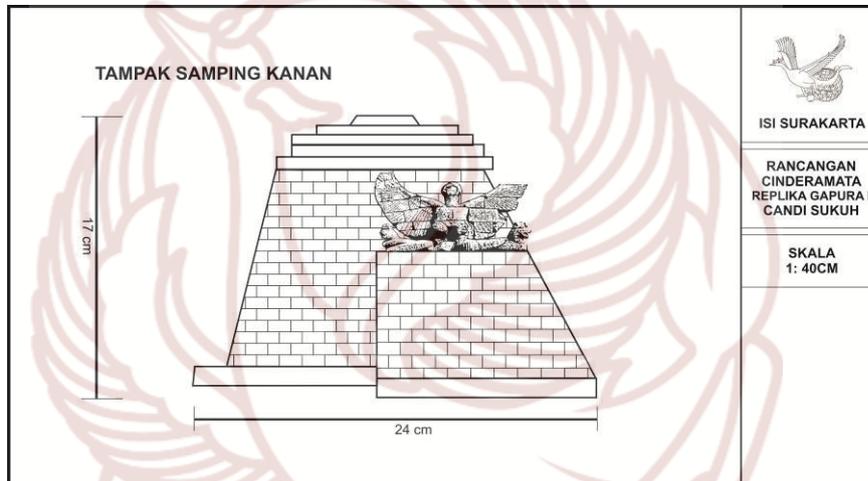
Gambar 6. Rancangan Replika Cinderamata Gerbang I Candi Suku



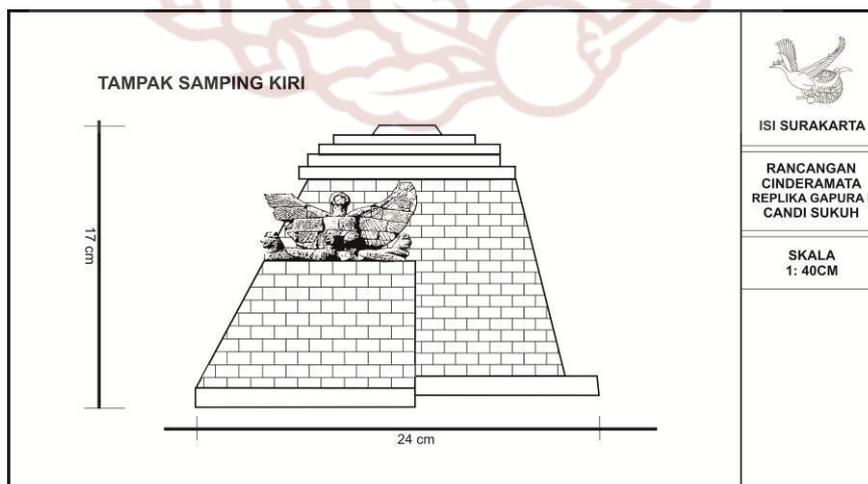
Gambar 7. Rancangan Replika Cinderamata tampak depan



Gambar 8. Rancangan Replika Cinderamata tampak belakang



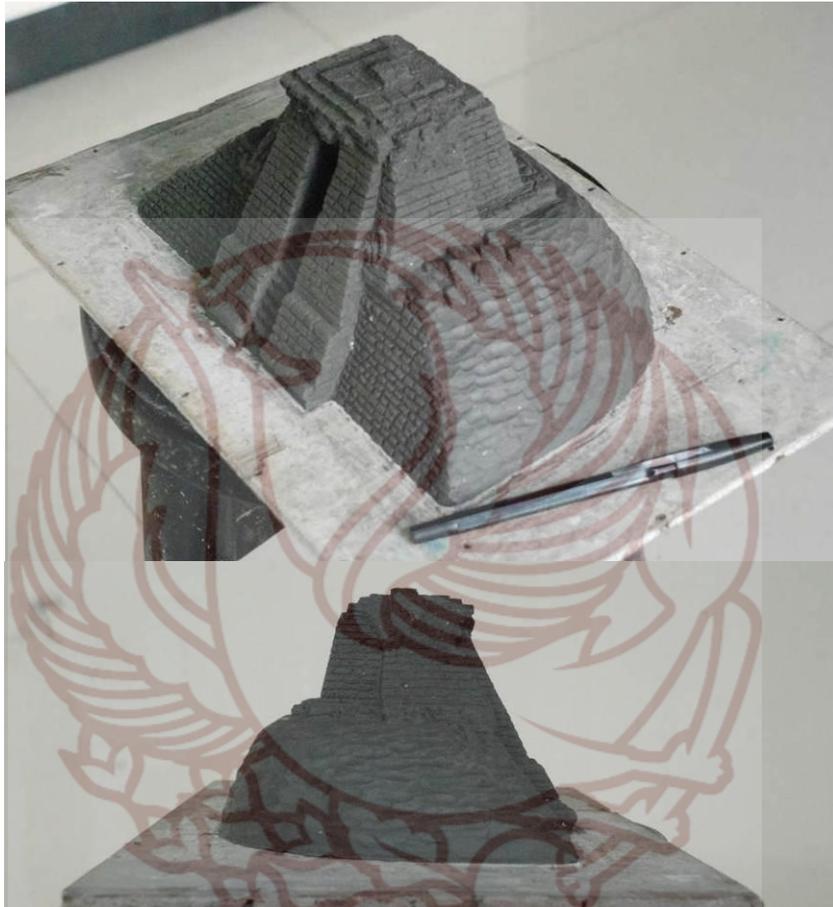
Gambar 9. Rancangan Replika Cinderamata tampak samping kanan



Gambar 10. Rancangan Replika Cinderamata tampak samping kiri

## 2. Pembuatan Model

Untuk pembuatan model cinderamata menggunakan medium tanah liat dengan pertimbangan bahan ini mudah dibentuk dan ketika dibuat master cetakan relatif lebih mudah dilakukan, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 11. Hasil model dengan medium tanah liat, tampak perspektif dan samping.



Gambar 12. Hasil model dengan medium tanah liat, tampak depan dan belakang.

### 3. Pembuatan Master Cetakan Cinderamata

Model yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya akan dibuat master cetakannya dengan medium *silicone rubber* dengan tujuan untuk memudahkan melepaskan hasil tuangannya selain itu dari setiap detail bagian cinderamata yang diinginkan akan tercapai.

Master cetakan terdiri dari dua bagian anak cetakan dan induk cetakan. Anak cetakan berupa *silicone rubber* yang nantinya melekat langsung dengan resin yang dituang, sedangkan induk cetakannya menggunakan medium resin yang berfungsi untuk menahan anak cetakan (yang memiliki karakter sangat lentur), dengan tujuan agar bentuknya tidak berubah, presisi, dan tidak distorsi. Selanjutnya pembuatan/produksi model cinderamata sudah bisa dilakukan, dimulai dengan menuang campuran cairan resin dan katalis pada master cetak.



Gambar 13. Pencetakan dengan *silicone rubber* sebagai anak cetakan dan resin sebagai induk cetakan pada model tanah liat

#### 4. Produksi Cinderamata

Resin terdiri dari dua jenis yaitu resin bening dan resin keruh. Dalam produksi cinderamata ini digunakan resin keruh, supaya hasil cetakan pada bagian dalam tidak terlihat. Tahapan untuk memproduksi dimulai dari menuang cairan resin keruh yang sudah dicampur dengan cobalt kemudian ditambahkan talk (*Calcium Carbonat*) dan diaduk hingga merata. Tingkat kekentalannya disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat cetakannya. Langkah selanjutnya campuran resin diberi katalis untuk proses pengeringan dan pematangan dengan perbandingan 1 lt campuran resin : 10cc katalis. Untuk volume resin yang diberi katalis disesuaikan dengan volume cetakannya. Kemudian resin dituang ke dalam cetakan *silicone rubber* yang telah disiapkan sebelumnya. Untuk menghasilkan cinderamata yang ergonomis (ringan/mudah dibawa) penuangan resin pada cetakan, tidak dibuat penuh tetapi pada bagian dalam cinderamata dibuat kosong (berongga). Supaya hasil

cetakan kuat diberi lapisan serat/mat pada setiap sisinya secara merata. Berikut adalah proses pencetakan yang telah .



Gambar 14. Proses pecetakan cinderamata dengan bahan resin

## 5. Hasil Penuangan dan Pengecatan

Setelah dilakukan pencetakan maka dilakukan perapian pada bagian-bagian tertentu yang terlihat kurang rapi, kemudian masuk proses pengecatan sesuai dengan warna yang diinginkan menggunakan cat duco dengan tehnik *spray*. Pewarnaan/pengecatan dikategorikan menjadi dua bagian. Yang pertama adalah bagian objek utama yaitu bangunan gerbangnya, dan bagian kedua adalah tanahnya. Warna objek utama gerbang adalah mendekati warna asli batu (hitam merah), sedangkan warna tanah dan rumput merupakan dasar di belakang gerbangnya.



Gambar 15. Hasil cinderamata yang direproduksi dan diwarnai

## 6. Pemasangan Pedestal dan Label

Untuk pedestal (alas replika cinderamata) menggunakan bahan dari kayu, dengan pertimbangan selain kuat, serat dan tekstur kayu dapat menunjang tampilan visualnya, sehingga akan tampak lebih natural, menarik, dan elegan.

Label merupakan bagian yang penting dari cinderamata untuk ditampilkan, selain berfungsi sebagai informasi/keterangan tentang cinderamatanya, juga dapat menambah keindahan dan nilai ekonomisnya. Label dibuat dari bahan *glavoplay* dengan tehnik *print* laser, alasan pemilihan bahan karena bahan ini selain lentur juga tahan lama, sedangkan tehnik laser dipakai dengan pertimbangan lebih praktis dan efisien waktu.



Gambar 16. Cenderamata dalam bentuk Replika Gerbang I Candi Sukuh yang sudah dipasang pedestal dan label

## 7. *Finishing*

Untuk *finishing* dilakukan dengan merapikan dari setiap detail bagian cenderamata, agar cenderamata yang dibuat tampak rapi dan elegan.



Gambar 17. Cenderamata setelah proses tampak belakang. Warna hitam kemerahan merupakan bentuk gerbang, sedangkan bagian bawah merupakan dasar tanah.



Gambar 18. Cenderamata setelah proses finishing tampak perspektif. Warna hitam kemerahan merupakan bentuk gerbang, sedangkan bagian bawah merupakan dasar tanah.



Gambar 19. Cenderamata setelah proses finishing tampak belakang. Warna hitam kemerahan merupakan bentuk gerbang, sedangkan bagian bawah merupakan dasar tanah.

## **BAB 6. KESIMPULAN**

Dari proses penelitian yang telah dilakukan, telah berhasil diciptakan prototype cinderamata dalam bentuk Replika Gerbang I Candi Suku, namun demikian ada beberapa permasalahan yang diperlukan pemecahan. Salah satunya ketika dalam proses pembuatan model diperlukan proses agak rumit karena model yang dibuat visualisasinya dalam bentuk tiga dimensi (in-the-round) dan harus mempertimbangkan nilai ergonomis (mudah dibawa dan harus ringan ketika dibawa), berbeda dengan penelitian pada tahun pertama proses pembuatannya relatif lebih mudah karena visualisasinya hanya dua dimensi (frontal). Bahkan harus mengalami beberapa kali kegagalan, namun demikian dengan beberapa kali upaya akhirnya ditemukan solusi yang tepat.

Selama melakukan penelitian ini ada beberapa informasi selain dari masyarakat setempat juga dari narasumber (Kepala Perhutani Setempat) bahwa pernah dilakukan pembinaan terkait dengan pembuatan cinderamata pada masyarakat sekitar candi, namun permasalahannya terkendala pada pemasaran, sehingga pembinaan yang dilakukan terkesan kurang maksimal, untuk itu perlu kiranya dilakukan penelitian yang komprehensif guna mendukung upaya yang sudah dilakukan agar dapat dicapai hasil yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D, (1983). Educational Research: An Introduction. New York: Longman Inc.
- Bagyono. (2007). Pariwisata dan Perhotelan. Surakarta:
- Erwan Salim (2012).SUKUH: Misteri Portal Kuno di Gunung Lawu. Coopex Media.
- Keraf, A.S. (2010). Etika Lingkungan Hidup. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Ridwan, N.A. (2007). “Landasan Keilmuan Kearifan Lokal”. Jurnal Studi Islam dan Budaya. Vol.5, (1), 27-38.
- Ratna Roostika. (5 November 2015). Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk Cendera Mata terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik di Yogyakarta. <http://download.portalgaruda.org/arle.php?arle=114444&val=5240>
- Rosramadhana & Anisa Rodia Harahap. (5 November 2015), *Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cenderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan*, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis/arle/view/2288/1961>
- Taswadi. (5 November 2015). Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik Cengcelengan Cenderamata dari Bandung Barat) <http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>
- Candi-candi di Jawa Tengah. (2 Mei 2015). [http://candi.pnri.go.id/jawa\\_tengah\\_yogyakarta/sukuh/sukuh.htm](http://candi.pnri.go.id/jawa_tengah_yogyakarta/sukuh/sukuh.htm)

## LAMPIRAN

Lampiran 1.



Kios Souvenir yang terdapat di lokasi Candi Sukuh, pada April 2016



Observasi data I di Lokasi Candi Sukuh, pada April 2016



Observasi data II dan wawancara dengan narasumber Bpk. Henry Cholis di Lokasi Candi Suku, pada Juli 2016

## Lampiran 2. Borang Capaian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**DIREKTORAT JENDERAL PENGUATAN RISET DAN PENGEMBANGAN**  
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Lt. 4 Gedung D Jalan Jenderal Sudirman, Senayan Jakarta 10270  
Telepon: (021) 57946042 Fax: (021) 57946085  
Laman: www.dikti.go.id

### FORM ISIAN PENGGUNAAN ANGGARAN

1. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
2. Nama Peneliti : Drs. Effy Indratmo NS., M.Sn.
3. NIDN : 0011025608
4. Judul Penelitian : **Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukuh Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kabupaten Karanganyar**
5. Dana yang disetujui th. 2016 : Rp. 50.000.000,-
6. Dana yang diterima 70% : Rp. 35.000.000,-
7. Tanggal Penugasan Perguruan Tinggi : 17 Februari 2016
8. Tanggal Penugasan PT ke Peneliti : 22 Februari 2016
9. Tanggal dana 70% diterima peneliti : 28 Juli 2016
10. Tanggal Laporan Keuangan diunggah Di SIMLITABMAS : 09 September 2016
11. Tanggal Pelaksanaan MONEV INTERNAL : 28 Juli 2016
12. Tanggal Pelaksanaan MONEV EKSTERNAL : 24 – 26 Oktober 2016

Mengetahui,  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta



Dr. RM. Pramutomo., M.Hum  
NIP.196810121995021001

Peneliti,

(Drs. Effy Indratmo NS., M.Sn.)  
NIP. 19560211 198603 1 004

## FORMULIR EVALUASI ATAS CAPAIAN LUARAN KEGIATAN

**Ketua** : Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.  
**Perguruan Tinggi** : Institut Seni Indonesia Surakarta  
**Judul** : PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR  
**Skema** : Penelitian Hibah Bersaing  
**Waktu Kegiatan** : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun

Luaran yang direncanakan dan jumlah capaian

No	Luaran yang Direncanakan	Jumlah Capaian
----	--------------------------	----------------

### CAPAIAN DISERTAI DENGAN LAMPIRAN BUKTI-BUKTI LUARAN KEGIATAN

#### 1. PUBLIKASI ILMIAH

	Keterangan
<b>Artikel jurnal ke-1.</b>	
Nama jurnal yang dituju	Mudra
Klasifikasi jurnal	Nasional Terkreditasi
Impact factor jurnal	0.00
Judul artikel	PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH SEBAGAI OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI DI KABUPATEN KARANGANYAR
Status naskah	Draf artikel

#### 2. BUKU AJAR

	Keterangan
--	------------

#### 3. PEMBICARA PADA PERTEMUAN ILMIAH (SEMINAR/SIMPOSIUM)

	Keterangan
--	------------

#### 4. SEBAGAI PEMBICARA KUNCI (KEYNOTE SPEAKER)

	Keterangan
--	------------

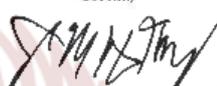
5. UNDANGAN SEBAGAI VISITING SCIENTIST PADA PERGURUAN TINGGI LAIN

	Keterangan
--	------------

6. CAPAIAN LUARAN LAINNYA

Capaian	Uraian
Hak Kekayaan Intelektual	Pendaftaran HKI
Jenis luaran lainnya	PROTOTYPE CINDERAMATA REPLIKA GERBANG I CANDI SUKUH

Surakarta, 25 - 10 - 2016  
Ketua,



(Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.)



## Lampiran 4. Biodata tim peneliti

### 1. Biodata ketua tim peneliti

1. Nama Lengkap	Drs. Effy Indratmo NS, M.Sn
2. Jenis Kelamin	Laki-laki
3. Jabatan Fungsional	Lektor
4. NIP	19560211 198603 1 004
5. NIDN	0011025608
6. Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta/11 Februari 1956
7. E-mail	indratmoeffy@yahoo.com
8. No HP	088 1299 1114
9. Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
10. Nomor Telepon / Faks	0271-647658 / 0271-646175
11. Lulusan Yang Telah Dihasilkan	
12. Mata Kuliah Yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nirmana Trimatra</li> <li>2. Seni Patung</li> <li>3. Seni Keramik</li> <li>4. Pengetahuan Alat dan Bahan</li> <li>5. Sejarah Seni Rupa Barat</li> <li>6. Anatomi Plastis</li> <li>7. Pramega</li> </ol>

### B. Riwayat Pendidikan

No.		S-1	S-2
1.	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Institut Seni Indonesia Surakarta
2.	Bidang Ilmu	Seni Rupa	Pengkajian Seni Rupa
3.	Tahun Masuk-Lulus	1980-1984	2007-2010
4.	Judul Skripsi/Thesis/Disertasi		
5.	Nama Pembimbing/Promotor		

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2002	Studi Penataan Karya Kriya untuk Ruang Tamu pada Rumah Hunian di Surakarta	Mandiri	
2.	2009	Seni Patung karya Hajar Satoto: Kajian Bentuk dalam Perspektif Kritik	Mandiri	
3	2014	Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal	DIKTI	15

	Candi Sukung Sebagai		
--	----------------------	--	--

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2005	Pelatihan Peningkatan Kualitas Produk Cinderamata dalam rangka Pemberdayaan Masyarakat Industri Pariwisata		
2.	2007	Pelatihan Kerajinan membuat Souvenir dalam rangka Pembedayaan Masyarakat Desa		
3.	2012	Pelatihan Pembuatan Souvenir Berbahan Dasar Polyester Resin Untuk Siswa SMA Batik 2 dan SMA Al Islam 1 Kota Surakarta	DIPA ISI Surakarta	30

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukung Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar	Brikolase ISSN: 2087-0795	Vol. 8, No. 2, Desember 2015

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

#### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

#### H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

--	--	--	--	--

**I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

**J. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)**

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai tidak ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Hibah Bersaing.

Surakarta, 20 Januari 2016



( Drs. Effy Indratmo, M.Sn.)

## 2. Biodata anggota tim peneliti

### A. Identitas Diri

13. Nama Lengkap	: Amir Gozali, M.Sn
14. Jenis Kelamin	: Laki-laki
15. Jabatan Fungsional	: Lektor
16. NIP	: 2106742008121002
17. NIDN	: 0021067404
18. Jabatan	: Asisten Ahli
19. Tempat dan Tanggal Lahir	: Kediri, 21 Juni 1974
20. E-mail	: gozali.amir88@gmail.com
21. No HP	: 085856089788
22. Alamat Kantor	: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
23. Nomor Telepon / Faks	: 0271-647658 / 0271-646175
24. Lulusan Yang Telah Dihasilkan	:
25. Mata Kuliah Yang Diampu	: 1. Seni Lukis Dasar 2. Gambar Alam Benda 3. Gambar Flora Fauna 4. Seni Lukis Minat 1

### B. Riwayat Pendidikan

No.		S-1	S-2
1.	Nama Perguruan Tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta
2.	Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni	Penciptaan Seni
3.	Tahun Masuk-Lulus	1996-2005	2011-2013
4.	Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Pemandangan Alam dalam Bidang-bidang Geometris	Representasi Simbolik Motivasi Diri dalam Penciptaan Seni Lukis
5.	Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Wardoyo S. Drs. Suwarno Wisetrotmo, M.Hum	Prof. Dwi Mariantio, Ph.D

### C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Workshop Mural Wayang Beber Di Pacitan	DIPA	
2.	2013	Pameran Tunggal Seni Rupa "Faith Spirit and Power" di Tembi Rumah Budaya Yogyakarta	Mandiri	

3.	2014	Juri Lomba Seni Lukis FLS2N Se-SMP Kab. Sragen	-	
4.	2014	Peserta Pameran Bamboo Binnal Solo “Born”	Mandiri	
5.	2015	Narasumber Dialog Interaktif di RRI Surakarta dengan tema “Pengaruh Seni Rupa Tradisi dalam Perkembangan Seni Lukis Saat ini”	DIPA	

#### **D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Kaligrafi Arab dalam Seni Lukis Kaca Cirebon	Brikolase ISSN: 2087-0795	Vol. 3, No. 2, Desember 2011
2.	Tehnik Menggambar Wayang Beber Gaya Pacitan Karya Joko Sri Yono	Brikolase ISSN: 2087-0795	Vol. VI, No. 1, Desember 2014
3.	Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukung Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar	Brikolase ISSN: 2087-0795	Vol. 8, No. 2, Desember 2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai tidka ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Hibah Bersaing.

Surakarta, 20 Januari 2016

( Amir Gozali, M.Sn.)

### Lampiran 3. Pendaftaran HKI

I

**Lampiran I**  
**Peraturan Menteri Kehakiman R.I.**  
**Nomor : M.01-HC.03.01 Tahun 1987**

Kepada Yth. :  
Direktur Jenderal HKI  
melalui Direktur Hak Cipta,  
Desain Industri, Desain Tata Letak,  
Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang  
di

Jakarta

#### PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN

- I. Pencipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- II. Pemegang Hak Cipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- III. Kuasa :
1. Nama : -
  2. Kewarganegaraan : -
  3. Alamat : -
  4. Telepon : -
  5. No. HP & E-mail : -
- IV. Jenis dari judul ciptaan yang dimohonkan : **Replika Gerbang I Candi Sukuh**
- V. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia :
- VI. Uraian ciptaan : Kronologi permulaan untuk mengetahui historical Candi Sukuh adalah dari Gerbang I, sehingga gerbang ini akan mengantar untuk memahami cerita yang lengkap dan runtut. **Replika Gerbang I Candi Sukuh** dibuat cinderamata dalam skala kecil dan desain baru tetapi bentuk gerbang dan warna batunya secara keseluruhan diupayakan mirip dengan kondisi ketika penelitian dilakukan sehingga berkesan realistis.

Surakarta, 24 Oktober 2016



Nama Lengkap: Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn

**Lampiran I**  
**Peraturan Menteri Kehakiman R.I.**  
**Nomor : M.01-HC.03.01 Tahun 1987**

Kepada Yth. :  
 Direktur Jenderal HKI  
 melalui Direktur Hak Cipta,  
 Desain Industri, Desain Tata Letak,  
 Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang  
 di

Jakarta

**PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN**

- I. Pencipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- II. Pemegang Hak Cipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- III. Kuasa :
1. Nama : -
  2. Kewarganegaraan : -
  3. Alamat : -
  4. Telepon : -
  5. No. HP & E-mail : -
- IV. Jenis dari judul ciptaan yang dimohonkan : **Replika Gerbang I Candi Sukuh**
- V. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia :
- VI. Uraian ciptaan : Kronologi permulaan untuk mengetahui historical Candi Sukuh adalah dari Gerbang I, sehingga gerbang ini akan mengantar untuk memahami cerita yang lengkap dan runtut. **Replika Gerbang I Candi Sukuh** dibuat cinderamata dalam skala kecil dan desain baru tetapi bentuk gerbang dan warna batunya secara keseluruhan diupayakan mirip dengan kondisi ketika penelitian dilakukan sehingga berkesan realistis.

Surakarta, 24 Oktober 2016

Tanda Tangan :  
 Nama Lengkap: Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn

**Lampiran I**  
**Peraturan Menteri Kehakiman R.I.**  
**Nomor : M.01-HC.03.01 Tahun 1987**

Kepada Yth. :  
 Direktur Jenderal HKI  
 melalui Direktur Hak Cipta,  
 Desain Industri, Desain Tata Letak,  
 Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang  
 di  
 Jakarta

**PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN**

- I. Pencipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- II. Pemegang Hak Cipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn.
  2. Kewarganegaraan : WNI
  3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
  4. Telepon : 081328197114
  5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- III. Kuasa :
1. Nama : -
  2. Kewarganegaraan : -
  3. Alamat : -
  4. Telepon : -
  5. No. HP & E-mail : -
- IV. Jenis dari judul ciptaan yang dimohonkan : **Replika Gerbang I Candi Sukuh**
- V. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia :
- VI. Uraian ciptaan : Kronologi permulaan untuk mengetahui historical Candi Sukuh adalah dari Gerbang I, sehingga gerbang ini akan mengantar untuk memahami cerita yang lengkap dan runtut. **Replika Gerbang I Candi Sukuh** dibuat cinderamata dalam skala kecil dan desain baru tetapi bentuk gerbang dan warna batunya secara keseluruhan diupayakan mirip dengan kondisi ketika penelitian dilakukan sehingga berkesan realistis.

Surakarta, 24 Oktober 2016

Tanda Tangan :  
 Nama Lengkap: Drs. Effy Indratmo NS., M. Sn

## Lampiran 5. Hasil Prototype Penelitian



Model Cinderamata dalam bentuk Replika Gerbang I Candi Sukuh

## Lampiran 6. Penggunaan Anggaran

### Rekapitulasi Penggunaan Dana Penelitian

Judul	: PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR
Skema Hibah	: Penelitian Hibah Bersaing
Peneliti / Pelaksana	
Nama Ketua	: Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.
Perguruan Tinggi	: Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN	: 0011025608
Nama Anggota (1)	: AMIR GOZALI M.Sn.
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Dana Tahun Berjalan	: Rp 50.000.000,00
Dana Mulai Diterima Tanggal	: 2016-07-28

### Rincian Penggunaan

1. HONOR OUTPUT KEGIATAN				
Item Honor	Volume	Satuan	Honor/Jam (Rp)	Total (Rp)
1. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
2. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
3. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
4. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
5. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
6. Honor tenaga produksi	6.00	hari	200.000	1.200.000
7. Honor narasumber 1 wawancara 1	1.00	orang	750.000	750.000
8. Honor narasumber 2 wawancara 1	1.00	Orang	750.000	750.000
9. Honor peneliti	75.00	jam	50.000	3.750.000
10. Honor asisten peneliti	75.00	jam	40.000	3.000.000
Sub Total (Rp)				15.450.000,00
2. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Cat spray oxygen	1.00	kaleng	18.000	18.000
2. ATK	1.00	Paket	254.000	254.000
3. ATK (kertas linen )	6.00	lembar	5.500	33.000
4. ATK (lakban )	2.00	buah	10.000	20.000

5. Dokumentasi	1.00	paket	250.000	250.000
6. CD GT Pro +cassing dll	1.00	Paket	169.500	169.500
7. Mouse RBT	1.00	buah	36.500	36.500
8. Pulsa modem	1.00	paket	150.000	150.000
9. Kertas Aq 80	2.00	rim	42.000	84.000
10. ATK (kertas dorslag	1.00	buah	1.900	1.900
11. Kertas A4 70	2.00	rim	28.500	57.000
12. ATK (kertas + isolasi kertas )	1.00	Paket	14.000	14.000
13. Pulsa telepon	1.00	Paket	100.000	100.000
14. Cat + kuas	1.00	Paket	588.000	588.000
15. print + jilid	1.00	Paket	71.800	71.800
16. resin,talk,silikon,katalis	1.00	Paket	1.687.500	1.687.500
17. Cetak warna + jilid	3.00	eksempal	41.000	123.000
18. fotocopy + jilid	1.00	Paket	12.500	12.500
19. amplas kuas	1.00	Paket	33.000	33.000
20. resin,talk,silikon,katalis	1.00	Paket	1.687.500	1.687.500
21. resin,talk,silikon,katalis	1.00	Paket	1.687.500	1.687.500
22. Ember	2.00	buah	9.000	18.000
23. ATK (buku Gambar)	1.00	buah	12.500	12.500
24. Amplas,kikir, lap, mata gerinda	1.00	Paket	133.500	133.500
25. ATK (kertas, isolasi kertas,spidol )	1.00	Paket	25.000	25.000
26. print	1.00	Paket	15.000	15.000
27. ATK (spidol hitam dll )	1.00	Paket	119.500	119.500
28. print + jilid + fotocopy	1.00	Paket	99.500	99.500
29. Amplas,kikir dll	1.00	Paket	63.000	63.000
30. Katalis	1.00	kaleng	10.000	10.000
31. Pencair dan pengikat cat	1.00	Paket	89.500	89.500
32. print + fotocopy	1.00	Paket	15.800	15.800
33. Lem, Cat Paragon	1.00	Paket	71.000	71.000
34. fotocopy + jilid	3.00	bendel	30.000	90.000
35. Cat bronze,top seal	1.00	Paket	162.000	162.000
36. Cat gold,top seal	1.00	Paket	390.000	390.000

37. ATK( bolpoint, kertas, staples dll)	1.00	Paket	156.000	156.000
38. lem	1.00	buah	2.900	2.900
39. ATK (kertas dorslag	1.00	pack	7.300	7.300
40. ATK (Block note)	1.00	buah	2.850	2.850
41. Kertas A4 60	1.00	rim	29.000	29.000
42. print + fotocopy	1.00	Paket	4.500	4.500
43. Kuas + ATK	1.00	Paket	136.800	136.800
44. silikon	1.00	kg	195.000	195.000
45. fotocopy	1.00	Paket	6.000	6.000
46. Jasa servis printer	1.00	Paket	25.000	25.000
47. ATK(Kuas, bolpoint,kertas dll)	1.00	Paket	29.900	29.900
48. Cat spray oxygen	1.00	kaleng	18.000	18.000
49. Spatula dll	1.00	Paket	141.000	141.000
50. Cat acrylic	1.00	Paket	123.300	123.300
51. Gelas plastik	1.00	pack	6.000	6.000
52. Kuas	1.00	Paket	17.000	17.000
53. silikon, talk, katalis	1.00	Paket	366.500	366.500
54. Kuas	1.00	buah	6.200	6.200
55. Kuas, isolasi kertas dll	1.00	Paket	74.500	74.500
56. Print BC	9.00	lembar	1.000	9.000
57. Fotocopy	300.00	lembar	160	48.000
58. resin,talk,silikon,katalis	1.00	Paket	331.750	331.750
59. fotocopy + jilid buku referensi	4.00	bendel	93.500	374.000
60. Cat Alfa gloss dll	1.00	Paket	176.500	176.500
61. Cat spray oxygen	1.00	kaleng	18.000	18.000
62. Cat fresh lux, bak cat, kuas dll	1.00	Paket	230.800	230.800
63. DP jasa desain cinderamata	1.00	Paket	500.000	500.000
64. Buku referensi	1.00	Paket	500.000	500.000
65. Sewa Kamera	2.00	hari	150.000	300.000
66. Sewa Kamera	2.00	hari	150.000	300.000
67. Servis, instal ulang, ganti spare part komp.	1.00	Paket	945.000	945.000

68. Sewa Kamera	2.00	hari	150.000	300.000
69. Sewa Kamera	2.00	hari	150.000	300.000
70. Tanah liat	10.00	kg	12.500	125.000
71. Pelunasan desain cinderamata	1.00	Paket	750.000	750.000
72. Tinta refill epson	2.00	botol	150.000	300.000
73. Tinta refill epson	4.00	botol	120.000	480.000
74. Pulsa modem	1.00	Paket	150.000	150.000
75. materai	3.00	lembar	6.500	19.500
76. Pendaftaran HKI	1.00	Paket	2.000.000	2.000.000
77. Pedestal	30.00	buah	125.000	3.750.000
78. Label	30.00	buah	35.000	1.050.000
79. BBM	1.00	Paket	100.000	100.000
80. Cetak dan jilid	3.00	bendel	58.000	174.000
81. Pulsa modem	1.00	Paket	150.000	150.000
82. Sewa studio patung	16.00	minggu	50.000	800.000
83. Cetak dan jilid	7.00	Eksemplar	102.000	714.000
84. sewa kamera	2.00	hari	150.000	300.000
85. Pendaftaran makalah utk seminar	1.00	Paket	400.000	400.000
86. ATK	1.00	Paket	14.000	14.000
87. Sewa gerinda duduk & tangan	12.00	minngu	60.000	720.000
88. Sewa kompresor	12.00	minggu	50.000	600.000
89. Sewa Bor & amplas listrik	12.00	minngu	60.000	720.000
90. Cat, plitur, dempul, thinner, clear	1.00	Paket	990.000	990.000
91. Sewa Harddisk external 1 terrabyte	20.00	mingg	25.000	500.000
Sub Total (Rp)				28.880.300,00
<b>3. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA</b>				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Penginapan	2.00	hari	250.000	500.000
2. Penginapan	1.00	hari	250.000	250.000
Sub Total (Rp)				750.000,00

4. BELANJA PERJALANAN LAINNYA				
Item Perjalanan	Volume	Satuan	Biaya Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. BBM Peralite	2.70	liter	7.300	19.710
2. Konsumsi	2.00	orang	17.000	34.000
3. Konsumsi	2.00	orang	18.000	36.000
4. Konsumsi	4.00	orang	20.000	80.000
5. BBM Peralite	2.70	liter	7.300	19.710
6. BBM Peralite	29.00	liter	6.900	200.100
7. Konsumsi	8.00	Paket	20.000	160.000
8. Rental mobil	2.00	hari	250.000	500.000
9. BBM Peralite	2.90	liter	6.900	20.010
10. BBM Peralite	2.00	liter	6.550	13.100
11. BBM Peralite	2.90	liter	6.900	20.010
12. Konsumsi	2.00	orang	18.500	37.000
13. BBM Peralite	2.90	liter	6.900	20.010
14. Konsumsi 3 org	1.00	Paket	79.500	79.500
15. BBM Pertamina	13.50	liter	7.450	100.575
16. Konsumsi 2 org	1.00	Paket	33.750	33.750
17. Konsumsi 2 org	1.00	Paket	25.000	25.000
18. BBM Peralite	2.90	liter	6.900	20.010
19. BBM Premium	2.30	liter	6.550	15.065
20. BBM DEX	4.20	liter	8.200	34.440
21. Konsumsi	2.00	orang	17.000	34.000
22. Konsumsi 2 org	1.00	Paket	47.000	47.000
23. Konsumsi	2.00	orang	20.000	40.000
24. Konsumsi 3 org	1.00	Paket	37.500	37.500
25. Konsumsi	2.00	orang	13.000	26.000
26. Konsumsi 2 org	1.00	Paket	34.500	34.500
27. Konsumsi 3 org	1.00	Paket	55.000	55.000
28. Konsumsi 2 org 2X makan	4.00	Paket	20.000	80.000

29. Konsumsi 2 org	2.00	Paket	18.000	36.000
30. Konsumsi 2 org	2.00	Paket	16.500	33.000
31. Konsumsi 2 org	2.00	Paket	23.000	46.000
32. Konsumsi 2 org	2.00	Paket	23.000	46.000
33. Konsumsi	2.00	Paket	16.500	33.000
34. Konsumsi 5 org	1.00	Paket	37.500	37.500
35. Konsumsi 5 org	1.00	Paket	51.500	51.500
36. Konsumsi 3 org 6 hari @ 17500	18.00	Paket	17.500	315.000
37. Konsumsi 3 org	3.00	Orang	25.000	75.000
38. BBM Peralite	1.00	Paket	20.000	20.000
39. Konsumsi 2 org @ 185002.00Orang	2.00	Orang	18.500	37.000
40. BBM Peralite	1.00	Paket	150.000	150.000
41. Rental mobil	1.00	hari	300.000	300.000
42. Konsumsi	6.00	paket	25.000	150.000
43. Konsumsi 3 org 6 hari @ 18500	18.00	Paket	18.500	333.000
44. Konsumsi 3 org 6 hari @ 18500	18.00	Paket	18.500	333.000
45. Konsumsi 3 org 6 @ 19000	18.00	Paket	19.000	342.000
46. Konsumsi 4 org 6 hari @ 19000	24.00	Paket	19.000	456.000
47. Konsumsi 2 org, 6 hari	12.00	Paket	20.000	240.000
Sub Total (Rp)				4.855.990,00
Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp)				49.936.290,00



Mengetahui,  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

(Dr. RM. Pramutomo, M.Hum.)  
NIP/NIK 19681012 199502 1 001

Surakarta, 31 - 10 - 2016  
Ketua,

(Drs. EFFY INDRATMO M.Sn.)  
NIP/NIK 195602111986031004