

**VISUALISASI CERITA ARIYO BLITAR SEBAGAI
ORNAMEN GENDANG *DJEMBE***

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya



OLEH
KURNIAWAN YUNIARTO
NIM. 13147103

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
VISUALISASI CERITA ARIYO BLITAR SEBAGAI ORNAMEN
GENDANG DJEMBE

Oleh:

KURNIAWAN YUNIARTO
NIM. 13147103

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal *30 Juli 2018*.....
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Tim Penguji

Ketua Penguji : Drs Sumadi, M.Sn (.....*[Signature]*.....)
Penguji Bidang I : Ari Supriyanto, S.Sn., MA (.....*[Signature]*.....)
Penguji/ Pembimbing : Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn (.....*[Signature]*.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, *06 Agustus 2018*.....

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniawan Yuniarto

NIM : 13147103

Prodi : S1 Kriya Seni

Jurusan : Kriya

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

VISUALISASI CERITA ARIYO BLITAR SEBAGAI ORNAMEN GENDANG DJEMBE

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memerhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, ..06 Agustus.....,2018

Yang menyatakan



Kurniawan Yuniarto
NIM. 13147103

MOTTO

Singkat untuk tabuh, panjang untuk gendang
Sesuatu hal yang dalam keadaan serba tangguh

Bagaimana bunyi gendang, begitulah tarinya
Menurut segala perintah untuk menyesuaikan diri dengan keadaan



PERSEMBAHAN

Kedua orang tua tercinta (Ayah Supani dan Ibu Drihanti) yang selalu mendoakan saya untuk menjadi anak yang sholeh, sukses, bertanggung jawab dan terima kasih atas pengorbannya selama ini.

Saudaraku (Yulia Kurniasari dan Mohamad Triono) terimakasih atas setiap doa dan penyemanagatnya.

Masyarakat Kota Blitar

Serta Almamater ISI Surakarta.



ABSTRAK

Kurniawan Yuniarto, 13147103, 2018, “ VISUALISASI CERITA ARIYO BLITAR SEBAGAI ORNAMEN GENDANG *DJEMBE*” Diskripsi karya Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Tugas akhir karya ini mengangkat tema Visualisasi Cerita Ariyo Blitar Sebagai Ornamen Gendang *Djembe*. Cerita Ariyo Blitar, merupakan kisah seorang Adipati Blitar yang bernama Adipati Nilasuwarna yang dikhianati oleh Ki Ageng Sengguruh. Ki Ageng Sengguruh adalah seorang bawahan Adipati Nilasuwarna, dia iri dengan kekuasaan yang dimiliki oleh Adipati Nilasuwarna, dan akhirnya dia membunuh Adipati Nilasuwarna dan mengkhianatinya. Singkat cerita Adipati Nilasuwana memiliki anak yang bernama Jaka Kandung, dia membalas dendamkan ayahnya yang telah dikhianati oleh Ki Ageng Sengguruh. Cerita Aryo Blitar pada karya ini merupakan hasil dari transformasi bentuk relief yang ada di candi. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah kayu mahoni, serta didukung *mix media* gagasan penciptaan menitikberatkan pada proses membuat ornamen yang berbentuk relief dengan cerita tersebut. Penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan pendekatan estetika teori Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan 3 ciri meliputi, a. Kesatuan (*unity*), b. Kerumitan (*complexity*), c. Kesungguhan (*intensity*). Metode penciptaan yang digunakan adalah meliputi eksplorasi, perancangan dan perwujudan serta menggunakan pendekatan estetika.

Kata Kunci : Ariyo Blitar, *Djembe*, Ornamen

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya dengan judul "Visualisasi Cerita Ariyo Blitar Sebagai Ornamen Gendang Djembe" dengan baik. Tugas Akhir karya ini, diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S-1 Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

Penyelesaian Tugas Akhir karya ini dapat terlaksana atas bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
3. Sutriyanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
4. Rahayu Adi Prabowo, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
5. Dr. Karju, M.Pd. selaku Penasehat Akademik
6. Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi arahan, masukan dan semangat, sehingga terselesaikannya penciptaan karya Tugas Akhir ini.

7. Seluruh Staf pengajar Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir karya ini.
8. Kedua orang tuaku dan kedua saudaraku yang telah memberikan dukungan berupa semangat, motivasi dan material. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian serta doanya selama ini.
9. Bapak Sampir yang telah memberikan pengarahan dalam berkarya seni dan memberi izin tempat untuk menunjang proses pengerjaan karya Tugas Akhir.
10. Nirmala Agustianingsih yang selalu memberi semangat atas saran-saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Teman-teman Kriya Seni angkatan 2013, KRISKO, UKM Futsal dan ISI FC yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
12. Teman-teman kontrakan Balitar dan kontrakan Serakah yang selalu memberi semangat dan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir,
13. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan memberi dorongan semangat dan doa.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Tugas Akhir karya ini, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya. Adapun hasil yang dicapai saat ini bisa dijadikan apresiasi untuk tercapainya penulisan selanjutnya.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis sebagai penyusun dan bagi pembaca umumnya

Surakarta, 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/ Gagasan Penciptaan.....	6
C. Batasan Masalah	7
1. Batasan Objek	7
2. Batasan Visualisasi.....	8
3. Batasan Material.....	8
4. Batasan Teknik.....	8
D. Tujuan Penciptaan.....	9
E. Manfaat Penciptaan	9
F. Tinjauan Pustaka.....	10
G. Tinjauan Visual	11
H. Orisinalitas Penciptaan.....	16
1. Orisinalitas Penggalan Cerita	17
2. Orisinalitas bentuk tokoh	18
3. Orisinalitas gendang <i>djembe</i>	18
I. Pendekatan Penciptaan	19
J. Metodologi Penciptaan.....	21
1. Metode Penciptaan.....	21

a. Tahap Eksplorasi	21
b. Tahap Perancangan	22
c. Tahap Perwujudan.....	23
K. Sistematika Penulisan.....	25
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	27
A. Pengertian Tema.....	27
B. Ruang Lingkup Tema.....	29
1. Cerita Ariyo Blitar.....	28
a. Sejarah Ariyo Blitar.....	28
b. Kreasi Figur Tokoh Ariyo Blitar	32
C. Tinjauan Ornamen.....	34
1. Fungsi dan Sifat Ornamen.....	36
a. Fungsi ornamen yang bersifat aktif.....	36
b. Fungsi ornamen yang bersifat menghias atau pasif.....	36
c. Fungsi ornamen yang bersifat simbolik.....	37
D. Tinjauan Bahan.....	37
1. Kayu Mahoni atau Kayu Mahogani (<i>Swietenia Mahogani Jack</i>)	38
E. Tinjauan Bubut Kayu	39
F. Tinjauan Gendang <i>Djembe</i>	40
G. Tinjauan Tentang Ukir Kayu.....	42
1. Pengertian Seni Ukir	42
2. Teknik Seni Ukir	43
3. Jenis Ukiran.....	44
H. Tinjauan Relief.....	46
I. Tinjauan Kriya.....	47
J. Tinjauan Estetis	48
BAB III PROSES PENCIPTAAN	50
A. Eksplorasi Penciptaan	50
1. Eksplorasi Konsep	51
2. Eksplorasi Bentuk	51
3. Eksplorasi Material	52

a.	Bahan Baku Utama	53
1.)	Kayu Mahoni	54
2.)	Kulit Perkamen	55
B.	Visualisasi Perancangan.....	56
1.	Gambar Desain.....	57
a.	Desain Alternatif Gendang.....	57
b.	Desain Alternatif Cerita Ariyo Blitar	62
2.	Desain Terpilih.....	68
a.	Desain Terpilih Gendang	69
b.	Desain Terpilih Cerita Ariyo Blitar	71
3.	Gambar Kerja.....	74
C.	Perwujudan Karya.....	85
1.	Persiapan Bahan.....	85
a.	Bahan Baku	85
1.)	Kayu Mahoni	85
2.)	Kulit Perkamen	86
3.)	Tali <i>Alpine</i>	87
b.	Bahan Penunjang	87
1.	Lem <i>Empoxy</i>	87
2.	Lem <i>Fox</i>	88
c.	Bahan <i>Finishing</i>	88
2.	Persiapan Alat	92
a.	Pahat Ukir	92
b.	Gerenda Amplas	94
c.	Amplas	94
d.	Alat <i>Finishing</i> Semprot.....	95
e.	Alat Pengerjaan <i>Finishing</i> Sungging	95
3.	Tahap Pengerjaan.....	97
1.	Mendesain	97
2.	Tahap Pembubutan.....	98
3.	Tahap Pengukiran	100

4. Tahap <i>Finishing</i>	104
D. Kalkulasi Karya	109
BAB IV DISKRIPSI KARYA	117
A. Ulasan Karya.....	117
1. Karya Gendang 1 “ <i>Bramara Amrih Sari</i> ”	119
2. Karya Gendang 2 “ <i>Bathang Lelaku</i> ”	121
3. Karya Gendang 3 “ <i>Dhandhang Tumrap ing Kayon</i> ”	123
4. Karya Gendang 4 “ <i>Cala Beka Wentah</i> ”	125
5. Karya Gendang 5 “ <i>Pampang Pumpung</i> ”	127
BAB V PENUTUP.....	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
A. Daftar Buku.....	132
B. Daftar Laporan Tugas Akhir	134
C. Daftar Narasumber	134
GLOSARIUM.....	135
LAMPIRAN.....	137
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Bahan Baku.....	109
Tabel 2. Biaya Bahan Penunjang	110
Tabel 3. Biaya Bahan <i>Finishing</i>	110
Tabel 4. Biaya Bahan <i>Finishing</i> Sungging	111
Tabel 5. Biaya Pengerjaan Borongan.....	111
Tabel 6. Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya Tugas Akhir.....	111
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 1	112
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 2	113
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 3	114
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 4	115
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 5	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Makam Adipati Ariyo Blitar.....	12
Gambar 2. Tugu Kampung Wisata djembe di Tanggung, Kota Blitar	12
Gambar 3. Komik Djaka Kandung	13
Gambar 4. Komik Djaka Kandung “Panji Nilasuwarna”	13
Gambar 5. Komik Djaka Kandung “Ki Ageng Sengguruh”	14
Gambar 6. Komik Djaka Kandung “Dewi Rayungwulan”	14
Gambar 7. Alat musik <i>djembe</i> dengan teknik ukir	15
Gambar 8. Alat musik <i>djembe</i> dengan teknik <i>painting</i> timbul.....	15
Gambar 9. Alat musik <i>djembe</i> dengan teknik sungging.....	16
Gambar 10. Sketsa Tokoh “Adipati Nilasuwarna”	32
Gambar 11. Sketsa Tokoh “Dewi Rayungwulan”	33
Gambar 12. Sketsa Tokoh “Ki Ageng Sengguruh”	33
Gambar 13. Sketsa Tokoh “Jaka Kandung”	34
Gambar 14. Pohon Mahoni Berdaun Lebar	39
Gambar 15. Membubut.....	40
Gambar 16. Ukiran Timbul (Ornamen Bali)	45
Gambar 17. Ukiran Timbul	45
Gambar 18. Relief Candi Penataran	46
Gambar 19. Kayu Mahoni (Untuk Gendang <i>Djembe</i>).....	54
Gambar 20. Kulit Perkamen Kambing	56
Gambar 21. Sketsa Alternatif Gendang 1	57
Gambar 22. Sketsa Alternatif Gendang 2.....	58
Gambar 23. Sketsa Alternatif Gendang 3	58
Gambar 24. Sketsa Alternatif Gendang 4	59
Gambar 25. Sketsa Alternatif Gendang 5.....	59
Gambar 26. Sketsa Alternatif Gendang 6.....	60
Gambar 27. Sketsa Alternatif Gendang 7	60
Gambar 28. Sketsa Alternatif Gendang 8.....	61

Gambar 29. Sketsa Alternatif Gendang 9.....	61
Gambar 30. Sketsa Alternatif Gendang 10.....	62
Gambar 31. Sketsa a Alternatif Adegan 1	62
Gambar 32. Sketsa b Alternatif Adegan 1	63
Gambar 33. Sketsa c Alternatif Adegan 1	63
Gambar 34. Sketsa a Alternatif Adegan 2	64
Gambar 35. Sketsa b Alternatif Adegan 2	64
Gambar 36. Sketsa c Alternatif Adegan 2	65
Gambar 37. Sketsa a Alternatif Adegan 3	65
Gambar 38. Sketsa b Alternatif Adegan 3	66
Gambar 39. Sketsa c Alternatif Adegan 3	66
Gambar 40. Sketsa a Alternatif Adegan 4	67
Gambar 41. Sketsa b Alternatif Adegan 4.....	67
Gambar 42. Sketsa a Alternatif Adegan 5	68
Gambar 43. Desain terpilih Gendang 1	69
Gambar 44. Desain terpilih Gendang 2	69
Gambar 45. Desain terpilih Gendang 3	70
Gambar 46. Desain terpilih Gendang 4	70
Gambar 47. Desain terpilih Gendang 5	71
Gambar 48. Desain terpilih Adegan 1	71
Gambar 49. Desain terpilih Adegan 2	72
Gambar 50. Desain terpilih Adegan 3	72
Gambar 51. Desain terpilih Adegan 4	73
Gambar 52. Desain terpilih Adegan 5	73
Gambar 53. Gambar Kerja Karya 1	75
Gambar 54. Gambar Kerja Karya 2.....	77
Gambar 55. Gambar Kerja Karya 3.....	79
Gambar 56. Gambar Kerja Karya 4.....	81
Gambar 57. Gambar Kerja Karya 5.....	83
Gambar 58. Kayu Mahoni (Untuk Gendang <i>Djembe</i>).....	86
Gambar 59. Tali <i>Alpine</i>	87

Gambar 60. Lem <i>Epoxy</i>	88
Gambar 61. Lem Kayu <i>fox</i>	88
Gambar 62. <i>Impra Wood Filler</i>	89
Gambar 63. <i>Sanding Sealer</i>	89
Gambar 64. <i>Melamine Lack</i> dan <i>Hardener</i>	90
Gambar 65. <i>Thinner</i>	90
Gambar 66. Cat Tembok dan <i>Pigmen</i> warna	91
Gambar 67. Tinta Cina atau Tinta Bak	92
Gambar 68. Pahat Ukir dan <i>Ganden</i>	93
Gambar 69. Gerenda Amplas	94
Gambar 70. Amplas	94
Gambar 71. Kompresor dan <i>Spray gun</i>	95
Gambar 72. Kuas	95
Gambar 73. <i>Pen Kodok</i>	96
Gambar 74. Gelas Plastik	96
Gambar 75. Kain Perca	97
Gambar 76. Proses Pemotongan Kayu	98
Gambar 77. Proses <i>Menguliti</i>	99
Gambar 78. Proses Pembubutan	99
Gambar 79. Proses <i>Pengrowokan</i>	100
Gambar 80. Menempel Desain Ukiran	101
Gambar 81. Tahap <i>Nggetaki</i>	102
Gambar 82. Tahap <i>Mbukaki</i>	102
Gambar 83. Tahap <i>Grabahi</i>	103
Gambar 84. Tahap <i>Mbenangi</i>	104
Gambar 85. Proses Pengamplasan	105
Gambar 86. Proses <i>Finishing</i>	106
Gambar 87. Proses Menyungging	107
Gambar 88. Proses <i>Isen-isen</i>	107
Gambar 89. Proses <i>Narik/Nguliti</i>	108
Gambar 90. Karya Gendang 1 “ <i>Bramara Amri Sari</i> ”	119

Gambar 90. Karya Gendang 2 “ <i>Bathang Lelaku</i> ”	121
Gambar 91. Karya Gendang 3 “ <i>Dhandhang Tumprap ing Kayon</i> ”	123
Gambar 92. Karya Gendang 4 “ <i>Cala Beka Wentah</i> ”	125
Gambar 93. Karya Gendang 5 “ <i>Pampang Pumpung</i> ”	128



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anggapan sebagian masyarakat nama Blitar berasal dari ungkapan *walatar, bale latar, balatar, bali-ne wong tartar* (kembali orang-orang negeri Tartar) dan lain sebagainya. Anggapan terakhir ini, yakni Blitar dalam konteks *bali-ne wong tartar*, jika dihubungkan dengan uraian buku *The History Of Java* sedikit banyak terdapat kesamaan.¹

Penamaan Blitar sebagai *bali-ne wong tartar*, spekulasi ini terkandung maksud bahwa daerah Blitar dalam sejarahnya memiliki andil besar dalam pengusiran pasukan *invasi* dari negeri Tartar sebagaimana yang tertuang pada catatan sejarah Babad Majapahit.²

Blitar merupakan sebuah nama daerah atau satuan komunitas penghuni lereng gunung Kelud dalam satu kawasan di Jawa bagian Timur.

“Blitar memiliki batas wilayah yakni, sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Kediri, sebelah selatan Samudra Hindia, dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Tulungagung serta di sebelah timur berbatasan dengan wilayah Kabupaten Malang. Secara geografis, Blitar terletak pada koordinat 112° bujur timur dan 8° lintang selatan, di lereng gunung Kelud pada ketinggian sekitar 175 m di atas permukaan laut. Dengan perbedaan antara bagian terendah dan tertinggi sekitar 50 m (150 - 200 m), menjadikan Blitar sebagai sebuah wilayah dataran sedang, dengan kisaran suhu 24 -34°C. Posisi koordinat ini menunjukkan, bahwa Blitar

¹Hery Setiabudi dkk. 2012. *Wong Blitar Sisi Lain Cerita Tentang Orang Indonesia*. Jakarta:Soekarno Study Centre. p. 72.

²Hery Setiabudi dkk. 2012. p.73.

menjadi salah satu daerah di Jawa Timur yang cukup nyaman untuk dihuni.”³

Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah.⁴ Legenda daerah yang hingga kini masih hidup di kota Blitar yaitu Ariyo Blitar, terjadi pada zaman Majapahit, Majapahit adalah kerajaan Hindu-Budha terakhir di Jawa sebelum kedatangan Islam. Berpusat di Jawa Timur, Majapahit adalah yang terakhir dari urutan dinasti besar yang mengisi periode Jawa Timur dalam sejarah Jawa setelah pusat kekuasaan bergeser dari Jawa Tengah.⁵ Adipati Nilasuwarna atau Raden Sudama, anak dari Adipati Wilatika Tuban, adalah orang kepercayaan Kerajaan Majapahit, yang diyakini sebagai tokoh yang *mbabat alas*. Sesuai dengan sejarahnya, Blitar dahulu adalah hamparan hutan yang masih belum terjamah manusia.

Adipati Nilasuwarna, mengemban tugas dari Majapahit untuk menumpas pasukan Tartar yang bersembunyi di dalam hutan selatan. Bala pasukan Tartar telah melakukan sejumlah pemberontakan yang dapat mengancam *eksistensi* Kerajaan Majapahit. Adipati Nilasuwarna pun telah berhasil menunaikan tugasnya dengan baik, bala pasukan Tartar yang bersembunyi di hutan selatan, dapat dikalahkan. Sebagai imbalan atas jasa-jasanya, oleh Majapahit, Adipati Nilasuwarna diberi hadiah untuk mengelola hutan selatan. Adipati Nilasuwarna kemudian juga dianugrahi gelar Adipati Ariyo Blitar I dengan daerah kekuasaan

³Hery Setiabudi dkk. 2012. p.75.

⁴Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 651.

⁵Lydia Kieven. 2014. *Menelusuri Figur Bertopi Dalam Relief Candi Zaman Majapahit.*, Jakarta :KPG Kepustakaan Populer Gramedia. p. 3.

di hutan selatan. Kawasan hutan inilah, yang dalam perjalannya kemudian dinamakan oleh Adipati Ariyo Blitar I sebagai Balitar (Bali Tartar).

Ariyo Blitar digolongkan ke dalam cerita legenda karena menurut rakyat Blitar cerita rakyat ini merupakan bagian dari terbentuknya Blitar.

“Secara singkat kisah Ariyo Blitar dalam versi legenda atau cerita daerah ini menyatakan bahwa, ketika itu, pada zaman yang tidak dapat ditelusuri waktunya, kawasan Blitar merupakan daerah yang memiliki pemerintahan tradisional dengan sebutan Kadipaten. Adipatinya bernama Raden Sudomo atau Panji Nilasuwarna yang bergelar Adipati Ariyo Blitar. Layaknya kisah raja-raja dalam dunia pewayangan, sang adipati memiliki permaisuri bernama Dewi Rayungwulan. Dalam menjalankan roda pemerintahannya, adipati Ariyo Blitar didampingi seorang Patih bernama Ki Ageng Sengguruh.”⁶

Cerita dalam ilustrasi gambar-gambar adegan Raden Sudama atau Adipati Nilasuwarna, Dewi Rayungwulan, Ki Ageng Sengguruh dan Jaka Kandung, mempunyai alur cerita yang panjang, cukup menarik, dan tokoh cukup mempunyai karakter yang telah dibahas secara singkat oleh R. Kartawibawa dalam buku Ariyo Blitar.

Seni kerajinan menghasilkan benda-benda atau barang kebutuhan rumah tangga, baik yang bersifat fungsional yang banyak dibutuhkan setiap lapisan masyarakat, maupun barang-barang kerajinan banyak dibuat dengan memanfaatkan sumber daya alam, antara lain: kayu, tanah liat, rotan, bambu dan batu. Salah satu alat musik yang mempunyai bentuk menarik dan merupakan hasil dari kerajinan tangan adalah gendang *djembe*. Gendang *djembe* merupakan alat musik perkusi ritmik yang populer saat ini. Gendang *djembe* berasal Afrika dan

⁶Hery Setiabudi dkk. 2012. p. 159.

populer di Indonesia tepatnya di Blitar. Gendang *djembe* juga telah diakui sebagai salah satu *ikon* Kota Blitar.

Sementara itu *djembe* menurut Doris Green (2001) dalam laporan tugas akhir Laura Dipta Prissanti, menyatakan :

“*Djembe* adalah hasil kreasi orang. Konon di Sierra Leone, cikal bakal *djembe* adalah *sangba*. Memang benar musik ini berasal dari Afrika, tapi siapa sangka ternyata persebarannya tidak menyeluruh di seluruh benua Afrika. Konon nama *djembe* diambil dari pohon *djem*, yang banyak ditemukan di Mali. Pohon *djem* adalah bahan dasar untuk membuat *djembe*. Setelah pohon ditebang, dibentuk suatu kerangka menyerupai piala, lantas dibubut dan diukir sedemikian rupa. Tentu dipilih kayu yang bagus. Membran sebagai sumber bunyinya bisa menggunakan kulit kambing, kerbau dan antelop. Teknik merenggangkannya pun khusus, setelah melalui proses pengeringan membran itu dikaitkan dengan tali di selingkar *body*-nya.”⁷

Unsur seni rupa yang ada dalam kendang *djembe* dilihat dari ukiran-ukiran yang ada di bagian bawah *djembe* merupakan simbol atau cerita dari para pembuatnya, pada bagian kayu merupakan unsur ruang, bagian tali pengait mempunyai unsur garis lurus dan zig-zag yang membentuk satu kesatuan dan berirama, bagian kulit yang datar merupakan tempat untuk berkarya dalam nada sebagai media pengantar untuk meluapkan emosi.

Seni memiliki keberagam bentuk yang sangat luas, namun keberagaman seni yang ditimbulkan oleh variasi bentuk masih ditambahkan dengan macam keberagaman yang lain lagi, yaitu variasi dalam gaya dan aliran seni. Dalam proses pembuatan karya seni menggunakan penggayaan *naturalisme*. *Naturalisme*

⁷Laura Dipta Prissanti. 2016.” Estetika Musik Djembedi Tanggung, Blitar, Jawa Timur”. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta. p. 33.

ialah suatu paham yang memuja kebesaran alam,⁸ melukiskan segala sesuatu sesuai dengan *nature* atau alam nyata, artinya disesuaikan dengan tangkapan mata.

Candi merupakan bangunan dari bebatuan yang berfungsi sebagai bangunan keagamaan. Di Indonesia, kebanyakan candi berfungsi sebagai tempat peribadatan atau pemujaan kepada dewa. Ada juga candi yang berfungsi sebagai pusat pengajaran agama, tempat penyimpanan abu jenazah para raja, serta pemujaan terhadap roh nenek moyang atau raja yang sudah meninggal. Selain itu, ada candi yang berfungsi sebagai tempat menyimpan berbagai benda yang menyangkut lambang jasmaniah raja yang disimpan dalam piring, *pertitaan* (pemandian), dan gapura.⁹

Secara umum, fungsi candi tidak dapat dilepaskan dari kegiatan keagamaan, khususnya agama Hindu dan Budha. Itulah sebabnya, candi sangat erat kaitannya dengan sejarah kerajaan-kerajaan dan perkembangan agama Hindu dan Budha di Indonesia. Kemahiran nenek moyang dalam menciptakan karya seni tradisi sudah nampak jelas pada karya-karya yang masih bisa dinikmati hingga saat ini. Salah satu seni tradisi yang berbentuk rupa adalah seni relief pada bangunan artefak berupa candi. Salah satunya Candi Penataran.

Candi Penataran merupakan candi yang bercorak Hindu. Candi ini terletak di sebelah utara kota Blitar berjarak kurang lebih 12 kilometer. Lokasi bangunan terletak di lereng barat daya Gunung Kelud, tepatnya di Desa Penataran,

⁸ Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: BP Institut Seni Indonesia Yogyakarta. p. 86.

⁹ Wiratna Sujarweni. 2012. *Jelajah Candi Kuno Nusantara*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI). p. 37.

Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar. Jalan untuk menuju lokasi percandian ditempuh mulai dari pusat kota Blitar kearah utara melalui jurusan Makam Proklamator Bung Karno, terus menuju ke Kecamatan Nglegok desa Penataran, jaraknya kurang lebih 10 kilometer.

Penulis tertarik untuk mengekspresikan ide atau gagasan yang terinspirasi dari cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen gendang *djembe*. Gendang *djembe* yang digabungkan dengan cerita Ariyo Blitar, karena penulis ingin mengeksplorasi sebuah cerita rakyat menjadi sebuah ornamen dengan bentuk gendang yang berfungsi sebagai alat musik, dengan visualisasi ukir relief seperti yang ada di candi Penataran.

B. Ide/ Gagasan Penciptaan

Berdasarkan ruang lingkup, latar belakang dan konsep penciptaan. Penciptaan karya relief pada media gendang *djembe* dengan tema “ Visualisasi Cerita Ariyo Blitar sebagai Ornamen Gendang Djembe” ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat figur tokoh-tokoh dalam cerita Ariyo Blitar melalui pengayaan naturalisme ?
2. Bagaimana menerapkan bentuk figur tokoh-tokoh dalam cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen *djembe* ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi untuk membatasi pembahasan penulis mengenai karya yang dibuat. Berangkat dari pengamatan beberapa karya seni, penulis memiliki ide yang akan dituangkan pada karya seni. Gendang *djembe* memiliki aneka ragam, bentuk, dan bahan dasar masing-masing dalam pembuatannya. Relief yang penulis buat mempunyai batasan-batasan tertentu dalam pemilihan bahan, penggunaan teknik, serta proses pengerjaannya. Adapun batasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Batasan Objek

Ruang lingkup cerita legenda sangatlah luas, pencipta membatasi cerita Ariyo Blitar, penulis mencoba membatasi ruang lingkup bentuk, makna, ilustrasi gambar tokoh cerita Aryo Blitar, sebagai cerita rakyat. Batasan objek pada penciptaan karya ini menekankan pada alur cerita legenda Ariyo Blitar. Legenda dimulai dengan diutusnya Raden Sudama atau Adipati Nilasuwarna untuk membuka hutan dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar. Dalam karya tugas akhir ini perwujudan karya dibatasi pada lima adegan. Penciptaan tugas akhir dimulai dari adegan pertama dengan cerita Nila Suwarna, Dewi Rayungwulan dan Ki Ageng Sengguruh di dalam Kadipaten Blitar, perjalanan Nilasuwarna ke sebuah Kedung Gayaran untuk mencari ikan bader merah bersisik emas, Adipati Nilasuwarna ditombaki oleh prajurit Ki Ageng Sengguruh, Dewi Rayung Wulan yang mengandung diusir dari Kadipaten dan Ki Ageng Sengguruh

bergelar Ariyo Blitar II, perang tanding antara Jaka Kandung dan Ki Ageng Sengguruh sebagai pemenang adalah Jaka Kandung.

2. Batasan Visualisasi

Cerita Ariyo Blitar dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, cerita Ariyo Blitar divisualisasikan dalam bentuk *naturalisme* yang difokuskan tokoh utama, dan diwujudkan kedalam bentuk relief pada gendang *djembe*.

3. Batasan Material

Pembuatan karya tugas akhir cerita Ariyo Blitar menggunakan kayu mahoni yang dibubut berbentuk gendang dan menggunakan kulit kambing sebagai membran. Adapun bahan *finishing* gendang menggunakan *sanding sealer* dan *melamine lack* sedangkan *finishing* relief menggunakan cat tembok dan *pigmen*.

4. Batasan Teknik

Pembuatan suatu karya memiliki teknik tersendiri. Begitu juga pembuatan karya tugas akhir ini. Teknik merupakan suatu pedoman untuk mengerjakan dengan atau tanpa bantuan alat-alat yang dilakukan seniman dalam mengolah berbagai macam material menjadi suatu bentuk karya seni. Teknik pengerjaan merupakan cara dalam mengerjakan suatu karya. Dengan dilandasi ketrampilan yang baik, maka karya akan memiliki keunggulan hasil yang dapat menggugah daya tarik seseorang terhadap karya seni. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diciptakan karya dengan menekankan pada teknik ukiran tinggi atau dalam. Ukiran tinggi atau dalam adalah teknik ukir

bentuk ukirannya sangat menonjol, sehingga hasil ukiran terlihat berdiri sendiri karena perbedaan kedalaman *dasaran* atau *lemahan*.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan pembuatan tulisan ini adalah penjelasan atas ide konsep, dan bentuk karya tugas akhir dengan keterbukaan sudut pandang atas perkembangan seni pada umumnya dan seni kriya pada khususnya, diharapkan tulisan ini mampu memperjelas antara bentuk ide dan hasil karya sebagai bentuk kreativitas secara ilmiah. Adapun tujuan dari penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan figur tokoh-tokoh dalam cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen *djembe*.
2. Menerapkan desain figur tokoh-tokoh dalam cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen *djembe*.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil cipta karya tersebut antara lain:

1. Bagi Penulis dapat mempelajari lebih jauh tentang sejarah Ariyo Blitar.
2. Menjadi salah satu referensi kekaryaan bagi mahasiswa kriya yang memiliki keinginan untuk menghadirkan karya-karya yang bersumber pada nilai-nilai sebuah daerah.
3. Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam berkarya serta dapat menciptakan karya yang inovatif.

F. Tinjauan Pustaka

Penulisan laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa sumber sebagai panduan atau acuan yang berkaitan dengan karya yang akan disajikan sumber-sumber tersebut antara lain:

Hery Setiabudi dkk, *“Wong Blitar” Sisi Lain Cerita Tentang Orang Indonesia*, Jakarta: Soekarno Study Centre, 2012. Buku ini amat sangat penting untuk mengetahui sejarah dari tokoh-tokoh pahlawan dari daerah Blitar. Buku ini sangat membangkitkan kesadaran akan kebangsaan dan rasa nasionalisme dikalangan pelajar dan masyarakat akan pemimpin bangsa Indonesia yang berasal dari Blitar.

Guntur, *Ornamen Sebuah Pengantar*, P2AI bekerjasama dengan STSI Press, Surakarta 2004, berisi tentang penjelasan tentang ornamen. Penulis berusaha untuk mencari sumber, dalam rangka mewujudkan karya kriya. Pengetahuan tentang motif, pola, ornamen membantu proses kreatif perwujudan mitos karyanya.

Dharsono, *Seni Rupa Modern*, diterbitkan oleh PT. Rekayasa Sains, Bandung, tahun 2004 Semakin banyaknya mendefinisikan cita rasa keindahan, hal itu tetaplah teoritis, namun setidaknya kita akan dapat melihat basis aktivitas artistik (estetika elementer).

Sp Gustami, *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007. Buku ini membahas tentang terciptanya karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan

penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya). Buku ini bermanfaat untuk membantu untuk penulisan metode penciptaan karya dalam bentuk tertulis.

Enget dkk. *Kriya Kayu Jilid I dan II*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008. Buku ini menjelaskan tentang kriya kayu, teknologi kriya kayu meliputi alat, bahan, pengerjaannya dan desain kriya kayu.

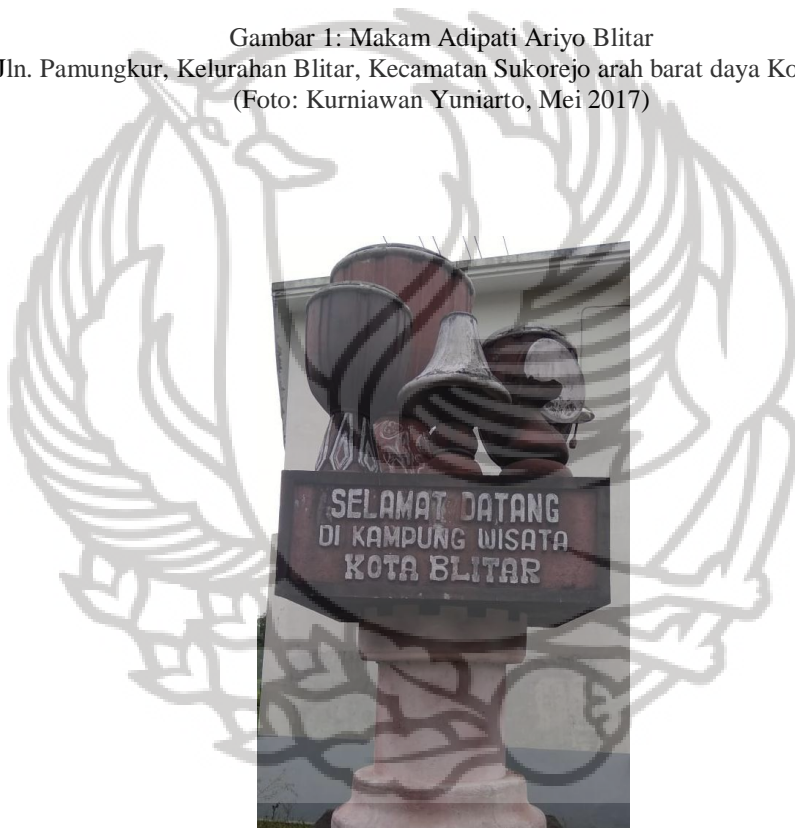
R. Kartawibawa. *Arja Blitar*. Surabaya: G. KOLFF dan CO, 1941. Buku ini menjelaskan tentang legenda Ariyo Blitar dan sejarah Kota Blitar. Buku tersebut membantu penulis dalam mengetahui legenda Ariyo Blitar dan sejarah Kota Blitar.

G. Tinjauan Visual

Tinjauan visual karya merupakan gambar yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Gambar yang digunakan sebagai acuan merupakan gambar yang terkait dengan tema Visualisasi Cerita Ariyo Blitar Sebagai Ornamen Gendang *Djembe*. Adapun gambar-gambarnya sebagai berikut:



Gambar 1: Makam Adipati Ariyo Blitar
Jln. Pamungkur, Kelurahan Blitar, Kecamatan Sukorejo arah barat daya Kota Blitar
(Foto: Kurniawan Yuniarto, Mei 2017)



Gambar 2: Tugu Kampung Wisata *djembe* di Tanggung, Kota Blitar
(Foto: Kurniawan Yuniarto, Mei 2017)



Gambar 3: Komik Djaka Kandung¹⁰
Menceritakan tentang legenda Ariyo Blitar
(Scan: Kurniawan Yuniarto, Mei 2017)



Gambar 4: Komik Djaka Kandung, hal 1
"Adipati Nilasuwarna"
(Repro: SL. Soeprijanto, Mei 2017)

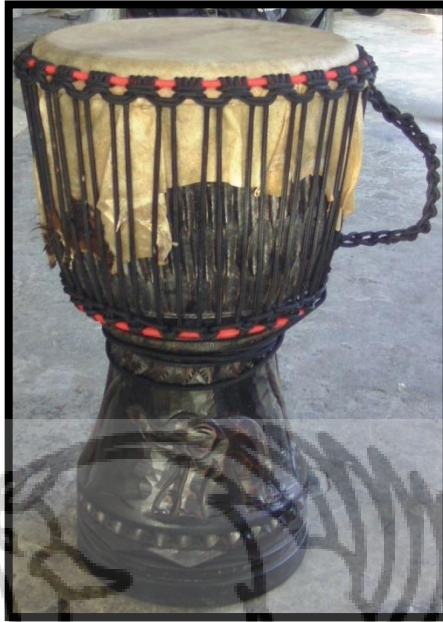
¹⁰SL. Soeprijanto. *Djaka Kandung*. Bogor: P.T. Warta Bogor.



Gambar 5: Komik Djaka Kandung, hal 2
“*Pagede Sengguruh*”
(Repro: SL. Soeprijanto, Mei 2017)



Gambar 6: Komik Djaka Kandung, hal 12
“*Dewi Rayung Wulan*”
(Repro: SL. Soeprijanto, Mei 2017)



Gambar 7: Alat musik *djembe* dengan teknik ukir
Lokasi Kelurahan Tanggung Santren, Kota Blitar
(Dokumentasi: Kurniawan Yuniarto, Juli 2017)



Gambar 8: Alat musik *djembe* dengan teknik *painting* timbul
Lokasi Kelurahan Tanggung Santren, Kota Blitar
(Dokumentasi: Kurniawan Yuniarto, Juli 2017)



Gambar 9: Alat musik *djembe* dengan teknik sungging
Karya KKP Riska Kurniawan
(Dokumentasi: Kurniawan Yuniarto, Juli 2017)

H. Orisinalitas Penciptaan

Orisinalitas penciptaan karya seni merupakan hal yang penting untuk dihargai keberadaannya. Suatu penciptaan dinilai kreatif apabila bersifat orisinal, meskipun tidak berarti sama sekali baru, karya tersebut mencerminkan hasil gubahan dan kombinasi baru atau reintegrasi dari hal-hal yang sudah ada, sehingga melahirkan suatu yang baru. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang dapat dinilai dan berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya tersebut.¹¹

Ide cipta karya yang bersumber dari cerita Ariyo Blitar, yang bentuk tokoh utama dalam penciptaan karya menggunakan peng gayaan *naturalisme* pada candi, yang divisualkan dalam bentuk relief kayu. Bentuk karya yang diwujudkan tetap

¹¹Dedi Supriyadi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkemangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta. p. 10-16.

mengedepankan aspek-aspek ekspresif, artistik dan estetis ke dalam bentuk karya relief beradegan cerita, dengan karakter tokoh yang dipahatkan pada media gendang *djembe*. Originalitas karya visualisasi cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen gendang *djembe*.

Tema yang dipaparkan diatas adalah “Cerita Ariyo Blitar” mengambil subjek materi kepahlawanan, sehingga untuk mendukung keorisinalitas karya penciptaan tugas akhir yang divisualisasikan kedalam ornamen gendang *djembe* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Orisinalitas Penggalan Cerita

Legenda daerah yang hingga kini masih hidup di Kota Blitar, nama Ariyo Blitar merupakan tokoh utama dalam cerita daerah bernama Blitar Jawa Timur. Bahkan banyak di antara warga Blitar percaya bahwa ia pendiri kawasan yang kini terbagi atas dua wilayah administrasi, kabupaten dan Kota Blitar. Perwujudan karya dalam karya tugas akhir ini dibatasi pada lima karya. Fokus penulis dalam penciptaan tugas akhir dimulai dari karya pertama dengan cerita Adipati bernama Raden Sudama atau Nilasuwarna yang bergelar Adipati Ariyo Blitar, sang adipati memiliki permaisuri bernama Dewi Rayungwulan, adipati Ariyo Blitar didampingi seorang Patih bernama Ki Ageng Sengguruh. Karya ke dua Ki Ageng Sengguruh menghadap Adipati Nilasuwarna dan mengajaknya menuju kedung Gayaran, sesampai di kedung Gayaran, Adipati Nilasuwarna memang melihat ada seekor ikan bader merah bersisik emas. Adipati Nilasuwarna segera berenang dalam kedung Gayaran, Karya ke tiga Ki Ageng Sengguruh segera

melaksanakan niat busuknya dengan menenggelamkan sang Adipati Nilasuwarna kedalam kedung Gayaran.

Karya ke empat Dewi Rayungwulan pun mengalami nasib tragis, tengah hamil dan diusir dari *Kadipaten*, Dewi Rayungwulan bertemu dua orang kakek dan nenek bernama Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk. Karya kelima Perang tanding tak terelakkan dan keluar sebagai pemenang adalah Jaka Kandung. Kadipaten Blitar akhirnya kembali kepada pewaris tahta yang sah, yakni Jaka Kandung. Namun demikian, Jaka Kandung lebih memilih menjadi pengembara dan menyerahkan tahta itu kepada ibunya, Dewi Rayungwulan. Dalam penciptaan karya ini, setiap adegan divisualisasikan pada media gendang *djembe*.

2. Orisinalitas bentuk tokoh

Pembuatan karya ini akan menggunakan karakter penokohan relief candi yang akan diwujudkan dalam relief kayu pada media gendang *djembe*. Dalam proses pembuatan bentuk dilakukan berbagai observasi dengan membuat sketsa desain sehingga mendapatkan bentuk yang baru tanpa menghilangkan kesan dari relief candi. Penciptaan karya relief pada gendang *djembe* dengan pengayaan *naturalisme* pada candi menurut penulis belum ada, originalitas konsep penciptaan dan karya tugas akhir ini dapat dipertanggung jawabkan.

3. Orisinalitas gendang *djembe*

Gendang *djembe* merupakan alat musik pukul kegunaan alat musik *djembe* dalam berbagai pertunjukan, dan berbagai variasi lain yang disajikan

berdasarkan pengalaman pribadi yang imajinatif serta estetis agar dapat dinikmati dengan aneka kemungkinan dan pemaknaan bentuk yang bertujuan agar tidak kaku bertujuan untuk menggali kemungkinan bentuk-bentuk lain yang unik, artistik dan berbeda dengan gendang pada umumnya.

I. Pendekatan Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan hal-hal yang mendukung kajian proses penciptaan. Pendekatan ini juga dilakukan dalam mewujudkan ide gagasan, pemikiran, serta pengalaman sehingga karya dapat terwujud.

Ekspresi penciptaan adalah salah satu nilai yang diutamakan dalam proses pembuatan karya seni rupa. Oleh karena itu, guna memvisualisasikan karya cerita Ariyo Blitar menjadi sebuah karya relief pada gendang *djembe* menggunakan metode pendekatan estetis teori Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya.¹²

Ketiga ciri termaksud ialah :

- a. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- b. Kerumitan (*complexity*) Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

¹²Dharsono (Sony Kartika) dan Hj. Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo 2007. p. 95.

- c. Kesungguhan (*intensity*) Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.¹³

Ketiga ciri teori Monroe Beardsley dalam penciptaan Tugas Akhir dengan tema visualisasi cerita Ariyo Blitar sebagai ornamen gendang *djembe*. Kesatuan yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik. Segala sesuatu yang rumit itu perlu dikemas secara kesatuan dan saling berhubungan, oleh karena itu dalam penciptaan karya ini setiap adegan, setiap bentuk dan tingkatan itu harus ada keutuhan atau kesatuan. Kerumitan dalam pembuatan karya ini terletak pada pengayaan karakter setiap tokoh, isian motif, serta pewarnaan dalam setiap adegan. Kesungguhan pengumpulan sumber-sumber data dari berbagai buku dan pengamatan tentang Ariyo Blitar serta memerlukan proses panjang agar dapat divisualisasikan menjadi kesatuan karya seni.

¹³Dharsono (Sony Kartika) dan Hj. Sunarmi. 2007. p. 95.

J. Metodologi Penciptaan

1. Metode Penciptaan

Terciptanya suatu karya seni yang terjadi oleh dorongan cipta, rasa dan karsa yang dimiliki seseorang. Karya seni hadir dari upaya seniman untuk berapresiasi dan menciptakan karya-karya yang baru yang bersifat modern.

Ada beberapa tahap dalam metode penciptaan yaitu :

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah penyelidikan dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.¹⁴ Kegiatan ini meliputi:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan dengan mengumpulkan dan mencari sumber referensi tentang *Sejarah Ariyo Blitar*, baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Studi pustaka dilakukan di Perpustakaan Bung Karno Blitar, Mangkunegaran,

¹⁴Sp Gustami. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista. p. 329.

Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta dan di Perpustakaan Pusat ISI Surakarta.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan adalah dengan wawancara yang dilakukan untuk memperoleh data lapangan. Wawancara kepada pak Rahadi, beliau adalah seseorang yang bekerja di Dinas Kebudayaan Blitar guna memperdalam pengetahuan tentang cerita Ariyo Blitar sebagai tema penciptaan karya tugas akhir.

3) Mengumpulkan data visual

Mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon yang erat hubungannya dengan tema yang diambil, salah satunya mengambil foto pada makam Ariyo Blitar dan sentra kerajinan gendang *djembe*.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan ke dua menyempurnakan sketsa terpilih

menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya.¹⁵

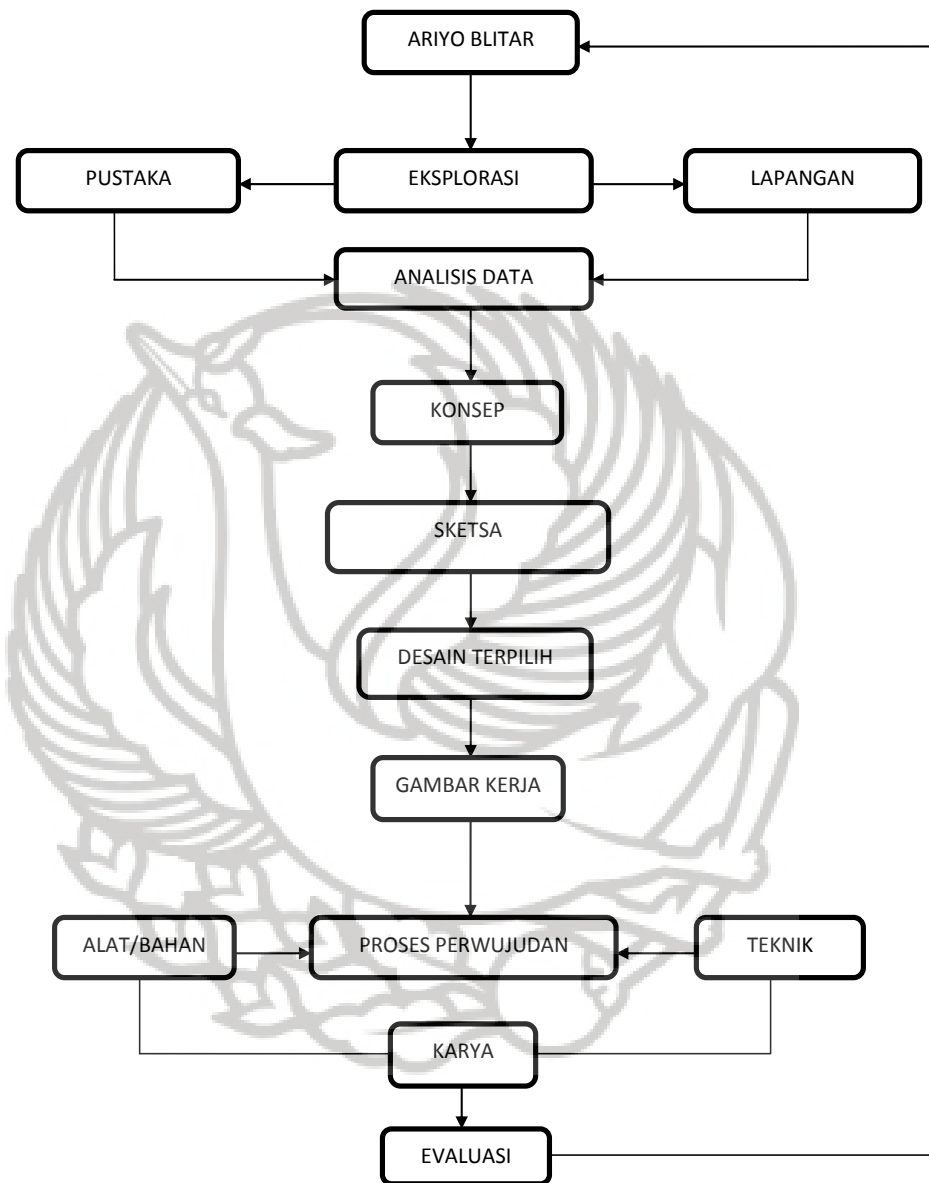
c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan.¹⁶ Ulasan tersebut merupakan penjelasan mengenai metode dalam menciptakan sebuah karya seni. Ulasan berisi beberapa penjelasan serta langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan sebuah karya. Metode dan langkah tersebut diterapkan ke dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini. Adanya metode tersebut dapat mempermudah dan mengontrol jalannya proses pembuatan karya.

¹⁵Gustami. 2007. p. 330.

¹⁶Gustami. 2007. p. 330.

Secara sekematis metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut :



Skema Proses Penciptaan

K. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan deskripsi karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, ide/gagasan penciptaan, batasan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan pustaka, tinjauan visual, orisinalitas penciptaan, pendekatan penciptaan, metodeologi penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Penciptaan

Bab ini membahas tentang pengertian tema, ruang lingkup tema, tinjauan ornamen, tinjauan bahan, tinjauan bubut kayu, tinjauan gendang djembe, tinjauan tentang ukir kayu, tinjauan relief, tinjauan kriya, dan tinjauan estetis.

BAB III : Proses Penciptaan

Bab ini membahas tentang eksplorasi penciptaan, visualisasi perancangan, perwujudan karya, dan kalkulasi biaya.

BAB IV : Ulasan Karya

Bab ini membahas tentang diskripsi karya, foto hasil karya, dan ulasan karya.

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan tentang aspek kesimpulan dan saran. Pembahasan yang terdapat pada bab ini menguraikan tentang

kesimpulan yang diperoleh selama proses berkarya dan saran terhadap tindak lanjut karya maupun pengembangannya.

Daftar Pustaka

Glosarium

Lampiran



BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema

Perwujudan suatu karya seni tidak terlepas dari serangkaian proses yang mendasari penciptaannya. Karya seni, lahir dari fenomena atau keadaan yang menyentuh batin seorang seniman sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, diwujudkan ke dalam karya seni. Karya seni juga dapat digunakan seorang seniman untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena sebuah karya seni dituangkan dari perasaan, ide, serta gagasan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman kepada masyarakat.

Seni kriya tercipta sebagai karya seni yang diwujudkan menjadi salah satu upaya *problem solving* dalam memenuhi kebutuhan seni. Oleh sebab itu, sebuah pengalaman perjalanan berkesenian akan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dalam proses pembuatan karya. Karya yang tercipta menjadi bentuk karya yang utuh, karya yang bernilai dari hasil karya kriyawan yang memiliki visi ke depan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan pentingnya sebuah karya baru. Oleh karena itu sebagai salah satu ekspresi untuk menuangkan gagasan, maka ide yang lahir diharapkan bisa selayaknya disampaikan oleh seorang seniman kepada masyarakat.¹⁷

Menurut Dharsono Sony Kartika dalam bukunya seni rupa modern, ada tiga komponen dalam proses cipta seni sebagai landasan berkarya yaitu :

¹⁷Timbul Raharjo. 2011. *Seni Kriya dan Kerajinan*. Yogyakarta : Pogram Pascasarjana ISI yogyakarta. p. 14.

“*Subject matter* atau tema pokok ialah rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberi konsumsi batin manusia secara utuh. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya *subject matter* yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek (baik objek alam atau objek *image*) yang terjadi dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadinya. Bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni, bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk, pertama *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Kedua *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Isi atau arti dalam bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik, perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti dihayati dengan mata batin seorang penghayat secara kontemplasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa isi disamakan dengan *subject matter* seorang penghayat.”¹⁸

Metode ini dijelaskan bagian penciptaan menguraikan tentang proses awal hingga akhir penciptaan karya, sehingga proses pengerjaan terencana untuk mendapatkan karya yang maksimal.

Penciptaan sebuah karya merupakan hasil pemikiran serta ide kreatif seseorang untuk memenuhi sebuah kepuasan batin. Selain itu menciptakan sebuah karya ada pula dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan pribadi, sebagai contoh adalah kebutuhan ekonomi. Menciptakan atau membuat karya ada beberapa hal yang harus dipahami terlebih dahulu yaitu sebuah landasan penciptaan di dalam menciptakan sebuah karya tersebut.

Tema Tugas Akhir karya yang diangkat adalah *Visualisasi Cerita Ariyo Blitar Sebagai Ornamen Gendang Djembe*. Ariyo Blitar merupakan nama Bupati pada zaman dahulu namanya yaitu Adipati Nilasuwarna, sejarah dari kisah ini

¹⁸Dharsono Sony Kartika. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains. p. 26-28.

yaitu pengkhianatan antar saudara yang ingin merampas kekuasaan. Adipati Nilasuwarna memiliki kedudukan seorang Bupati, tetapi saudaranya yang bernama Ki Ageng Sengguruh ingin merampas kekuasaannya dengan cara membunuhnya. Dari kisah ini penulis menciptakan sebuah alat musik yang terbuat dari kayu mahoni dengan ornamen cerita Ariyo Blitar, nama alat musik yang dibuat yaitu gendang *djembe*, yang juga termasuk bagian dari seni kriya. Penciptaan karya tugas akhir ini memilih cerita Ariyo Blitar sebagai ide penciptaan karya, yang akan dikemas dalam bentuk penokohan tersebut.

B. Ruang Lingkup Tema

Ruang Lingkup membahas mengenai Ariyo Blitar, ornamen, dan alat musik *djembe* dengan uraian sebagai berikut:

1. Cerita Ariyo Blitar

Konsep Ariyo Blitar yang menjadi salah satu ide dasar penciptaan karya Tugas Akhir ini akan menjabarkan sejarah Ariyo Blitar

a. Sejarah Ariyo Blitar

Blitar merupakan daerah yang memiliki pemerintahan tradisional dengan sebutan *Kadipaten*. Adipatinya bernama Raden Sudama atau Adipati Nilasuwarna yang bergelar Adipati Ariyo. Layaknya kisah raja-raja dalam dunia pewayangan, sang adipati memiliki permaisuri bernama Dewi Rayungwulan. Dalam menjalankan roda pemerintahannya, adipati Ariyo Blitar didampingi seorang Patih bernama Ki Ageng Sengguruh.

Singkat cerita, Ki Ageng Sengguruh nampaknya berperan sebagai tokoh antagonis. Ia sudah sejak lama ingin menenyapkan sang adipati dan kadipaten Blitar jatuh ke tangannya. Untuk mewujudkan hasratnya itu, Ki Ageng Sengguruh memanfaatkan momentum kehamilan sang permaisuri Dewi Rayungwulan. Saat itu, sang Dewi Rayungwulan sedang mengidam dan memohon kepada Adipati Nilasuwarna, sang Ariyo Blitar pun mengabdikan keinginan belahan jiwanya. Adipati Nilasuwarna segera memanggil Ki Ageng Sengguruh dan menceritakan tentang permintaan permaisurinya.

Pucuk dicinta ulam pun tiba. Ki Ageng Sengguruh segera memasang perangkap untuk menenyapkan sang Adipati Nilasuwarna. Rencana jahatnya ia wujudkan melalui sebuah kedung atau telaga yang dikenal sangat berbahaya bernama kedung Gayaran. Dengan kesaktiannya, Ki Ageng Sengguruh segera mengubah sumping atau hiasan daun telinga kanannya menjadi ikan bader merah bersisik emas. Ikan itu lalu dilepas di kedung Gayaran. Setelah perangkap sudah sedemikian sempurna disiapkan, Ki Ageng Sengguruh segera menghadap Adipati Nilasuwarna dan mengajaknya menuju kedung Gayaran, Sesampai di kedung Gayaran, Adipati Nilasuwarna memang melihat ada seekor ikan bader merah bersisik emas. Adipati Nilasuwarna pun segera berenang dalam kedung Gayaran. Tanpa menunggu lama, Ki Ageng Sengguruh segera melaksanakan niat busuknya dengan menenggelamkan sang Adipati Nilasuwarna kedalam kedung Gayaran. Sang Adipati Nilasuwarna meninggal dan kadipaten Blitar pun akhirnya jatuh ketangan Ki Ageng Sengguruh. Sementara itu, Dewi Rayungwulan pun

mengalami nasib tragis, ia diusir dari kadipaten. Sebagai adipati, Ki Ageng Sengguruh bergelar Ariyo Blitar II.

Waktu pun dikisahkan berjalan begitu cepat, Dewi Rayungwulan yang tengah hamil dan diusir dari Kadipaten, berjalan tak tentu arah tujuan. Ia pergi hanya berbekal sebilah keris pusaka milik suaminya, Adipati Nilasuwarna. Keris itu bernama keris Kiai Cepret dan keris itu merupakan tanda atau simbol legalitas sebagai adipati Kadipaten Blitar. Tanpa memiliki keris itu, tidak sah bagi siapa pun yang menduduki tahta Kadipaten Blitar. Di tepian hutan Kandung, Dewi Rayungwulan bertemu dua orang kakek dan nenek bernama Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk. Kedua kakek dan nenek itu pun menolong Dewi Rayungwulan. Kepada keduanya sang Dewi Rayungwulan kemudian bergantung hidup dan pada akhirnya melahirkan bayi laki-laki yang kemudian diberi nama Jaka Kandung.

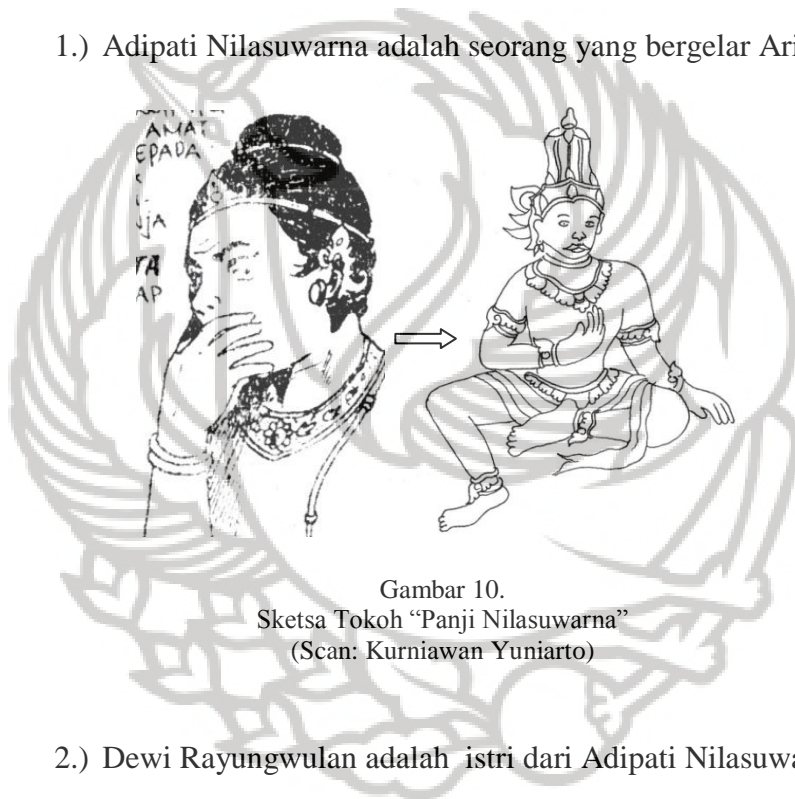
Jaka Kandung tumbuh menjadi pemuda yang sangat gagah dan tampan. Kegemarannya memelihara burung perkutut. Setelah dirasa sudah cukup waktunya dan Dewi Rayungwulan menganggap Jaka Kandung sudah dewasa. Dewi Rayungwulan pun menceritakan siapa sebenarnya Jaka Kandung. Jaka Kandung pun berniat untuk menuntut balas. Dengan berbekal keris Kiai Cepret ia segera mendatangi Ki Ageng Sengguruh. Perang tak terelakkan dan keluar sebagai pemenangnya adalah Jaka Kandung. Kadipaten Blitar akhirnya kembali kepada pewaris tahtah yang sah, yakni Jaka Kandung. Namun demikian, Jaka

Kandung lebih memilih menjadi pengembara dan menyerahkan tahta itu kepada ibunya, Dewi Rayungwulan.¹⁹

b. Kreasi Figur Tokoh Ariyo Blitar

Adapun tokoh penting dalam cerita Ariyo Blitar dalam penciptaan Tugas akhir ini sebagai berikut:

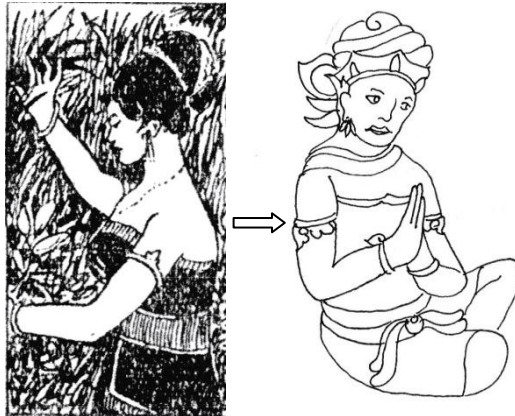
- 1.) Adipati Nilasuwarna adalah seorang yang bergelar Ariyo Blitar I.



Gambar 10.
Sketsa Tokoh “Panji Nilasuwarna”
(Scan: Kurniawan Yuniarto)

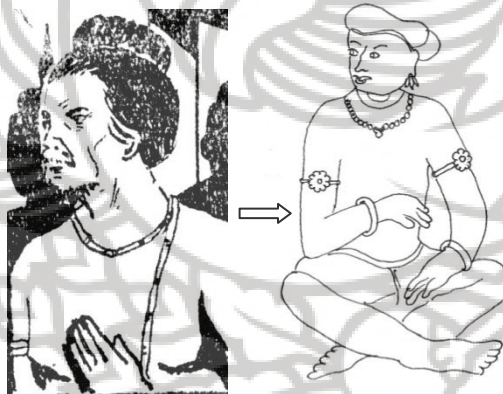
- 2.) Dewi Rayungwulan adalah istri dari Adipati Nilasuwarna yang bergelar Ariyo Blitar III.

¹⁹Hery Setiabudi dkk. 2012. *Wong Blitar Sisi Lain Cerita Tentang Orang Indonesia*. Jakarta: Soekarno Study Centre. p. 159-161.



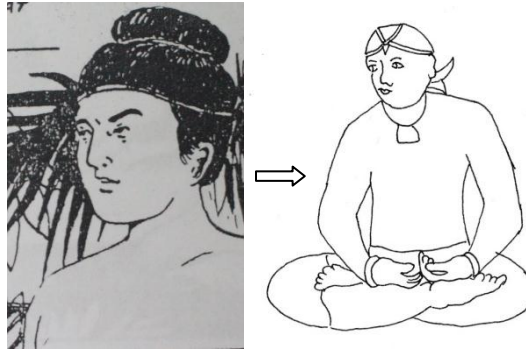
Gambar 11.
Sketsa Tokoh “Dewi Rayungwulan”
(Scan: Kurniawan Yuniarto.)

3.) Ki Ageng Sengguruh adalah Patih dari Adipati Nilasuwarna yang bergelar Ariyo Blitar II.



Gambar 12.
Sketsa Tokoh “Ki Ageng Sengguruh”
(Scan: Kurniawan Yuniarto)

4.) Jaka Kandung adalah putra dari Dewi Rayungwulan dan Adipati Nilasuwarna.



Gambar 13.
Sketsa Tokoh “Jaka Kandung”
(Scan: Kurniawan Yuniarto)

C. Tinjauan Ornamen

Seni ornamen merupakan salah satu unsur seni rupa yang selayaknya memperoleh perhatian besar, sesungguhnya sejalan dengan kenyataan hidup manusia sehari-hari yang selalu membutuhkan dan menggunakan seni ornamen, baik untuk mempercantik diri atau memperlihatkan prestis seseorang dengan memperindah barang-barang miliknya, atau dalam kaitannya dengan keperluan upacara sesaji atau peraga ritual lainnya. Kedudukan ornamen lebih berarti dan tidak hanya sekedar mengisi kekosongan saja, tetapi justru merupakan salah satu sarana hidup yang menuntut untuk terpenuhi.²⁰

Kata ornamen berasal dari bahasa latin *ornare* yang berarti menghias, dalam artian, sesuatu yang asal mulanya kosong terisi hiasan sehingga menjadi tidak kosong, khusus dalam seni rupa kekosongan sesuatu bidang atau ruang tersebut diisi dengan motif dan pola hias tertentu sehingga menjadi lebih indah.²¹ Ornamen dikreasikan berdasarkan pikiran, keinginan, kehendak, dan lain-lain sebagai

²⁰SP. Gustami. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. p. 2-3.

²¹Sfafi'i dan Tjetjep Rohendi Rohidi. 1987. *Ornamen Ukir*. Semarang: Ikip Press. p. 3..

ekspresi seni kebudayaan melalui elemen-elemen pembentuknya. Sebagai upaya memperindah, ornamen hadir dalam serangkaian susunan motif dan pola. Rangkaian motif dan pola dalam suatu bidang membentuk hiasan-hiasan tertentu yang sangat bervariasi tampilannya.²²

Memang sejak dahulu manusia memiliki kebutuhan untuk menghias segala yang dipakainya dan tempat ia tinggal. Dorongan ini timbul dalam setiap peradaban keinginan untuk menumbuhkan ornamen merupakan naluri yang kuat. Ornamen yang berasal dari bahasa Latin *ornare* yang berarti menghiasi. Di dalam Ensiklopedia Indonesia, ornamen dijelaskan sebagai setiap hiasan yang bergaya geometrik atau yang lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari hasil seni kerajinan tangan (perabot, pakaian, dan sebagainya) dan arsitektur. Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.²³

Sedangkan secara terminologi istilah ornamen mempunyai pengertian sebagai suatu hiasan yang sengaja ditambahkan pada benda lain agar bertambah indah dan menarik. Fungsi dan aktivitas ornamentik adalah membuat atau menambah indah beraneka ragam benda, barang atau karya, maka ornamentik juga disebut ragam hias. Ragam hias untuk suatu benda-benda pada dasarnya merupakan sebuah *make up* yang diterapkan padanya terutama pada karya tradisional, hal itu banyak ditemukan. Ia berperan sebagai media untuk mempercantik dan mengagungkan suatu karya jadi: ia mempersolek benda-pakai

²²Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*. Surakarta: P2AI bekerjasama dengan STSI Press, Surakarta. p. 94.

²³SP. Gustami. 2008. p. 3-4.

secara lahiriah, dan bahkan ada juga satu dua yang memiliki nilai simbolik atau makna tertentu.²⁴

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ornamen digunakan untuk menghiasi atau memperindah barang atau karya seni, dan banyak dikaitkan bahwa ornamen erat hubungannya dengan seni kerajinan, karena fungsinya yang menghias dan banyak diterapkan pada benda-benda kerajinan sebagai penambah nilai seni dari benda tersebut.

1. Fungsi dan Sifat Ornamen

Bila ditinjau dari terapannya, secara umum fungsi ornamen dibedakan menjadi 3 macam sifat, yaitu :

a. Fungsi ornamen yang bersifat aktif

Selain fungsinya yang bersifat menghias (menambah indah) ornamen juga mempunyai fungsi aktif pada benda yang dihiasi. Perwujudannya tidak terbatas sebagai penambah indah belaka, tetapi erat menjadi satu kesatuan yang utuh dengan benda.

b. Fungsi ornamen yang bersifat menghias atau pasif

Ornamen dapat diterapkan tambahan untuk menambah indah perwujudan benda secara keseluruhan, tidak berpengaruh terhadap benda tersebut. Oleh karena fungsinya yang bersifat menghias ini, maka penerapannya selalu mempertimbangkan kaidah-kaidah estetik.

²⁴Soegeng Toekio M. 1983/1984. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI. p. 2.

3. Fungsi ornamen yang bersifat simbolik

Seringkali ornamen dipakai pula sebagai media ungkap simbolik dari masyarakat penciptanya, sebagai suatu perwujudan pandangan hidup manusia terhadap keberadaan alam supranatural yang dapat membangkitkan spirit batin tertentu. Perwujudannya seringkali meninggalkan prinsip-prinsip rasio yang berlaku, baik dalam komposisi maupun ragam-ragam hias yang digunakan.

D. Tinjauan Bahan

Karya seni akan tidak utuh jika tidak menyinggung media, karena lewat media itulah karya seni itu memperoleh wujudnya yang kongkret. Media dalam arti sempit adalah materi atau bahan.²⁵ Bahan merupakan faktor yang paling vital keberadaannya dalam proses pembuatan karya seni, di samping faktor sarana dan prasarana yang lain, karena pemilihan bahan tentunya harus dapat memahami kualitas dari bahan tersebut. Dalam pemilihan bahan tentunya harus tepat sesuai dengan karya yang akan dibuat. Berikut ini akan dibahas mengenai macam-macam bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Kayu merupakan hasil hutan dari sumber kekayaan alam dan mudah diproses untuk dijadikan barang sesuai kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk sesuatu tujuan penggunaan yang berbentuk kayu pertukangan, kayu industri maupun kayu bakar.²⁶ Kayu sebagai bahan ukiran memegang peranan yang penting dalam pengerjaan suatu ukiran. Untuk mendapatkan jenis kayu supaya

²⁵H. Sahman. 1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press. p. 42..

²⁶J.F. Dumanauw. 1982. *Mengenal Kayu*. Jakarta: PT Gramedia. p. 1.

ukiran yang dihasilkan sesuai dengan keinginan penulis, dibutuhkan suatu ketelitian dalam memilihnya. Dari aneka macam kayu yang ada, tidak semua kayu yang berkualitas baik dapat digunakan sebagai bahan ukiran. Kualitas kayu sebagai bahan ukiran ditentukan oleh umur kayu, warna kayu, arah serat, massa jenis, kekuatan mengepir, cacat kayu dan jenis kayu.²⁷ Berikut ini akan dibahas mengenai macam-macam bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya seni ukir.

1. Kayu Mahoni atau Kayu Mahogani (*Swietenia Mahogani Jack*)

Kayu mahoni merupakan klasifikasi yang termasuk dalam famili *meliaceae*. Ada dua jenis spesies yang cukup terkenal yaitu *swietenia macrophylla* atau mahoni daun lebar dan *swietenia mahoganiy* atau mahoni daun kecil. Mahoni daun kecil tidak dianjurkan untuk dikembangkan karena sangat peka terhadap serangan hama penggerek pucuk. Tanaman ini tumbuh pada tipe iklim A dan D, yaitu daerah bermusim kering atau basah. Ketinggian tempat yang sesuai untuk tanaman ini berkisar antara 0-1000 meter dari permukaan laut. Tinggi tanaman ini dapat mencapai 40 meter dengan diameter batang dapat mncapai lebih dari 100 meter. Tajuknya berbentuk seperti kubah, kayu lunak atau gubal berwarna merah muda, sedangkan kayu teras berwarna merah hingga coklat tua. Kayu mahoni dapat dipergunakan untuk mebel, *vinir*, alat olah raga, alat musik dan keperluan bangunan.

²⁷Saiman Rais dan Suhirman. 1998. *Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula*, (Yogyakarta: ADICITA KARYA NUSA. p. 1.

Kayu mahoni berasal dari Amerika Tengah dan Amerika Selatan. Tanaman ini masuk Indonesia pada tahun 1972 melalui India, kemudian dikembangkan secara luas di pulau Jawa sekitar tahun 1892-1902. Pohon akan berbuah setelah tanaman berumur 12 tahun atau lebih yaitu pada bulan Juli sampai dengan Agustus. Buah yang masak bewarna coklat hingga coklat tua.²⁸



Gambar 14. Pohon Mahoni Berdaun Lebar
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

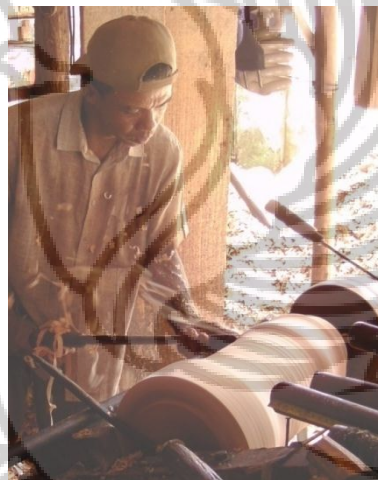
E. Tinjauan Bubut Kayu

Zaman dahulu, alat-alat bubut berbentuk sangat kasar dan dalam alat bubut batang, benda kerja berputar dengan bantuan sabuk kulit yang dibelitkan dengan dua atau tiga kali lilitan. Satu ujung dieratkan pada pedal dan ujung lainnya pada sebuah lat atau batang yang dibengkokkan ke arah alat bubut, akan menarik sabuk hingga kencang. Dengan menekan pedal ke bawah, benda kerja akan berputar ke

²⁸Enget dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid I*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan,Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional. p. 34.

arah si operator dan kemudian ke arah belakang sewaktu sabuk ditarik lagi ke atas, pengelupasan hanya terjadi pada pemutaran ke arah depan.²⁹

Bubut merupakan proses kerja yang syaratnya dengan cara memutar benda kerja kemudian pada pahat digerakan dengan sejajar dengan sumbu putar dari benda kerja. Membubut merupakan salah satu kompetensi yang banyak digunakan dalam pembuatan produk-produk dari kayu. Membubut yang dilakukan dengan cara yang benar akan berdampak pada kesempurnaan hasil.



Gambar 15. Membubut
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

F. Tinjauan Gendang Djembe

Gendang adalah alat bunyi-bunyian berupa kayu bulat panjang, di dalamnya ada rongga dan salah satu lubangnya atau kedua-duanya diberi berkulit (untuk dipukul).³⁰ Alat-alat musik pukul merupakan golongan *membranofon* pada masa kini dikenal dengan istilah gendang, alat musik pukul gendang dan sejenisnya

²⁹George Love. 1984. *Teori dan Praktek KERJA KAYU*, Edisi Keempat. Jakarta Pusat: ERLANGGA. p. 128.

³⁰Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 352.

berperan penting dalam kehidupan manusia primitif, khususnya dalam ritual keagamaan hingga kini misalnya di Afrika daerah Wahinda.

Selain itu penjelasan tentang djembe menurut Mamady Kieta (2004), mengatakan bahwa:

“*Djembe* adalah instrumen yang mengungkapkan kegembiraan, dan yang dapat dimainkan kapanpun, dimanapun dan untuk semua kesempatan. Djembe yang dikenal di seluruh Guinea, memprovokasi persahabatan dan cinta. Ini adalah instrumen yang berbicara pada pria, wanita, anak-anak, remaja, dan orang tua. Hubungan spiritual *djembe* menurut kepercayaan spiritual orang afrika, djembe mempunyai 3 roh di dalamnya. Yang pertama adalah roh dari kayu atau pohon yang menggambarkan kekuatan, ketegasan, penopang dan pelindung. Yang kedua adalah roh dari hewan atau kulit yang menggambarkan kemakmuran dan kesejahteraan, yang terakhir adalah roh pembuat *djembe* itu sendiri yang menggambarkan semangat dari sang pembuatnya. Dari kutipan di atas jadi bentuk djembe seperti piala yang ditutup pada bagian atasnya dengan menggunakan membran atau kulit. *Djembe* merupakan alat musik yang berasal dari afrika yang mempunyai pengaruh besar dalam acara-acara tradisional di afrika.”³¹

Musik sebagai salah satu bidang seni, merupakan suatu kebutuhan masyarakat baik masa kini maupun masa lampau, tidak ada kebudayaan di dunia yang tidak mengenal musik. Musik adalah suatu yang abstrak yang berhubungan dengan bunyi, tetapi alat musik merupakan benda-benda yang berwujud dan dapat diamati, namun demikian, di balik itu selalu akan diketahuai bahwa alat-alat musik dan musik sangat erat berkaitan yang tak terpisahkan.³²

Djembe adalah alat musik perkusi ritmik yang populer di masa kini. Bentuk alat musik *djembe* berupa tabung atau drum seperti piala yang terbuat dari kayu dan bagian atas ditutup kulit atau membran, tingkat kekencangan pada kulit diatur

³¹Muhammad Nur Hariyadi. 2014. Pertunjukan Musik Djembe Sebagai Objek Penciptaan Lukisan. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. p. 7.

³²Pieter Eduard Johannes Ferdinandus. 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*. Yogyakarta: Yayasan Mahardhika. p. 1.

dengan tali yang melekat pada kayu dan kencang tali juga mengatur tinggi rendah gendang, yang unik dari *djembe* adalah pola-pola *rhythm* yang konstan, tabuhannya yang bergemuruh, tajam, melengking dan gaduh seolah membangkitkan energi.

G. Tinjauan Tentang Ukir Kayu

1. Pengertian Seni Ukir

Semua karya seni tidak terlepas dari nilai estetis atau keindahan, demikian pula dengan seni ukir. Oleh karena itu bentuk karya ukiran harus indah sehingga dapat dinikmati bagi yang melihatnya, dan hal ini tak menutup kemungkinan bagi kriawan ukir mengungkapkan kreasi, bentuk dan ragam baru.

Ragam hias benda tiga dimensi dapat ditemukan bentuk-bentuk bidang yang mempunyai sifat lekuk atau menonjol. Kedua keadaan ini dapat kita katakan sebagai sifat positif, yakni yang terlihat menonjol atau menjorok dari permukaan bendanya, serta negatif bagi beberapa bentuk yang lekuk atau lebih rendah dari permukaan yang datar bagi bendanya. Keduanya mempunyai kekuatan tersendiri yang tergantung dari penerapannya terhadap benda yang dihias.³³

Suatu pengertian bahwa ukir atau ukiran sebagai elemen hias dapat dicapai dengan cara membentuk atau memberi bentuk-bentuk gambar dengan cara mengurangi bagian-bagian sehingga diperoleh wujud yang baru, dalam bentuk datar, cekung, dan cembung dengan cara memahatnya.

³³Soengeng Toekio M. 1983/1984. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI. p. 20.

Seni ukir termasuk dalam seni kerajinan yang merupakan salah satu bagian dari seni rupa, seni ukir diartikan sebagai suatu gambaran yang dibuat oleh manusia pada suatu permukaan yang dilaksanakan sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu, sehingga permukaan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata (*kruwikan* dan *buledan*). Jadi ciri utama suatu ukiran membuat suatu permukaan menjadi tidak rata.³⁴

2. Teknik Seni Ukir

Ukir atau mengukir ialah suatu proses kerja yang berkaitan dengan aktifitas ornamentik yang dalam pelaksanaannya untuk memperoleh wujudnya dipakai teknik ukir. Ukir atau ukiran yang dalam perwujudannya tidaklah sekedar cembung dan cekung, namun lebih dari itu ialah merupakan suatu upaya dalam memperoleh kesan yang khas dan mempunyai nilai keindahan, sebagai elemen hias. Elemen-elemen hias dapat berupa motif tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan lain-lain dibuat sedemikian rupa sehingga akan tampak lebih jelas tinggi rendahnya permukaan cembung atau cekung, menurut gambar yang telah direncanakan.³⁵

Proses mengukir kayu terbagi dalam lima tahapan yaitu : Tahap *Nggetaki*, *Grabahi*, *Nglemahi*, *Matut* dan *Mbenangi*.

a. *Rancangan* atau *Nggetaki*

Rancangan atau *Nggetaki* adalah memahat kayu mengikuti garis pola gambar rencana pada bidang permukaan dengan kedalaman tertentu.

³⁴Sfafi'i dan Tjetjep Rohendi Rohidi. 1987. *Ornamen Ukir*. Semarang: IKIP Semarang Press. p. 4.

³⁵Imam Madi. 1990. Studi Tentang Motif Hias Ukir Kayu Tradisioanal Jawa. laporan penelitian tidak diterbitkan. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. p. 44.

Istilah *rancangan* (Jawa) sering juga disebut *getak* (Jawa) merancang atau *getaki* dapat dimulai dari bagian gambar yang paling besar atau kecil.

b. *Nggrabahi*

Nggrabahi adalah membentuk secara kasar dari masing-masing bagian motif, sekaligus membuang bidang-bidang yang nantinya menjadi dasaran ukiran.

c. *Nglemahi*

Nglemahi adalah menyempurnakan dasaran ukiran menjadi lebih halus, bersih dan rapi.

d. *Matut*

Matut adalah membuat bentuk ukiran yang telah terbentuk secara kasar menjadi lebih halus dan sempurna sehingga bentuk lebih tajam dan permukaan bentuk ukiran menjadi halus.

e. *Mbenangi*

Mbenangi adalah membuat garis hiasan pada bagian motif sesuai desain.

3. Jenis Ukiran

Ada berbagai macam cara atau teknik serta alat yang dipergunakan untuk mewujudkan seni ukir, sehingga sangat memungkinkan adanya berbagai macam jenis seni ukiran dan masing-masing mempunyai sifat atau karakter yang berlainan. Adapun jenis seni ukir dalam tugas akhir ini adalah:

a. Ukiran Timbul

Ukiran ini berlawanan dengan jenis ukiran rendah, jenis ukiran timbul dalam perwujudannya justru menonjol ke luar dari permukaan bidang datar atau bidang dasaran, menghilangkan bagian tepi ukiran, sehingga ukiran nampak seperti menempel di atas permukaan suatu bidang datar.³⁶



Gambar 16. Ukiran Timbul (Ornamen Bali)
Karya Kurniawan Yuniarto, Tuga Kriya Kayu II
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)



Gambar 17. Ukiran Timbul
Karya Dadang Puguh
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

³⁶Suyanto. 1998. Penerapan Seni Ukir Pada Perabotan Rumah Tangga. laporan penelitian tidak diterbitkan. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. p. 8.



Gambar 18. Relief Candi Penataran
(Foto: Nirmala Agustianingsih, 2018)

H. Tinjauan Relief

Istilah relief disedap dari bahasa Inggris, atau *relievo* dalam bahasa Itali, dalam bahasa Indonesia adalah peninggian, yaitu kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya, karena peninggian-peninggian itu ditempatkan diatas suatu dataran.³⁷ Relief adalah pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya.³⁸ Relief dalam bahasa Indonesia sepadan dengan dengan peninggian, dalam arti kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya. Relief senantiasa berlatar belakang, karena peninggian itu ditempatkan pada suatu dataran.

Seni relief merupakan ungkapan perasaan dan pikiran yang dituangkan pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau bentuk, warna, tekstur dan ruang atas hasil pengamatan dan pengalan estetis seseorang, yang menampilkan bentuk dekoratif, sehingga hasilnya seperti lukisan yang timbul dari permukaan.

³⁷H. Sahman. 1992. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press. p. 91.

³⁸Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 943.

I. Tinjauan Kriya

Kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung. Kata ‘kriya’ pada zaman dahulu diadopsi dari bahasa Sansekerta kedalam bahasa Jawa yang berarti kerja.

Menurut Enget, dalam *Seni Kriya Kayu SMK Jilid 1* yaitu:

“Istilah ‘seni kriya’ berasal dari kata ‘*kr*’ (bahasa Sansekerta) yang berarti ‘mengerjakan’, dari akar kata tersebut kemudian menjadi kata : karya, kriya, kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek. Dalam pengertian berikutnya semua hasil pekerjaan termasuk berbagai ragam keteknikannya disebut ‘seni kriya’. Seni Kriya adalah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga seni kriya sering juga disebut kerajinan tangan. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah. Seni kriya dapat dikelompokkan berdasar tujuan penciptaan atau penggunaannya menjadi kriya mempunyai fungsi: praktis, estetis, dan simbolis (religius)”.³⁹

Kriya adalah pekerjaan (kerajinan) tangan”.⁴⁰ Menurut Soegeng Toekio dalam bukunya yang berjudul *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia* menyebutkan:

“Pengertian kriya secara umum, merupakan hasil dari kegiatan manusia yang berkaitan dengan bebarang untuk memenuhi kebutuhan manusia; suatu kegiatan yang melibatkan kemahiran dalam memadukan pemakaian bahan dan alat menjadi *bebarang* (fungsional); suatu kegiatan yang mencerminkan kecermatan, ketrampilan, daya nalar untuk menghasilkan karya yang manusiawi, meguna dan memiliki keindahan yang sepadan norma yang berlaku. Pengertian kriya secara khusus merupakan pekerjaan yang bertautan dengan ketrampilan tangan bersifat keutasan (utas= tukang, juru, ahli) dalam menghasilkan adikarya yang meguna (fungsional)”.⁴¹

³⁹Enget dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional. p. 2.

⁴⁰Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 601.

⁴¹Soegeng Toekio. 2003. *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*. Surakarta: STSI Press. p. 11.

Uraian diatas dapat disimpulkan pengertian kriya adalah suatu pekerjaan yang berhubungan dengan kerajinan tangan dengan menghasilkan karya yang berguna, serta merupakan hasil karya manusia yang terampil dalam mengolah bahan mentah menjadi barang yang berguna serta mempunyai fungsi praktis, estetis, dan simbolis (*religious*).

J. Tinjauan Estetis

Estetis adalah keindahan menyangkut apresiasi keindahan (alam, seni dan sastra).⁴² Dalam sejarah estetika filsafati sejak zaman Yunani Kuno sampai abad ke-18 ialah masalah yang berkaitan dengan keindahan (*beauty*). Menurut asal katanya, “keindahan” dalam bahasa Inggris adalah *beautiful* dan dalam bahasa Perancis *beau*, sedang Italia dan Spanyol *bello* yang berasal dari kata latin *bellum*. Akar katanya adalah *bonum* yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi *bonellum* dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis *bellum*.⁴³

Terdapat perbedaan menurut luasnya pengertian yaitu:

- a. Keindahan dalam arti yang luas adalah mencakup ide kebaikan yang meliputi keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral dan keindahan intelektual.
- b. Keindahan dalam arti estetis murni adalah menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diserapnya.

⁴²Hasan Alwi. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 308.

⁴³Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekasa Sains. p. 9-10.

- c. Keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan adalah menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata (*wadhag*).

Semakin banyaknya kita mendefinisikan cita rasa keindahan, hal itu tetaplah teoretis, namun setidaknya kita akan dapat melihat basis aktivitas (estetika elementer). Tingkatan basis aktivitas estetik atau artistika:

1. Tingkatan pertama: pengamatan terhadap kualitas material, warna, suara, gerak sikap dan banyak lagi , sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik lain.
2. Tingkatan ke dua: penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan, pengorganisasian tersebut merupakan konfigurasi dari struktur bentuk-bentuk pada yang menyenangkan, dengan pertimbangan harmoni, kontras, *balance*, *unity* yang selaras atau merupakan kesatuan yang utuh. Tingkat ini sudah dapat dikatakan terpenuhi. Namun ada satu tingkat lagi.
3. Tingkatan ke tiga: susunan hasil persepsi (pengamatan). Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan atau emosi, yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ke tiga ini tergantung dari tingkat kepekaan penghayat.⁴⁴

⁴⁴Dharsono Sony Kartika. 2004. p. 18.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

Proses perwujudan merupakan gambaran dari proses pembuatan karya dari awal sampai akhir. Penyelesaian karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan estetika dan metode penciptaan dengan tahapan-tahapan, meliputi: eksplorasi, perancangan dan perwujudan karya.

A. Eksplorasi Penciptaan

Proses penciptaan benda-pakai sebagai pemenuhan materi yang senantiasa dipengaruhi oleh alam lingkungan dan kemampuan pengetahuan materi yang dimilikinya. Manusia sebagai pencipta benda-benda tersebut senantiasa diajak berlomba antara pemenuhan kebutuhan dengan kemampuan berfikir dalam usaha untuk melahirkan karya-karyanya. Benda-pakai disini adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dengan pertimbangan-pertimbangan terhadap adanya fungsi atau kegunaan, pemakai bahan serta penciptaan bentuk yang diselaraskan bagi kenikmatan memakainya.⁴⁵ Karya kriya diciptakan melalui proses yang panjang, yang biasanya diawali adanya suatu kegelisahan batin seniman yang kemudian diwujudkan kedalam karya seni.

Terciptanya sebuah karya seni tidak lepas dari aspek kehidupan dan alam sekitar yang diolah sedemikian rupa sehingga lahirlah karya seni yang dapat

⁴⁵Soegeng Toekio M. 1983/1984. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI. p. 1-4.

diapresiasi oleh masyarakat dengan cara ekplorasi. Eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan.⁴⁶ Tugas Akhir ini melakukan tahap eksplorasi yang meliputi: eksplorasi konsep, bentuk, dan material.

1. Eksplorasi Konsep

Konsep merupakan sesuatu yang penting dalam menciptakan karya seni. Kegiatan eksplorasi konsep yang dilakukan yaitu mencari sumber inspirasi atau gagasan awal, sebelum mewujudkan gagasan dasar terlebih dahulu dilakukan penggalian sumber guna memperoleh informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan ide dasar yang diangkat dalam tugas akhir. Konsep karya tugas akhir ini mengangkat tema cerita Ariyo Blitar.

Eksplorasi cerita dan bentuk Ariyo Blitar merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang sumber atau acuan tertulis dan visual terkait cerita Ariyo Blitar. Cerita ini sebagai ornamen pada alat musik *djembe*. Ornamen ini akan divisualisasikan kedalam relief seperti yang terdapat di candi Penataran.

2. Eksplorasi Bentuk

Eksplorasi bentuk merupakan bentuk pengorganisasian dari elemen-elemen yang mengisi karya secara visual. Sudah tentu berkaitan erat dengan seni dekorasi, yakni penerapan beragam elemen dengan tujuan untuk memperindah objek. Bentuk sendiri merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi

⁴⁶Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. p. 290.

dari unsur-unsur pendukung karya.⁴⁷ Dalam penciptaan karya seni kriya, ornamen menjadi salah satu elemen yang menempati peran penting sebagai fungsi dekoratif. Pada kebutuhan spiritual, emosional dan psikolog, ekspresi ornamen menjadi wadah untuk mentransmisikan keinginan, ekspektasi, kehendak dan lain-lain dengan cara mentransformasikan berbagai fenomena alam dalam suatu bentuk, garis, warna, bidang dan lain-lain dengan tampilan tertentu.⁴⁸

Bentuk tinjauan visual yang telah dikumpulkan pada pembahasan sebelumnya, dijadikan referensi dalam membuat desain atau eksplorasi bentuk guna penciptaan ornamen relief dengan cerita Ariyo Blitar. Eksplorasi bentuk dalam perwujudan karya Tugas Akhir mengacu pada kaidah penciptaan karya seni rupa tradisi nusantara pada umumnya dan Jawa khususnya.

3. Eksplorasi Material

Material atau medium atau bahan merupakan hal yang diperlukan dalam berkesenian, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui sesuatu medium. Bahkan dapat ditegaskan bahwa medium adalah mutlak.⁴⁹ Dalam pembuatan karya tugas akhir ini tak terlepas dari media, karena tanpa media penulis tidak dapat berkreasi. Media sangat banyak macamnya seperti dalam pembuatan karya seni ukir relief pada gendang *djembe* ini antara lain kayu sebagai bahan utama dan ada beberapa bahan lain sebagai bahan penunjang.

Proses perwujudan dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menggunakan berbagai bahan, dengan banyak perhitungan dan pertimbangan dari segi

⁴⁷Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. p. 30.

⁴⁸Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*. Surakarta: STSI Press. p. 75.

⁴⁹The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PUBIB. p. 89.

konstruksi maupun segi estetis, bahan-bahan yang digunakan dalam perwujudan karya tugas akhir ini meliputi sebagai berikut:

a. Bahan Baku Utama

Bahan merupakan faktor yang paling penting keberadaannya dalam proses pembuatan karya seni, di samping faktor sarana dan prasarana yang lain, karena pemilihan bahan tentunya harus dapat memahami kualitas dari bahan tersebut. Dalam pemilihan bahan tentunya harus tepat sesuai dengan karya yang akan dibuat.

Pemilihan bahan baku utama yang digunakan dalam pembuatan karya adalah kayu mahoni. Pengertian kayu pada umumnya mempunyai cakupan yang sangat luas yaitu kayu dapat didefinisikan sebagai sesuatu bahan, yang diperoleh dari hasil pemungutan dan penebangan pohon-pohon di hutan, sebagai bagian dari suatu pohon.

Pembuatan karya tugas akhir menggunakan meterial kayu mahoni. Kayu ini memiliki sifat-sifat utama antara lain :

- a. Kayu merupakan sumber kekayaan alam yang tidak akan habis-habisnya jika dikelola atau diusahakan dengan baik. Artinya, bila pohon-pohon ditebang untuk diambil kayunya, harus segera ditanam kembali pohon-pohon pengganti, supaya sumber kayu tidak habis.
- b. Kayu merupakan bahan mentah yang mudah diproses untuk dijadikan barang lain. Dengan kemajuan teknologi, kayu sebagai bahan mentah dapat dengan mudah diproses menjadi barang-barang seperti kertas, tekstil, dan sebagainya.
- c. Kayu mempunyai sifat-sifat spesifik yang tidak bisa ditiru oleh bahan lain buatan manusia. Misalnya, kayu mempunyai sifat elastis, ulet, tahan terhadap pembebanan yang tegak lurus dengan seratnya atau sejajar seratnya, dan berbagai sifat lain lagi. Sifat-sifat seperti ini tidak dimiliki baja, beton, atau bahan-bahan yang lain yang bisa dibuat oleh manusia.⁵⁰

⁵⁰Heinz Frick Moediartianto. 2004. *Ilmu Kontruksi Bangunan Kayu. Pengantar Kontruksi Kayu*. Yogyakarta: Kanisius-Soegijapranata University Press. p. 1.

Bahan merupakan faktor terutama dalam proses pembuatan barang, terutama barang-barang fungsional. Persiapan bahan perlu diusahakan setepat-tepatnya, karena ketepatan pemilihan bahan kemudian didukung dengan desain dan pengerjaan yang baik akan mempengaruhi pada pncapaian hasil yang baik. Memilih dan menentukan bahan sangat perlu disesuaikan dengan rencana kegunaan barang yang akan di buat

1.) Kayu Mahoni

Bahan baku yang digunakan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan kayu mahoni. Kayu mahoni memiliki kekerasan medium, mudah diolah, diukir dan mudah dibentuk dengan mesin-mesin *woodworking*. Selain itu kayu mahoni juga mudah didapatkan, sehingga menjadi pilihan utama bagi para pelaku industri mebel. Kayu mahoni memiliki serat dan pori-pori yang lembut, tetapi memiliki karakter serat yang kuat.



Gambar 19. Kayu Mahoni (Untuk Gendang *Djembe*) sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

2.) Kulit Perkamen

Kulit adalah lapisan terluar tubuh binatang yang merupakan suatu kerangka luar, tempat bulu binatang tumbuh. Dalam *Ensiklopedia Indonesia*, dijelaskan bahwa kulit adalah lapisan luar badan yang melindungi badan atau tubuh binatang dari pengaruh-pengaruh luar, misalnya panas, pengaruh yang bersifat mekanis, kimiawi, serta merupakan alat penghantar suhu.⁵¹

Di Indonesia, kulit merupakan salah satu bahan mentah yang cukup melimpah, kulit ini diolah menjadi kulit perkamen, namun ada pula yang digunakan setelah mengalami proses penyamakan, kulit mentah dikenal dengan istilah kulit perkamen. Sebutan perkamen merupakan pengindonesiaan istilah asing. Istilah perkamen berasal dari bahasa Belanda *perkament*, dan bahasa Inggris *parchment* yang mempunyai pengertian mentah.⁵²

Kulit perkamen memiliki ketebalan antara 0,5 mm – 3 mm dengan kegunaan yang berbeda-beda. Umumnya, kulit perkamen digunakan dalam kriya kulit yang menggunakan teknik tatah sungging. Dengan ketebalan yang bervariasi dapat dihasilkan produk yang sesuai dengan fungsinya. Namun perlu diketahui bahwa tebal tipis bahan kulit perkamen berpengaruh pada tingkat ketahanannya.

Kulit kambing atau domba memiliki spesifikasi tersendiri, disamping berukuran kecil, juga secara alami tipis. Jenis kulit perkamen dengan bahan kulit kambing, umumnya digunakan dalam pembuatan barang-barang yang berukuran kecil.

⁵¹Sunarto. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta: Kanisius Anggota IKAPI. p. 9.

⁵²Sunarto. 2001. p. 30.

Sedangkan kulit yang digunakan sebagai membran gendang *djembe* menggunakan kulit perkamen.



Gambar 20. Kulit Perkamen Kambing (Untuk Membran Gendang *Djembe*) sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

B. Visualisasi Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses eksplorasi bentuk yang diinginkan. Dasar dari tahap ini adalah untuk menentukan bentuk-bentuk yang dipertimbangkan agar terkait dengan tema dan tampilan estesisnya, media yang digunakan, serta menentukan teknik yang tepat. Pembuatan perancangan desain ini harus didasari dengan konsep dan tujuan yang jelas agar dapat mempermudah perwujudan karya. Tahap visualisasi perancangan meliputi :

1. Gambar Desain

Pada umumnya di dalam membuat suatu barang, terutama barang fungsional, penulis harus sudah mempersiapkan desain atau rancangan yang akan diwujudkan menjadi barang pakai yang diinginkan. Sketsa dalam bidang seni rupa dipandang sebagai karya yang belum sepenuhnya jadi, artinya sket merupakan salah satu tahap objektivikasi ide, oleh karena masih terdapat serangkaian aktivitas lain yang dibutuhkan untuk merealisasikannya. Dalam konteks yang lebih longgar, sketsa dapat diartikan sebagai tahap pencarian ide untuk memperoleh sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindak lanjuti menjadi karya seni.⁵³

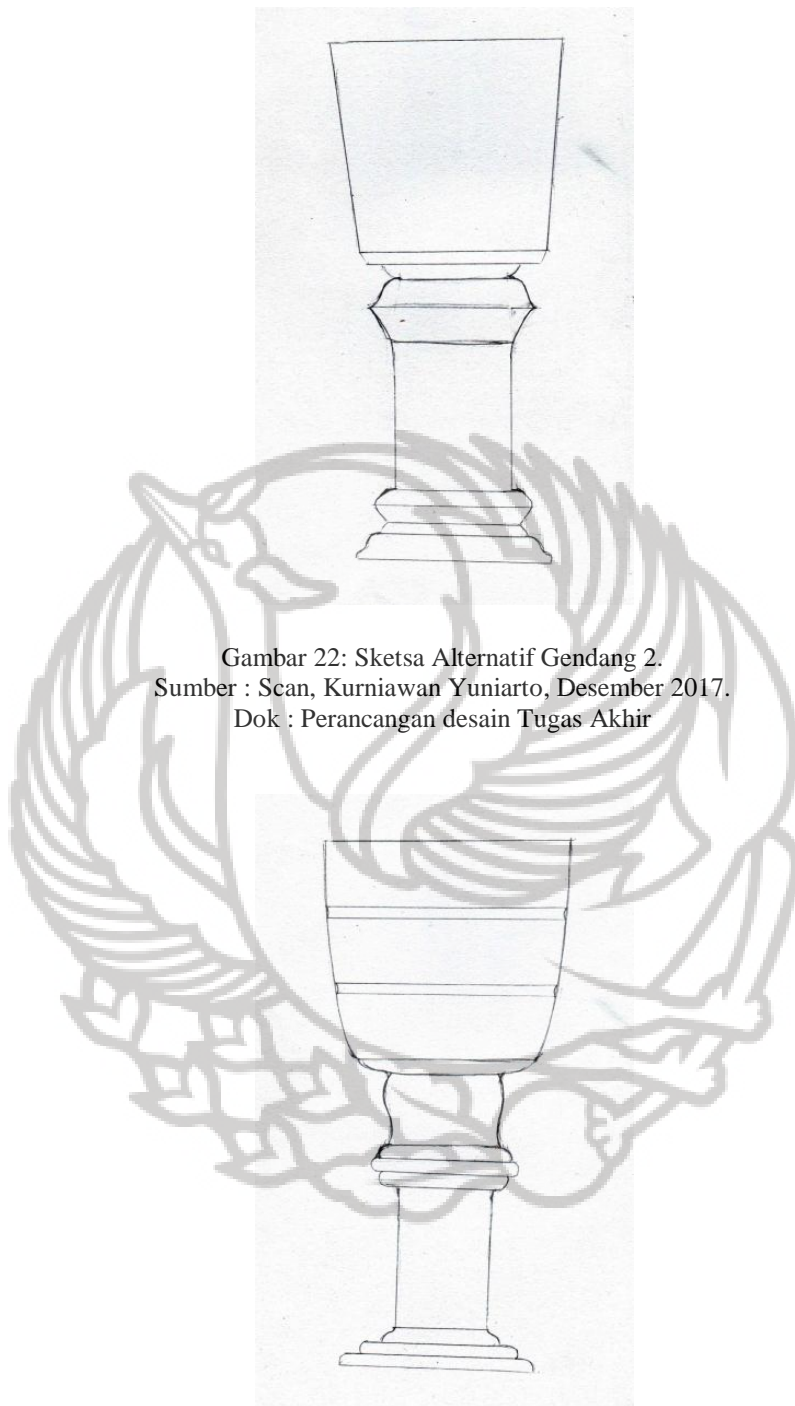
Berikut ini beberapa hasil sketsa gendang dan cerita Ariyo Blitar dan juga pengkarakteran tokoh dalam cerita tersebut yang telah di konsultasikan dengan dosen pembimbing:

a. Desain Alternatif Gendang



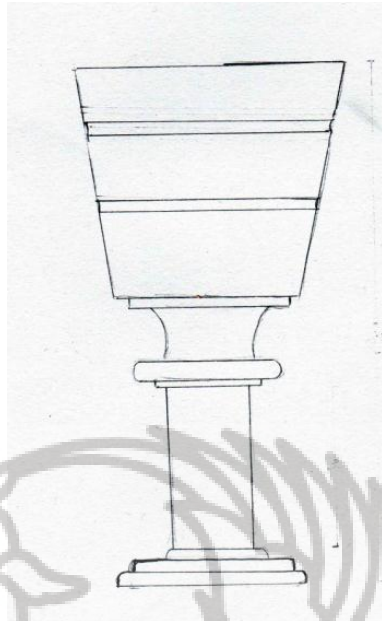
Gambar 21: Sketsa Alternatif Gendang 1.
Sumber :Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

⁵³ Guntur. 2001. *Teba Kriya*. Surakarta: ARTHA-28. p. 168.

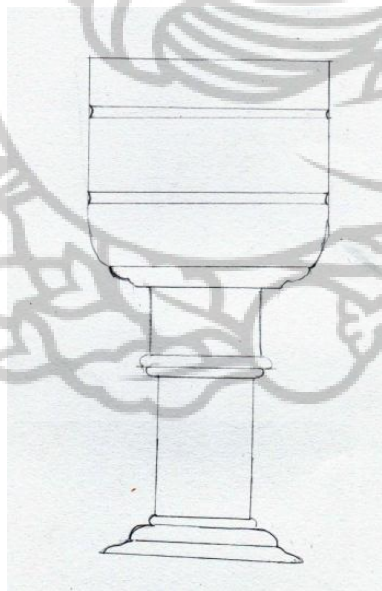


Gambar 22: Sketsa Alternatif Gendang 2.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

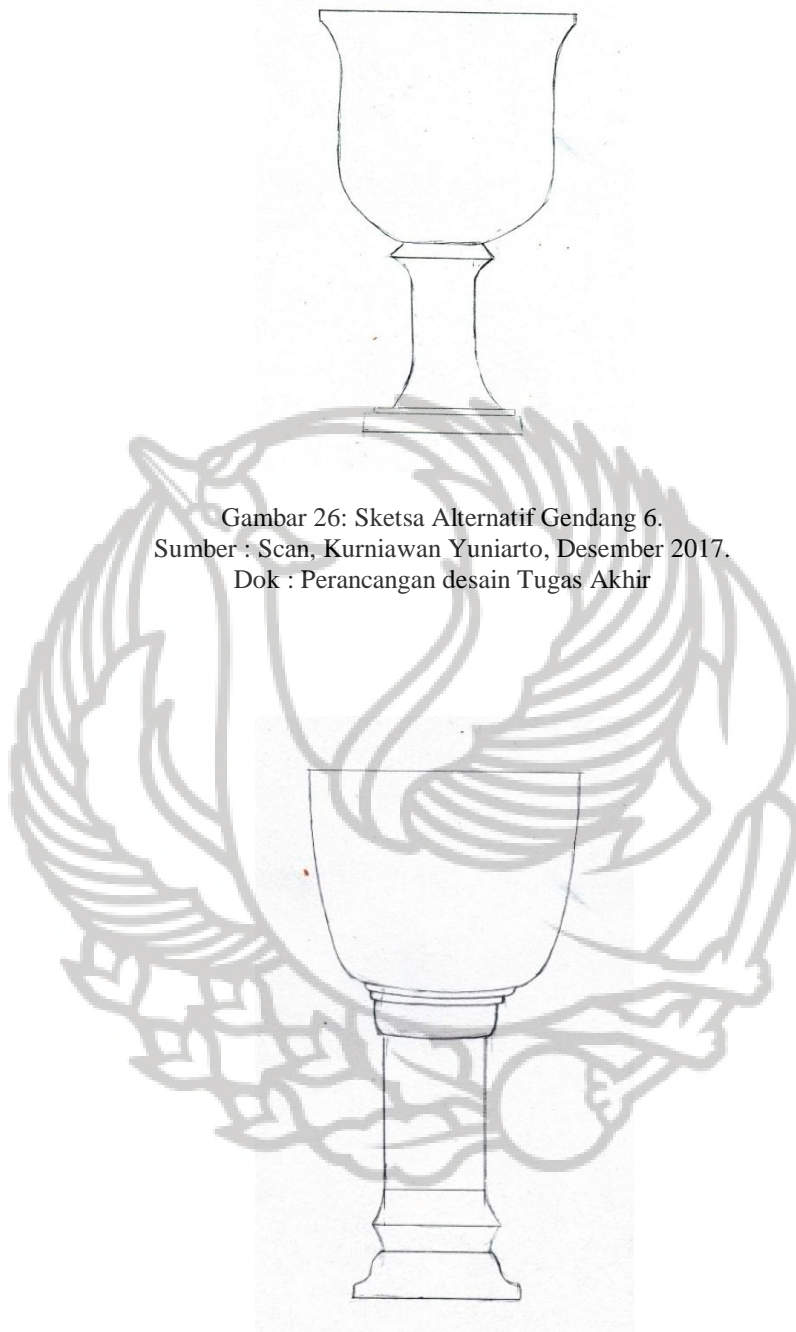
Gambar 23: Sketsa Alternatif Gendang 3.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 24: Sketsa Alternatif Gendang 4.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

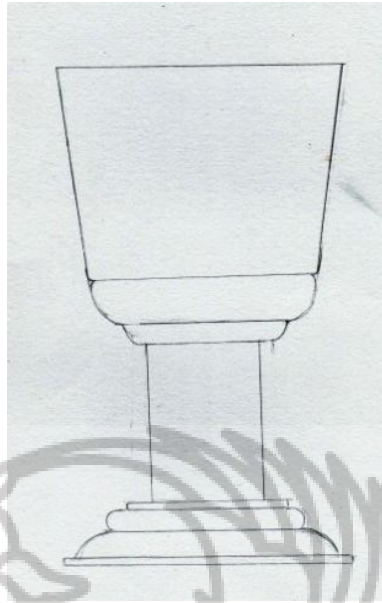


Gambar 25: Sketsa Alternatif Gendang 5.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

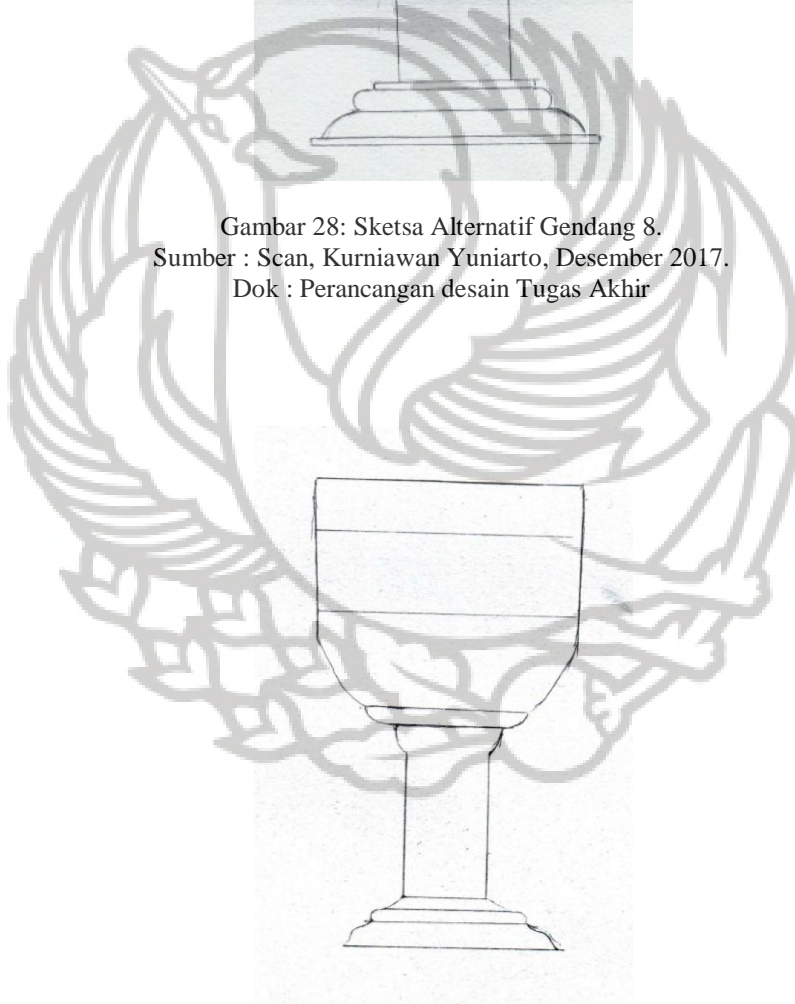


Gambar 26: Sketsa Alternatif Gendang 6.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

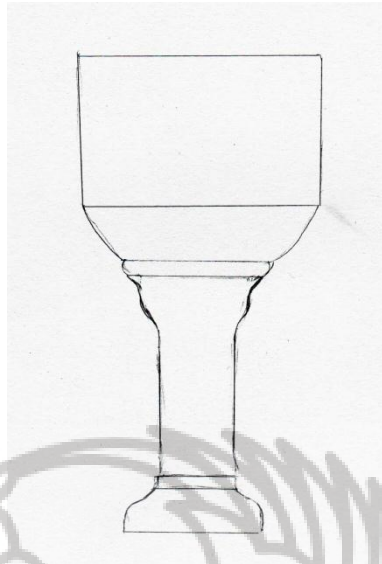
Gambar 27: Sketsa Alternatif Gendang 7.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 28: Sketsa Alternatif Gendang 8.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

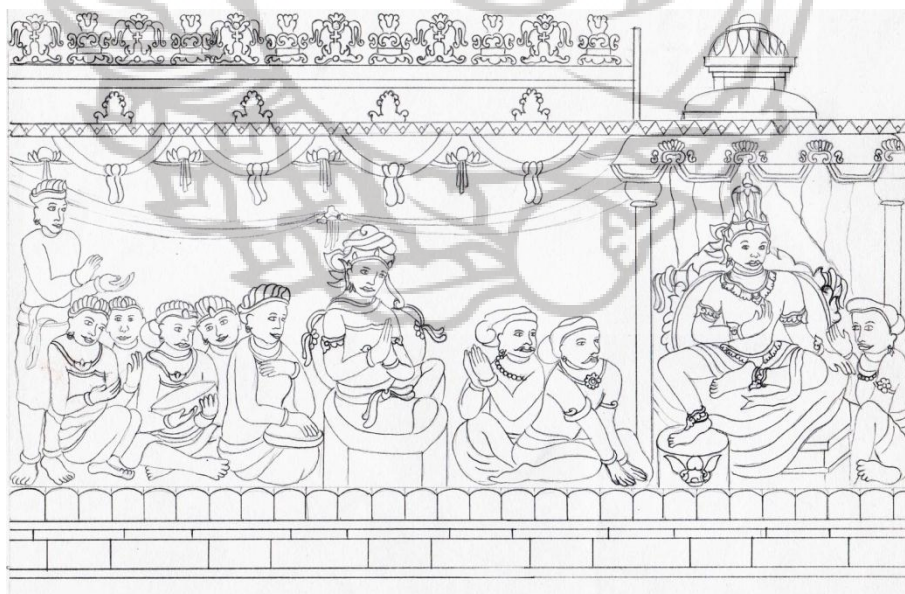


Gambar 29: Sketsa Alternatif Gendang 9.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 30: Sketsa Alternatif Gendang 10.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

b. Desain Alternatif Cerita Ariyo Blitar



Gambar 31: Sketsa a Alternatif Adegan 1.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



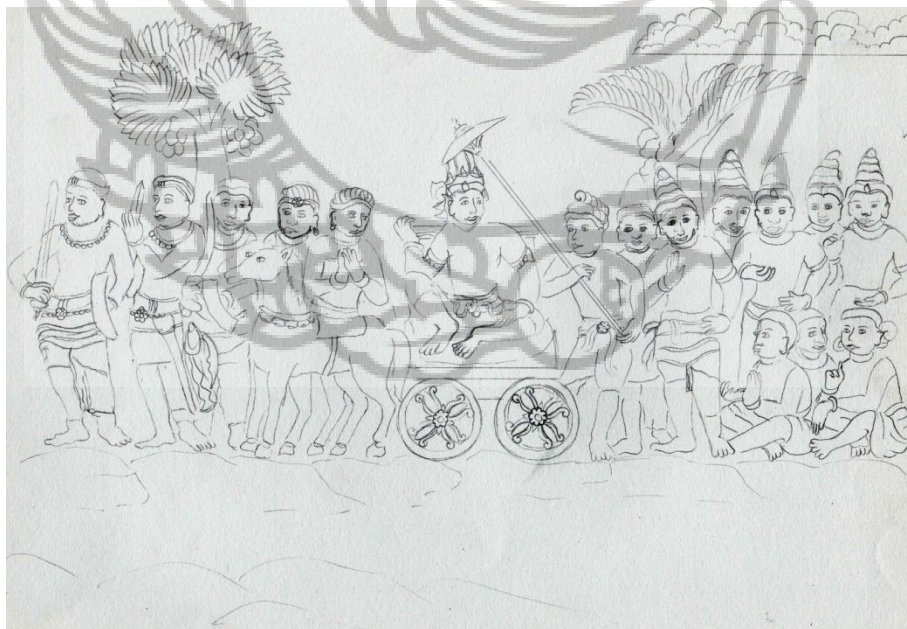
Gambar 32: Sketsa b Alternatif Adegan 1.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 33: Sketsa c Alternatif Adegan 1.
Diterapkan pada pola Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 34: Sketsa a Alternatif Adegan 2.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



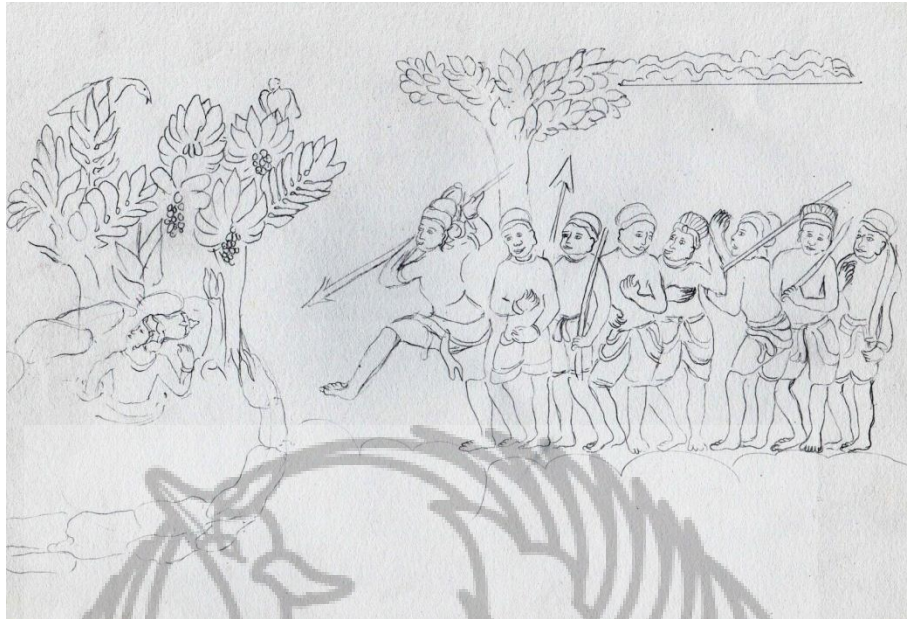
Gambar 35: Sketsa b Alternatif Adegan 2.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 36: Sketsa c Alternatif Adegan 2.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 37: Sketsa a Alternatif Adegan 3.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



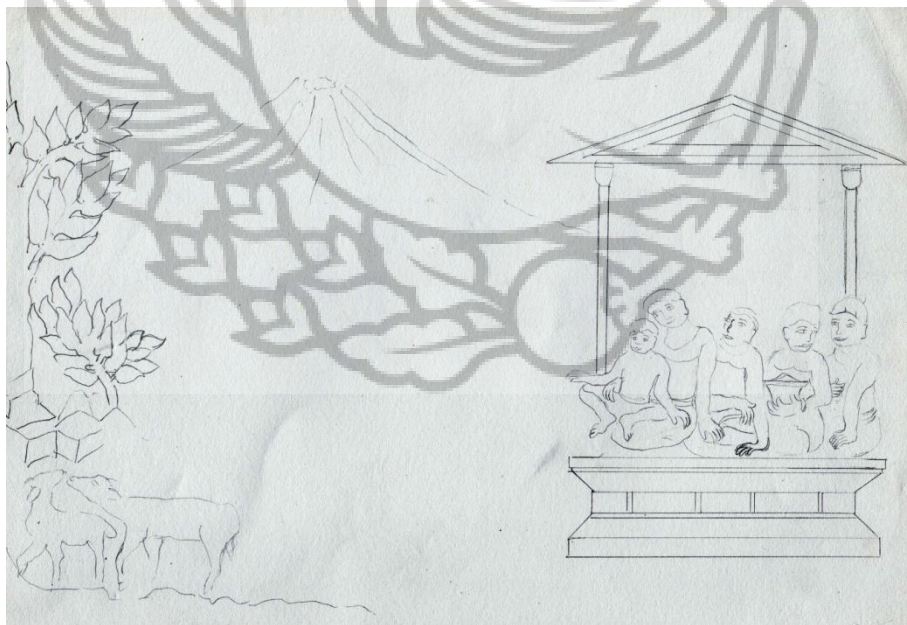
Gambar 38: Sketsa b Alternatif Adegan 3.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 39: Sketsa c Alternatif Adegan 3.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 40: Sketsa a Alternatif Adegan 4.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 41: Sketsa b Alternatif Adegan 4.
Diterapkan pada Gendang *Djembe*.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

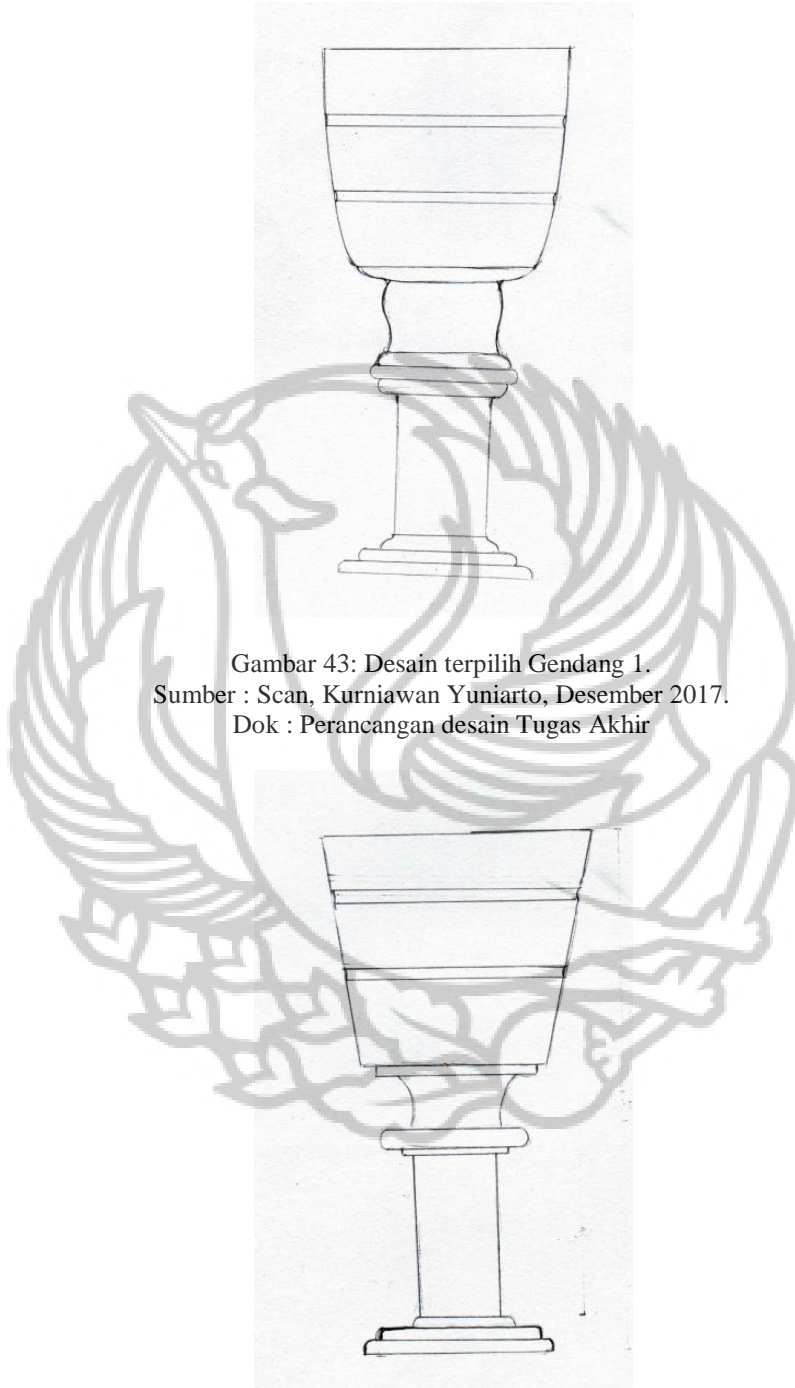


Gambar 42: Sketsa a Alternatif Adegan 5.
Diterapkan pada Gendang Djembe.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

2. Desain Terpilih

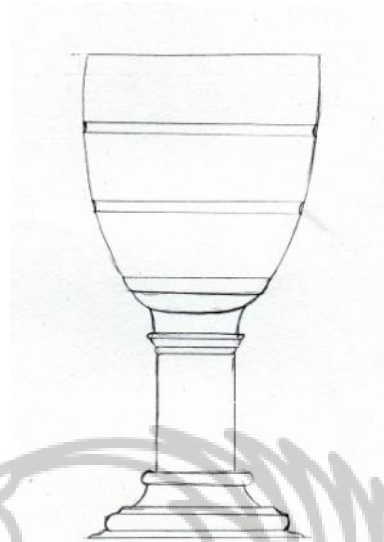
Proses perwujudan karya tugas akhir ini meliputi beberapa tahapan diantaranya adalah pemilihan desain terpilih, yang nantinya akan diwujudkan dalam karya gendang *Djembe*. Dari desain yang dibuat dan diajukan kepada pembimbing selanjutnya dipilih yang sesuai kesepakatan antara penulis dan pembimbing.

a. Desain Terpilih Gendang.

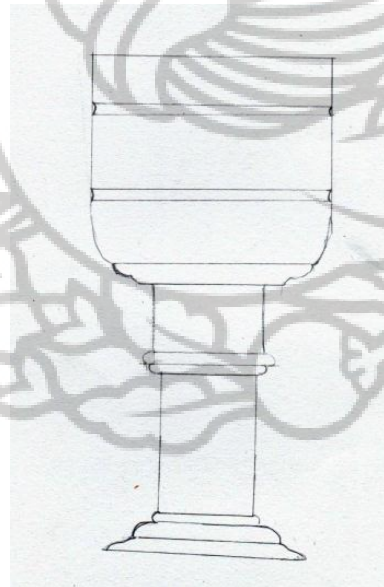


Gambar 43: Desain terpilih Gendang 1.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

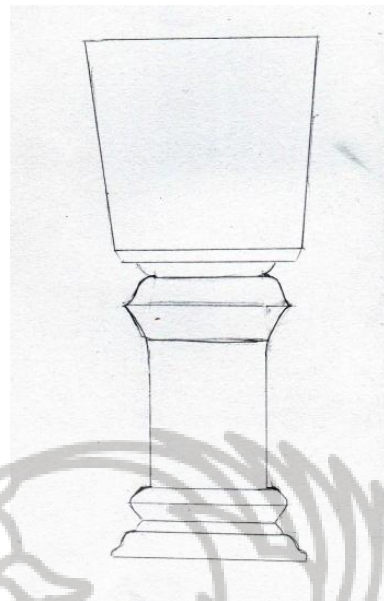
Gambar 44: Desain terpilih Gendang 2.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 45: Desain terpilih Gendang 3.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

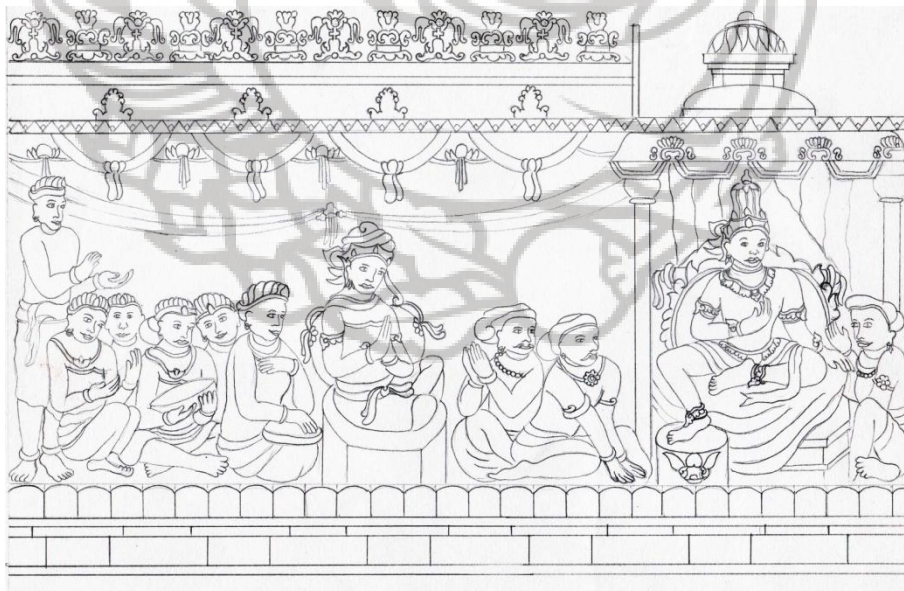


Gambar 46: Desain terpilih Gendang 4.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 47: Desain terpilih Gendang 5.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

b. Desain Terpilih Cerita Ariyo Blitar.



Gambar 48: Desain terpilih Adegan 1.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



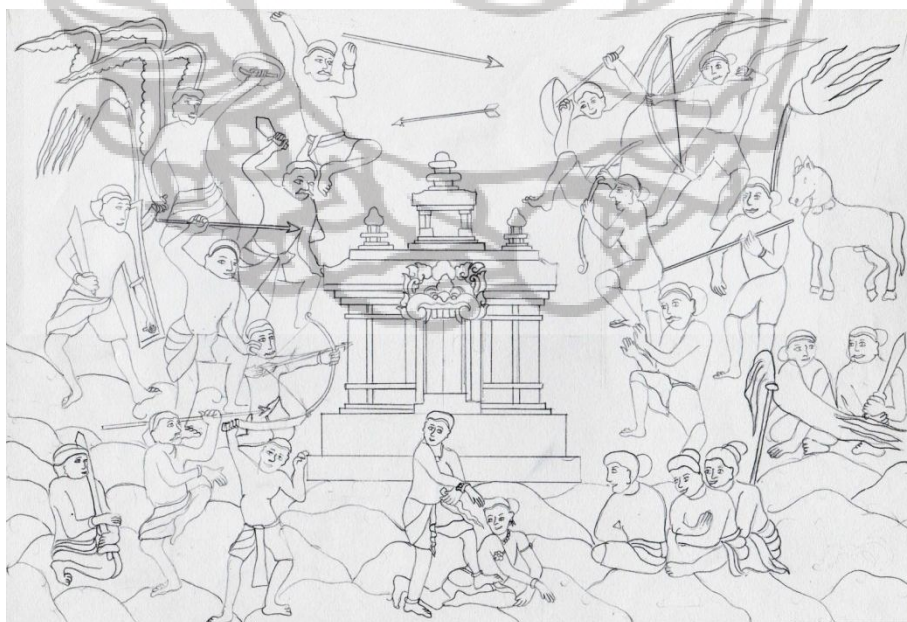
Gambar 49: Desain terpilih Adegan 2.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 50: Desain terpilih Adegan 3.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



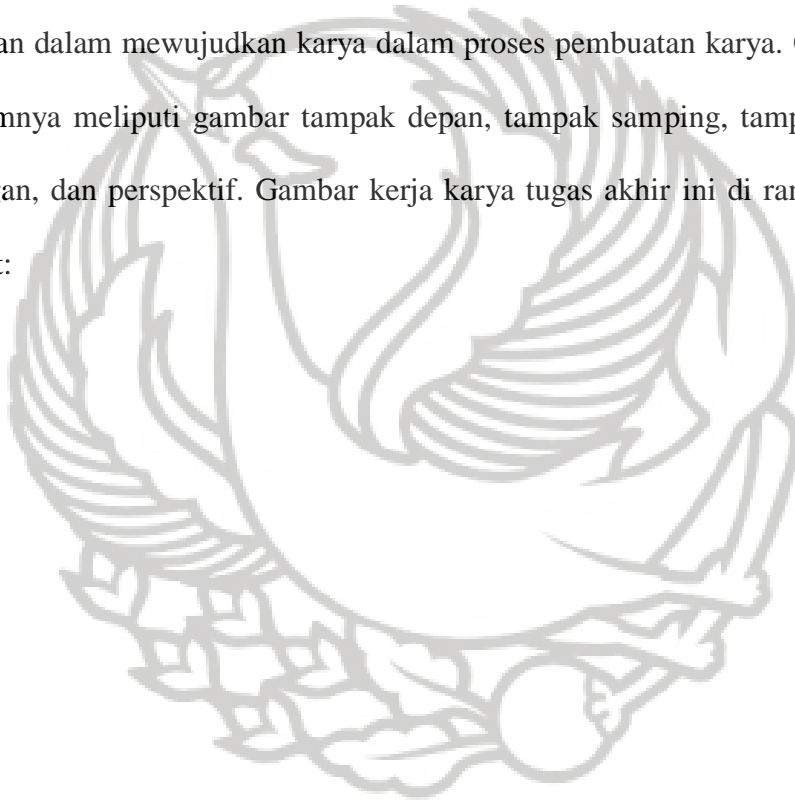
Gambar 51: Desain terpilih Adegan 4.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir



Gambar 52: Desain terpilih Adegan 5.
Sumber : Scan, Kurniawan Yuniarto, Desember 2017.
Dok : Perancangan desain Tugas Akhir

3. Gambar Kerja

Gambar kerja digunakan sebagai panduan dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat dan dipilih sehingga terwujudnya suatu karya dengan bentuk tokoh serta ukuran yang diinginkan sesuai desain. Sesudah desain alternatif dipilih dan direvisi sesuai dengan adegan yang dipakai, selanjutnya gambar terpilih di sempurnakan, dengan dibuat gambar kerja, gambar kerja digunakan sebagai tuntunan dalam mewujudkan karya dalam proses pembuatan karya. Gambar kerja didalamnya meliputi gambar tampak depan, tampak samping, tampak belakang, potongan, dan perspektif. Gambar kerja karya tugas akhir ini di rancang sebagai berikut:





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Bramara Amrih Sari”

GAMBAR KERJA

Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

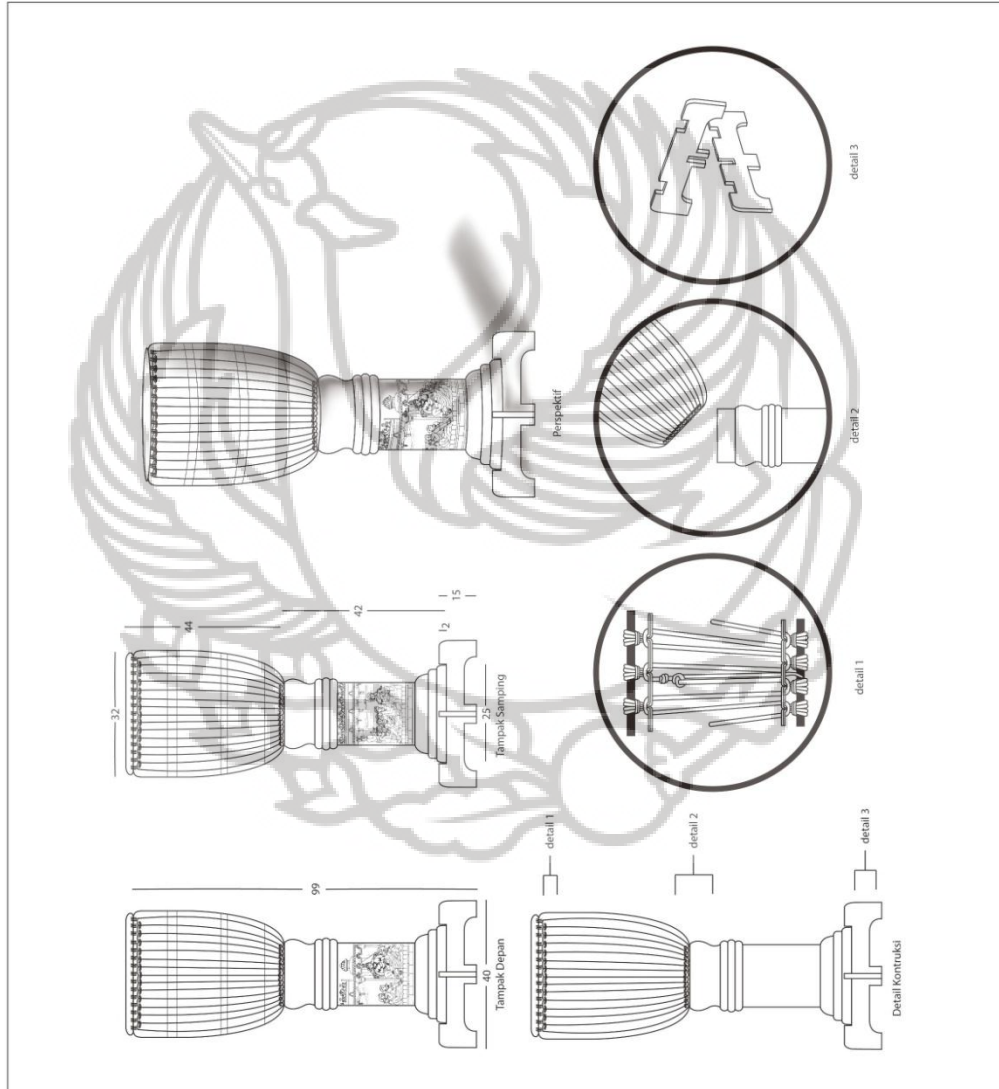
Aji Wiyoko, M. Sn.

KETERANGAN

Gambar Kerja 1:10
Ukuran dalam cm (ukuran
sebenarnya)

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Bramara Amrih Sari”

GAMBAR KERJA

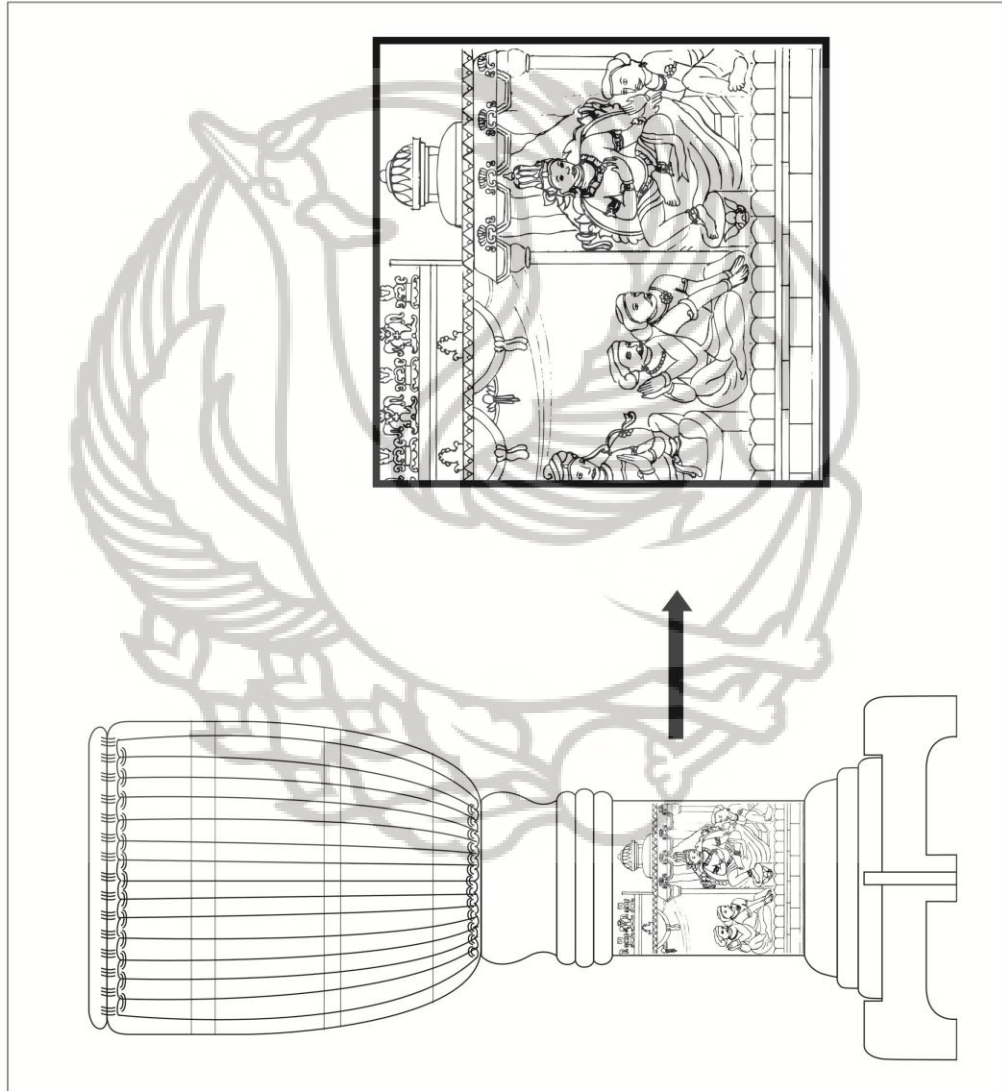
Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko, M. Sn.

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Bathang Lelaku”

GAMBAR KERJA

Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

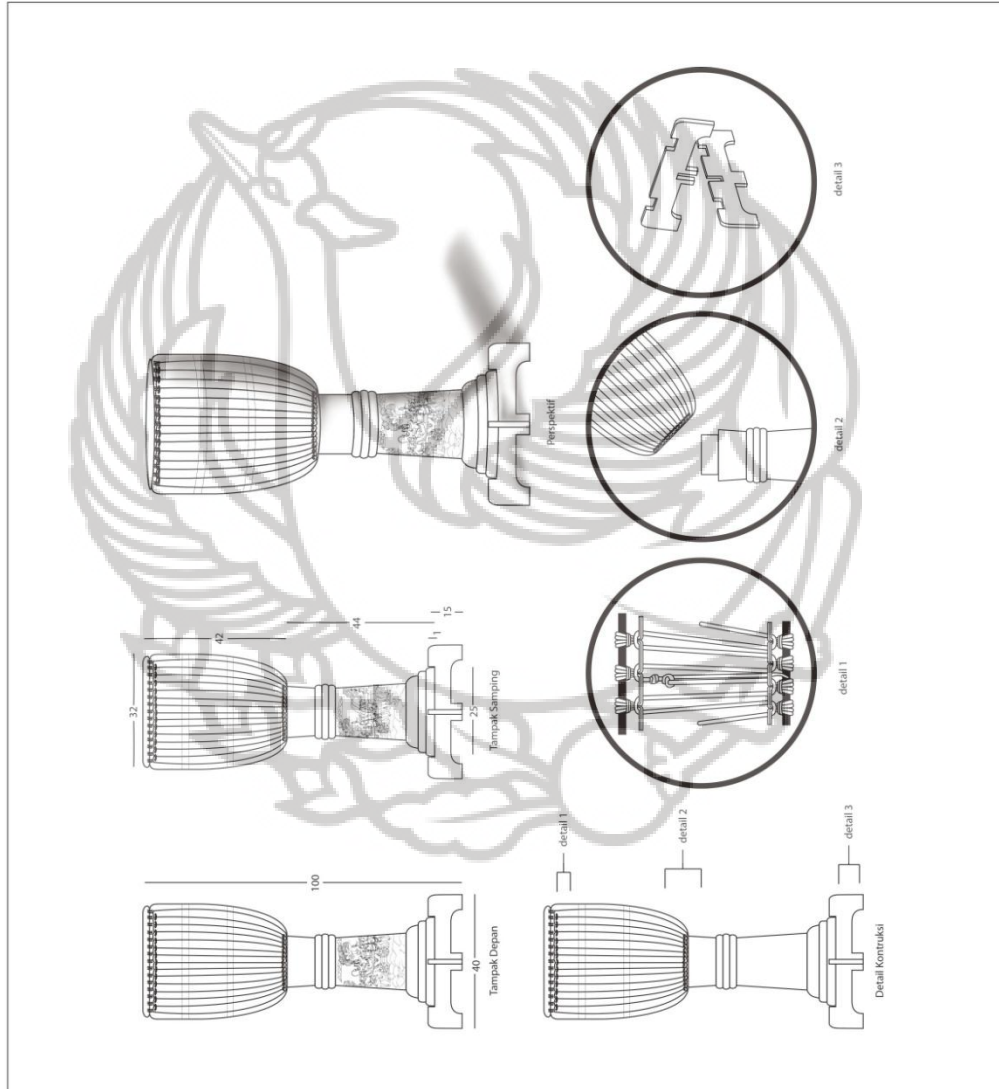
Aji Wiyoko, M. Sn.

KETERANGAN

Gambar Kerja 1:10
Ukuran dalam cm (ukuran
sebenarnya)

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Bathang Lelaku”

GAMBAR KERJA

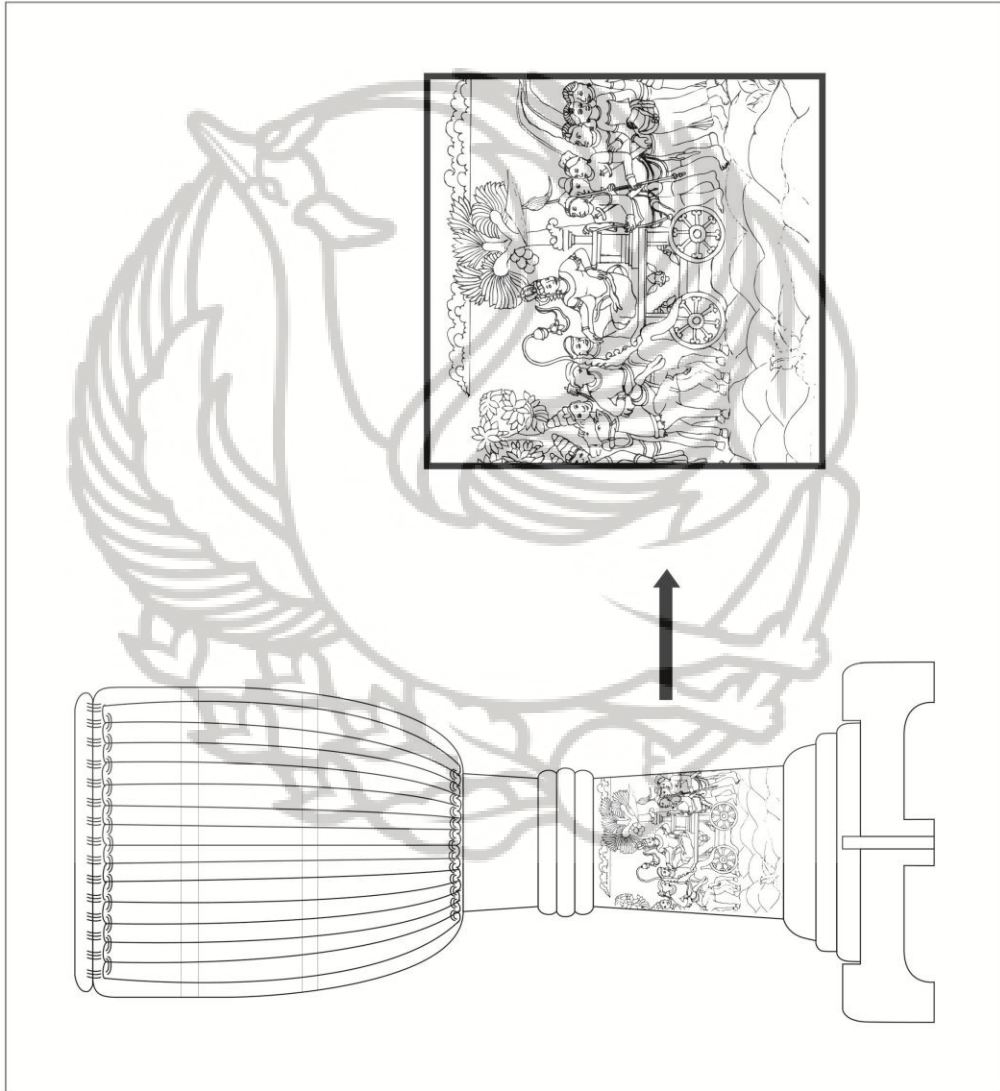
Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko, M. Sn.

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Dhandhang Tumprap ing Kayon”

GAMBAR KERJA

Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

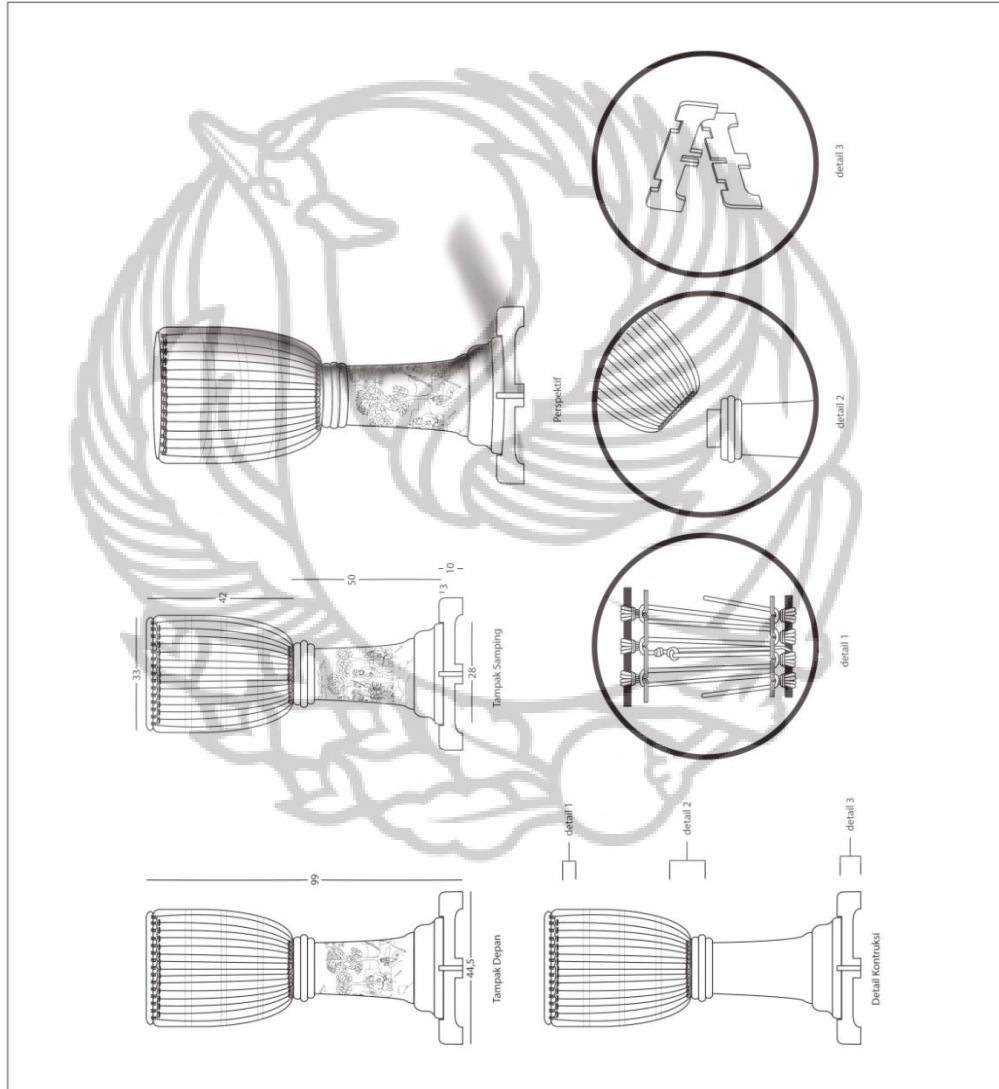
Aji Wiyoko, M. Sn.

KETERANGAN

Gambar Kerja 1:10
Ukuran dalam cm (ukuran
sebenarnya)

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Dhandhang Tumprap ing Kayon”

GAMBAR KERJA

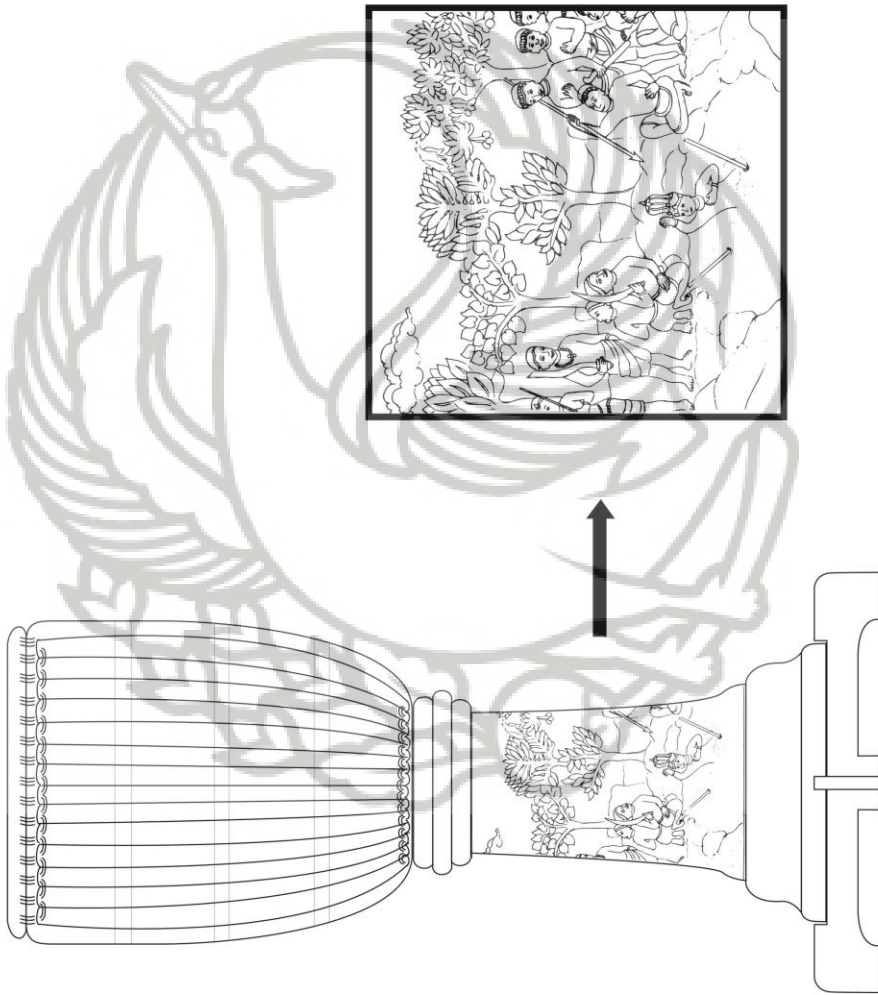
Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko, M. Sn.

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Cala Beka Wenthah”

GAMBAR KERJA

Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

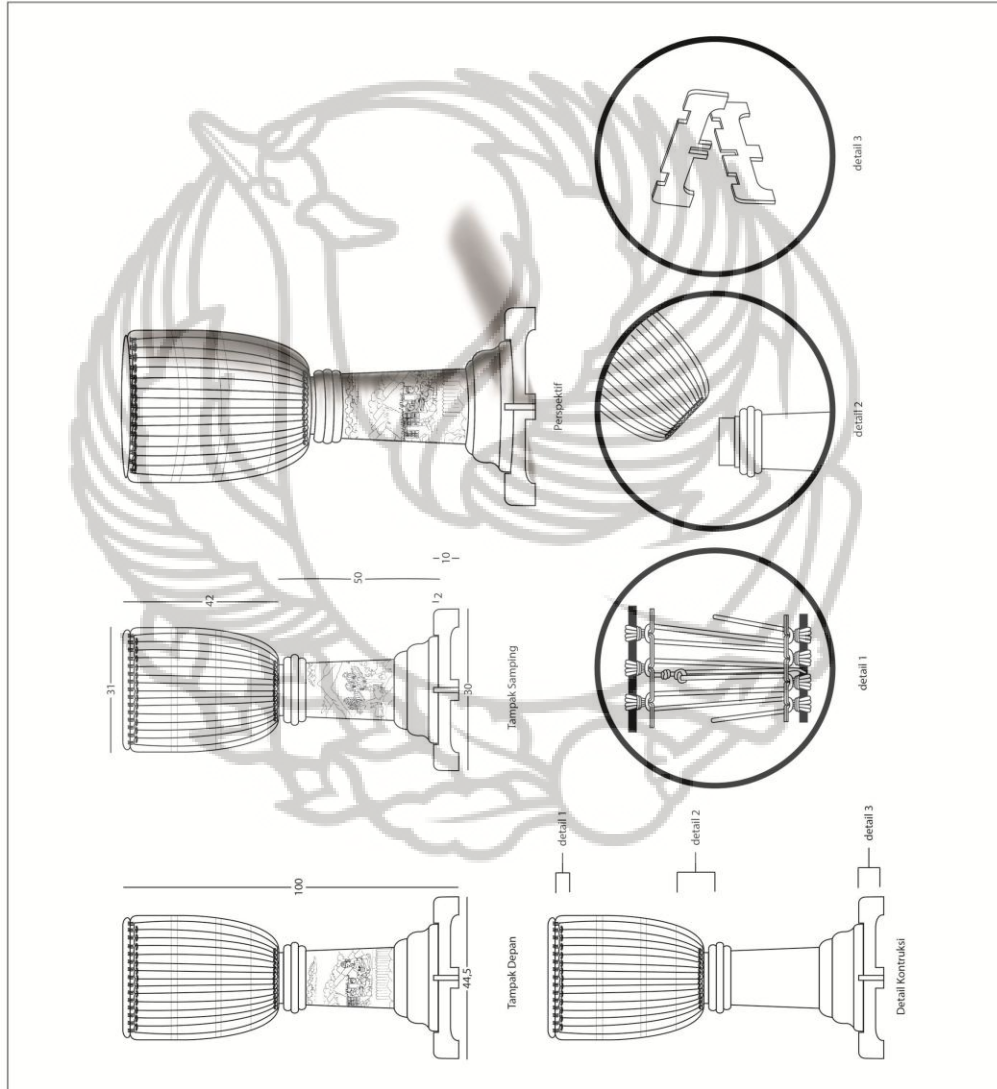
Aji Wiyoko, M. Sn.

KETERANGAN

Gambar Kerja 1:10
Ukuran dalam cm (ukuran
sebenarnya)

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Cala Beka Wenthah”

GAMBAR KERJA

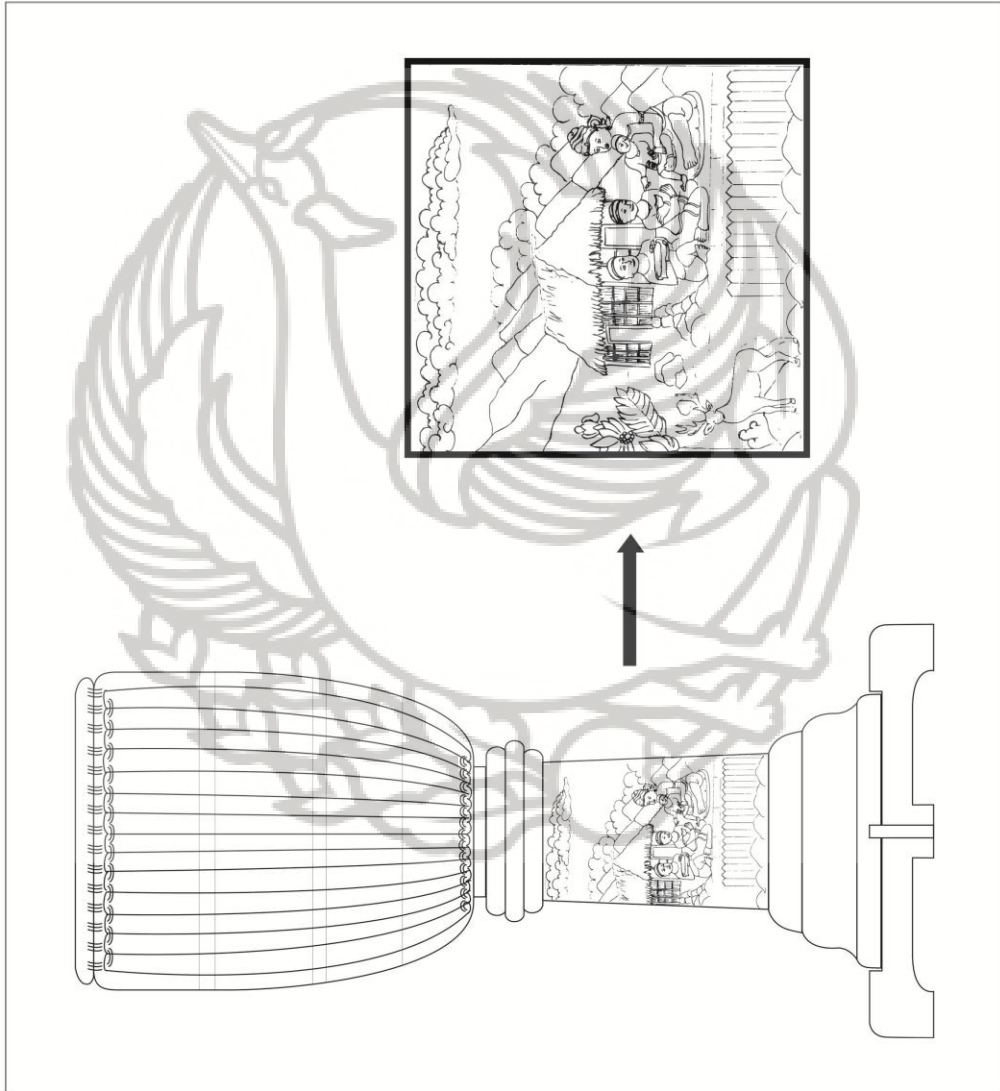
Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko, M. Sn.

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Pampang Pumpung”

GAMBAR KERJA

Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

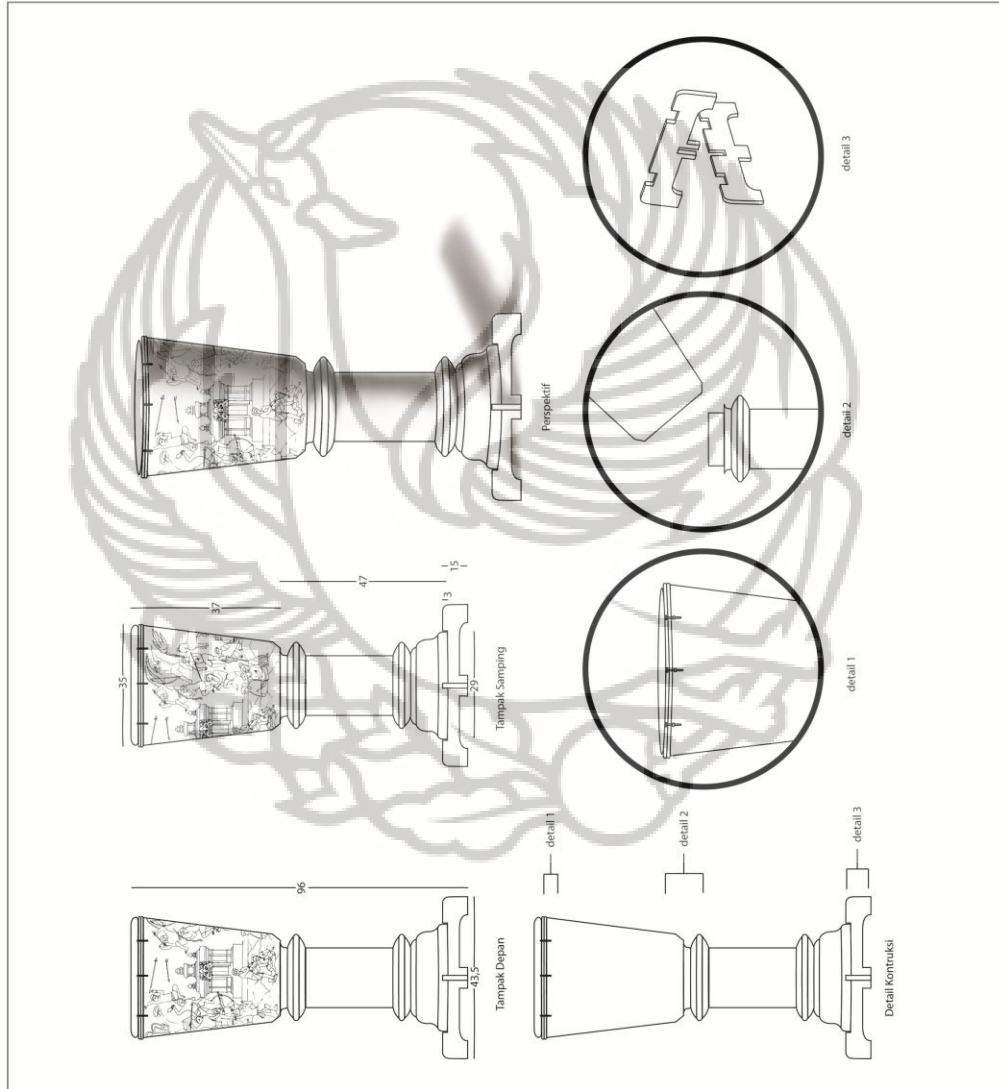
Aji Wiyoko, M. Sn.

KETERANGAN

Gambar Kerja 1:10
Ukuran dalam cm (ukuran
sebenarnya)

PARAF

CATATAN





INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

S-1 KRIYA SENI

NAMA/NIM
MAHASISWA

Kurniawan Yuniarto
13147103

JUDUL KARYA

“Pampang Pumpung”

GAMBAR KERJA

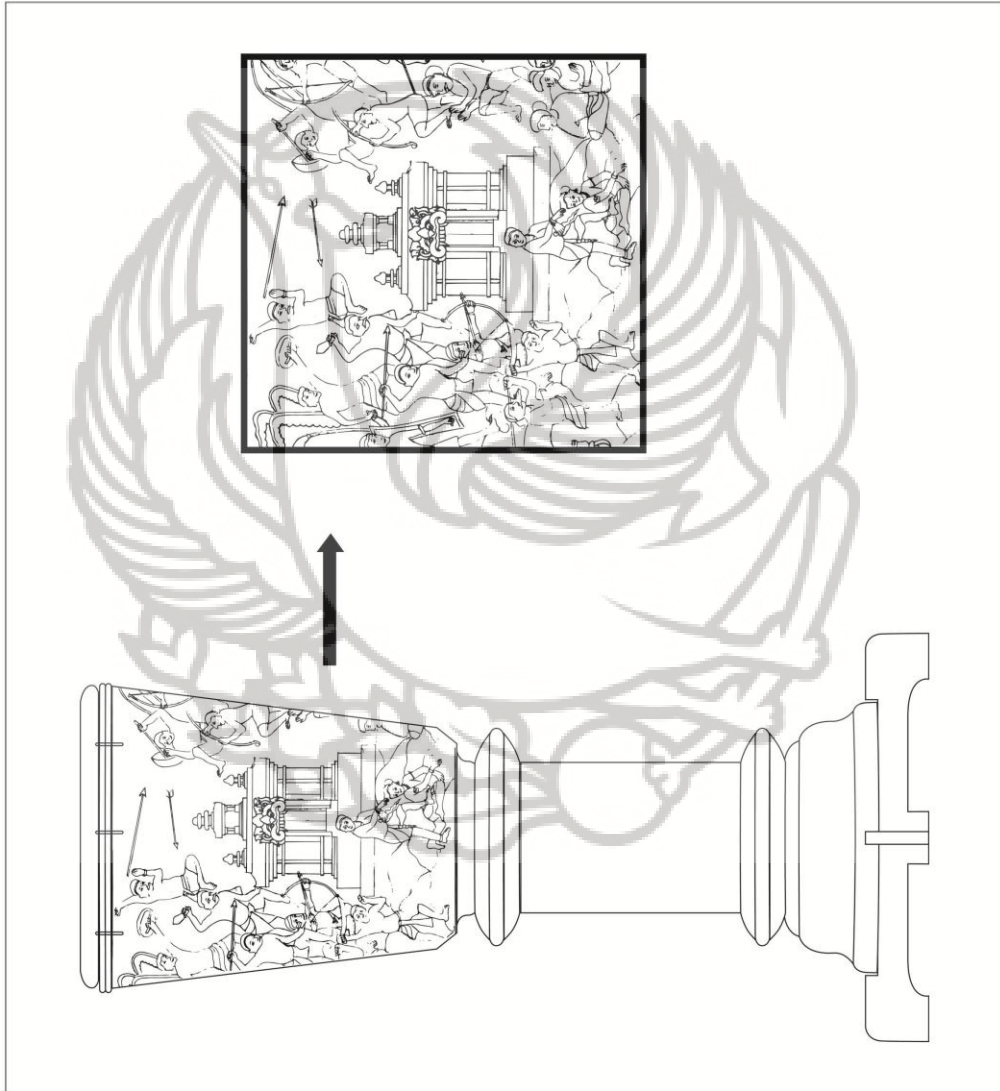
Gambar Tampak dan Prespektif

DOSEN PEMBIMBING

Aji Wiyoko, M. Sn.

PARAF

CATATAN



C. Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya ini memuat bagaimana merealisasikan bentuk desain menjadi sebuah karya atau sebuah produk melalui beberapa tahapan diantaranya tahap perencanaan dimulai dari pemilihan bahan, peralatan yang digunakan selama proses. Setelah tahap perencanaan kemudian dilanjutkan tahap pembentukan karya.

Adapun penjelasan mengenai tahapan-tahapan tersebut diatas sebagai berikut:

1. Persiapan Bahan

Persiapan dan pemilihan bahan dalam penciptaan tugas akhir ini telah dilakukan dan juga telah mendapatkan kesepakatan dengan dosen pembimbing. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini meliputi: bahan baku, bahan bantu, dan bahan penunjang. Adapun pemilihan bahan tersebut dilakukan juga proses pengamatan dalam pemilihan bahan mulai dari kualitas serta kelemahannya. Bahan-bahan tersebut antara lain:

a. Bahan Baku

1.) Kayu Mahoni

Pembelian kayu sesuai dengan kebutuhan adalah bagian dari perencanaan yang baik, pemilihan kayu yang tepat akan menghasilkan karya yang berkualitas. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya gendang *djembe* ini yaitu kayu mahoni. Kayu mahoni sebagai bahan utama dikarenakan persediaan kayu mahoni masih banyak dan sangat

bagus untuk pembuatan karya khususnya *bubutan* dan ukiran karena kayu mahoni sangat mudah dikerjakan, dibentuk, kuat dan mudah dipahat.



Gambar 58. Kayu Mahoni (Untuk Gendang Djembe) sebagai Bahan Utama Penciptaan Karya
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

2.) Kulit Perkamen

Bahan yang digunakan dalam pembuatan gendang *djembe* untuk membrannya yaitu kulit perkamen kambing. Pemilihan kulit jenis ini lebih cocok untuk membran gendang karena tidak terlalu tebal, mudah untuk dipukul dan suara yang ditimbulkan nyaring.

3.) Tali *Alpine*

Tali *Alpine* digunakan untuk proses *narik/nguliti*, merupakan salah satu bahan yang digunakan dalam pemasangan kulit perkamen kambing.



Gambar 59. Tali *Alpine*
(Untuk Gendang Djembe)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

b. Bahan penunjang

Bahan penunjang diperlukan untuk melengkapi atau memperlancar proses penciptaan karya tugas akhir ini. Adapun bahan-bahan penunjang tersebut antara lain:

- 1.) Lem *Epoxy*, terdiri dari dua komponen yaitu resin dan *hardener*. Untuk penggunaan dengan pencampuran kedua komponen lem tersebut dengan perbandingan 1:1, kemudian diaduk hingga tercampur rata. Kemudian lem siap digunakan untuk menyambung bagian kepala dengan kaki gendang. Proses pengeringan lem *epoxy* antara 1 hingga 1,5 jam baru siap diproses.



Gambar 60. Lem *Epoxy*
(Untuk Menyambung Kepala dan Kaki Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

- 2.) Lem *Fox* digunakan untuk menempelkan desain pada gendang dan digunakan untuk mendempul bagian yang cacat pada gendang.



Gambar 61. Lem Kayu *Fox*
(Untuk Menempelkan Desain)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

c. Bahan *Finishing*

Wood Filler adalah bahan yang digunakan sebagai penutup pori-pori kayu, penggunaan *wood filler* impra diencerkan dengan *thinner super* dengan ukuran 1 kg *wood filler* impra dengan 1 lt *thinner super*.



Gambar 62. *Impra Wood Filler*
(Untuk Menutup pori-pori kayu)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Sanding sealer (dasaran) adalah bahan pelapis dasar, bentuknya kental warnanya bening, dalam proses penyemprotan menggunakan kompresor. *Sanding sealer* yang dicampur dengan thinner super dengan perbandingan 1:1, setelah kering diampelas dengan kertas ampelas no. 400, lalu semprotkan satu kali lagi.



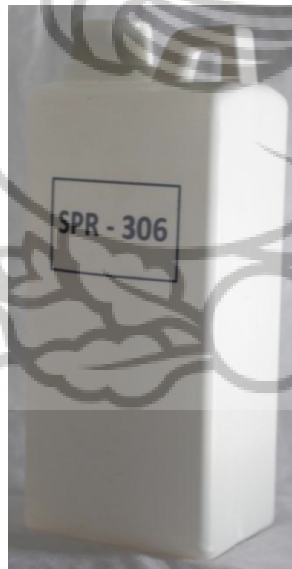
Gambar 63. *Sanding Sealer*
(Untuk *Finishing* dasaran Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Melamine Lack / Clear Dofs (penutup) berupa cairan kental bening, digunakan sebagai pelapis akhir dengan campuran *thinner* dan *hardener*.



Gambar 64. *Melamine Lack* dan *Hardener*
(Untuk *Finishing* akhir Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Thinner berfungsi untuk mengencerkan bahan-bahan *finishing*, bahan-bahan *finishing* biasanya merupakan bahan padat yang sifatnya kental sehingga sulit untuk diaduk dan diratakan.



Gambar 65. *Thinner*
(Untuk mengencerkan bahan *finishing* Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Sedangkan pada bagian relief, *finishing* yang digunakan adalah sungging. Sungging adalah teknik pewarnaan yang menerapkan gradasi warna. *Sunggingan* tidak dapat dipisahkan dengan warna, karena warna merupakan bahan, unsur, atau hasil dari sunggingan yang beraneka ragam. Dalam sungging membutuhkan warna dan hasil sunggingan juga berupa susunan warna.

Cat tembok warna putih digunakan untuk pencampuran warna pigmen agar hasil lebih cerah dalam proses penyunggingan dan *pigmen* warna adalah bahan untuk menghasilkan warna-warna yang sesuai dengan apa yang diinginkan, pigmen warna yang digunakan adalah warna primer (merah, kuning, biru), hitam. Pigmen yang digunakan adalah pewarna sablon karena mudah dan mempercepat proses pengerjaan, hasilnya pun maksimal.



Gambar 66. Cat Tembok dan *Pigmen* warna
(Untuk *Finishing* bagian relief)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Setelah penyunggingan selesai berikutnya adalah tahap *finishing*, *finishing* yang dimaksud adalah merapikan *out line* dengan memasukkan *isen-isen*. Tujuannya untuk mempertegas, memperindah serta menselaraskan tiap obyek atau karakter gambar, dengan menggunakan tinta cina dan *drawing pen*.



Gambar 67. Tinta Cina atau Tinta Bak
(Untuk *isen-isen* relief setelah disungging)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

2. Persiapan Alat

Persiapan alat sangat berperan penting guna menunjang efektifitas dalam proses perwujudan karya tugas akhir, dalam proses ini alat yang digunakan beragam bentuk, ukuran serta kegunaan. Alat fungsinya untuk membantu, mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan karya. Adapun alat yang digunakan adalah:

- a. Pahat ukir yang digunakan penulis sama halnya dengan yang dipakai oleh pekriya di daerah Jepara. Pahat ukir kayu menggunakan satuan dengan istilah set. Tiap set jumlahnya 30-32 buah, dan terdiri dari 4 jenis yaitu :
 1. Pahat penyilat (lurus), jumlahnya 10 buah dengan ukuran terkecil 1-2 mm dan terbesar 4-5 cm. Pahat penyilat atau lurus di dalam proses pengerjaan ukiran dipergunakan untuk membuat garis lurus, bentuk segi empat, datar, dan dasaran atau lemahan.
 2. Pahat lengkung (penguku), jumlahnya 20 buah dengan ukuran pahat paling kecil 1,5 mm sampai dengan 40 mm, panjang 220-250 mm, tebal kurang lebih 1,5 mm. Fungsinya digunakan untuk membuat ukiran

bentuk lengkung, melingkar, membuat bentuk cembung, cekung, ikal, dan pecahan atau cawen.

3. Pahat Kol, jumlahnya 5-10 buah dengan ukuran paling kecil 5 mm sampai dengan 45 mm, panjang 220-250 mm, tebal kurang lebih 0,75 mm. Fungsi pahat kol untuk membuat pahatan bentuk cekung yang dalam macam alur lengkung, juga untuk membuat hiasan *texture* untuk karya seni.
4. Pahat coret, jumlahnya 3-5 buah dengan ukuran paling kecil 0,5 cm sampai dengan 1.5 cm, panjang 150-200 mm, tebal kurang lebih 0,5. Fungsi pahat coret untuk membuat pahatan isian.
5. Palu dari kayu (*Ganden*)
Palu dari kayu ini digunakan untuk memukul pahat pada waktu mengukir. Dipilih dari kayu yang cukup berat padat dan liat.



Gambar 68. Pahat Ukir dan *Ganden*
(Untuk Mengukir Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

- b. Gerenda amplas digunakan untuk menghaluskan dan merapikan permukaan gendang, sehingga mempermudah dalam proses *finishing*.



Gambar 69. Gerenda Amplas
(Untuk Menghaluskan)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

- c. Amplas no. 220 dan no 400, alat ini digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu sebelum dilakukan proses *finishing*. Amplas no. 220 digunakan untuk mengamplas *wood filler* pada kepala gendang dan kaki gendang yang tidak ada ukirannya setelah kering dan diampas sampai terlihat serat kayunya. Sedangkan amplas no. 400 digunakan untuk mengamplas *sanding sealer* setelah kering.



Gambar 70. Amplas Kertas
(Untuk mengamplas gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

d. Alat *Finishing* Semprot

Kompresor dan *spray gun* digunakan untuk mem*finishing* semprot karya gendang.



Gambar 71. Kompresor dan *Spray gun*
(Untuk *finishing* semprot)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

e. Alat Pengerjaan *Finishing* Sungging

1. Kuas digunakan dalam proses menyungging relief gendang. Ukuran kuas dipilih berbeda-beda karena pada proses menyungging akan terdapat proses penyunggingan gambar secara detail dan blok.



Gambar 72. Kuas
(Untuk menyungging relief)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

2. *Pen Kodok* berfungsi sebagai alat untuk memberi *isen-isen* pada hasil akhir dari proses pewarnaan *sungging*.



Gambar 73. *Pen Kodok*
(Untuk Memberi *Isen-isen*)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

3. Gelas Plastik atau cup digunakan untuk mempermudah dalam proses pembutan warna yang diinginkan dalam proses menyungging.



Gambar 74. Gelas Plastik
(Untuk Tempat Cat)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

4. Kain Perca berfungsi untuk membersihkan kuas dari sisa cat setelah digunakan saat melakukan penyunggingan relief.



Gambar 75. Kain Perca
(Untuk Membersihkan Kuas)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

3. Tahap Pengerjaan

Proses penciptaan karya seni ukir dapatlah berarti perbuatan menciptakan suatu runtutan perubahan menciptakan perbuatan membuat, sehingga secara kronologis proses tersebut dilakukan sesuai dengan tahapan– tahapan yang benar.

Langkah–langkah dalam pembuatan karya ukir ini meliputi (1) mendesain, (2) membubut, (3) memahat dan (4) *finishing*. Masing–masing langkah berkarya disajikan pada uraian berikut :

1. Mendesain

Proses awal pembuatan karya ini diawali dengan pembuatan desain atau sketsa. Beberapa desain yang telah diajukan kepada dosen pembimbing, kemudian diperjelas dan dikembangkan kembali hingga sesuai dengan keinginan penulis. Dari proses bimbingan, dosen pembimbing memberi arahan dari beberapa sketsa yang telah diajukan untuk dipilih salah satu

kemudian dikembangkan kembali dan desain yang disempurnakan akan diwujudkan kedalam sebuah karya.

2. Tahap Pembubutan

Langkah awal dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah tahap pembubutan, dalam menyiapkan bahan kayu untuk dibubut, dipilih bahan kayu yang tidak cacat misalnya retak, ada matanya, dimakan hama dan kayu yang ada pakunya. Selanjutnya mengukur panjang atau tinggi dan diameter yang disesuaikan dengan ukuran desain alat musik *djembe* yang akan dibuat. Pemotongan kayu menggunakan gergaji mesin.



Gambar 76. Proses Pemotongan Kayu dengan Menggunakan Gergaji Mesin
(Untuk Kepala Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Proses selanjutnya ialah *menguliti* atau menghilangkan kulit luar pada kayu berfungsi untuk mempermudah saat proses pembubutan. Proses ini menggunakan pisau besar untuk menghilangkan kulit yang melingkari seluruh kayu.



Gambar 77. Proses *Menguliti* atau Menghilangkan Kulit Pada Kayu
(Untuk Mempermudah Proses Pembubutan)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Setelah proses *menguliti*, dilanjutkan proses pembubutan kepala dan kaki gendang menggunakan mesin bubut dengan *diesel* sebagai motor penggerakannya. Alat pendukung lainnya berupa pisau atau pahat khusus untuk membubut. Jenis pahat untuk proses bubut bermacam-macam jenisnya, yaitu pahat kuku, pahat miring/serong, pahat lurus, pahat pemotong dan pahat penggaruk.



a. Pembubutan Kepala Gendang

b. Pembubutan Kaki Gendang

Gambar 78. Proses Pembubutan
(Untuk Kepala dan Kaki Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

Proses *Pengrowokan* merupakan proses membuat lubang pada gendang dengan menggunakan linggis yang panjang dan runcing pada ujungnya. Proses ini dilakukan dengan sangat hati-hati supaya gendang tidak pecah dan menentukan suara alat musik gendang ini.



a. *Pengrowokan* Kepala Gendang b. *Pengrowokan* Kaki Gendang

Gambar 79. Proses *Pengrowokan*
(Untuk Membuat Lubang Pada Kepala dan Kaki Gendang)
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2017)

3. Tahap Pengukiran

a. Penempelan Desain Ukiran

Penempelan desain ukiran sebelum ditempel desain atau pola ukiran terlebih dahulu diperbesar sesuai ukuran yang dikehendaki, cara penempelan kertas yaitu dengan menggunakan lem kayu *fox* dicampur air secara merata, kemudian kertas desain direkatkan.



Gambar 80. Penempelan Desain Ukiran
(Foto: Nirmala Agustianingsih, 2017)

b. Memahat

Setelah desain ditempel pada gendang djembe, dilanjutkan dengan tahapan memahat. Tahapan memahat antara lain:

1. Memahat gambar garis-garis pada ukiran (*nggetaki* : Jawa). Memahat gambar-gambar pola yang sudah ada pada bidang kayu. Maksud *nggetaki* ini adalah untuk memindahkan garis-garis pada permukaan kayu dengan cara dipahat atau *digetaki* dengan pahat.



Gambar 81. Tahap *Nggetaki*
(Foto: Sampir, 2017)

2. Membentuk kasar (*mbukaki* : Jawa)

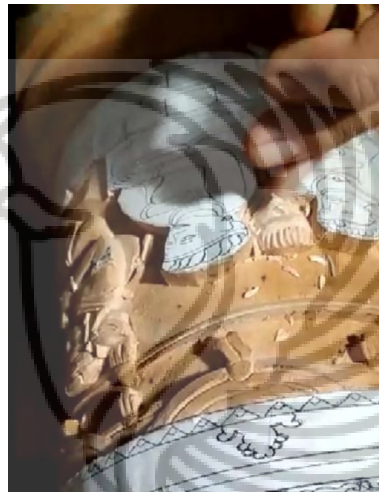
Mbukaki adalah memahat dengan tujuan membuat bentuk ukiran secara kasar menurut kebutuhan gambar sesuai dengan ukuran yang dikehendaki menurut besar kecilnya desain dan tebal tipisnya kayu.



Gambar 82. Tahap *Mbukaki*
(Foto: Sampir, 2017)

3. *Ggrabahi*

Ggrabahi adalah melanjutkan proses mengukir ke arah penyempurnaan, yaitu membentuk kasar ukiran seperti yang direncanakan, sehingga bentuk ukiran secara keseluruhan tampak, baik dalam, dangkal, lengkung dan cembung.



Gambar 83. Tahap *Nggrabahi*
(Foto: Sampir, 2017)

4. *Mbenangi*

Mbenangi adalah membuat pahatan yang berbentuk garis-garis yang terdapat ukiran sebagai pemanis atau menghidupkan dari bentuk ukiran.



Gambar 84. Tahap *Mbenangi*
(Foto: Sampir, 2017)

4. Tahap *Finishing*

Finishing merupakan proses atau tahapan akhir dalam proses perwujudan karya seni, *finishing* pada karya ini dengan menggunakan *wood filler*, *sanding sealer* dan *melamine*, warna netral atau tanpa tambahan pewarna. *Melamine* digunakan untuk melapisi, mengkilapkan permukaan, serta memunculkan serat-serat kayu dan menjaga kesetabilan kayu dari pengaruh cuaca luar lingkungan. Beberapa tahapan *finishing* diantaranya sebagai berikut.

a. Pengamplasan

Proses pengamplasan dilakukan untuk memperhalus permukaan yang akan di *finishing*, dalam pengerjaan menggunakan amplas manual dan amplas mesin. Bentuk ukiran yang rumit dan banyaknya bagian-bagian yang sulit dijangkau sehingga menggunakan amplas manual sedangkan amplas mesin digunakan untuk menghaluskan permukaan kepala gendang secara menyeluruh.



Gambar 85. Proses Pengamplasan
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2018)

b. Pengamplasan Ulang

Proses pengamplasan ulang dilakukan untuk memperhalus permukaan yang akan di *finishing* pada tahap ini pengerjaannya menggunakan amplas manual. Setelah proses pengamplasan tahap pertama selesai dilanjutkan *wood filler* diencerkan dengan menggunakan *thinner* kemudian dikuaskan kepermukaan kayu yang tidak ada ukirannya sehingga menutup pori-pori kayu.

c. *Finishing* Tahap 1

Setelah *wood filler* kering dilanjutkan pengamplasan ulang menggunakan amplas nomor 500 sampai *wood filler* yang tidak diserap pori-pori kayu hilang dan nampak serat kayunya kemudian disemprotkan *sanding sealer* dengan kompresor dan *spray gun* sampai merata tunggu sampai kering atau dikeringkan dibawah sinar matahari.



Gambar 86. Proses *Finishing*
(Foto: Fikri Musyafak, 2018)

d. *Finishing* Tahap 2

Setelah proses selesai dan kering dilanjutkan pengamplasan lagi sampai benar-benar halus, dan dilakukan penyemprotan terakhir dengan menggunakan *melamine lack* secara tipis dan merata.

e. Tahapan Menyungging

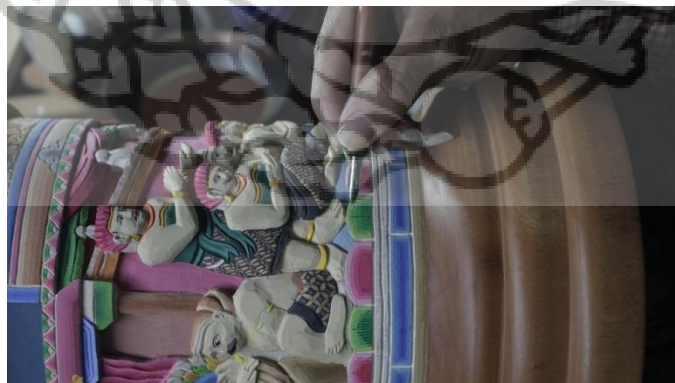
Tahapan pewarnaan atau lebih dikenal dengan kata menyungging dalam proses pewarnaan relief. Dalam proses menyungging menggunakan cat tembok dan *pigmen*, sebelum proses penyunggingan terlebih dahulu objek didasari warna putih. Dalam membuat warna gradasi dilakukan tiga sampai lima tingkatan warna pada setiap bagian obyek.



Gambar 87. Proses Menyungging
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2018)

5. Tahapan *Isen-isen*

Setelah penyunggingan selesai berikutnya adalah tahap *finishing*, *finishing* yang dimaksud adalah merapikan *out line* dengan memasukkan *isen-isen*. Tujuannya untuk mempertegas, memperindah serta menselaraskan tiap obyek atau karakter gambar, dengan menggunakan tinta cina.



Gambar 88. Proses *Isen-isen*
(Foto: Kurniawan Yuniarto, 2018)

6. *Narik/Nguliti*

Proses *narik/nguliti* merupakan proses pemasangan kulit kambing dan tali *alpine* pada gendang *djembe*. Sebelumnya terlebih dahulu dilakukan proses pengelasan, yaitu membentuk kawat besi menjadi cincin yang nantinya digunakan untuk tumpuan tali *alpine* agar lebih kuat. Bentuk cincin-cincin kawat disesuaikan dengan diameter *djembe*.



Gambar 89. Proses *narik/nguliti*
(Foto: M. Triono, 2018)

7. Tahapan Penyambungan

Proses penyambungan kepala gendang dan kaki gendang merupakan tahapan akhir. Penyambungan ini menggunakan lem *epoxy*, proses pengeringan lem *epoxy* antara 1 hingga 1,5 jam.

D. Kalkulasi Biaya

Biaya perwujudan karya ukir kayu terbagi dalam beberapa kelompok diantaranya bahan baku, biaya pengerjaan, biaya bahan *finishing*, biaya transportasi dan lain-lain. Jumlah yang telah dikeluarkan pada penciptaan karya tugas akhir ini dapat dihitung melalui kalkulasi biaya. Adapun kalkulasi biaya tersebut sebagai berikut,

1. Biaya Bahan Baku

NO	Nama Bahan	Jumlah Bahan	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni, Karya 1	2 glondong	Atas 33 cm x 43 cm	Rp 90,000.00	Rp 150,000.00
			Bawah 25 cm x 50 cm	Rp 60,000.00	
2.	Kayu Mahoni, Karya 2	2 glondong	Atas 33 cm x 41 cm	Rp 90,000.00	Rp 150,000.00
			Bawah 25 cm x 50 cm	Rp 60,000.00	
3.	Kayu Mahoni, Karya 3	2 glondong	Atas 32 cm x 41 cm	Rp 90,000.00	Rp 170,000.00
			Bawah 30 cm x 59 cm	Rp 80,000.00	
4.	Kayu Mahoni, Karya 4	2 glondong	Atas 33 cm x 42 cm	Rp 90,000.00	Rp 170,000.00
			Bawah 29 cm x 58 cm	Rp 80,000.00	
5.	Kayu Mahoni, Karya 5	2 glondong	Atas 36 cm x 36 cm	Rp 120,000.00	Rp 200,000.00
			Bawah 29 cm x 52 cm	Rp 80,000.00	
6.	Kulit Perkamen	5 lembar		Rp 40,000.00	Rp 200,000.00

7.	Tali <i>Alpine</i>	1 roll	5 mm x 100 m	Rp	160,000.00	Rp	160,000.00
8.	Kawat Besi	2 m	5 mm x 200 cm	Rp	20,000.00	Rp.	20,000.00
Jumlah							Rp 1.180,000.00

Tabel 1. Biaya Bahan Baku

2. Biaya Bahan Penunjang

No	Nama Bahan	Jumlah Bahan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Obat Serangga	1 botol	Rp 23,000.00	Rp 23,000.00
2.	Lem <i>Epoxy</i>	2 kg	Rp 98,000.00	Rp 196,000.00
3.	Lem <i>Fox</i>	1 kg	Rp 12,000.00	Rp 12,000.00
4.	<i>Pylox</i> Hitam	1 botol	Rp 24,000.00	Rp 24,000.00
5.	Kayu Mindi	10 lembar	Rp 10,000.00	Rp 100,000.00
6.	<i>Pen</i> Kodok	1 pack	Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
7.	Kertas Perbesar	5 lembar	Rp 12,000.00	Rp 60,000.00
8.	Mur dan Baut	8 buah	Rp 4,000.00	Rp 32,000.00
Jumlah				Rp 487,000.00

Tabel 2. Biaya Bahan Penunjang

3. Biaya Bahan *Finishing*

No	Nama Bahan	Jumlah Bahan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	<i>Wood Filler</i>	1 kg	Rp 37,000.00	Rp 37,000.00
2.	<i>Sanding Sealer</i>	1 liter	Rp 60,000.00	Rp 60,000.00
3.	<i>Melamine Lack</i>	1 liter	Rp 52,000.00	Rp 52,000.00

4.	<i>Tinner</i>	3 liter	Rp	21,000.00	Rp	63,000.00
5.	Kuas	1	RP	5,000.00	Rp	5,000.00
6.	Amplas Roll	4 meter	Rp	10,000.00	Rp	40.000.00
	Amplas	Ukuran				
	200	5 lembar	Rp	4,000.00	Rp	20,000.00
	Amplas	Ukuran				
	400	5 lembar	Rp	4,000.00	Rp	20,000.00
	Jumlah				Rp	297,000.00

Tabel 3. Biaya Bahan *Finishing*

4. Biaya Bahan *Finishing* Sungging

No	Nama Bahan	Jumlah Bahan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah	Biaya (Rp)
1.	Cat <i>Mowilex</i>	2 liter	Rp 65,000.00	Rp	130,000.00
2.	Pigmen	5 ons	Rp 8,000.00	Rp	40,000.00
3.	Tinta Cina/bak	5 buah	Rp 4,000.00	Rp	20,000.00
3.	<i>Cup</i>	4 pack	Rp 8,000.00	Rp	32,000.00
4.	Kuas Kecil	5 buah	Rp 7,000.00	Rp	35,000.00
5	Kain Perca	1 kg	Rp 12,000,00	Rp	12,000,00
	Jumlah			Rp	259,000.00

Tabel 4. Biaya Bahan *Finishing* Sungging

5. Biaya Pengerjaan Borongan

No	Nama Pekerjaan	Jumlah Orang	Lama Pengerjaan	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Pahatan	1 Orang	40 hari	Rp 2,770,000.00
2.	Bubutan	1 Orang	7 hari	Rp 250,000.00
3.	Nguliti	1 Orang	7 hari	Rp 150,000.00
4.	Transportasi			Rp 1,000,000.00
Jumlah				Rp 4,140,000.00

Tabel 5. Biaya Pengerjaan Borongan

6. Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya Tugas Akhir

No	Jenis Kebutuhan	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Biaya Bahan Baku	Rp 1.180,000.00
2.	Biaya Bahan Penunjang	Rp 487,000.00
3.	Biaya Bahan Finishing	Rp 297,000.00
4.	Biaya Bahan Finishing Sungging	Rp 259,000.00
5.	Biaya Pengerjaan Borongan	Rp 4.140,000.00
Jumlah		Rp 6.363,000.00

Tabel 6. Rekapitulasi Biaya Pembuatan Karya Tugas Akhir

Kalkulasi biaya karya 1

NO	Nama Barang	Jumlah Barang	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni	2	Atas	Rp 90,000.00	Rp 150,000.00
		glondong	33 cm x 43 cm		
			Bawah	Rp 60,000.00	
			25 cm x 50 cm		
2.	Kulit Perkamen Kambing	1 lembar		Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
3.	Tali <i>Alpine</i>	¼ roll	5 mm x 25 m	Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
4.	<i>Wood Filler</i>	¼ kg	1 kg	Rp 9,250.00	Rp 9,250.00
5.	<i>Sanding Sealer</i>	¼ liter	1 liter	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00
6.	<i>Melamine Lack</i>	¼ liter	1 liter	Rp 13,000.00	Rp 13,000.00
7.	<i>Tinner</i>	½ liter	1 liter	Rp 10,500.00	Rp 10,500.00
8.	Kayu Mindi	2 lembar	50 cm x 15 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
9.	Amplas roll	1 m	1 m	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
	Amplas kertas	2 lembar	2 lembar	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00
10.	Pengerjaan pahatan				Rp 360,000.00
11.	Pengerjaan bubut				Rp 50,000.00
12.	Pengerjaan <i>narik/nguliti</i>				Rp 30,000.00
Jumlah					Rp 755,750.00

Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 1

Kalkulasi biaya karya 2

NO	Nama Barang	Jumlah Barang	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni	2	Atas 33 cm x 41 cm	Rp 90,000.00	Rp 150,000.00
			Bawah 25 cm x 50 cm	Rp 60,000.00	
2.	Kulit Perkamem Kambing	1 lembar		Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
3.	Tali <i>Alpine</i>	¼ roll	5 mm x 25 m	Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
4.	<i>Wood Filler</i>	¼ kg	1 kg	Rp 9,250.00	Rp 9,250.00
5.	<i>Sanding Sealer</i>	¼ liter	1 liter	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00
6.	<i>Melamine Lack</i>	¼ liter	1 liter	Rp 13,000.00	Rp 13,000.00
7.	<i>Tinner</i>	½ liter	1 liter	Rp 10,500.00	Rp 10,500.00
8.	Kayu Mindi	2 lembar	50 cm x 15 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
9.	Amplas roll	1 m	1 m	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
	Amplas kertas	2 lembar	2 lembar	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00
10.	Pengerjaan pahatan				Rp 432,000.00
11.	Pengerjaan bubut				Rp 50,000.00
12.	Pengerjaan <i>narik/nguliti</i>				Rp 30,000.00
Jumlah					Rp 827.750.00

Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 2

Kalkulasi biaya karya 3

NO	Nama Barang	Jumlah Barang	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni	2	Atas 32 cm x 41 cm	Rp 90,000.00	Rp 170,000.00
			Bawah 30 cm x 59 cm	Rp 80,000.00	
2.	Kulit Perkamen Kambing	1 lembar		Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
3.	Tali <i>Alpine</i>	¼ roll	5 mm x 25 m	Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
4.	<i>Wood Filler</i>	¼ kg	1 kg	Rp 9,250.00	Rp 9,250.00
5.	<i>Sanding Sealer</i>	¼ liter	1 liter	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00
6.	<i>Melamine Lack</i>	¼ liter	1 liter	Rp 13,000.00	Rp 13,000.00
7.	<i>Tinner</i>	½ liter	1 liter	Rp 10,500.00	Rp 10,500.00
8.	Kayu Mindi	2 lembar	50 cm x 15 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
9.	Amplas roll	1 m	1 m	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
	Amplas kertas	2 lembar	2 lembar	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00
10.	Pengerjaan pahatan				Rp 594,000.00
11.	Pengerjaan bubut				Rp 50,000.00
12.	Pengerjaan <i>narik/nguliti</i>				Rp 30,000.00
Jumlah					Rp1.009,750.00

Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 3

Kalkulasi biaya karya 4

NO	Nama Barang	Jumlah Barang	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni	2	Atas	Rp 90,000.00	Rp 170,000.00
		glondong	33 cm x 42 cm		
			Bawah	Rp 80,000.00	
			29 cm x 58 cm		
2.	Kulit Perkamen Kambing	1 lembar		Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
3.	Tali <i>Alpine</i>	¼ roll	5 mm x 25 m	Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
4.	<i>Wood Filler</i>	¼ kg	1 kg	Rp 9,250.00	Rp 9,250.00
5.	<i>Sanding Sealer</i>	¼ liter	1 liter	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00
6.	<i>Melamine Lack</i>	¼ liter	1 liter	Rp 13,000.00	Rp 13,000.00
7.	<i>Tinner</i>	½ liter	1 liter	Rp 10,500.00	Rp 10,500.00
8.	Kayu Mindi	2 lembar	50 cm x 15 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
9.	Amplas roll	1 m	1 m	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
	Amplas kertas	2 lembar	2 lembar	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00
10.	Pengerjaan pahatan				Rp 576,000.00
11.	Pengerjaan bubut				Rp 50,000.00
12.	Pengerjaan <i>narik/nguliti</i>				Rp 30,000.00
Jumlah					Rp 991,750.00

Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 4

Kalkulasi biaya karya 5

NO	Nama Barang	Jumlah Barang	Ukuran	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Kayu Mahoni	2	Atas	Rp 120,000.00	Rp 2 00,000.00
		glondong	36 cm x 36 cm		
			Bawah	Rp 60,000.00	
			29 cm x 52 cm		
2.	Kulit Perkamen Kambing	1 lembar		Rp 40,000.00	Rp 40,000.00
3.	Kawat Besi	2 m	5 mm x 200 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
4.	Mur dan Baut	8 pasang		Rp 32,000.00	Rp 32,000.00
5.	<i>Wood Filler</i>	¼ kg	1 kg	Rp 9,250.00	Rp 9,250.00
6.	<i>Sanding Sealer</i>	¼ liter	1 liter	Rp 15,000.00	Rp 15,000.00
7.	<i>Melamine Lack</i>	¼ liter	1 liter	Rp 13,000.00	Rp 13,000.00
8.	<i>Tinner</i>	½ liter	1 liter	Rp 10,500.00	Rp 10,500.00
9.	Kayu Mindi	2 lembar	50 cm x 15 cm	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00
10.	Amplas roll	1 m	1 m	Rp 10,000.00	Rp 10,000.00
	Amplas kertas	2 lembar	2 lembar	Rp 8,000.00	Rp 8,000.00
11.	Pengerjaan pahatan				Rp 810,000.00
12.	Pengerjaan bubut				Rp 50,000.00
13.	Pengerjaan <i>narik/nguliti</i>				Rp 30,000.00
Jumlah					Rp 1.276,750.00

Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 5

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

A. Ulasan Karya

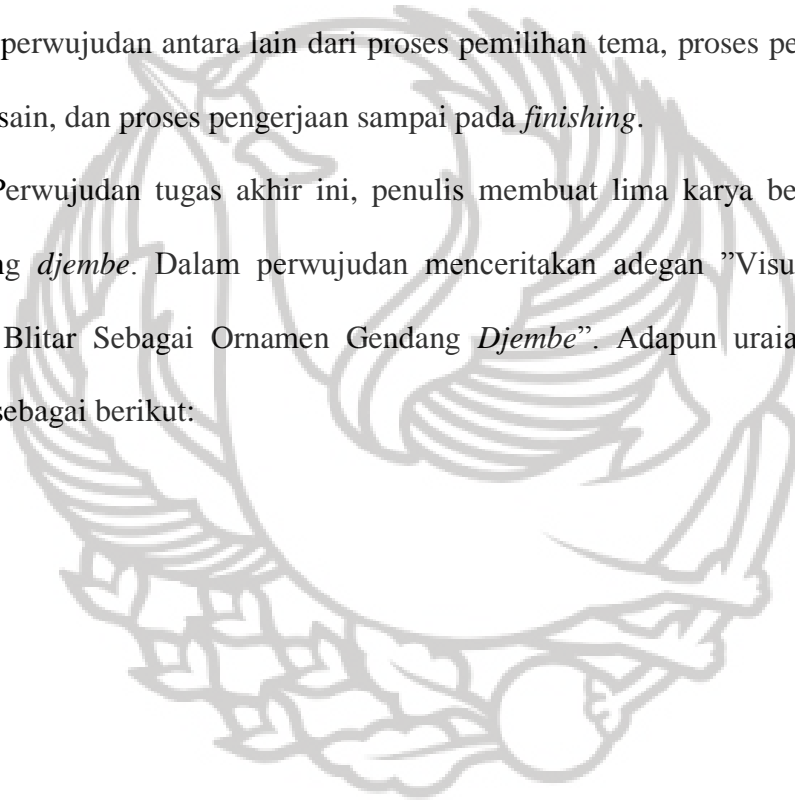
Ulasan karya merupakan penguraian bagian-bagian bentuk jadi dari karya yang dihasilkan. Dalam ulasan karya diterangkan mengenai teknik dan konsep dari setiap karya yang dibuat. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan sebuah karya terhadap penikmat dan pengamat. Setelah proses penciptaan atau visualisasi karya penulis memaparkan satu persatu karya yang disajikan secara utuh.

Proses penciptaan melibatkan artisan yang aktif dalam bidangnya. Ada tiga tahapan dalam proses partisipasi artisan yaitu tahap bubut kayu, ukir kayu, *narik/nguliti*, dan *finishing* karya. Pada tahap bubut kayu untuk kelima buah karya proses pengerjaan dilakukan di daerah Tanggung Santren, Kota Blitar. Pengerjaan dilakukan oleh satu artisan yang paham dalam bidang bubut dan *narik/nguliti* gendang. Sedangkan, tahap ukir kayu pengerjaan melibatkan artisan di daerah Jepara, Jepara merupakan central ukir kayu. Proses ukir kayu lima buah karya dikerjakan oleh satu artisan. Artisan yang dilibatkan tersebut, benar-benar paham betul akan teknik ukir kayu.

Berkaitan dengan teori Monroe Beardsley, penulis menerapkan pada masing-masing karya. Menurut Monroe Beardsley ada tiga ciri-ciri benda estetis yaitu: a. Kesatuan, ini berarti bahwa benda estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Karya gendang *djembe* tersusun dari bentuk-bentuk bulat,

lonjong dan oval yang terkomposisi dalam bentuk yang dinamis. b. Kerumitan, bahwa karya seni lahir tidak sederhana sekali. Karya gendang *djembe* memiliki kerumitan setiap teknik pengerjaannya. Teknik pengerjaannya meliputi teknik bubut kayu, ukir kayu, *narik/nguliti* dan *finishing*. c. Kesungguhan, suatu benda estetis yang baik harus menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Kesungguhan dalam karya terdapat pada totalitas dalam perwujudan karya. Totalitas dalam perwujudan antara lain dari proses pemilihan tema, proses pembuatan sket dan desain, dan proses pengerjaan sampai pada *finishing*.

Perwujudan tugas akhir ini, penulis membuat lima karya berwujud relief gendang *djembe*. Dalam perwujudan menceritakan adegan "Visualisasi Cerita Ariyo Blitar Sebagai Ornamen Gendang *Djembe*". Adapun uraian dari setiap karya sebagai berikut:



1. Karya Gendang Satu “Bramara Amri Sari”



Gambar 90. Karya Gendang 1
(Foto : Kurniawan Yuniarto. Desember 2017)

Judul : *Bramara Amrih Sari*
Jenis : *Djembe Berdiri*
Ukuran : 32 x 99 x 40 cm
Bahan : Kayu Mahoni, Kulit Perkamen, dan Tali Alpine
Teknik : Bubut Kayu, Tatah Ukir Kayu, dan *Narik/Nguliti*
Finishing : *Sungging* dan *Melamine*

a. Visual

Bramara Amrih Sari merupakan adegan pertama yaitu Ariyo blitar merupakan sebutan untuk bupati pada zaman dahulu. Adipati Nilasuwarna namanya. Beliau memiliki istri yang sangat cantik dan mempesona. Pada saat itu istrinya sedang hamil untuk pertama kalinya, dan dia mengidam seekor ikan wader merah bersisik emas. Dia meminta suaminya untuk mencarikan kemana-mana.

Suatu hari Ki Ageng Sengguruh mendengar permintaan dari istri Nilasuwarna yang sedang *ngidam* ikan wader merah bersisik emas, namun belum terpenuhi. Ki Ageng Sengguruh berniat untuk membunuh Adipati Nilasuwarna karena dia iri dengan pangkat kekuasaan dan istrinya. Dia menyuruh para prajurit untuk merebut kekuasaannya. Selain merebut kekuasaannya. Selain merebut kekuasaan, Ki Ageng Sengguruh juga ingin menikahi istrinya.

. Dalam karya tersebut digambarkan pusat perhatian tertuju pada Adipati Nilasuwarna yang memakai mahkota emas di kepalanya dan Dewi Rayungwulan memakai pakaian berwarna hijau dengan jarik batiknya. Adipati Nilasuwarna duduk di kursi raja *kadipaten* Blitar dan di dampingi dengan Ki Ageng Sengguruh, sedangkan Dewi Rayungwulan duduk dengan kondisi perut sedang hamil. Latar tempat adegan ini adalah gambaran *kadipaten* Blitar.

b. Makna

Bramara Amrih Sari terdiri dari kata *bramara* yang artinya kumbang, *amrih* yang artinya mencintai dan *sari* yang berarti bunga. Jadi arti dari semua ini adalah seorang laki-laki yang ingin dicintai oleh seorang perempuan.

2. Karya Gendang Dua “Bathang Lelaku”



Gambar 91. Karya Gendang 2
(Foto : Kurniawan Yuniarto. Juni 2018)

Judul : *Bathang Lelaku*
Jenis : *Djembe Berdiri*
Ukuran : 32 x 100 x 40 cm
Bahan : Kayu Mahoni, Kulit Perkamen, dan Tali *Alpine*
Teknik : Bubut Kayu, Tatah Ukir Kayu, dan *Narik/Nguliti*
Finishing : *Sungging* dan *Melamine*

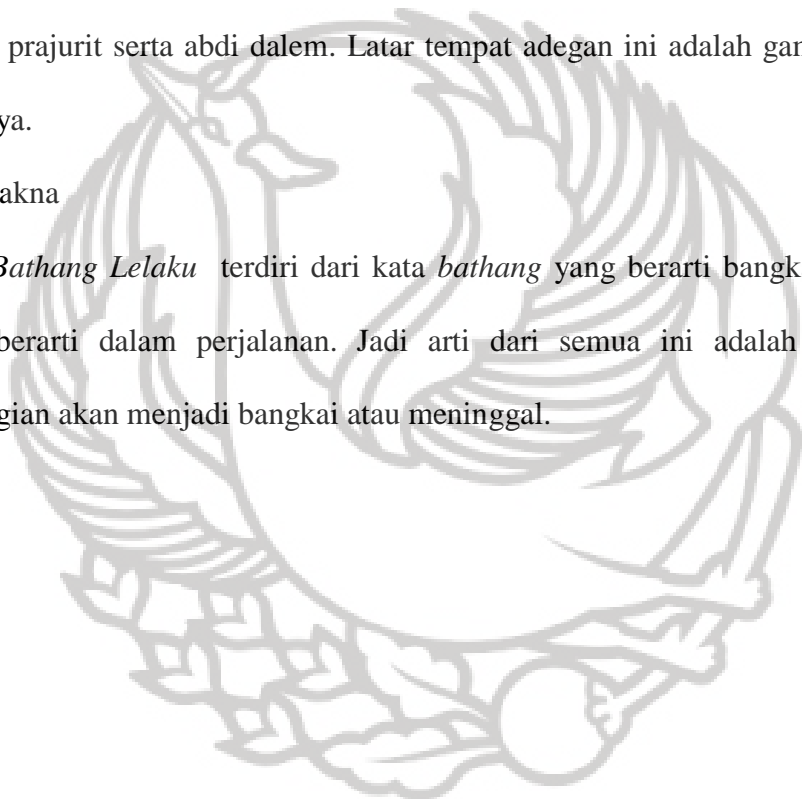
a. Visual

Bathang Lelaku merupakan adegan ke dua yaitu Suatu hari para prajurit dari Ki Ageng Sengguruh sudah bersiap bersembunyi di *kedung* Gayaran dengan telah membawa senjata bermacam-macam. Ki Ageng Sengguruh membawa sumping emas berbentuk seperti wader, diubahlah menjadi ikan wader merah,

dimasukkan ke air. Ki Ageng Sengguruh mendengar permintaan dari istri Panji Nilasuwarna yang sedang *ngidam* ikan wader merah bersisik emas, namun belum terpenuhi. Adipati Nilasuwarna, Ki Ageng Sengguruh dan para prajurit berangkat menuju ke *kedung* Gayaran. Dalam karya ini digambarkan Adipati Nilasuwarna sedang mengendarai kereta kencana yang ditarik dua kuda, pada sebelah kirinya terdapat Ki Ageng Sengguruh yang sedang mendampingi Panji Nilasuwarna dan diikuti prajurit serta abdi dalem. Latar tempat adegan ini adalah gambaran hutan Lodhaya.

b. Makna

Bathang Lelaku terdiri dari kata *bathang* yang berarti bangkai dan *lelaku* yang berarti dalam perjalanan. Jadi arti dari semua ini adalah orang yang berpergian akan menjadi bangkai atau meninggal.



3. Karya Gendang Tiga “Dhandhang Tumprap ing Kayon”



Gambar 92. Karya Gendang 3
(Foto : Kurniawan Yuniarto. Juni 2018)

Judul : *Dhandhang Tumprap ing Kayon*
Jenis : *Djembe* Berdiri
Ukuran : 33 x 99 x 44,5 cm
Bahan : Kayu Mahoni, Kulit Perkamen, dan Tali *Alpine*
Teknik : Bubut Kayu, Tatah Ukir Kayu, dan *Narik/Nguliti*
Finishing : *Sungging* dan *Melamine*

a. Visual

Dhandhang Tumprap ing Kayon merupakan adegan ke tiga yaitu Adipati Nilasuwarna mengajak abadinya untuk membawa jala, berangkat dengan Ki Ageng. Setelah pergi, istrinya lama menatap yang berjalan, hatinya gundah dan bingung khawatir. Dia berfikiran bahwa suaminya marah karena disuruh mencarikan ikan yang permintaannya merupakan hal yang sulit untuk dipenuhi

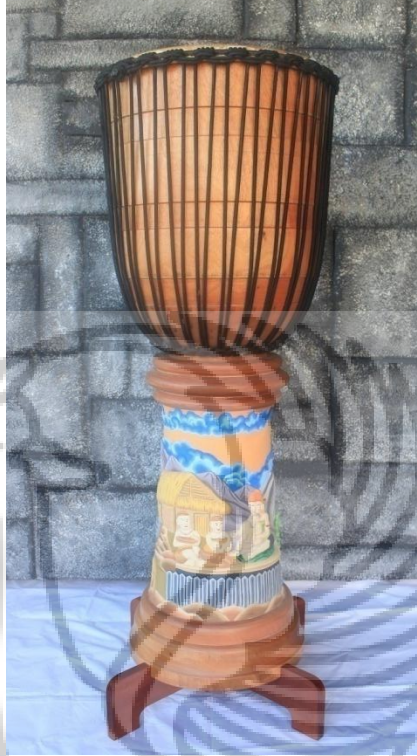
dan dia merasa menyusahkan suaminya. Sementara itu perjalanan Panji Nilasuwarna dan abdinya melalui hutan diikuti oleh Ki Ageng Sengguruh yang sudah sampai di *kedung* Gayaran, dan dia memberi tahu ke pada Adipati Nilasuwarna bahwa ikan wander berkilau merah kuning ada di dalam kedung. Panji langsung mengambil jala, dan disebar secara berhati-hati serta dimantrai, jala pun berbentuk rajutan sutra dengan emas. Dalam hati Panji wadernya terjepit di dasar, jika jala ini ditarik pasti ikan itu akan lolos, lebih baik aku menyelam ke dalam kedung. Dan dia meminta kepada abdinya untuk memegang pakaian dan kerisnya.

Adipati Nilasuwarna melepas pakaian dan langsung berenang ke *kedung* tersebut. Sedangkan Ki Ageng Sengguruh mengawasi dan memberi perintah untuk para prajuritnya segera mengepung Adipati Nilasuwarna. Prajuritnya mulai melempari dengan batu dan ranting dan memegang senjata di pinggir *kedung* tersebut. Latar tempat adegan ini adalah gambaran *kedung* Gayaran.

b. Makna

Dhandhang Tumrap ing Kayon terdiri dari kata *dhandhang* yang berarti gagak hitam atau jahat dan *tumrap ing kayon* yang berarti berada di pohon-pohon. Jadi arti dari semua ini adalah orang yang mengajak mengadakan perselisihan dan permusuhan.

4. Karya Gendang Empat “Cala Beka Wenthah”



Gambar 93. Karya Gendang 4
(Foto : Kurniawan Yuniarto. Juni 2018)

Judul : *Cala Beka Wenthah*
Jenis : *Djembe* Berdiri
Ukuran : 31 x 100 x 44,5 cm
Bahan : Kayu Mahoni, Kulit Perkamen, dan Tali *Alpine*
Teknik : Bubut Kayu, Tatah Ukir Kayu, dan *Narik/Nguliti*
Finishing : *Sungging* dan *Melamine*

a. Visual

Cala Beka Wenthah merupakan adegan ke empat yaitu di wilayah Ariyo Blitar abdi yang tadinya ikut bersama Adipati Nilasuwarna berlari dan menemui istri Adipati Nilasuwarna. Dan abdi tersebut menceritakan kejadian yang ada di kedung. Mendengar cerita abdi tersebut, Dewi Rayungwulan kaget dan jatuh

pingsan. Ki Gamel nama abdi tersebut segera membawanya dengan menggunakan jarik, langsung dibawanya keluar pintu rahasia. Waktu pun dikisahkan berjalan begitu cepat, Dewi Rayungwulan yang tengah hamil dan diusir dari Kadipaten, berjalan tak tentu arah tujuan. Ia pergi hanya berbekal sebilah keris pusaka milik suaminya, Adipati Nilasuwarna. Keris itu bernama keris Kiai Cepret dan keris itu merupakan tanda atau simbol legalitas sebagai adipati Kadipaten Blitar. Tanpa memiliki keris itu, tidak sah bagi siapa pun yang menduduki tahta Kadipaten Blitar. Ditepian hutan Kandung, Dewi Rayungwulan bertemu dua orang kakek dan nenek bernama Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk. Kedua kakek dan nenek itu pun menolong Dewi Rayungwulan. Kepada keduanya sang Dewi Rayungwulan kemudian bergantung hidup dan pada akhirnya melahirkan bayi laki-laki yang kemudian diberi nama Jaka Kandung.

b. Makna

Cala Beka Wenthah berasal dari kata *Cala* yang artinya sengaja, kata *Beka* yang artinya halangan, sedangkan *Wenthah* yang berarti rugi. Jadi makna dari semua ini adalah orang-orang yang bersifat baik mendapat kecelakaan akibat perbuatan orang yang disengaja dengan cara sewenang-wenangnya. Hal ini diceritakan Ariyo Blitar, dimana dalam adegan ini Ki Ageng Sengguruh telah mencelakakan Panji Nilasuwarna dengan maksud untuk merebut kekuasaannya, dengan cara yang licik yaitu membohonginya dan mengkhianatinya.

5. Karya Gendang Lima “Pampang Pumpung”



Gambar 94. Karya Gendang 5
(Foto : Kurniawan Yuniarto. Desember 2017)

Judul : *Pampang Pumpung*
Jenis : *Djembe Berdiri*
Ukuran : 32 x 96 x 43,5 cm
Bahan : Kayu Mahoni, Kulit Perkamen, dan Kawat Besi
Teknik : Bubut Kayu, Tatah Ukir Kayu, dan *Nguliti*
Finishing : *Sungging* dan *Melamine*

a. Visual

Pampang Pumpung adalah adegan ke lima dengan cerita Suatu hari Jaka Kandung datang ke *Kadipaten Ariyo Blitar* dan menemui Ki Ageng Sengguruh, diapun menceritakan maksud tujuan kenapa dia ke sana. Dia pun cerita bahwa dirinya hanyalah orang miskin yang tidak punya apa-apa dan ibunya adalah seorang janda, dan dia ingin mengabdikan di wilayah Ariyo Blitar. Setelah

mendengar cerita darinya Ki Ageng Sengguruh pun memutuskan menerima dirinya untuk mengabdikan di wilayah Ariyo Blitar.

Pengabdianannya diterima, Jaka Kandung pun sangat senang karena apa yang dia inginkan tercapai. Selama mengabdikan sikap perilaku yang dimiliki Jaka Kandung menjadikan Ki Ageng Sengguruh menyukainya, dan akhirnya Jaka Kandungpun diangkat menjadi anaknya. Selama menjadi anak angkatnya, Jaka Kandung pun menginginkan sesuatu yaitu keris kepada Ki Ageng Sengguruh. Akhirnya Ki Ageng Sengguruh pun mengeluarkan semua keris dari tempat penyimpanan, dan dikeluarkan dari warangkannya. Lalu Ki Ageng Sengguruh duduk mendekati Jaka Kandung yang sedang memilih keris. Kemudian Jaka Kandung memegang keris, dilihat-lihat, selagi melihat-lihat keris tersebut, dia teringat tentang wasit dari ayahnya bahwa Ki Ageng Sengguruh harus ditusuk bagian dada tembus sampai punggung. Ketika dia mau berdiri langsung saja Jaka Kandung menusuk keris ke dadanya sehingga membuat Ki Ageng Sengguruh jatuh tersengkur di bawah tempat tidur, dan akhirnya Ki Ageng Sengguruh pun mati.

b. Makna

Pampang Pumpung berasal dari kata *pampang* yang berarti marah atau berani memaksa, sedangkan *pumpung* berarti (mumpung) atau sewaktu-waktu ada kesempatan. Jadi arti dari semua ini adalah orang yang mengambil haknya yang telah diambil oleh orang lain dengan cara memaksa. Cerita ini diceritakan pada saat Jaka Kandung merebut kembali kekuasaan ayahnya yang dulu direbut oleh Ki Ageng Sengguruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Legenda Ariyo Blitar merupakan cerita rakyat yang digolongkan ke dalam jenis legenda. Legenda Ariyo Blitar adalah warisan budaya nusantara berupa cerita rakyat yang dapat dikaitkan dengan terjadinya Blitar. Legenda ini mengangkat cerita kehidupan rakyat Blitar di zaman Majapahit.

Legenda Ariyo Blitar ini divisualkan ke dalam sebuah karya relief gendang djembe menggunakan peng gayaan naturalisme yang berada di candi-candi. Legenda ini dijadikan lima adegan yang dituangkan kedalam gendang djembe. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah kayu mahoni, serta didukung *mix media*. Perwujudan karya Tugas Akhir ini menggunakan beberapa teknik, antara lain: teknik bubut, teknik pahat ukir, dan teknik *narik/nguliti*.

Beberapa teknik diatas digunakan untuk menjadikan karya ini lebih maksimal dan mempunyai sisi berbeda dengan karya sejenisnya. Selain beberapa hal di atas finishing juga mempengaruhi hasil akhir dari suatu karya seni. Karya ini menggunakan *finishing melamine* dan pewarnaan relief menggunakan cat tembok dan pigmen dengan teknik sungging.

Karya tugas akhir ini merupakan sebuah produk yang menekankan pada bentuk baru yang berbeda dengan karya sejenisnya dan tidak hanya mementingkan nilai fungsi saja, tapi juga nilai estetisnya. Tema yang sebelumnya

merupakan hanya sebuah cerita dikemas menjadi sebuah karya visual sebuah produk fungsional. Faktor kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Proses pembuatan karya tugas akhir ini tidak lepas dari faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukungnya adalah telah terkumpulnya semua data yang diperlukan dan desain yang telah dibuat secara rinci mempercepat pengerjaan karya sehingga menghasilkan karya yang sesuai rencana. Selain faktor pendukung juga terdapat sedikit faktor penghambat dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Pengerjaan pewarnaan sungging pada relief gendang yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak menjadi sedikit penghambat dalam proses pengerjaan karya.

Proses penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan melalui tahap eksplorasi, tahap perancangan dan perwujudan, Eksplorasi dilakukan dengan melakukan pendekatan: studi pustaka dan studi lapangan. Tahap perancangan mencakup pembuatan desain alternatif dan desain terpilih. Tahap perwujudan proses memvisualisasikan desain ke dalam karya nyata. Adapun pendekatan dalam penciptaan karya ini adalah pendekatan estetika yang menjabarkan aspek-aspek dalam penciptaan karya seni.

B. Saran

Adapun saran yang berkaitan dengan pembuatan karya tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Karya seni yang berkualitas tidak hanya mengandalkan ketrampilan, namun perlu adanya dorongan untuk mengembangkan ide, gagasan untuk menciptakan karya yang bernilai artistik.
- b. Hargailah setiap proses yang dikerjakan, karena dalam setiap proses tersebut akan menambah pengalaman dan kemampuan kita.
- c. Hal kecil apapun di sekitarmu akan memberikan pengalaman yang berharga untuk meningkatkan daya kreativitas dalam berkreasi karya seni.
- d. Sumber pengetahuan bisa diperoleh dari tempat manapun, karena sangat banyak pengalaman dan pengetahuan bahan ada diluar sana yang berkaitan dengan seni kriya yang perlu diserap dan dikembangkan ke dalam dunia akademis seni kriya di Surakarta.

Adanya deskripsi karya Tugas Akhir ini, diharapkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi contoh bahwasanya dengan mengangkat konsep kebudayaan lama sebagai pijakan, maka karya yang dihasilkan akan lebih berharga untuk budaya sekarang. Selain itu dengan memasukkan nilai-nilai luhur dan filsafat dapat dijadikan sebagai modal dasar dalam mengembangkan karya seni kriya yang berkualitas dan lebih bernilai.

DAFTAR PUSTAKA

A. Daftar Buku

- Dedi Supriyadi. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Hj. Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta : ISI Press Solo
- Dharsono Sony Kartika. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enget dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid I*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Enget dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid II*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- George Love. 1984. *Teori dan Praktek KERJA KAYU*, Edisi Ke empat. Jakarta Pusat: ERLANGGA.
- Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*. Surakarta: P2AI bekerjasama dengan STSI Press, Surakarta.
- Guntur. 2001. *Teba Kriya*. Surakarta : ARTHA-28.
- Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasan Alwi. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heinz Frick Moediartianto. 2004. *Ilmu Konstruksi Bangunan Kayu. Pengantar Kontruksi Kayu*. Yogyakarta: Kanisius-Soegijapranata University Press.
- Hery Setiabudi dkk. 2012. "*Wong Blitar*" *Sisi Lain Cerita Tentang Orang Indonesia*, Jakarta : Soekarno Study Centre.
- H. Sahman. 1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- J.F. Dumanauw. 1982. *Mengenal Kayu*. Jakarta: PT Gramedia.

- Lydia Kieven. 2014. *Menelusuri Figur Bertopi Dalam Relief Candi Zaman Majapahit*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Pieter Eduard Johannes Ferdinandus. 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*. Yogyakarta: Yayasan Mahardhika.
- R. Kartawibawa. 1941. *Arja Blitar*. Surabaya: Badan Penerbit G. Kolff dan Co.
- Saiman Rais dan Suhirman. 1998. *Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula*. Yogyakarta : ADICITA KARYA NUSA.
- Sfaii dan Tjetjep Rohendi Rohidi. 1987. *Ornamen Ukir*. Semarang: Ikip Press
- SL. Soeprijanto. *Djaka Kandung*. Bogor: PT. Warta Bogor.
- Soengeng Toekio M. 1983/1984. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI.
- Soengeng Toekio. 2003. *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*. Surakarta: STSI Press.
- Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: BP Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- SP. Gustami. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- SP. Gustami. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sunarto. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta : Kanisius Anggota IKAPI.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PUBIB.
- Timbul Raharjo. 2011. *Seni Kriya dan Kerajinan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Wiratna Sujarweni. 2012. *Jelajah Candi Kuno Nusantara*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).

B. Daftar Laporan Tugas Akhir

Imam Madi. 1990. *Studi Tentang Motif Hias Ukir Kayu Tradisioanal Jawa*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Surakarta : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.

Laura Dipta Prissanti. 2016. *Estetika Musik “Djembe” di Tanggung, Blitar, Jawa Timur*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Muhammad Nur Hariyadi. 2014. *Pertunjukan Musik Djembe Sebagai Objek Penciptaan Lukisan*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Suyanto. 1998. *Penerapan Seni Ukir Pada Perabotan Rumah Tangga*. (laporan penelitian tidak diterbitkan. Surakarta : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.

C. Daftar Narasumber

Kukuh. 45 tahun (Seniman Patung Blitar).

Rahadi. 50 tahun (Pegawai Dinas Pariwisata Kota Blitar).

Den B.I Mardiono Gudel. 72 tahun (Sejarahwan Kota Blitar).

GLOSARIUM

- Adipati* : Gelar raja muda atau bupati (sebelum zaman kemerdekaan).
- Dekoratif* : Menggambarkan dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.
- Dinasti* : Keturunan raja-raja yang memerintah, semuanya berasal dari satu keluarga.
- Djembe* : Merupakan alat musik yang berasal dari Afrika yang diadopsi dan di Blitar sebagai salah satu kerajinan yang hingga kini masih eksis.
- Eksistensi* : Keberadaan.
- Ekspektasi* : Bayangan yang kita harapkan bakal menjadi kenyataan, dan biasanya ini sangat bertolak belakang dengan realita yang ada.
- Eksplorasi* : Penjelajahan lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang keadaan.
- Finishing* : Tahap terakhir dalam pembuatan karya.
- Ikon* : Gambar atau tanda dari suatu yang menunjukkan atau mewakili sesuatu.
- Invasi* : Aksi militer dimana angkatan bersenjata suatu negara memasuki daerah yang dikuasai oleh suatu negara lain, dengan tujuan menguasai daerah tersebut atau mengubah pemerintahan yang berkuasa.
- Jala* : Alat untuk menangkap ikan yang berupa jaring bulat (penggunaanya dengan cara menebarkan atau mencampakkan ke air).

- Kadipaten* : Daerah yang dikuasai oleh adipati, yang lebih rendah daripada kesultanan.
- Kedung* : Sebuah kolam yang mempunyai mata air sendiri.
- Mbabat Alas* : Menebang hutan untuk membuat atau membuka lahan baru.
- Membranofon* : Alat musik yang menghasilkan suara dengan memukul selaput atau kulit, bunyi pada alat musik ini ditimbulkan oleh getaran kulit yang dipukul.
- Narik/Nguliti* : Proses pemasangan tali dan kulit pada alat musik djembe.
- Ngidam* : Keinginan yang sangat besar untuk mencicipi atau mengonsumsi makanan dan minuman tertentu.
- Pagede* : Gelar kepala daerah pada wilayah sebuah Kadipaten.
- Perkusi* : Alat musik yang dimainkan dengan dipukul, ditabuh, digoyang, digosok atau cara main dengan menggunakan alat seperti tongkat ataupun dengan tangan kosong sehingga alat musik tersebut bergetar dan menghasilkan bunyi atau suara.
- Penggrowokan*: Proses melubangi gendang
- Sungging* : Melukis, perhiasan. Mewarnai dengan tingkatan-tingkatan warna dan memiliki pemaknaan dalam setiap warna.
- Wader* : Nama ikan sungai yang kecil-kecil.

LAMPIRAN

BUKU KEGIATAN KONSULTASI

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA**

Nama Mahasiswa : *Kurniawati Juniarto*

NIM : *13147103*

Fakultas : *Seni Rupa Dan Desain*

Jurusan : *Karya*

Judul Skripsi/Karya : *Visualisasi Cerita Arjuna Blitar*

: *Sebagai Ornamen Gendang*

: *Djembe*

:

:

Pembimbing : 1 *Aji Wiyoko, M. Sn.*

: 2

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	T. Tangan Dosen Pembimbing
	21/9 2017	Proposal	Taatir padural	f
	28/9 2017	Rancangan figur 2 penting dlm Ariyo Blite	Pelajarinya gaya Naturalisme	f
	2/10 2017	Penciptaan figur 2 penting dlm Cerita	Detailing perwujudan	f
	9/10 2017	sketsa bentuk tabung	pertimbangkan ukuran & proporsi letak ukuran	f
	16/10 2017	sketsa bentuk tabung jirante sketsa relief yg akan diterapkan.	Detail figur & utama	f
	1-11-2017	Bentuk dasar jirante/putihan perlu variasi bentuk maupun ornamen pendukung / isian / inlay	Depat mengombinasikan dg material logam.	f
	8/11 2017	Ornamen relief	pertimbangkan fokus cerita & center of interest	f

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	T. Tangan Dosen Pembimbing
	21/12 - 2017	Bab I & II hasil proses ukir	detail ukuran & maksimalisasi	f
	3/1 - 2018	Laporan Bab I-III	struktur isi perlu diperbaiki	f
	10/1 - 2018	Laporan lengkap	tata tulis focus. Bukan Triologi. Jeki perlu ditambahkan	f
	15/1 - 2018	Laporan lengkap	Tata tulis msh blm lengkap pilihkan display, presentasi, katalog.	f

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Kurniawan Yuniarto lahir di Blitar pada 29 Juni 1994 dari bapak Supani dan ibu Drihanti. Penulis merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara. Alamat penulis jalan Legundi no.37 RT. 01 RW.01 Kecamatan Sananwetan, Kota Blitar. Jenjang pendidikan dimulai dari TK Pertiwi Sananwetan, SD Negeri Sananwetan 2, SMP Negeri 7 Blitar, SMK Negeri 3 Blitar. Penulis melanjutkan studi perguruan tinggi pada tahun 2013 dengan mengambil Program Studi S1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.