LEGENDA ARIYO BLITAR
DAN ORNAMEN CANDI PENATARAN
SEBAGAI ELEMEN HIAS SKETSEL

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana (S-1)
Program Studi Kriya Seni
Jurusan Kriya

OLEH
RISKA KURNIAWAN
NIM.12147104

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

LEGENDA ARIYO BLITAR
DAN ORNAMEN CANDI PENATARAN
SEBAGAI ELEMEN HIAS SKETSEL

Oleh:

RISKA KURNIAWAN
NIM.12147104

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal . . .1. . .Februari 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Drs. Sumadi, M.Sn.	(.....)
Penguji Bidang I	: Sutriyanto, S.Sn., M.A.	(.....)
Penguji Bidang II	: Prima Yustana, S.Sn., M.A.	(.....)
Penguji Pembimbing	: Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn., M.Sn.	(.....)
Sekretaris Penguji	: Afrizal, S.Sn., M.Sn.	(.....)

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

Surakarta, . .5. . Februari 2018
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama	: Riska Kurniawan
NIM	: 12147104
Jurusan	: Kriya
Prodi	: S1 Kriya Seni

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir karya berjudul: Legenda Ariyo Blitar Dan Ornamen Candi Penataran Sebagai Elemen Hias Sketsel adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme. 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 memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademisi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 5 Februari 2018
Yang menyatakan.

METERAI TEMPEL
5A576AEF902030476
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Riska Kurniawan
NIM.12147104

MOTTO

"urip kang nyoto"

"Hidup itu adalah kenyataan yang harus terus bergerak"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Orang tua tercinta (Bapak Juari dan Ibu Nyami) yang setiap detik mencurahkan doa, kasih sayang dan dukungan yang mengalir tiada henti.

Adikku (Angga Aji Pangestu), terima kasih atas setiap doa dan menjadi penyemangat.

Seluruh masyarakat Blitar khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya.

ABSTRAK

RISKA KURNIAWAN, NIM:12147104. "Legenda Ariyo Blitar Dan Ornamen Candi Penataran Sebagai Elemen Hias Sketsel" deskripsi karya. Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Legenda merupakan sebuah cerita rakyat yang mempunyai keterkaitan dengan peristiwa sejarah, biasanya peristiwa di suatu daerah. Tugas akhir karya ini mengangkat tema Legenda Ariyo Blitar sebagai ide cipta sketsel dengan elemen hias wayang beber. Legenda ini mempunyai keterkaitan dengan sejarah berdirinya dan sejarah pemerintahan daerah Blitar. Legenda ini berisi tentang kehidupan masyarakat Blitar di zaman Majapahit. Kehidupan pemerintahan *Kadipaten* Blitar yang dipimpin *Adipati* Ariyo Blitar menjadi fokus dari cerita ini.

Legenda yang merupakan sebuah cerita rakyat dibuat menjadi beberapa adegan cerita, adegan ditampilkan dengan karakter wayang beber yang merupakan salah satu jenis wayang tertua di Indonesia. Karakter wayang beber yang digunakan merupakan karakter jenis wayang beber Pacitan. Pada umumnya wayang beber mengangkat cerita Panji, namun dalam karya ini digunakan untuk menampilkan cerita rakyat. Wayang beber biasanya dituangkan di atas media kain, namun dalam karya ini dituangkan ke atas media kaca.

Lukis kaca merupakan sebuah teknik yang menuangkan sebuah karya lukis di atas media kaca. Teknik lukis ini menuangkan pada sisi belakang dan dinikmati dari sisi sebaliknya. Lukis kaca telah masuk sejak dahulu di Indonesia, di daerah Cirebon. Karya tugas akhir ini menggunakan lukis kaca sebagai elemen penghias sketsel. Sketsel dalam bahasa jawa disebut *rana* atau *awarana* yang berarti tutup tabir. Sketsel digunakan sebagai pembatas ruangan dan sekaligus elemen penghias ruang.

Sketsel yang dibuat dalam karya tugas akhir ini adalah dua buah sketsel tunggal dan satu buah sketsel lipat tiga daun. Sketsel ini menggunakan bentuk dasar *kayon* atau *gunungan* pada wayang kulit dan wayang beber. Penciptaan karya tugas akhir sketsel menggunakan pendekatan estetika, meliputi wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Sedangkan untuk perwujudan karya menggunakan langkah-langkah penciptaan karya seni tiga tahap enam langkah.

Tahap pertama, yakni eksplorasi meliputi pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi, dan penggalian landasan teori, acuan visual. Tahap kedua, yakniperancangan meliputi menuangkan ide gagasan, dan rancangan sketsa alternatif. Tahap ketiga, yakni perwujudan meliputi pembuatan gambar teknik sampai proses perwujudan, dan evaluasi atau penilaian terhadap karya yang telah diselesaikan.

Kata kunci: Legenda Ariyo Blitar, Wayang Beber, Lukis Kaca, Sketsel.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kekaryaan dengan judul **"Legenda Ariyo Blitar Dan Ornamen Candi Penataran Sebagai Elemen Hias Sketsel"** dengan baik. Tugas akhir kekaryaan ini, diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat sarjana S-1 Progam Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

Laporan tugas akhir kekaryaan ini berisi tentang uraian yang menjelaskan segala hal yang berkaitan dengan penciptaan karya tugas akhir berupa karya sketsel dengan elemen hias wayang beber yang dituangkan ke dalam lukis kaca. Penyelesaian tugas akhir kekaryaan ini dapat terlaksana atas bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Drs. Guntur, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Sutriyanto, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. R. Adi Prabowo, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta sekaligus sebagai Dosen Pengampu Tugas Akhir.
5. Imam Mahdi, M.Sn. dan Ari Supriyanto, S.Sn., M.A., selaku Pembimbing Akademik.
6. Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing tugas akhir kekaryaan.
7. Seluruh staf dan pengajar Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

8. Kedua orang tuaku Bapak Juari dan Ibu Nyami.
9. Keluarga besar Kakek Lamidi dan Taslim yang telah mendukung dan mendo'akan.
10. Teman-teman Jurusan Kriya angkatan 2012, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
11. Teman-teman keluarga besar kost Pak Komari (KPK).
12. Bapak Sehno yang membantu menyelesaikan sketsel.
13. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan memberikan dorongan semangat dan doa.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir kekaryaan ini, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya. Akhir kata semoga deskripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta,..... ...2018

Riska Kurniawan
NIM.12147104

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara yang cukup kaya dan terkenal tentang kebudayaannya, hampir setiap daerah memiliki cerita rakyat (legenda, dongeng, sejarah, dan *folklor*). Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah.[1] Dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh).[2] Kemudian sejarah adalah peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.[3] Sedang yang terakhir *folklor* adalah ilmu adat istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun.[4]

Blitar merupakan sebuah daerah terkecil kedua dalam propinsi Jawa Timur setelah kota Mojokerto. Wilayah kota Blitar dikelilingi oleh bagian-bagian kabupaten Blitar. Kota yang mempunyai luas wilayah kurang lebih 32,58 km2 terbagi habis menjadi tiga kecamatan Sukorejo, Sananwetan, dan Kepanjenkidul. Kota Blitar dikenal dengan berbagai macam sebutan, seperti kota *Patria*, kota *Lahar*, kota Proklamator, dan Ariyo Blitar. Berbagai sebutan tersebut didasarkan pada beberapa hal, antara lain: sebagai kota *Patria* diambil dari semboyan Soedanco Soeprijadi saat memimpin pemberontakan satuan PETA (Pembela

---

[1] Hasan Alwi, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka): 651.

[2] Hasan Alwi, 2001: 274.

[3] Hasan Alwi, 2001: 1011.

[4] Hasan Alwi, 2001: 319.

Tanah Air), sebagai kota *Lahar* diambil karena terletak pada daerah aliran lahar Gunung Kelud dan sebagai kota Proklamator diambil karena sebagai tempat asal presiden Republik Indonesia yang pertama yaitu Soekarno. ”Sedangkan yang terakhir adalah Ariyo Blitar diambil karena Ariyo Blitar merupakan gelar untuk seorang Adipati di *Kadipaten* Blitar pada kisah legenda Ariyo Blitar”.[5]

Uraian tentang Blitar tersebut, telah mempengaruhi penulis untuk melihat lebih detail tentang keunikan kota Blitar, dengan mencoba memvisualkannya ke dalam sebuah karya seni, adapun hal yang sangat menarik bagi penulis adalah tentang legenda Ariyo Blitar. Ariyo Blitar digolongkan ke dalam cerita legenda, karena menurut masyarakat Blitar cerita rakyat ini merupakan bagian dari kronologi terbentuknya Blitar. Dalam karya seni ini legenda Ariyo Blitar penulis ambil sebagai ide dasar dalam penciptaan karya sketsel dengan elemen hias wayang beber.

“Cerita legenda Ariyo Blitar terjadi pada masa awal berdirinya kerajaan Majapahit, di mana salah seorang *Wilwatikta* bawahan kerajaan Majapahit di Tuban mengutus putranya bernama Raden Sudomo atau Nilasuwarna untuk membuka hutan supaya dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar”.[6] Nama yang diidentifikasi dari kata kembalinya tentara Tartar, karena dalam legenda sebelum membuka hutan Raden Sudomo harus mengusir dahulu tentara Tartar yang bersembunyi di hutan yang menjadi daerah Blitar tersebut. Legenda itu menceritakan bahwa Raden Nilasuwarna memiliki seorang istri yang

---

[5] BAPPEDA Kota Blitar, 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, (Blitar: BAPPEDA Kota Blitar): 211.

[6] BAPPEDA Kota Blitar, 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, (Blitar: BAPPEDA Kota Blitar): 212.

cantik bernama dewi Rayung Wulan. Sang dewi sedang hamil dan mengidamkan makan ikan bader merah bersisik emas *(bader bang sisik kencana*). Semua prajurit dan rakyat *kadipaten* telah dikerahkan untuk mencari di mana keberadaan ikan bader tersebut, namun tetap tidak ada yang mengetahui keberadaan ikan bader itu. Mendengar berita tersebut, keadaan ini dimanfaatkan oleh seorang *pagede* bernama Sengguruh yang telah lama menginginkan tahta *adipati* dan menaruh hati kepada sang dewi dengan menunjukkan bahwa ikan bader tersebut berada di sebuah *kedhung* bernama *kedhung* Gayaran.

Suatu hari dengan apa yang telah disepakati, maka berangkatlah *adipati* Ariyo Blitar diiringkan *gamel*, *pagede* Sengguruh dan pasukan yang telah dipersiapkan oleh sang *pagede* untuk membantu pengkhianatannya. Melihat apa yang telah dilakukan oleh *pagede*, sang *gamel* segera melarikan diri kembali ke *kadipaten* untuk memberitahukan semua peristiwa yang terjadi kepada sang dewi. Tak menghendaki untuk diperistri oleh patih Sengguruh dan telah mengetahui kejadian sebenarnya dari sang *gamel*, Dewi Rayung Wulan yang sedang hamil pergi dari istana bersama sang *gamel* bersembunyi di dusun terpencil di kaki gunung Pegat.

Selang beberapa bulan hidup di kaki gunung, lahirlah putra adipati Nilasuwarna yang diberi nama Joko Kandung dan dibesarkan serta dididik berbagai kesaktian dan bela diri oleh sang *gamel*. Setelah dewasa Jaka Kandung menanyakan tentang keberadaan ayahnya kepada sang ibunda dan *gamel*. Sang ibunda menceritakan semuanya bahwa ayahnya adalah Ariyo Blitar atau bupati Blitar yang bernama Nilasuwarna. Dewi juga menceritakan bahwa Nilasuwarna telah tewas dibunuh oleh *pagede* sengguruh dan anak buahnya di dalam *kedhung*

Gayaran saat mencari ikan bader merah bersisik emas. Maka pergilah Joko kandung mencari Sengguruh untuk mencari keadilan terkait peristiwa yang telah menimpa Ayahnya yaitu Nilasuwarna. Sehingga terjadi perang tanding antara Sengguruh melawan Joko Kandung dengan berakhir Sengguruh tewas terbunuh oleh Joko Kandung.

Selanjutnya Jaka Kandung menyampaikan pesan kepada rakyat *kadipaten* bahwa Sengguruh telah tewas. mendengar hal tersebut seluruh rakyat bersorak bahagia menyambut kembali dewi Rayung Wulan dan putranya yaitu Jaka Kandung. *Kadipaten* kembali aman dan tenteram di bawah pemerintahan Ariyo Blitar III hingga wafatnya yang konon dimakamkan di tempat yang hingga sekarang terkenal dengan nama Makam Ariyo Blitar dan telah dilestarikan sebagai bangunan yang dianggap memiliki keterkaitan sejarah dengan berdirinya Blitar. "Demikian juga nama-nama tokoh dalam cerita itupun dilestarikan sebagai nama jalan-jalan desa tersebut".[7]

Cerita di atas apabila ditinjau dari aspek seni cerita maka dapat digambarkan ke dalam bagian-bagian adegan cerita wayang beber, karena cerita legenda Ariyo Blitar tersebut mempunyai alur cerita yang menarik, cukup panjang, dan mempunyai tokoh yang cukup memiliki karakter. Wujud wayang beber ialah digambar satu babak dibatasi memakai gambar pohon-pohonan, demikianlah sampai bersambung.[8] Wayang beber pernah mengalami masa keemasan hampir sepanjang 400 tahun, sebagai bentuk seni budaya yang amat populer, terutama di Jawa. Paling lambat sejak zaman Majapahit (abad ke-14),

---

[7] BAPPEDA Kota Blitar, 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, (Blitar: BAPPEDA Kota Blitar): 212.

[8] Pradnya Paramita, 1981. *Ringkasan Sejarah Wayang*, (Jakarta: Pradnya Paramita): 42-43.

dan betapa pun masih berjejak sampai hari ini, dengan kondisi yang berbeda tentunya. Dewasa ini nasib wayang beber terkesan terpinggirkan atau seakan terlupakan.[9] Wayang beber adalah sebuah karya nenek moyang yang telah muncul sejak zaman Majapahit.

Wayang beber merupakan sebuah pertunjukan wayang yang menggunakan gambar wayang pada gulungan sebagai objek ceritanya. Pada setiap gulungan wayang beber memiliki beberapa adegan dan dipertunjukan dengan cara *membeber* atau membentangkan gulungan tersebut. Alur cerita wayang akan disampaikan oleh dalang dengan cara dalang menunjuk bagian gambar menggunakan tongkat kecil sesuai dengan alur cerita yang dalang tuturkan. Wayang beber pada umumnya menceritakan tentang kisah Panji, namun seiring perkembangan zaman, banyak muncul wayang beber baru yang mempunyai perubahan pada cerita, bentuk, teknik, tujuan, dan media yang baru. Adapun dalam karya ini penulis menggambarkan cerita tersebut ke dalam karakter wayang beber dan menampilkannya pada media kaca dengan cara melukis yang populer dengan nama lukis kaca, untuk dijadikan sebagai elemen hias pada karya sketsel.

Lukis kaca di Indonesia merupakan salah satu karya seni yang muncul sejak zaman kerajaan dahulu, konon sejak abad ke 17 Masehi lukis kaca sudah muncul di daerah Cirebon. “Seni Lukis Kaca yaitu lukisan yang dibuat di atas media kaca dengan proses terbalik. Objek dibuat dengan cara detail terlebih

---

[9] Subandi, Basuki Teguh Yuwono, Joko Aswoyo, Rahayu Adi Prabowo, 2016. “*Wayang Beber Remeng Mangun Jaya Gelaran dan Wayang Beber Jaka Kebang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya Seputar Surakarta”* dalam Faris Wibisono, *Laporan Kekaryaan Pranata Mangsa Sebagai Ide Cipta Karya Sungging Wayang Beber* (Surakarta: ISI Surakarta): 5.

dahulu melalui garis, warna, dan tekstur baru bagian belakangnya atau *background*".[10] Berawal pada mata kuliah Lukis Kaca yaitu membuat sebuah karya lukis pada media kaca dengan menggunakan teknik *sungging*, saat itulah penulis berfikir untuk memvisualkan sebuah cerita beralur pada sebuah karya lukis kaca. "Kaca adalah salah satu media yang sebenarnya juga mengasyikkan untuk bereksperimen dalam menuangkan nilai artistik seseorang dengan media yang tembus pandang agaknya memang memerlukan teknis tersendiri, di mana sesuatu harus dilukiskan dari dalam (sisi sebelah dalam arah kiri) dan teknis tidak dilakukan seperti pada media konvensional lain".[11]

Melalui proses kuliah penulis mendapatkan kemampuan untuk membuat karakter wayang beber dari sebuah ilustrasi cerita dan juga mendapatkan kemampuan membuat lukis kaca menggunakan teknik *sungging*. Penulis melakukan beberapa percobaan membuat sebuah karya lukis kaca baru yaitu dengan membuat lukis kaca yang terdiri dari tiga lapis kaca. Gambar dua dimensi dari wayang beber akan penulis pilah-pilah menjadi tiga bagian agar dapat membentuk sebuah perspektif gambar atau kedalaman dari sebuah gambar dua dimensi tersebut.

Pada karya sketsel ini penulis menjadikan teknik lukis kaca sebagai elemen hias dari karya sketsel. "Sketsel dalam kehidupan sehari-hari orang Jawa sering menyebutnya *rana* atau *warana* yang difungsikan sebagai penyekat ruang. *Warana* dari kata *awarana* dalam bahasa sanskerta yang berarti (tindakan

---

[10] HB. Sutopo, 1994. *Seni Lukis Kaca di Surakarta*, (Surakarta: UNS Surakarta): 83.

[11] HB. Sutopo, 1994: 27.

menutupi, menyembunyikan, pemisah, halangan, gangguan, penutup, sesuatu yang melindungi, dinding, perisai), tutup, tabir."[12] Sketsel dalam ranah karya seni rupa, sketsel merupakan seni kriya, "menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "Kriya" adalah pekerjaan (kerajinan) tangan".[13] 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 kekaryaan 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)".[14]

Ornamen yang digunakan pada sketsel merupakan ornamen yang terdapat pada candi Penataran. Ornamen merupakan seni hias. Sebagai produk seni, ornament merupakan ekspresi keidahan yang diaplikasikan dalam berbagai ojek buatan manusia.[15] Batasan lain menyebutkan bahwa ornament adalah suatu elemen tambahan pada bentuk strktural.[16] Ornamen yang digunakan pada sketsel berupa Kala, Naga, dan ornament ukir gaya Majapahit. Pemilihan ornamen candi Penataran karena candi Penataran merupakan peninggalan zaman Majapahit. Candi Penataran merupakan candi Hindu peninggalan kerajaan Majapahit yang

---

[12] Zoetmulder, 2007. *Kamus Jawa Indonesia*, dalam Agus setiawan, *Warana Kaputren dan Kaputran Peninggalan RA. Kartinidi Museum Kamar Pengabdian RA. Kartini*, (Surakarta: ISI Surakarta): 21.

[13] Hsan Alwi, 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka): 466.

[14] Soegeng Toekio, 2003. *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*, (Surakarta: STSI Press): 11.

[15] Guntur, 2004, *Ornamen Sebuah Pengantar*, (Surakarta: STSI PRESS): 1

[16] Guntur, 2004: 2

berada di kota Blitar dan terbesar di Jawa Timur. Candi Penataran mempunyai kompleks candi dengan tata ruang persegi panjang yang terdiri dari tiga pelataran terbentang dari barat ke timur. Ornamen candi yang dipilih terdapat pada candi di bagian barat dan tengah kompleks candi.

Seiring perkembangan zaman, kriya dewasa ini juga menekankan pada nilai estetis atau keindahan, juga tetap mempertimbangkan aspek fungsi, sehingga produk karya kriya bukan hanya sekedar karya yang bersifat massal tetapi karya kriya memiliki *level* karya seni yang bernilai tinggi. Untuk itu penulis menciptakan karya sketsel dengan elemen hias lukis kaca yang mengambil ide dari cerita legenda Ariyo Blitar, dan teknik yang penulis gunakan adalah *sungging* wayang beber, karena penulis memvisualkan tema ke dalam karakter wayang beber.

B. Gagasan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan beberapa ide penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualkan Legenda Ariyo Blitar dengan karakter wayang beber ke dalam adegan cerita lukis kaca yang artistik.
2. Bagaimana menerapkan lukis kaca ke dalam bagian dari sketsel agar dicapai hasil yang artistik.
3. Bagaimana pesan yang tersampaikan dalam setiap adegan cerita Legenda Ariyo Blitar ke dalam karya sketsel lukis kaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, perlu adanya penjelasan singkat batasan-batasan mengenai tema yang diajukan untuk pembuatan karya tugas akhir ini. Tugas akhir ini mengambil judul "*Legenda Ariyo Blitar Dan Ornamen Candi Penataran Sebagai Elemen Hias Sketsel* ". Legenda Ariyo Blitar memiliki jalan cerita yang cukup panjang, legenda dimulai dengan kisah pada awal masa berdirinya Majapahit salah seorang *Wilwatikta* bawahan kerajaan Majapahit di Tuban mengutus putranya bernama Raden Sudomo atau Nilasuwarna untuk membuka hutan dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar. Nama yang diidentifikasi dari kata kembalinya tentara Tartar.

Legenda Ariyo Blitar yang sebelumnya hanya sebuah cerita kemudian dieksplor, diolah, ke dalam bentuk karya sketsel dengan elemen hias wayang beber yang dituangkan di kaca sesuai dengan kreativitas penciptanya. Cerita digambarkan ke dalam karakter wayang beber yang kemudian dituangkan pada media kaca dengan tehnik *sungging* wayang beber. Lukis kaca kemudian diatur sedemikian rupa untuk dijadikan elemen hias pada sebuah karya sketsel. Sketsel yang ditampilkan merupakan sketsel memanjang dengan model tiga panel dan satu panel. Sketsel tiga panel mempunyai ukuran tinggi 180 cm, panjang 261 cm, dan lebar kaki 64 cm. Sedangkan sketsel satu panel mempunyai ukuran tinggi 145 cm, panjang 102 cm, dan lebar kaki 64 cm. Cerita ditampilkan ke dalam satu buah karya sketsel model tiga panel dan dua buah sketsel model satu panel yang keseluruhan mempunyai lima panel lukis kaca dan difungsikan sebagai penyekat

ruang sekaligus penghias pada suatu ruangan atau interior lobi gedung pemrintahan.

Batasan objek pada penciptaan karya sketsel lukis kaca ini menekankan pada alur cerita legenda Ariyo Blitar. Legenda dimulai dengan diutusnya Raden Sudomo atau Nilasuwarna untuk membuka hutan dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar. Singkat cerita sebagai imbalannya Majapahit memberikan hutan selatan tersebut untuk dikelolanya. Lebih dari itu Nilasuwarna dianugrahi gelar *adipati* Aryo Blitar I dan diberi wewenang memerintah daerah tersebut di bawah pemerintahan Majapahit. Riwayat itu diceritakan Raden Nilasuwarna memiliki seorang istri yang cantik bernama dewi Rayung Wulan yang sedang hamil dan mengidamkan makan ikan bader merah bersisik emas (*bader bang sisik kencana*), keadaan ini dimanfaatkan oleh seorang *pagede* bernama Sengguruh yang telah lama menaruh hati kepada sang dewi dengan menunjukan keberadaan ikan tersebut di sebuah *kedhung* bernama *kedhung* Gayaran. Suatu hari yang disepakati berangkatlah *adipati* Blitar diiringkan *pagede* Sengguruh dan pasukan yang telah dipersiapkan oleh *pagede* untuk membantu pengkhianatannya. Dari bagian cerita inilah gambar dibuat menjadi adegan-adegan seperti pada wayang beber. Cerita dibuat menjadi 6 adegan cerita yang dituangkan pada lima panel kaca dengan teknik sungging wayang beber. Teknik *sungging* wayang beber yang dimaksud adalah teknik pewarnaan *sungging* yang sering diaplikasikan dalam karya wayang beber.

Menciptakan karya seni kriya terdapat kebebasan berkaitan dengan bahan yang diolahnya, mulai dari mendaur ulang bahan yang tidak terpakai hingga

membuat dengan bahan yang benar-benar baru misalnya keramik, lukis kaca, sepatu kulit, meubel ukir, dan sebagainya. Pembuatan karya kriya untuk tugas akhir ini menggunakan bahan utama kaca dan kayu. Kaca berasal dari bahan yang bersifat cair namun memiliki kepadatan tinggi, dan struktur Atom. Atom-atom di dalamnya tidak membentuk suatu jalinan yang beraturan, seperti kristal, atau biasa disebut gelas. Kaca kebanyakan dibuat dari *silika* (SiO_2), campuran batu pasir dengan *fluks* yang menghasilkan kekentalan dan titik leleh yang tidak terlalu tinggi, yang kemudian dicampur lagi dengan bahan *stabilisator* supaya kuat.[17] Pada karya ini kaca yang digunakan adalah kaca bening ketebalan 5 mm dan akan disusun hingga tiga lapisan. Adapun untuk material kayu penulis menggunakan kayu mahoni yang dapat lebih mudah dikerjakan dan mempunyai kualitas yang baik. Selain itu dari segi harga kayu mahoni lebih terjangkau dibanding dengan kayu yang mempunyai kualitas hampir sama.

Pembuatan suatu karya memiliki teknik tersendiri. Begitu juga pada pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan teknik *sungging* wayang beber yang diaplikasikan pada media kaca. Kaca yang telah disungging disusun sampai tiga lapis kaca dan kemudian diatur sesuai bentuk sketsel karena difungsikan sebagai elemen hias dari sketsel. Adapun untuk proses pengerjaan sketsel berbahan kayu menggunakan teknik pahat atau ukir kayu. Alat-alat yang digunakan seperti alat *sungging* biasanya yaitu *pen OPF*, kuas, cat besi dan untuk pahat kayu menggunakan alat pahat kayu pada umumnya. Tahapan terakhir yang

[17] http://www.rumahsae.com diakses pada, Senin, 11 Desember 2017, pukul 9.22 WIB.

diberikan pada karya adalah *finishing* politur untuk bagian kayu pada sketsel dengan menggunakan politur yang berbasis air atau biasa disebut *waterbased*.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memvisualkan legenda Ariyo Blitar dalam karya sketsel.
2. Mewujudkan sketsa desain terpilih yang menggunakan karakter penokohan wayang beber dalam karya lukis kaca dengan tema legenda Ariyo Blitar.
3. Mewujudkan karya lukis kaca dengan mengaplikasikan teknik *sungging*.
4. Manjadikan lukis kaca sebagai elemen hias dari sebuah karya sketsel.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat penciptaan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat mempelajari lebih jauh tentang legenda Ariyo Blitar.
2. Masyarakat akan mengetahui dan memahami tentang proses pembuatan karya sketsel lukis kaca dan alur cerita legenda Ariyo Blitar dengan penggambaran karakter wayang beber.
3. Dalam ilmu pengetahuan dapat memberikan wawasan bagi pengembangan pengetahuan dan penciptaan karya berbasis

pengolahan material kaca, khususnya karya seni lukis kaca dengan teknik *sungging* wayang beber.

4. Dapat memberikan wawasan tentang cara memadukan berbagai macam media menjadi sebuah kesatuan karya.

F. Tinjauan Sumber

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

A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999, buku ini menerangkan tentang pendekatan estetika. Buku ini membantu penulis melakukan pendekatan estetika untuk mengkaji visual karya tugas akhir ini.

Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, Bina Citra Pustaka, Wonogiri, 2005, buku ini menerangkan tentang sejarah wayang beber dan pengertiannya serta beberapa contoh visual wayang beber. Buku tersebut membantu penulis dalam mengetahui tentang wayang beber dan referensi contoh wayang beber.

BAPPEDA Kota Blitar, *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, Blitar: BAPPEDA Kota Blitar, 2008, buku ini menerangkan tentang legenda Ariyo Blitar dan Sejarah Kota Blitar. Buku tersebut membantu penulis dalam mengetahui legenda Ariyo Blitar dan sejarah Kota Blitar.

Den B.I Mardiono Gudel, *Napak Tilas Jejak-Jejak Kaki Wong Blitar Dari Masa ke Masa (Edisi II)*, Blitar: BAPPEDA Kota Blitar, 2014, buku ini menerangkan tentang legenda Ariyo Blitar dan Sejarah Kota Blitar. Buku tersebut membantu penulis dalam mengetahui legenda Ariyo Blitar dan sejarah Kota Blitar.

HB. Sutopo, *Seni Lukis Kaca di Surakarta*, UNS Surakarta, Surakarta, 1994, buku ini menerangkan tentang pengertian lukis kaca dan perkembangannya di Surakarta. Buku tersebut membantu penulis menjelaskan tentang pengertian lukis kaca.

Soegeng Toekio, *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia,* Surakarta: STSI Press, 2003, buku ini menerangkan ruang lingkup kriya di Indonesia dan menerangkan nilai makna tentang kosa kriya. Buku tersebut membantu penulis dalam menjelaskan pengertian kriya.

SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007, buku ini menerangkan proses penciptaan karya dapat dilakukan secara intuitif tetapi juga dapat ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Buku tersebut membantu penulis dalam menentukan metode penciptaan dan tahapan-tahapan penciptaan yang digunakan.

Sunarmi, *Interior Pracimayasa Di Pura Mangkunegara Surakarta Karya Budaya Mangkunegara VII (Kajian Estetik*), UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press), Surakarta, 2005, buku ini menerangkan pengertian dan interior yang di Pura Mangkunegara Surakarta Karya Budaya Mangkunegara VII yang

membantu penulis mengetahui tentang warana dan contoh warana. Buku ini membantu penulis dalam mengetahui pengertian dan beberapa contoh sketsel.

G. Tinjauan Visual Karya

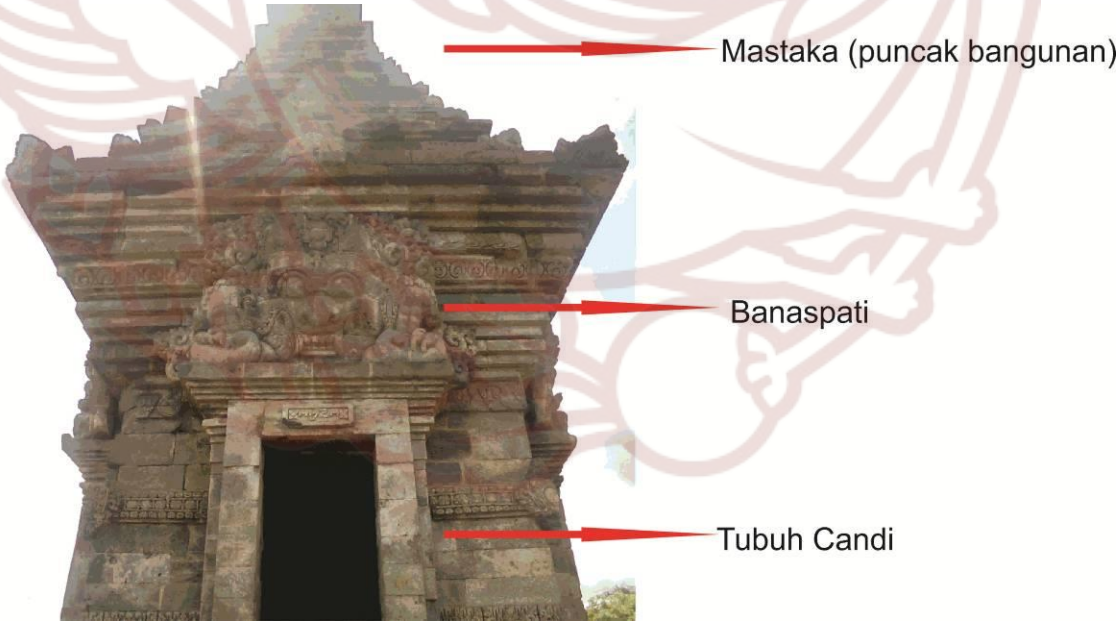
Tinjauan visual karya merupakan gambar yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Gambar yang digunakan sebagai acuan merupakan gambar yang terkait dengan tema Legenda Ariyo Blitar Sebagai Ide Cipta Sketsel Dengan Elemen Hias Wayang Beber.

Gambar 1
Komik Djaka Kandung sebagai acuan
penggambaran legenda Ariyo Blitar
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

Gambar 2
Sketsel milik Pura Mangkunegaran Surakarta sebagai contoh bentuk sketsel
(Foto: Riska, 1 Maret 2017)

Gambar 3
Lukis Kaca dengan judul ‘Dasamuka dimabuk Cinta” sebagai contoh karya lukis kaca oleh Retno Lawiyani

Gambar 4
Lukis Kaca dengan judul "Sedulur Papat" sebagai
contoh karya lukis kaca berlapis oleh Herjaka
(Foto: Riska, 6 November 2016)



Gambar 5
Motif Ornamen Kala pada Candi Penataran
(Foto: Riska, 9 Maret 2017)

Gambar 6
Motif Ornamen Naga pada Candi Penataran
(Foto: Riska, 9 Maret 2017)

Gambar 7
Motif Majapahit dalam buku Ornamen Ukir
Kayu
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

Gambar 8
Gunungan Wayang Kulit Purwa dalam buku
Mengenal Wayang Purwa
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

H. Orisinalitas Penciptaan

Orisinalitas penciptaan karya seni merupakan hal yang tergolong penting dan perlu dihargai keberadaannya. Sebuah karya seni merupakan hasil cipta, rasa dan karya seorang seniman sebagai perwujudan atau ungkapan hati nurani dan harapan-harapan. Dalam mengolah cipta, rasa dan karya yang nantinya akan berwujud penciptaan sebuah karya seni dapat dilatar belakangi oleh perpaduan antara faktor dalam dan faktor dari pencipta. Beberapa faktor dalam dan luar di antaranya berupa ide atau gagasan masa lalu, daya pengetahuan, kemampuan dan imajinasi serta kreatifitas. Suatu penciptaan karya dinilai kreatif apabila bersifat berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Penciptaan karya tidak

terlepas dari referensi yang ada, sehingga melahirkan bentuk karya baru yang memenuhi unsur kreatifitas dan inovatif.

Legenda Ariyo Blitar merupakan sebuah legenda yang sudah mulai hilang dan dilupakan oleh masyarakat. Legenda ini mempunyai erat kaitan dengan proses terbentuknya wilayah Blitar. Namun banyak masyarakat Blitar yang tidak mengetahui bagaimana alur cerita legenda ini. Sebelumnya ada beberapa orang yang mencoba menyelamatkan legenda ini ke dalam bentuk sebuah buku berbahasa Jawa dan sebuah buku komik. Seiring perkembangan zaman buku tersebut juga mulai tenggelam dan hilang dari peredarannya. Karya tugas akhir ini dibuat dengan mengangkat kembali legenda tersebut ke dalam sebuah karya baru yang berbeda.

Legenda divisualkan ke dalam media kaca dengan teknik *sungging* sebagaimana teknik dalam pembuatan wayang beber dan penggambaran adegan cerita seperti pada wayang beber. Teknik lukis kaca yang digunakan juga sedikit berbeda dengan teknik biasanya yang menggunakan satu lapis kaca, dalam karya ini penulis menggunakan tiga lapis kaca untuk memunculkan perspektif dari gambar. Pada karya ini lukis kaca wayang beber dijadikan sebagai elemen hias pada karya sketsel, berbeda dengan sketsel yang biasanya hanya menggunakan satu unsur bahan saja. Secara umum sketsel dibuat dari satu jenis bahan dengan bentuk persegi dan jenis yang dibuat biasanya dengan tiga atau empat daun atau panel. Namun pada karya ini penulis membuat bentuk baru sketsel tiga panel dan satu panel dengan menuangkan unsur-unsur candi Penataran dan ornamen zaman

Majapahit. Unsur-unsur tersebut dituangkan dengan teknik pahat sehingga membentuk karya sketsel model baru yang tetap mengandung unsur tradisi.

I. Metode Penciptaan

Karya seni terjadi karena seniman ada dorongan jiwa baik berupa pesan moral bahkan ungkapan emosional seniman itu sendiri. Karya seni tercipta melalui berbagai proses mulai dari jiwa, imajinasi yang terdorong untuk mengungkapkan sampai terciptalah karya seni itu. Penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi juga dapat ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.[18] Berikut tiga tahap menurut SP. Gustami dalam penciptaan karya kriya yang penulis juga terapkan.

1. Eksplorasi

   Tahap eksplorasi meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam. Terkait proses tersebut penulis melakukan eksplorasi dengan mencari dan mengumpulkan data tentang legenda Ariyo Blitar dan ornamen candi Penataran.

2. Perancangan

   Hasil eksplorasi analisis yang dikumpulkan dilanjutkan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian diteruskan sketsa terbaik atau dalam bentuk gambar teknik yang nantinya sebagai acuan untuk tahap

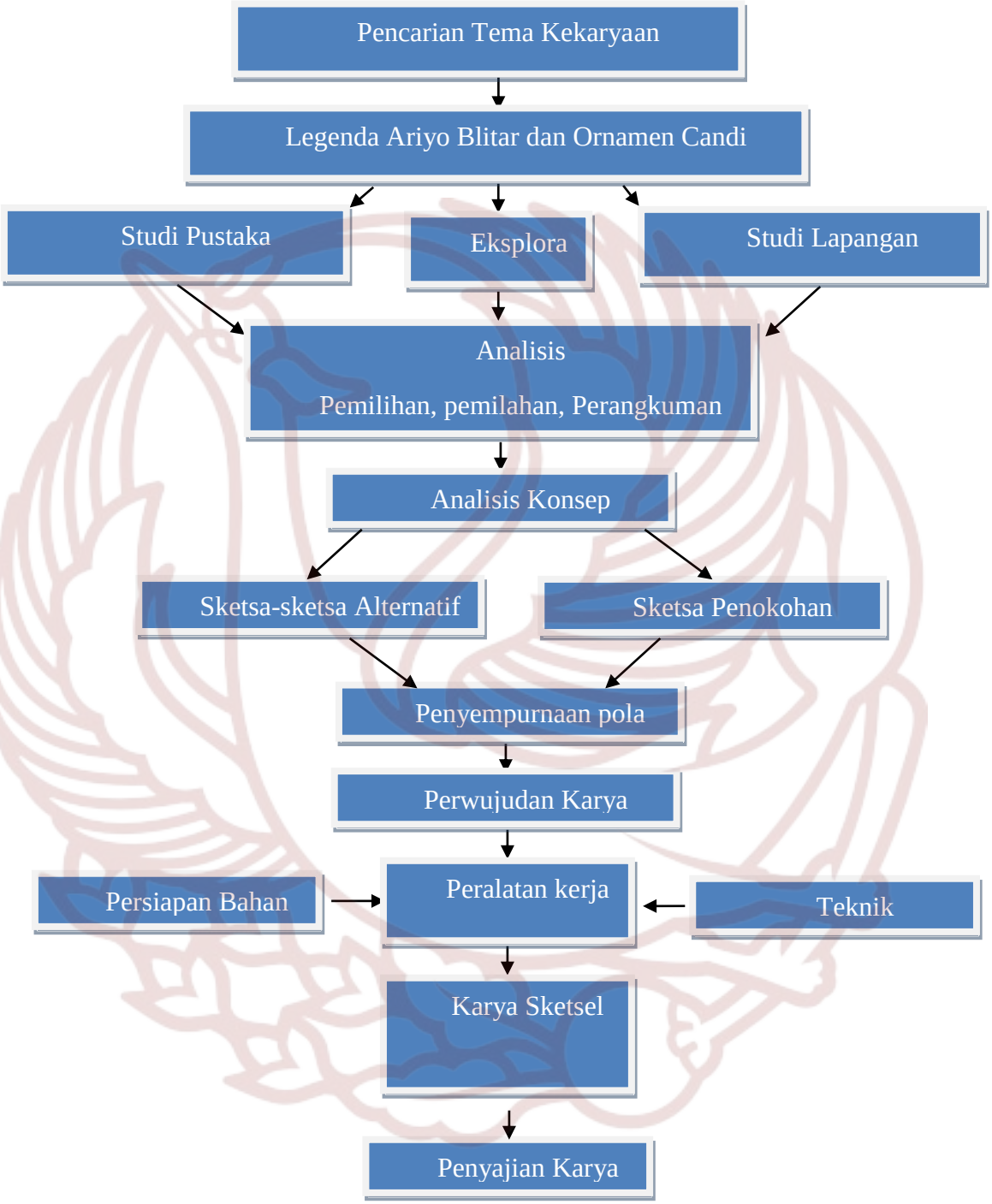
[18] SP. Gustami, 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista): 332.

perwujudan karya. Terkait hal tersebut penulis membuat sketsa gambar sampai menemukan sketsa terbaik yang menurut penulis bagus dan cocok sesuai dengan konsep yang penulis angkat. Setelah itu sketsa terpilih disempurnakan menjadi pola dan digunakan untuk tahap perwujudan karya masih dalam bentuk eksperimentasi.

3. Perwujudan

Perwujudan karya bermula pada hasil sketsa dan ekperimentasi penulis sehingga perwujudan karya mengacu pada hasil sketsa yang telah terpilih. dan pengalaman dalam berekperimentasi. Setelah itu gambar teknik juga merupakan acuan pembentukan karya. Penulis melakukan perwujudan karya terlebih dahulu membuat sketsa, eksperimentasi, dan gambar teknik. Perwujudan karya dilakukan setelah bahan dan alat sudah siap untuk dikerjakan yang nantinya akan menjadi karya yang terbaik. Karya tersebut kemudian dinilai dan dievaluasi.

Ulasan tersebut merupakan penjelasan mengenai metode bagaimana 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. Metode tersebut sangat dibutuhkan karena berkaitan dengan proses perwujudan karya. Diharapkan dengan adanya metode tersebut dapat menjadi sebuah pedoman dalam pembuatan karya sketsel, sehingga mampu menghasilkan sebuah karya yang maksimal.



Gambar 9
Skema Penciptaan Karya

J. Pendekatan Penciptaan

Penciptaan karya seni terjadi oleh adanya dorongan cipta, rasa, dan karsa yang dimiliki oleh seseorang. Karya seni hadir berkat adanya upaya seniman untuk mengekspresikan gagasan yang didasari oleh adanya sensitivitas, kreativitas, dan apreasiasi yang kuat. Pembuatan karya tugas akhir mengandung nilai keindahan dan keunikan dari bentuk menjadi suatu hal yang sangat penting, karena selain sebagai penyekat ruangan juga digunakan sebagai penghias pada suatu ruangan.

Penciptaan karya ini mengangkat legenda Ariyo Blitar sebagai tema utama. Legenda Ariyo Blitar merupakan salah satu warisan tradisi atau budaya yang berupa cerita legenda mengenai suatu daerah di Indonesia ini. Dharsono Sony Kartika dalam buku *Cipta Seni* menjelaskan "idiom-idiom tradisi hasil reinterpretasi, merupakan struktur paduan dengan menggunakan teknik pembabaran modern, maka akan terjadi berbagai versi gaya sesuai hasil reduksi pengolahan senimannnya. Walaupun karya-karya tersebut melukiskan satu rekayasa cerita tertentu, namun ide cerita tersebut hanya merupakan hasil rangsang ungkapan perasaan seniman." [19] Dari penjelasan tersebut pendekatan tema dilakukan dengan mengkaji semua yang terkait dengan tema baik berupa benda peninggalan sejarah, tulisan maupun karya-karya yang terkait.

Karya sketsel ini selain sebagai penyekat juga sebagai penghias, oleh karena itu perlu adanya kajian tentang visual karya. Perwujudan karya dari reinterpretasi legenda Ariyo Blitar menjadi sebuah karya sketsel dengan elemen

[19] Dharsono Sony Kartika, 2016. *Cipta Seni*, (Surakarta): 64.

hias wayang beber yang menggunakan media kayu dan kaca melalui sebuah pendekatan yaitu estetika. A.A.M. Djelantik dalam buku Estetika Sebuah Pengantar menjelaskan, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yakni:

- Wujud atau rupa (Ing: appearance);
- Bobot atau isi (Ing: content, sunstance);
- Penempilan, penyajian (Ing: presentation).[20]

Wujud dari apa yang ditampilkan dan dapat dinikmati mempunyai dua unsur mendasar yaitu bentuk dan struktur. Bentuk dari sketsel yang dibuat adalah sketsel dengan tiga daun dan sketsel satu daun atau tunggal. Dari bentuk tersebut susunan atau struktur sketsel adalah dengan sketsel tiga daun berada di tengah mempunyai puncak tertinggi tepat di tengah. Sketsel tungal berada di samping kanan dan kiri sketsel tiga daun dengan ukuran lebih rendah.

Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian meliputi bukan hanya yang dilihat semata-mata tetapi juga apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek: suasana (mood), gagasan (idea), ibarat, pesan (message).[21] Suasana dalam karya sketsel ini dibuat seperti pada zaman kerajaan Majapahit karena legenda Ariyo Blitar dikisahkan terjadi pada zaman kerajaan Majapahit. Hal ini diwujudkan dengan menampilkan motif-motif Majapahit pada sketsel. Gagasan dari karya ini adalah legenda Ariyo Blitar yang mempunyai alur cerita tentang kejahatan yang akan

[20] A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia): 17.

[21] A.A.M. Djelantik, 1999: 18.

tetap musnah dan kalah dengan kebaikan pada saat waktunya tiba. Dengan karya ini penulis mencoba mengangkat kembali legenda Ariyo Blitar yang sudah mulai tenggelam dan menyampaikan pesan-pesan dari legenda dengan sebuah visual baru.

Selain aspek wujud, dan bobot, penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa kesenian. Dengan penampilan dimaksudkan cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnnya.[22] Karya sketsel ini didesain untuk sebuah ruang tunggu atau lobby sebuah gedung pemerintah Blitar yang mempunyai keterkaitan dengan legenda Ariyo Blitar. Karya ditempatkan di depan pintu masuk menutupi atau menyekat ruang tunggu.

K. Sistematika Penulisan

Sistermatika penulisan laporan Tugas Akhir Karya sebagai bentuk tulisan ilmiah disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, gagasan penciptaan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penciptaan, tinjauan sumber, tinjauan visual karya, orisinalitas penciptaan, metode penciptaan, pendekatan penciptaan, dan sistematika penulisan.

[22] A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia): 73.

Bab II Landasan Penciptaan/Konsep Penciptaan

Bab ini membahas tentang pengertian tema dan ruang lingkup legenda Ariyo Blitar, ruang lingkup wayang beber, ruang lingkup lukis kaca, ruang lingkup sketsel.

Bab III Proses Perwujudan/Metode Perwujudan Karya/Metode Penciptaan

Bab ini berisi tentang eksplorasi penciptaan, proses perancangan, Sketsa alternatif, perwujudan karya, kalkulasi biaya dan jangka waktu pengerjaan .

Bab IV Ulasan/Diskripsi Karya

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

Bab V Penutup

Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Glosarium

Lampiran

BAB II
LANDASAN PENCIPTAAN

Penciptaan sebuah karya seni merupakan ungkapan perasaan, pemikiran serta ide kreatif seseorang untuk memenuhi kepuasan batin pencipta karya. Selain itu penciptaan karya seni biasanya juga dilandasi dengan adanya sebuah kebutuhan hidup, sebagai contoh adalah kebutuhan ekonomi.[23] Dalam menciptakan sebuah karya seni ada suatu bagian yang wajib dipahami terlebih dahulu, yaitu landasan penciptaan sebuah karya seni. Berikut adalah beberapa bagian dari landasan penciptaan karya tugas akhir ini:

A. Pengertian dan Ruang Lingkup Tema "Legenda Ariyo Blitar Dan Ornamen Candi Penataran Sebagai Elemen Hias Sketsel"

"Tema adalah pokok permasalahan sebuah cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Istilah tema sering disamakan pengertiannya dengan topik, padahal kedua istilah ini memiliki pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema adalah gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan dalam dan melalui suatu karya. Tema suatu cerita biasanya bersifat tersirat (tersembunyi) dan dapat dipahami setelah membaca keseluruhan cerita."[24] "Sedangkan pengertian ruang lingkup dalam sebuah pemantauan atau penelitian dapat di jelaskan misalnya dengan seberapa

[23]Romi Hasim Mutholib, 2012. *Laporan Tugas Akhir Kawung Sebagai Sumber Ide Penciptaan Sketsel*, (Solo: ISI Surakarta): 23.

[24] http://www.pengertianahli.com diakses pada, senin, 11 Desember 2017, pukul 8.55 WIB.

banyak subjek yang harus dipantau, luas penelitian dan lain sebagainya. Ruang Lingkup akan sangat membantu keefektifan berjalannya sebuah penelitian. Tanpa adanya ruang lingkup penelitian yang jelas, penelitian tidak akan berjalan dengan tepat dan beresiko mengalami bias. Istilah ruang lingkup membantu kita membatas-batasi dan menggolongkan banyak hal. Dengan demikian, akan lebih mudah memahami serta mendalami sebuah pokok masalah karena sudah dibatasi dengan ruang lingkup."[25]

Legenda Ariyo Blitar merupakan salah cerita yang terkait dengan sejarah terbentuknya suatu daerah, yaitu daerah Blitar. Legenda Ariyo Blitar memiliki jalan cerita yang cukup panjang, legenda dimulai dengan kisah pada awal masa berdirinya Majapahit salah seorang *Wilwatikta* bawahan kerajaan Majapahit di Tuban mengutus putranya bernama Raden Sudomo atau Nilasuwarna untuk membuka hutan dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar. Nama yang diidentifikasi dari kata kembalinya tentara Tartar.

Legenda Ariyo Blitar yang sebelumnya hanya sebuah cerita yang disampaikan melalui lisan. Seiring berkembangnya waktu ada beberapa orang yang telah mendokumentasikan legenda tersebut ke dalam sebuah karya tulis dan komik. Semakin berkembangnya zaman dokumentasi yang telah ada juga sudah mulai tenggelam dari peredarannya, sehingga banyak masyarakat yang tidak mengetahui alur cerita legenda Ariyo Blitar. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini legenda Ariyo Blitar dieksplor dan diolah kembali ke dalam sebuah bentuk

[25] https://www.idjoel.com diakses pada, senin, 11 Desember 2017, pukul 9.08 WIB.

karya sketsel dengan elemen hias wayang beber yang dituangkan di atas lukis kaca sesuai dengan kreativitas penciptaanya.

Cerita digambarkan ke dalam karakter wayang beber yang kemudian dituangkan pada media kaca dengan tehnik sungging wayang beber. Wayang beber terbagi menjadi dua yaitu wayang beber Pacitan dan wayang beber Wonosari. Wayang beber ini mempunyai perbedaan yang terletak pada karakter, alur cerita dan jumlah gulungan. Karakter wayang beber yang menjadi acuan adalah wayang beber dengan gaya Pacitan. Wayang beber gaya Pacitan mempunyai karakter dengan detail yang lebih rumit dan detail dengan *background* yang penuh dengan isian motif.

Lukis kaca kemudian diatur sedemikian rupa untuk dijadikan elemen hias pada sebuah karya sketsel. Sketsel yang ditampilkan merupakan sketsel memanjang dengan model tiga panel dan satu panel. Cerita ditampilkan ke dalam satu buah karya sketsel model tiga panel dan dua buah sketsel model satu panel yang keseluruhan mempunyai lima panel lukis kaca dan difungsikan sebagai penyekat ruang sekaligus penghias pada suatu ruangan atau interior.

B. Sekilas tentang Legenda Ariyo Blitar

Legenda Ariyo Blitar digolongkan ke dalam cerita legenda, karena menurut masyarakat Blitar cerita rakyat ini merupakan bagian dari kronologi terbentuknya Blitar. Legenda Ariyo Blitar secara turun-temurun telah sampai ke telinga masyarakat Blitar melalui lisan. Dalam perkembangannya sampai sekarang legenda Ariyo Blitar telah divisualkan ke dalam berbagai karya di antaranya karya

tulis, komik, dan pertunjukan ketoprak ataupun teater dalam penciptaan tugas akhir ini legenda divisualkan ke dalam sebuah karya sketsel yang berfungsi sebagai penyekat sekaligus penghias ruangan. .

"Cerita legenda Ariyo Blitar terjadi pada masa awal berdirinya kerajaan Majapahit, dimana salah seorang *Wilwatikta* bawahan kerajaan Majapahit di Tuban mengutus putranya bernama Raden Sudomo atau Nilasuwarna untuk membuka hutan supaya dijadikan sebuah *kadipaten* yang akhirnya dinamakan Blitar".[26] Nama Blitar tersebut diidentifikasi dari kata kembalinya tentara Tartar, karena dalam legenda sebelum membuka hutan Raden Sudomo harus mengusir dahulu tentara Tartar yang bersembunyi di hutan yang menjadi daerah Blitar tersebut. Legenda itu menceritakan bahwa Raden Nilasuwarna memiliki seorang istri yang cantik bernama dewi Rayung Wulan. Sang dewi sedang hamil dan mengidamkan makan ikan bader merah bersisik emas *(bader bang sisik kencana*). Semua prajurit dan rakyat *kadipaten* telah dikerahkan untuk mencari di mana keberadaan ikan bader tersebut, namun tetap tidak ada yang mengetahui keberadaan ikan bader itu. Mendengar berita tersebut, keadaan ini dimanfaatkan oleh seorang *pagede* bernama Sengguruh yang telah lama menginginkan tahta *adipati* dan menaruh hati kepada sang dewi dengan menunjukkan bahwa ikan tersebut berada di sebuah *kedhung* bernama *kedhung* Gayaran.

Suatu hari yang disepakati berangkatlah *adipati* Ariyo Blitar diiringkan *gamel*, *pagede* Sengguruh dan pasukan yang telah dipersiapkan oleh sang *pagede* untuk membantu pengkhianatannya. Sesampainya di atas *kedhung* tanpa

[26] BAPPEDA Kota Blitar, 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, (Blitar: BAPPEDA Kota Blitar): 212.

sepengetahuan sang adipati, *pagede* Sengguruh membuang sumping telinganya ke dalam *kedhung* dan berkat kesaktiannya berubah menjadi ikan bader merah bersisik emas yang nampak berenang-renang di permukaan *kedhung*. Segera *adipati* Nilasuwarna terjun ke dalam *kedhung* untuk menangkap ikan bader merah bersisik emas tersebut. Perintah sang *pagede* pun segera dilakukan oleh pasukan pengikutnya untuk mengubur *kedhung* dengan batu-batuan yang telah dipersiapkan di bibir *kedhung*, sehingga sang *adipati* tenggelam ke dalam *kedhung*. Mengetahui apa yang telah dilakukan oleh sang *pagede*, sang *adipati* bersumpah bahwa akan ada yang membalas semua perbuatan *pagede*. Melihat apa yang telah dilakukan oleh *pagede*, sang *gamel* segera melarikan diri kembali ke *kadipaten* untuk memberitahukan semua peristiwa yang terjadi kepada yang dewi.

Dewi Rayung Wulang yang sedang hamil tidak menghendaki untuk diperistri oleh patih Sengguruh dan telah mengetahui kejadian sebenarnya dari sang *gamel*, maka sang dewi memilih pergi dari istana bersama sang *gamel* bersembunyi di dusun terpencil di kaki gunung Pegat. Selang beberapa bulan hidup di kaki gunung, lahirlah putra adipati Nilasuwarna yang diberi nama Joko Kandung dan dibesarkan serta dididik berbagai kesaktian dan bela diri oleh sang *gamel*. Setelah dewasa Jaka Kandung menanyakan tentang keberadaan ayahnya kepada sang ibunda dan *gamel*. Sang ibunda menceritakan semuanya bahwa ayahnya adalah Ariyo Blitar atau bupati Blitar yang bernama Nilasuwarna. Dewi juga menceritakan bahwa Nilasuwarna telah tewas dibunuh oleh *pagede* Sengguruh dan anak buahnya di dalam kedhung Gayaran saat mencari ikan bader bersisik emas. Mendengar penjelasan sang ibunda Jaka Kandung bersama sang

gamel pergi ke *kedhung* Gayaran untuk bertapa dan mengharap jawaban dari arwah sang ayah.

Pada suatu malam ditengah pertapaannya Jaka Kandung didatangi oleh arwah ayahnya, di situ Jaka Kandung mendapatkan petunjuk dari arwah ayahnya bahwa semua yang diceritakan oleh ibunya itu benar adanya. Selain itu Jaka Kandung juga diberi nasihat agar mau menimba ilmu dan mengabdi kepada Sengguruh di *kadipaten* Blitar sebelum dia balas dendam atas kematian ayahnya. Setelah mendapat banyak jawaban dari sang ayah Jaka Kandung meminta doa restu sang ibunda agar bisa pergi balas dendam atas kematian ayahnya. Berbekal restu dari sang ibunda Jaka Kandung berangkat ke *kadipaten*. Tiba di *kadipaten*, Jaka Kandung diterima dengan baik oleh Sengguruh untuk menjadi abdi di dalam *kadipaten*. Seperti yang dinasihatkan ayahnya Jaka Kandung menimba banyak ilmu dan mengabdi di *kadipaten* hingga dapat menarik hati Sengguruh dan diangkat menjadi anak.

Jaka Kandung mengabdi hingga dewasa dan sudah layak menjadi pimpinan, sehingga dia meminta sebuah pusaka berupa keris kepada Sengguruh. Sengguruh merasa bahwa Jaka Kandung memang sudah layak, oleh karena itu Sengguruh menunjukan semua koleksi keris pusaka yang dimilikinya dan menyuruh Jaka Kandung untuk memilih keris pusaka yang diinginkannya. Setelah mendapat keris Jaka Kandung mengungkapkan semua kebenaran kepada Sengguruh bahwa dia adalah putra dari Nilasuwarna yang telah dia bunuh di *kedhung* Gayaran dahulu. Mendengar apa yang dikatakan Jaka Kandung, Sengguruh marah besar dan menantang tanding Jaka Kandung. Mereka berdua

bertanding mengadu kesaktian hingga Sengguruh tidak mampu menandingi kesaktian Jaka Kandung dan akhirnya tewas tertusuk keris pusaka. Sebelum Sengguruh tewas, Jaka Kandung telah diangkat anak sehingga semua peninggalan Sengguruh jatuh ke tangan Jaka Kandung. Jaka Kandung langsung bergegas untuk menjemput ibunya dan dibawa kembali ke *kadipaten*. Dihadapan rakyat *kadipaten* Jaka Kandung menyampaikan bahwa Sengguruh telah tewas, mendengar hal tersebut seluruh rakyat bersorak bahagia menyambut kembali dewi Rayung Wulan dan putranya yaitu Jaka Kandung. *Kadipaten* kembali aman dan tenteram di bawah pemerintahan Ariyo Blitar III hingga wafatnya yang konon dimakamkan di tempat yang hingga sekarang terkenal dengan nama Makam Ariyo Blitar dan telah dilestarikan sebagai bangunan yang dianggap memiliki keterkaitan sejarah dengan berdirinya Blitar. "Demikian juga nama-nama tokoh dalam cerita itupun dilestarikan sebagai nama jalan-jalan desa tersebut".[27]

C. Pengertian dan ruang lingkup wayang Beber

Wujud wayang beber ialah digambar satu babak dibatasi memakai gambar pohon-pohonan, demikianlah sampai bersambung.[28] Wayang beber pernah mengalami masa keemasan hampir sepanjang 400 tahun, sebagai bentuk seni budaya yang amat populer, terutama di Jawa. Paling lambat sejak jaman Majapahit (abad ke-14), dan betapa pun masih berjejak sampai hari ini, dengan

[27] BAPPEDA Kota Blitar, 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, (Blitar: BAPPEDA Kota Blitar,): 212.

[28] Pradnya Paramita, 1981. *Ringkasan Sejarah Wayang*, (Jakarta: Pradnya Paramita): 42-43.

kondisi yang berbeda tentunya. Dewasa ini nasib wayang beber terkesan terpinggirkan atau seakan terlupakan.[29] Wayang beber adalah sebuah karya nenek moyang yang telah muncul sejak zaman Majapahit.

Wayang beber merupakan sebuah pertunjukan wayang yang menggunakan gambar wayang pada gulungan sebagai objek ceritanya. Pada setiap gulungan wayang beber memiliki beberapa adegan dan dipertunjukan dengan cara *membeber* atau membentangkan gulungan tersebut. Alur cerita wayang akan disampaikan oleh dalang dengan cara dalang menunjuk bagian gambar menggunakan tongkat kecil sesuai dengan alur cerita yang dalang tuturkan. Wayang beber terbagi menjadi dua yaitu wayang beber gaya Pacitan dan wayang beber gaya Wonosari. Wayang beber Pacitan mempunyai enam gulungan yang setiap gulungannya berisi empat adegan dan wayang beber Wonosari mempunyai empat gulungan yang setiap gulungannya berisi empat adegan.

Wayang beber Pacitan sering disebut dengan wayang beber Jaka Kembang Kuning, sedangkan wayang beber wonosari sering disebut dengan wayang beber Remeng Mangun Jaya. Kedua wayang beber ini sama-sama menceritakan kisah cinta Remeng Mangun Jaya atau Raden Panji dengan Dewi Candra Kirana atau Dewi Sekartaji, namun mempunyai versi cerita yang sedikit berbeda. Wayang beber Pacitan Raden Panji dan Dewi Sekartaji merupakan sepasang kekasih yang belum menikah, namun dalam wayang beber Wonosari Raden Panji dan Dewi Sekartaji merupakan pengantin baru. Pada masanya, cerita Panji diyakini oleh

[29] . Subandi, Basuki Teguh Yuwono, Joko Aswoyo, Rahayu Adi Prabowo, 2016. *Wayang Beber Remeng Mangun Jaya Gelaran dan Wayang Beber Jaka Kebang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya Seputar Surakarta* dalam Faris Wibisono, *Laporan Kekaryaan Pranata Mangsa Sebagai Ide Cipta Karya Sungging Wayang Beber* (Surakarta: ISI Surakarta): 5.

masyarakat sebagai "gubahan" sejarah di masa Kerajaan Kadiri (abad XII). Tokoh-tokoh dalam cerita Panji seperti Panji Asmarabangun (Panji Kudawanengpati) adalah personifikasi Raja Sri Kamesywaradari Kerajaan Panjalu/Kadiri (1180-1190an), sedang tokoh Dewi Sekartaji alias Galuh Candrakirana adalah personifikasi Sri Kirana, putri Kerajaan Janggala (Daha).[30]

Wayang beber pada umumnya menceritakan tentang kisah Panji, namun seiring perkembangan zaman, banyak muncul wayang beber gaya baru yang mempunyai perubahan pada cerita, bentuk, teknik, tujuan, dan media yang baru. Wayang beber versi baru mulai bermunculan ketika wayang beber klasik mulai kurang diminati oleh masyarakat sekarang ini. Beberapa versi baru wayang beber diantaranya adalah Wayang Beber Kota (WBK) karya Dani Iswardana, yaitu wayang beber yang melukiskan kisah hidup manusia urban dengan segala problematikanya. Wayang beber Tani dengan konsep Pranata Mangsa karya Faris Wibisono, yaitu wayang beber yang menceritakan tentang pertanian, dimana mencoba menyampaikan tentang dampak global dan perubahan iklim atau musim.[31] Wayang beber Welingan karya Bambang Wahyudi, yaitu wayang beber dengan tema lingkungan hidup yang tercipta untuk mengingatkan kembali manusia terhadap arti pentingnya alam yang kita diami ini untuk dijaga kelestariannya bersama. Selain beberapa wayang beber tersebut masih banyak lagi wayang beber baru yang mulai bermunculan sampai sekarang.

---

[30] Ardus M Sawega, 2013. *Wayang Beber Antara Inspirasi dan Transformasi*, (Surakarta: Bentara Budaya Balai Soedjatmoko): 10.

[31] Wawancara Saudara Faris Wibisono (Seniman pencipta Wayang Beber Tani), 25 Juli 2017, pukul 08.00 WIB.

D. Pengertian dan ruang lingkup Lukis kaca

"Kaca adalah material padat yang merupakan zat cair yang sangat dingin, karena molekul-molekulya tersusun seperti air namun kohesinya membuat bentuknya menjadi stabil dan ini terjadi karena proses pendinginan yang sangat cepat. Hal inilah yang membuatnya menjadi transparan atau tembus pandang. Dengan pengertian lain, kaca adalah amorf (non kristalin) material padat yang bening dan transparan (tembus pandang), biasanya rapuh atau mudah pecah. Kaca dibuat dari *silikon dioksida* (SiO2) atau *silika*, Na2O atau *soda*, CaO atau gamping dan beberapa zat tambahan."[32]

Lukis kaca di Indonesia merupakan salah satu karya seni yang muncul sejak zaman kerajaan dahulu, konon sejak abad ke 17 Masehi lukis kaca sudah muncul di daerah Cirebon. "Seni Lukis Kaca yaitu lukisan yang dibuat di atas media kaca dengan proses terbalik. Objek dibuat dengan cara detail terlebih dahulu melalui garis, warna, dan tekstur baru bagian belakangnya atau *background*".[33] Berawal pada mata kuliah Lukis Kaca yaitu membuat sebuah karya lukis pada media kaca dengan menggunakan teknik sungging, saat itulah penulis berfikir untuk memvisualkan sebuah cerita beralur pada sebuah karya lukis kaca. "Kaca adalah salah satu media yang sebenarnya juga mengasyikkan untuk bereksperimen dalam menuangkan nilai artistik seseorang dengan media yang tembus pandang agaknya memang memerlukan teknis tersendiri, dimana

[32] http://www.rumahsae.com diakses pada, Senin, 11 Desember 2017, pukul 9.22 WIB.

[33] HB. Sutopo, 1994. *Seni Lukis Kaca di Surakarta*, (Surakarta: UNS Surakarta,): 83.

sesuatu harus dilukiskan dari dalam (sisi sebelah dalam arah kiri) dan teknis tidak dilakukan seperti pada media konvensional lain".[34]

E. Pengertian dan Ruang Lingkup Tentang Sketsel

Sketsel merupakan salah satu produk interior yang mempunyai fungsi sebagai penyekat atau pembatas ruangan. "Sketsel dalam kehidupan sehari-hari orang Jawa sering menyebutnya *rana* atau *warana* yang difungsikan sebagai penyekat ruang. *Warana* dari kata *awarana* dalam bahasa sanskerta yang berarti (tindakan menutupi, menyembunyikan, pemisah, halangan, gangguan, penutup, sesuatu yang melindungi, dinding, perisai), tutup, tabir."[35] Sketsel biasa ditemukan di daerah pedesaan, yang pada umumnya digunakan untuk penyekat ruang seperti ruang tamu dengan ruang tidur serta ruang makan. Pada zaman sekarang masyarakat lebih mengenal sketsel dengan sebutan partisi yang pada hakekatnya adalah penyekat ruang sebagai pemisah dua atau lebih ruang yang berbeda fungsi, agar terpisah dan menambah nilai keindahan dalam sebuah ruangan.

Sketsel merupakan hasil karya tangan-tangan kreatif yang pada umumnya berfungsi sebagai penyekat ruangan. Selain fungsi tersebut dalam penempatannnya sketsel diharapkan juga dapat mempunyai nilai tambah menjadi elemen penghias ruangan. Hal ini bisa tercapai karena dalam pembuatnnya

---

[34] HB. Sutopo, 1994. *Seni Lukis Kaca di Surakarta*, (Surakarta: UNS Surakarta): 27.

[35] Zoetmulder, 2007. *Kamus Jawa Indonesia*, dalam Agus setiawan, *Warana Kaputren dan Kaputran Peninggalan RA. Kartinidi Museum Kamar Pengabdian RA. Kartini*, (Surakarta: ISI Surakarta): 21.

sketsel dapat dibuat dengan berbagai macam material dan teknik, sehingga menghasilkan sebuah karya baru dengan fungsi yang sama. Sketsel mempunyai bermacam-macam bentuk, bisa berupa sketsel permanen yang tidak dapat dipindah-pindah dan ada pula sketsel non permanen yang ringan dan dapat dipindah-pindah penempatannya. Selain itu sketsel biasanya juga mempunyai bentuk bermacam yang dapat dibedakan melalui fungsi penempatan, dan model sketsel.

Berdasarkan penempatan sketsel biasanya bentuk sketsel mengikuti ruang penempatan sketsel tersebut. Ada sketsel yang berbentuk tinggi memanjang yang biasanya untuk menyekat ruangan yang luas dan fungsi tetutup. Ada pula sketsel yang rendah setinggi kepala orang yang sedang duduk biasanya terdapat pada rumah makan. Berdasarkan modelnya sketsel ada yang tunggal dan sketsel lipat yang mempunyai lebih dari satu daun atau panel.sketsel bentuk ini biasa dibuat karena memperhitungkan fungsi tambahan sketsel yaitu sebagai elemen penghias. Sekarang ini sudah banyak orang yang memilih sketsel sebagai salah satu elemen pendukung untuk menghiasi interior rumah mereka. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini sketsel dibuat dengan material kayu sebagai bingkai sketsel dan kaca sebagai elemen hias. Kayu dikerjakan dengan teknik pahat ukir dan kaca dikerjakan dengan teknik lukis kaca yang menggunakan *sungging* wayang beber.

BAB III
PROSES PENCIPTAAN

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh dengan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.[36] Ekspresi dalam seni hadir melalui serangkaian proses, baik yang bersifat spontan emosional maupun melalui berbagai pertimbangan dan pemikiran yang intelektualistik dalam penciptaannya. Salah satu dari proses penciptaan itu melingkup berbagai persoalan teknik dalam pengejawantahan gagasan, pikiran, fantasi, imajinasi maupun emosi subyektif seniman.[37]

Penciptaan sebuah karya juga terdapat pertanggung-jawaban yang seniman sampaikan kepada pengamat lewat karyanya. Penting adanya sebuah pertanggung-jawaban atas karya, karena lewat karya tersebut maksud dan tujuan seniman dapat tersampaikan. Oleh sebab beberapa hal tersebut maka penciptaan sebuah karya seni perlu direncanakan secara seksama. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.[38] Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan metode tiga tahap tersebut dengan uraian sebagai berikut:

---

[36]SP.Gustami, 2007. *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista): 329.

[37]Soegeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, 2007. *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta): 106.

[38]SP.Gustami, 2007. *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista): 329.

A. Eksplorasi Penciptaan

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data, dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.[39] Penggalian sumber referensi itu mencakup data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk dan unsur estetik, aspek filosofi dan fungsi *social cultural* serta estimasi perspektif keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.[40] Eksplorasi penciptaan dalam tahapan penciptaan merupakan tahap dasar yang meliputi langkah untuk menemukan tema, rumusan masalah serta gagasan visualisasi.

Eksplorasi dalam menemukan tema dilakukan dengan cara menggali sesuatu yang berada di sekitarnya, yang layak untuk ditindaklanjuti lebih mendalam. Karya tugas akhir ini menindak-lanjuti tentang legenda Ariyo Blitar yang merupakan kisah legenda yang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat Blitar dan sekitarnya. Penggalian data dilakukan dengan mencari bukti-bukti fisik atau peninggalan-peninggalan yang berkaitan dengan legenda Ariyo Blitar. Setelah mendapatkan data berupa artefak tersebut, maka penggalian data dilanjutkan melalui wawancara langsung kepada narasumber terkait dan masyarakat sekitarnya. Untuk memperkuat data yang didapat penggalian

[39]SP.Gustami, 2007. *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista): 329.

[40]SP. Gustami, 2007: 331.

dilanjutkan dengan mengumpulkan sumber-sumber tertulis yang terkait dengan legenda Ariyo Blitar.

Data terkait dengan tema telah terkumpul eksplorasi dilanjutkan dengan menentukan permasalahann yang ingin ditindaklanjuti. Permasalahan terkait dengan bentuk visual, material, dan penyampaian makna yang sesuai dengan tema Ariyo Blitar. Legenda Ariyo Blitar ditampilkan ke dalam sebuah karya sketsel. Penciptaan karya ditujukan untuk mengangkat kembali legenda Ariyo Blitar agar diketahui oleh masyarakat terutama masyarakat Blitar sebagai legenda daerahnya. Karya sketsel dipilih karena dapat mempermudah penyampaian tujuan kepada masyarakat. Karya sketsel dapat diletakkan dalam gedung-gedung pemerintahan supaya seluruh masyarakat dapat melihatnnya.

Bentuk sketsel dibuat dengan menggabungkan tema dengan unsur-unsur yang terkait dengan tema. Tema merupakan legenda daerah Blitar yang diperkirakan terjadi pada zaman Majapahit. Beberapa unsur yang dapat digunakan adalah berbagai bentuk motif pada zaman tersebut yang masih dapat dilihat pada situs-situs dan artefak di daerah Blitar dan sekitarnya. Karya sketsel ini menggunakan unsur ornamen yang ada pada candi Penataran, yang merupakan peninggalan zaman Majapahit di Blitar sebagai elemen hias dalam sketsel tersebut. Bentuk sketsel mengacu *gunungan* pada wayang purwa dan wayang beber karena bentuk merupakan perwujudan dari kehidupan di dunia. Pada Wayang Kulit Purwa, *kayon* berfungsi sebagai tanda peralihan *pathet*, adegan dan untuk pelukisan tempat dimana tokoh berada/sebagai penggambaran

angin, api, hutan, air, batu, dan masih banyak lagi yang bisa digambar oleh *kayon*.[41]

Visual dari karya sketsel ini merupakan perpaduan antar karya ukir kayu dengan lukis kaca. Lukis kaca berdiri sebagai elemen hias dari sketsel. Sketsel berfungsi sebagai bingkai dari lukis kaca yang menggunakan kayu mahoni. Kayu mahoni dibentuk menyerupai gunungan pada wayang kulit purwa dan wayang beber yang kemudian diukir sesuai beberapa unsur yang terkait dengan candi Penataran dan wayang beber. Elemen hias lukis kaca menggunakan kaca bening dengan ketebalan 5mm. Dalam setiap karya lukis kaca terdapat tiga lapisan kaca yang digunakan. Lukis kaca dikerjakan dengan teknik sungging wayang beber karena tema digambarkan ke dalam karakter wayang beber.

B. Perancangan Karya

Tahapan selanjutnnya setelah eksplorasi adalah tahap perancangan. Pada tahapan eksplorasi telah ditentukan konsep dari penciptaan karya. Konsep tersebut kemudian pada tahap perancangan diwujudkan ke dalam gambar-gambar sketsa desain. Ide/gagasan seringkali berupa angan-angan yang ada di pikiran, akan tetapi tidak mudah diterjemahkan melalui gambar. Untuk itulah gunanya pembuatan sketsa, agar ide/gagasan dapat sinkron dan selaras dengan apa yang dituangkan melalui media gambar.[42] Gambar sketsa merupakan tahapan yang

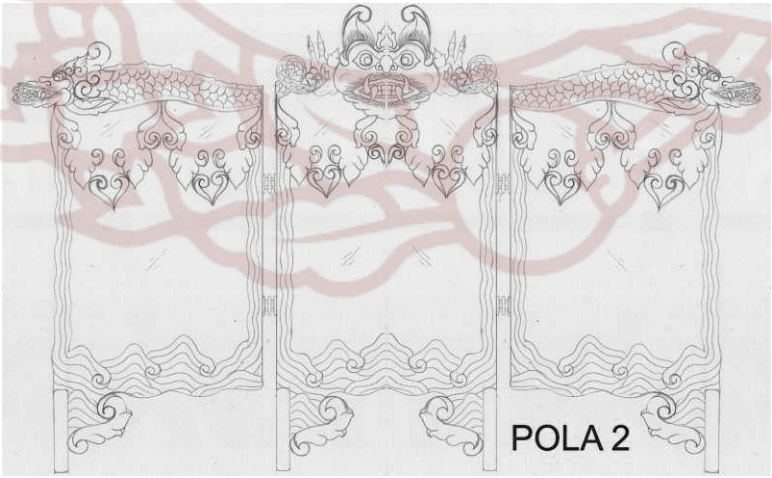
---

[41]. Purwadi, 2007. *Mengenal Tokoh Wayang Purwa Dan Keterangannya*, (Sukoharjo: CV. Cendrawasih): iv.

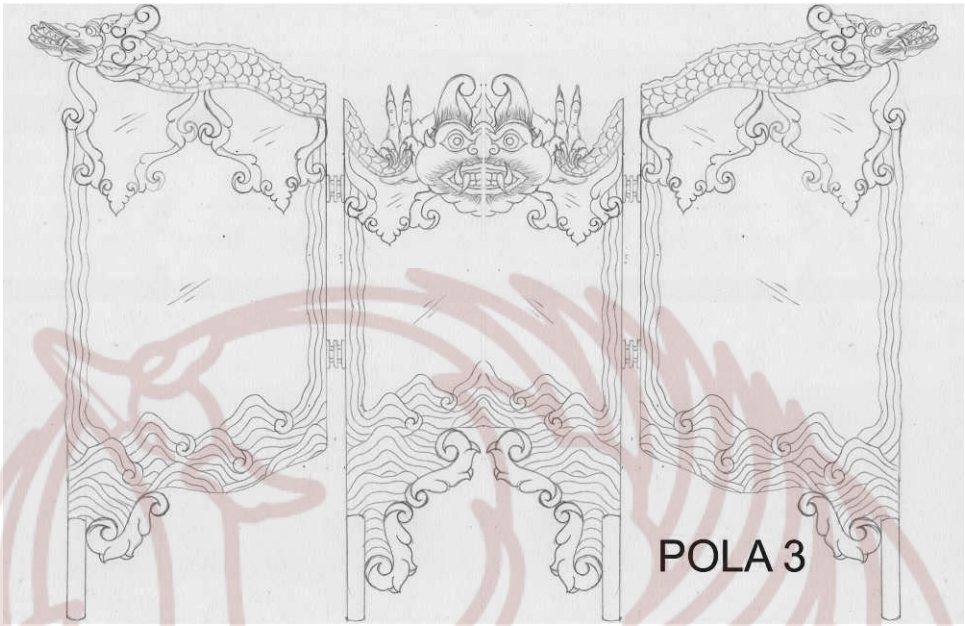
[42].Aji Wiyoko, 2007. *Bahan Ajar* Mata Kuliah Kriya Logam I Pengetahuan Cipta Karya Relief Logam, (Surakarta: Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta): 48.

sangat penting dan mendasar dalam sebuah penciptaan karya seni. Sketsa dapat digunakan sebagai panduan bagi seorang seniman dalam mewujudkan ide dan kreatifitasnya. Berikut adalah beberapa sketsa karya tugas akhir ini:

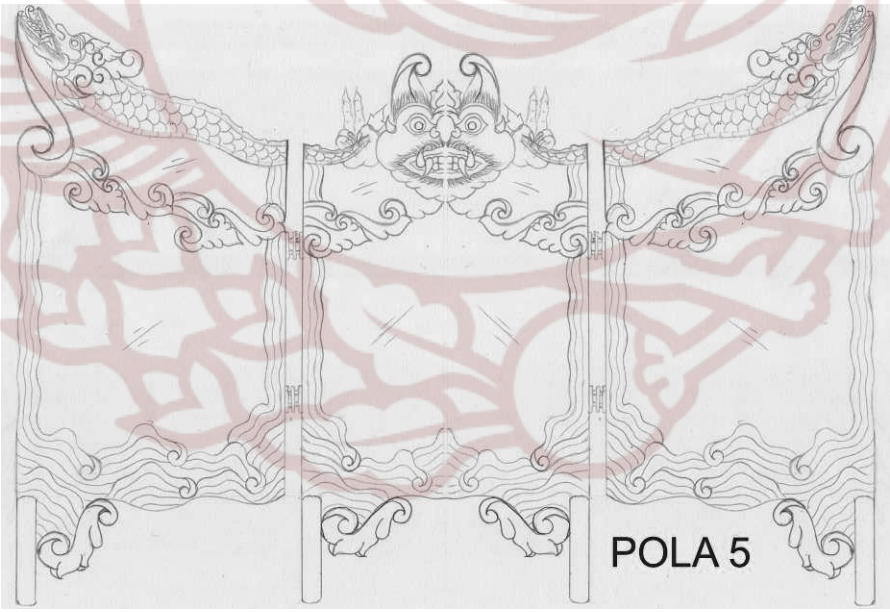
Gambar 10
Sketsa Sketsel 1
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)



Gambar 11
Sketsa Sketsel 2
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

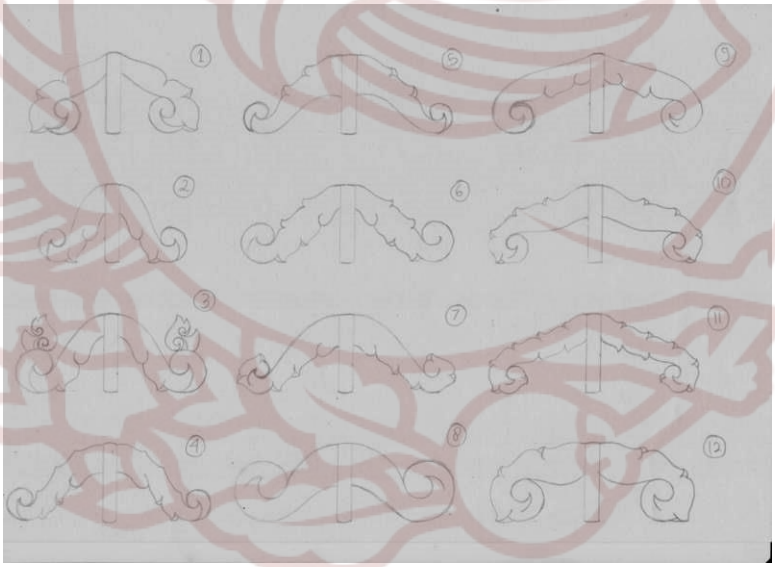


Gambar 12
Sketsa Sketsel 3
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)



Gambar 13
Sketsa Sketsel 4
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

Gambar 14
Sketsa Sketsel 5 (sketsa terpilih pola sketsel)



Gambar 15
Sketsa Kaki Sketsel
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

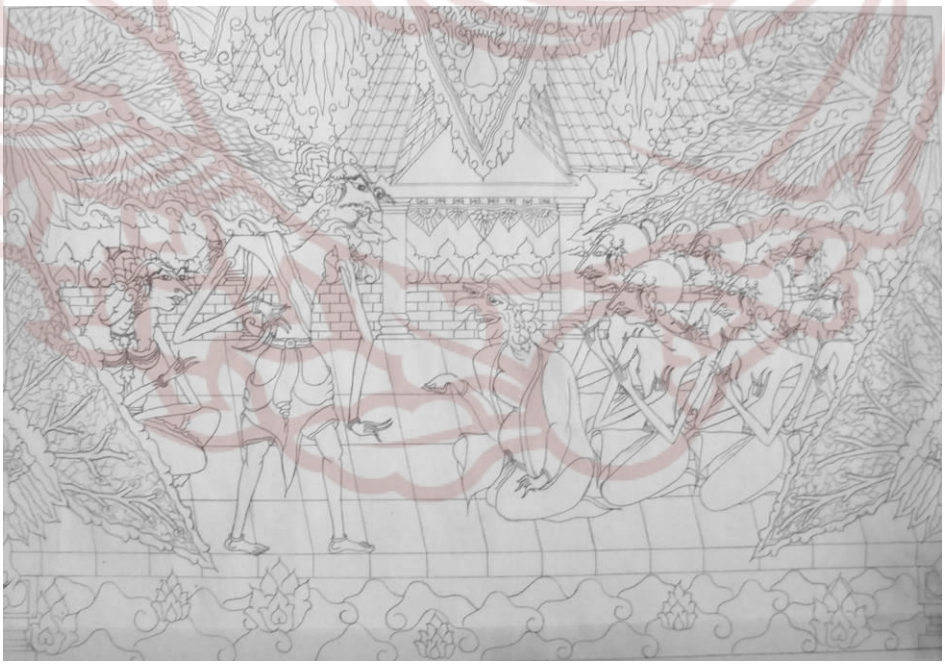
Gambar 16
Sketsa Tokoh “gamel”
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

Gambar 17
Sketsa Tokoh “Jaka Kandung”
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

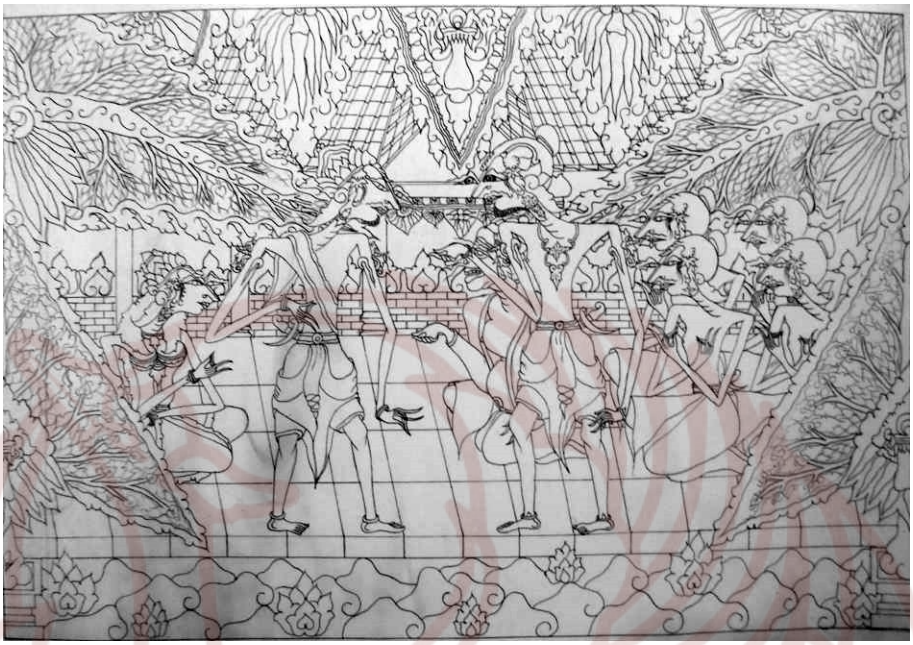
Gambar 18
Sketsa Tokoh “Raden Nilasuwarna”
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

Gambar 19
Sketsa Tokoh “Dewi Rayung Wulan
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)

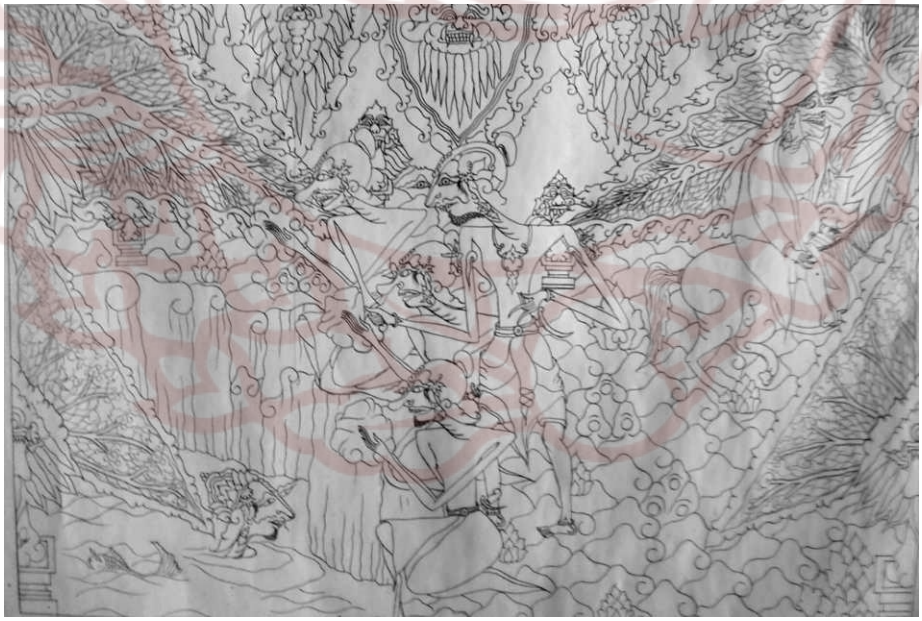
Gambar 20
Sketsa Tokoh “pagede Sengguruh”
(Scan: Riska, 10 Desember 2017)



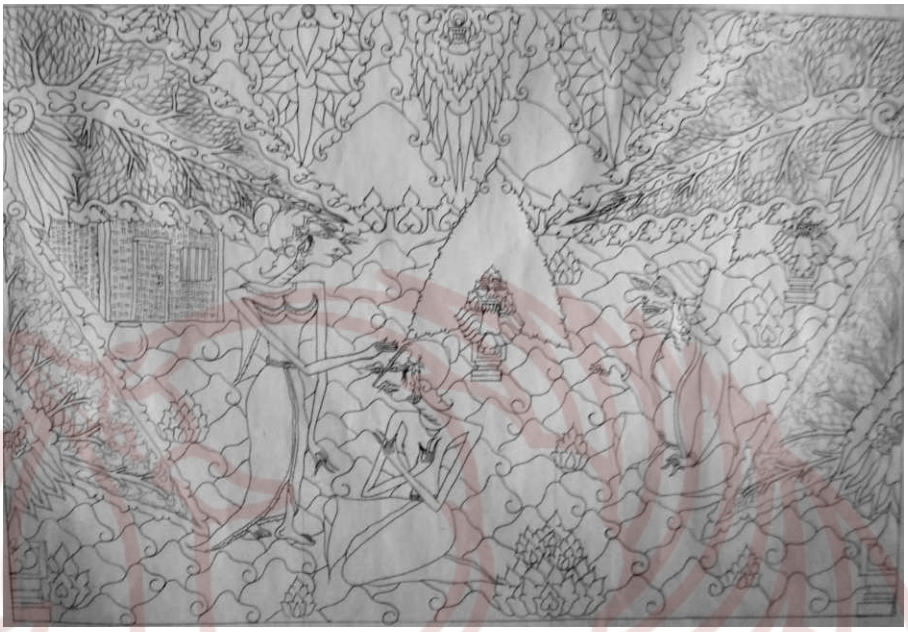
Gambar 21
Sketsa terpilih Adegan 1
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)



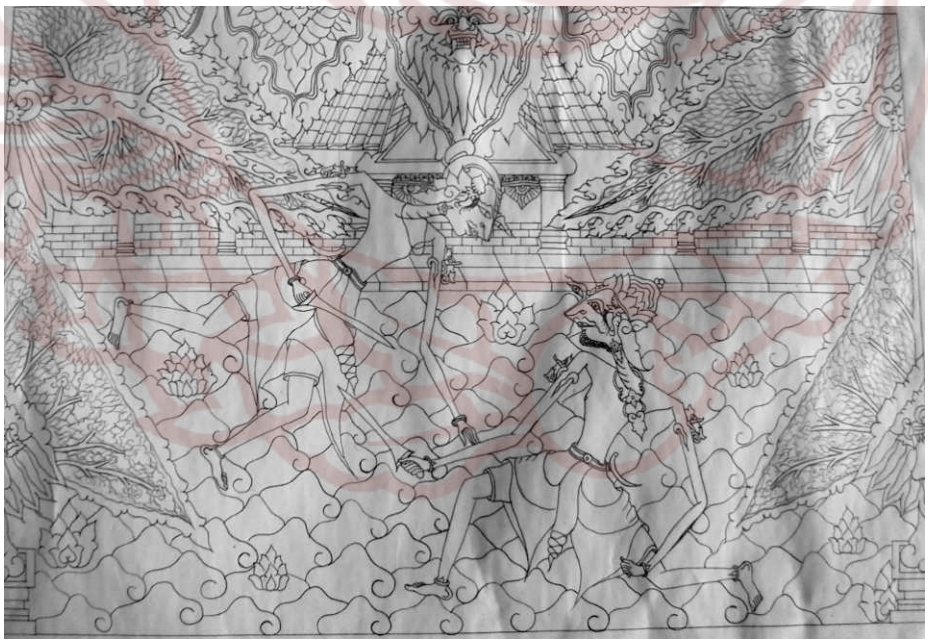
Gambar 22
Sketsa terpilih Adegan 2
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)



Gambar 23
Sketsa terpilih Adegan 3
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)



Gambar 24
Sketsa terpilih Adegan 4
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

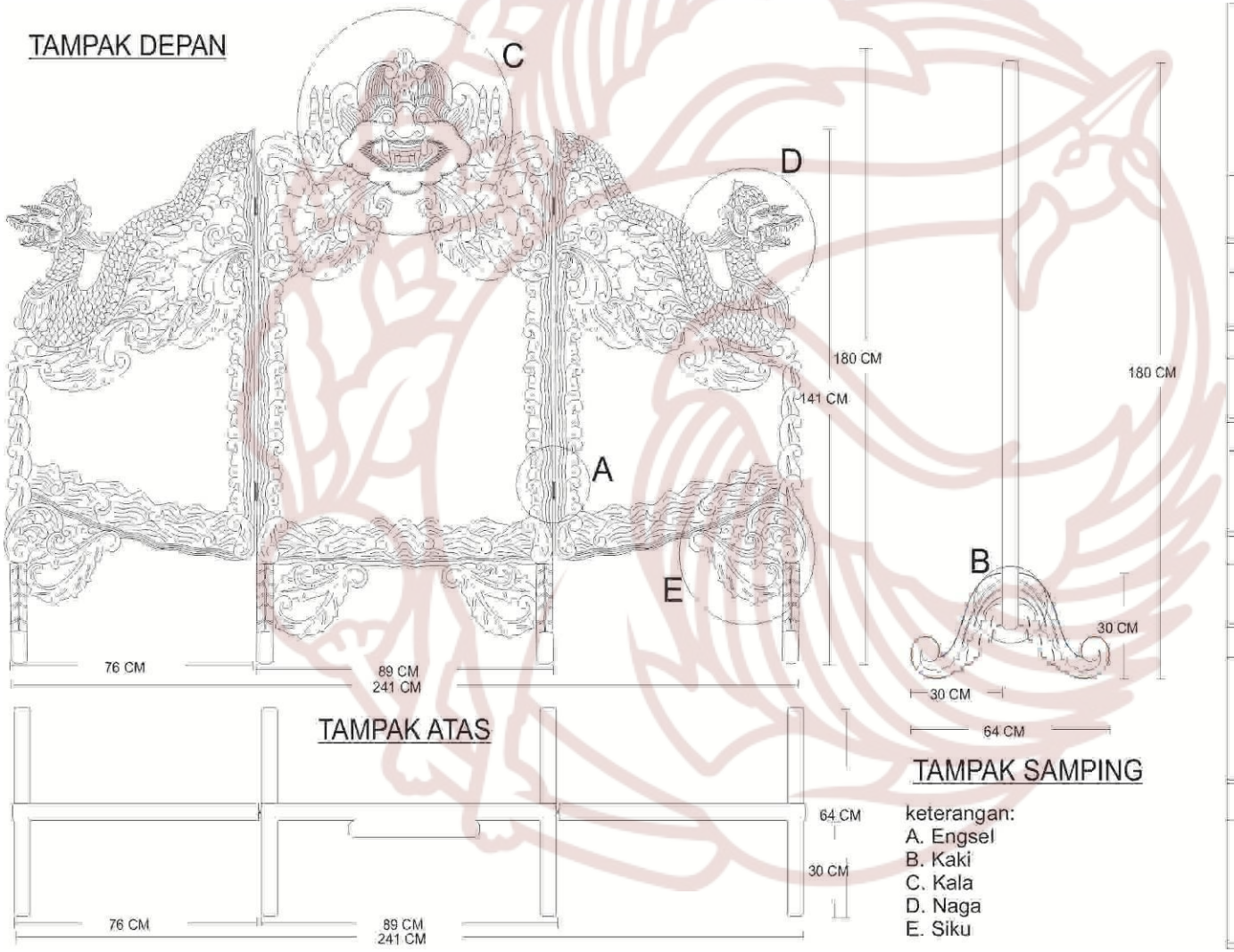


Gambar 25
Sketsa terpilih Adegan 5
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Gambar 26
Sketsa terpilih Adegan 6
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Setelah pembuatan sketsa karya langkah yang dilakukan adalah pembuatan gambar kerja. Gambar kerja merupakan desain yang dapat dibaca oleh orang lain.[43] Pada gambar kerja sketsa awal diubah ke dalam gambar proyeksi dan gambar perspektif lengkap dengan ukuran, skala, media/bahan, alat, teknik, konstruksi, dan sebagainya. Tahapan ini juga tidak kalah penting dengan tahap sketsa, karena perwujudan karya dilakukan berdasarkan gambar kerja ini. gambar kerja digunakan sebagai dalam proses perwujudan agar hasil akhir dapat sesuai dengan perangcangan awal. Pembuatan gambar kerja harus benar-benar teliti agar selama proses perwujudan tidak akan mengalami banyak kesulitan teknis. Berikut adalah beberapa gambar kerja dari tugas akhir ini:

[43]Aji Wiyoko, 2007. *Bahan Ajar Mata Kuliah Kriya Logam I Pengetahuan Cipta Karya Relief Logam,* (Surakarta: Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta): 48.



INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TIGA PANEL

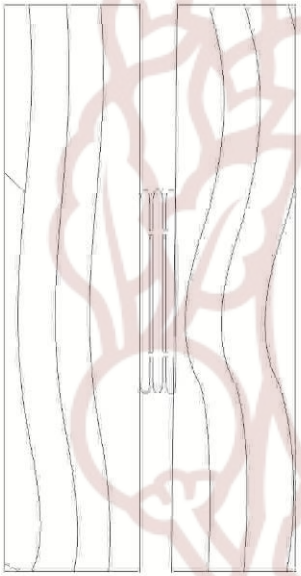
DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

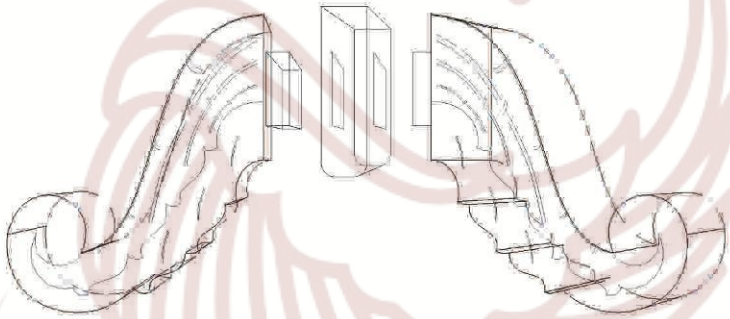
KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL A



DETAIL B

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TIGA PANEL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

DETAIL C

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TIGA PANEL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

DETAIL D

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TIGA PANEL

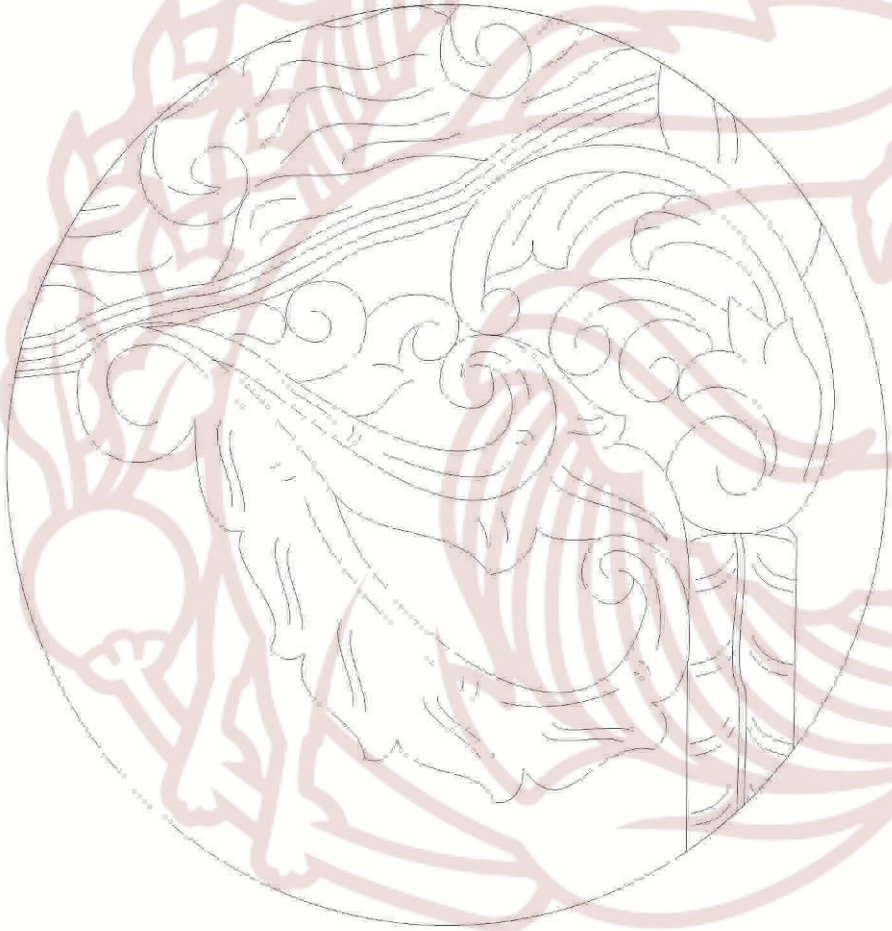
DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL E

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TIGA PANEL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

GAMBAR PERSPEKTIF SKETSEL TIGA PANEL

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

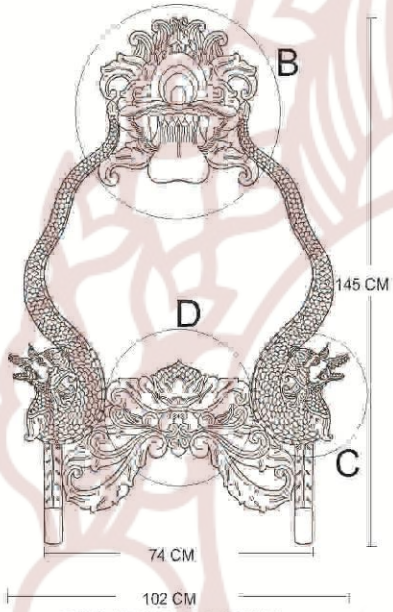
GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PERSPEKTIF SKETSEL TIGA PANEL

DOSEN PEMBIMBING

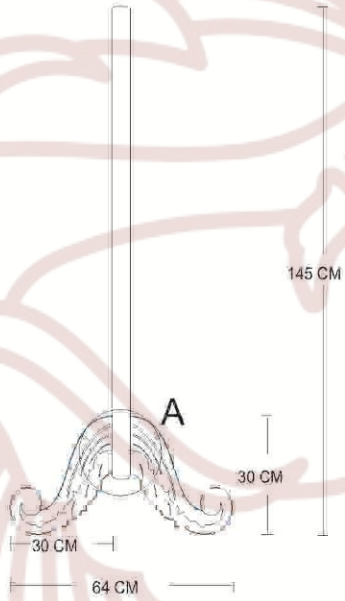
KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

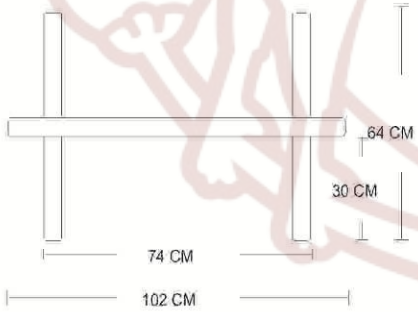
PENGESAHAN PEMBIMBING



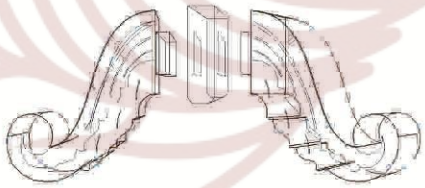
TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



TAMPAK ATAS



DETAIL A

keterangan:
A. Kaki
B. Kala
C. Naga
D. Teratai

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TUNGGAL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

DETAIL B

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TUNGGAL

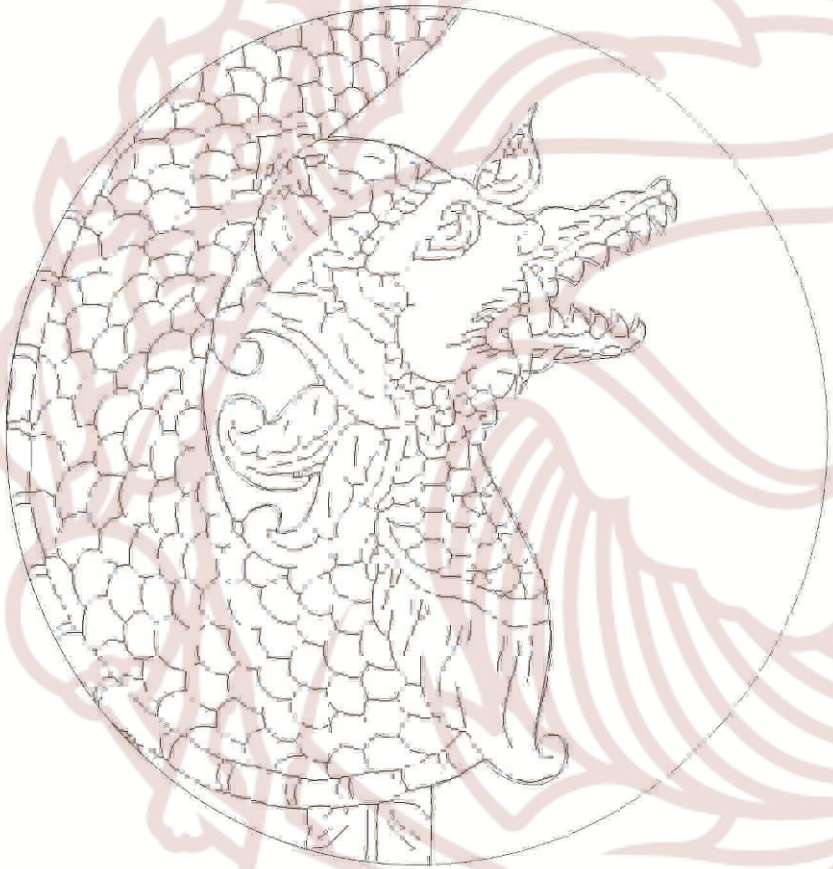
DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING



DETAIL C

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL TUNGGAL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

DETAILD

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PROYEKSI SKETSEL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

Skala 1: 20

PENGESAHAN PEMBIMBING

GAMBAR PERSPEKTIF SKETSEL TUNGGAL

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR KERJA
TUGAS AKHIR
PERSPEKKTIF SKETSEL TUNGGAL

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. Dewi Rayung Wulan, b. Adipati Nilasuwarna (Adipati Ariyo Blitar I), c. Gamel

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. Dewi Rayung Wulan, b. *Adipati* Nilasuwarna (Adipati Ariyo Blitar I), c. *Gamel*, d. *Pagede* Sengguruh

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. *Adipati* Nilasuwarna (Adipati Ariyo Blitar I), b. *Gamel*, c. *Pagede* Sengguruh

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. Dewi Rayung Wulan, b. *Gamel*, c. Jaka Kandung

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. Jaka Kandung, b. *Pagede* Sengguruh

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

Keterangan gambar:
a. Dewi Rayung Wulan, b. *Gamel*, c. Jaka Kandung

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

JURUSAN / PROGRAM STUDI

KRIYA / KRIYA SENI

NAMA/NIM MAHASISWA

RISKA KURNIAWAN
12147104

JUDUL

GAMBAR DESAIN
TUGAS AKHIR
LUKIS KACA

DOSEN PEMBIMBING

KUNTADI WASI DARMOJO, S.Sn., M.Sn

KETERANGAN

PENGESAHAN PEMBIMBING

C. Perwujudan Karya

Tahap perwujudan adalah melaksanakan apa yang telah dibuat pada desain.[44] Desain dibuat dengan teliti dan detail agar dalam tahap perwujudan ini tidak ada kendala. Selain itu hal tersebut dilakukan agar hasil karya dapat sesuai dengan desain atau perancangan awal. Tahap perwujudan karya dilakukan melalui beberapa langkah atau proses yaitu pemilihan bahan, persiapan alat, proses perwujudan, dan proses finishing. Berikut adalah langkah-langkah atau proses dalam perwujudan karya tugas akhir ini:

1. Pemilihan Bahan

Bahan merupakan faktor utama dalam perwujudan sebuah karya. Bahan harus dipilih dengan teliti agar hasil karya dapat sesuai dengan keinginan. Pemilihan bahan yang baik juga dapat mempermudah dan memperlancar proses perwujudan karya. Adapun bahan yang digunakan meliputi:

a. Bahan Utama

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan karya sketsel ini terdiri-dari kayu jenis mahoni atau *mahogany* (*swietenia mahogany*) dan Kaca bening.

[44]Aji Wiyoko, 2007 *Bahan Ajar Mata Kuliah Kriya Logam I Pengetahuan Cipta Karya Relief Logam*, (Surakarta: Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta): 49.

1. Kayu Mahoni

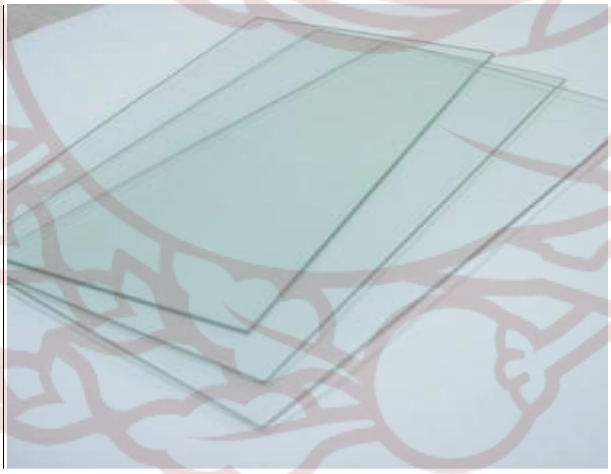
Gambar 44
Papan Kayu Mahoni
(Foto: Riska, 3 Juni 2017)

Kayu mahoni atau *mahogany* (*swietenia mahogany*) merupakan salah satu jenis kayu yang banyak digunakan sebagai bahan baku pembuatan mebel. Kayu mahoni ini sebenarnya bukan merupakan tumbuhan asli Indonesia, tetapi saat ini pohon mahoni sangat banyak tumbuh di Indonesia, terutama di Jawa. Mahoni berasal dari Amerika Tengah dan Amerika Selatan. Tanaman ini masuk ke Indonesia pada tahun 1872.[45] Di Indonesia pohon Mahoni termasuk jenis tanaman tahunan yang sekelas dengan jenis pohon munggur, mendi, nangka, sono, dan sebagainya dari beberapa jenis tersebut menjadi alternatif pengganti bahan utama pada perajin mebel.

[45] Rahayu Adi Prabowo, 2012. *"Pengetahuan Bahan Kayu"* dalam Romi Hasim Mutholib, *Laporan Tugas Akhir Kawung Sebagai Sumber Ide Penciptaan Sketsel* (ISI Surakarta): 75.

Kayu Mahoni ini memiliki kekerasan medium, mudah diolah, diukir, dan mudah dibentuk dengan mesin-mesin *woodworking*. Selain itu kayu mahoni saat ini 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. Pengerjaan yang benar dan finishing yang tepat dapat membuat kayu mahoni menjadi suatu produk yang berpenampilan sangat menarik. Kayu Mahoni dalam tugas akhir ini digunakan sebagai bahan baku bingkai sketsel yang akan diolah dengan pahat ukir.

2. Kaca Bening



Gambar 45
Kaca Bening
(Foto: Riska, 3 Juni 2017)

"Kaca adalah material padat yang merupakan zat cair yang sangat dingin, karena molekul-molekulya tersusun seperti air namun kohesinya

membuat bentuknya menjadi stabil dan ini terjadi karena proses pendinginan yang sangat cepat. Hal inilah yang membuatnya menjadi transparan atau tembus pandang. Dengan pengertian lain, kaca adalah amorf (non kristalin) material padat yang bening dan transparan (tembus pandang), biasanya rapuh atau mudah pecah. Kaca dibuat dari *silikon dioksida* (SiO2) atau *silika*, Na2O atau *soda*, CaO atau gamping dan beberapa zat tambahan."[46]

Kaca bening yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kaca dengan ketebalan 5 mm. Kaca bening dipilih karena kaca akan disusun dengan tiga lapis kaca, sehingga lapisan terakhir dapat terlihat jelas dari permukaan. Sedangkan ketebalan 5mm dipilih kartena dengan ketebalan tersebut kaca akan lebih kuat dan tidak menimbulkan jarak yang terlalu jauh antara lapisan.

b. Bahan Pendukung

Bahan pendukung merupakan bahan tambahan yang mendukung proses perwujudan. Bahan pendukung tersebut meliputi cat besi sebagai bahan cat *sungging* pada media kaca, lem kayu sebagai bahan penyambungan kayu, lem kaca untuk merekatkan antar lapisan kaca, lem G sebagai bahan perekat pada proses ukir jika ada bagian yang patah, dan

[46] http://www.rumahsae.com diakses pada, Senin, 11 Desember 2017, pukul 9.22 WIB.

bensin sebagai bahan pengencer dan pembersih pada proses *sungging* di atas kaca.

1. Cat Besi

Gambar 46
Cat Besi
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Cat besi yang digunakan dalam pembuatan karya ini merupakan cat warna yang barbasis minyak. Cat yang penulis gunakan ada enam warna, yaitu merah, biru, kuning, hitam, putih, dan warna *gold.* Enam warna tersebut penulis olah untuk membuat warna sungging lukis kaca. Cat berbasis minyak dipilih untuk lukis kaca karena sifat kaca yang tidak dapat meresap. Karena ketidakmampuan kaca dalam meresap cat, cat minyak yang dapat mengering tanpa adanya resapan menjadi pilihan. Cat besi yang digunakan penulis merupakan produk dari Avian, cat ini menjadi pilihan karena pertimbangan kekentalan dan kecepatan kering yang dirasa pas.

2. Lem Kayu

Gambar 47
Lem Kayu Epoxy
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Lem kayu yang digunakan disini adalah lem untuk merekatkan sambungan konstruksi dari sketsel. Untuk memperoleh daya rekat yang kuat lem yang digunakan adalah lem *epoxy*. Lem *epoxy* adalah lem yang terdiri dari dua komponen (*resin* dan *hardener*) yang murni tanpa campuran. Keunggulan dari lem ini adalah daya rekat yang kuat dan ketahanannnya terhadap panas, air, bahan kimia, dan lain-lain.

3. Lem Kaca

Gambar 48
Lem Kaca
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Lem kaca merupakan lem yang digunakan untuk merekatkan antar lapisan kaca. Lem ini mempunyai sifat anti air dan permanen jika di gunakan pada kaca, keramik, kayu, dan sebagainya.

4. Lem G

Gambar 49
Lem G
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Lem G merupakan lem serbaguna sejenis dengan lem *alteko*. Lem ini ini dipilih untuk merekatkan kembali bagian-bagian kecil yang mengalami patah, karena daya rekatnya yang kuat dan kecepatan keringnya. Selain daya rekat dan cepat keringnya lemini juga sangat mudah digunakan tanpa perlu campuran seperti lem serbaguna yang lainnya.

5. Bensin

Gambar 50
Bensin Pertamax
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Bensin merupakan salah satu bahan yang dapat menjadi pilihan untuk membantu mengatur kekentalan cat minyak. Selain untuk mengatur kekentalan cat bensin juga membantu proses mengeringnya cat dengan cara menguap. Bensin yang menjadi pilihan penulis adalah bensin jenis *Pertamax*. Bensin *Pertamax* menjadi pilihan karena kejernihan dan daya uapnya yang dapat mempercepat mengeringnya cat.

c. Bahan *Finishing*

Bahan *finishing* bahan yang digunakan pada tahap akhir perwujudan karya. Bahan *finishing* yang digunakan meliputi politur sebagai bahan *finishing* bingkai sketsel, obat anti rayap sebagai obat penguat kayu agar tahan terhadap hama serangga, triplek sebagai penutup kaca bagian belakang, dan *clear* semprot sebagai *finishing* lukis kaca.

1. Politur

Gambar 51
Politur *water-based*
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Politur merupakan salah satu jenis bahan yang dapat digunakan untuk bahan *finishing* kayu. Bahan ini sangat popular digunakan pada

kayu untuk tetap menampilkan serat kayu. Politur dapat memperkuat warna asli kayu sesuai keinginan dengan tidak menutupi alur serat kayu. Politur juga dapat melindungi kayu dari sinar ultraviolet, tahan terhadap cuaca, mencegah serangan jamur dan serangga, dan menangkal air. Politur yang digunakan merupakan politur jenis *water-based* yang lebih ramah lingkungan karena menggunakan pengencer air. Pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan politur warna *walnut* untuk lapisan pertama dan *clear* untuk lapisan kedua.

2. Obat Anti Rayap

Gambar 52
Obat Anti Rayap Latrex
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Obat anti rayap merupakan obat yang mengandung bahan kimia untuk membasmi atau mencegah hama serangga seperti rayap merusak kayu. Pada karya ini obat anti rayap yang digunakan adalah jenis Latrex 400EC pengawet kayu anti rayap. Kandungan senyawa kimia dalam obat ini adalah senyawa jenis *boraks*. *Boraks* dalam penggunaanya dapat

merusak sistem pencernaan makhluk hidup yang kemudian menyebabkan kematian.

3. Triplek

Gambar 53
Triplek
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Triplek merupakan sebuah kayu olahan yang berupa lembaran dengan beberapa jenis ketebalan. Triplek yang digunakan dalam pembuatan karya ini mempunyai ketebalan 5 mm. Triplek ini digunakan untuk penutup bagian belakang lukis kaca saat diletakkan pada sketsel. Selain itu triplek disini juga digunakan untuk menutupi bagian yang berlubang pada sketsel. Pada karya ini triplek diberikan goresan dan tulisan sinopsis cerita menggunakan solder dengan teknik *pyrography*.

4. Cat Semprot Warna *Clear*

Gambar 54
Cat Semprot Warna *Clear*
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

Cat semprot warna clear merupakan cat semprot yang berbasis dasar akrilik. Cat semprot ini mempunyai warna bening atau transparan. cat semprot difungsikan untuk melapisi suatu permukaan agar tidak mudah tergores.

2. Persiapan Alat

Peralatan kerja merupakan salah satu aspek penting untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses perwujudan karya. Alat digunakan untuk membantu meringankan, mengoptimalkan, serta mempercepat proses dalam pengerjaan karya. Peralatan yang digunakan dalam perwujudan karya tugas akhir ini terbagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut:

a. Alat Pengerjaan Bingkai Sketsel

1. Pahat ukir kayu satu set**,** pahat ini berfungsi untuk membuat motif ukiran pada kayu yang merupakan bingkai dari karya sketsel.

Gambar 55
Pahat Ukir Kayu
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

2. Gergaji *circlesaw*, gergaji ini digunakan untuk memotong dan membelah bahan kayu didalam pembuatan sketsel.

Gambar 56
circlesaw
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

3. Gergaji *jiksaw*, gergaji ini berfungsi untuk membuat lubang dan membentuk lengkungan yang ada pada bentuk sketsel.

Gambar 57
jiksaw
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

4. Klem penjepit, alat ini difungsikan untuk menjepit kayu pada saat proses penyambungan, agar sambungan dapat merekat dengan sempurna.

Gambar 58
Klem Penjepit
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

5. Mesin Serut, alat ini digunakan untuk mengurangi dan meratakan permukaan kayu.

Gambar 59
Mesin Serut
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

6. Gerinda mesin, gerinda digunakan untuk membantu proses pengamplasan agar lebih cepat dan ringan.

Gambar 60
Gerinda Mesin
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

7. Mesin Profil, alat ini digunakan untuk membuat profil tempat untuk meletakkan kaca.

Gambar 61
Mesin Profil
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

8. Mesin Bor, alat ini digunakan untuk membantu mempermudah pembuatan lubang untuk sambungan.

Gambar 62
Mesin Bor
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

9. Meteran, alat ini digunakan sebagai alat ukur untuk kayu.

Gambar 63
Meteran
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

10. Gergaji tangan, alat ini digunakan untuk memotong bagian kayu yang kecil.

Gambar 64
Gergaji Tangan
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

11. Palu kayu, palu ini berfungsi untuk pemukul pahat dan pemukul pada saat pemasangan sambungan.

Gambar 65
Palu Kayu
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

12. Tang, alat ini difungsikan untuk membantu mencabut atau menjepit pada beberapa proses merangkai sketsel.

Gambar 66
Tang
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

13. Kuas besar ukuran 1,5 dan 2,5 alat ini digunakan untuk proses *finishing* kayu, yaitu proses pemberian obat anti rayap dan proses politur.

Gambar 67
Kuas Besar
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

14. Pensil, alat ini digunakan untuk menggambar desain pada permukaaan kayu.

Gambar 68
Pensil
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

15. Amplas nomer 200 dan nomer 400, alat ini digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu sebelum dilakukan proses *finishing*.

Gambar 69
Amplas
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

b. Alat Pengerjaan Lukis Kaca

1. *Pen* atau tinta jenis *OPF* permanent waran hitam, merah dan *gold*, alat ini digunakan untuk memindahkan desain ke permukaan kaca dan pemberian isen-isen.

Gambar 70
Pen OPF Permanent
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

2. Kuas lukis ukuran 00, 0, 1, dan 5 untuk proses pengerjaan lukis kaca.

Gambar 71
Kuas Lukis
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

3. Gelas plastik, gelas ini digunakan untuk tempat mencampur cat pada proses pengerjaan lukis kaca.

Gambar 72
Gelas Plastik
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

4. Kayu penyangga tangan, alat ini digunakan untuk tempat penyangga tangan saat proses pewarnaan agar tidak menyentuh cat yang belum kering.

Gambar 73
Kayu Penyangga Tangan
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

5. Rak kaca, alat ini digunakan untuk menaruh kaca yang telah diwarna sambil menunggu cat mengering.

Gambar 74
Rak Kaca
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

6. Meja, alat ini digunakan sebagai alas kaca untuk proses pengerjaan lukis kaca.

Gambar 75
Meja
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

7. Kipas Angin, alat ini digunakan untuk membantu mempercepat proses pengeringan cat.

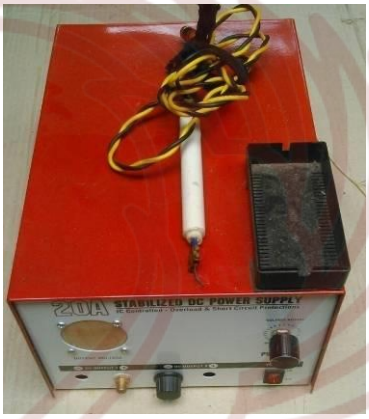
Gambar 76
Kipas Angin
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

8. Kain perca, kain ini digunakan sebagai lap pada proses pengerjaan lukis kaca.

Gambar 77
Kain Perca
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

c. Alat Pengerjaan *Finishing*

1. Solder *Pyrography*, alat ini digunakan untuk membuat goresan pada permukaan triplek.



Gambar 78
Solder *Pyrography*
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

2. Bor, alat ini digunakan untuk membantu pemasangan baut yang besar.

Gambar 79
Bor
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

3. Obeng, alat yang digunakan untuk membantu pemasangan baut yang berukuran kecil.

Gambar 80
Obeng
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

4. Gergaji triplek, sesuai namanya alat ini digunakan untuk memotong dan menbentuk triplek.

Gambar 81
Gergaji Triplek
(Foto: Riska, 12 Desember 2017)

3. Proses Perwujudan

Perwujudan karya merupakan proses lanjut dari proses perancangan karya. Pada proses ini hasil dari perancangan karya yang

masih berupa sketsa desain dan gambar kerja diolah lebih lanjut untuk diwujudkan menjadi sebuah karya. Tahapan perwujudan karya tugas akhir ini penulis bagi menjadi dua bagian pengerjaan yaitu pengerjaan bingkai sketsel dengan bahan dasar kayu dan pengerjaan elemen hias lukis kaca dengan bahan dasar kaca bening. Tahapan perwujudan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengerjaan Bingkai Sketsel

1. Proses Penyambungan Papan.

Proses pertama yang dilakukan pada pembuatan bingkai sketsel adalah menyambung papan kayu sesuai dengan ukuran sketsel yang dibuat. Kayu yang digunakan merupakan papan kayu yang berukuran lebih sempit dari ukuran sketsel yang dibuat. Proses penyambungan kayu ini dilakukan dengan menggunakan purus dan lem *epoxy*, agar merekat sempurna sambungan kayu kemudian dijepit dengan klem penjepit.

Gambar 82
Penyambungan Papan
(Foto: Riska, 20 Mei 2017)

2. Proses Pembuatan Pola pada Papan.

Proses pembuatan pola pada papan ini dilakukan agar proses pembentukan sketsel lebih tepat dan sesuai dengan desain. Pola yang telah ada digambarkan ke atas papan kayu yang telah disiapkan dengan menggunakan pensil.

3. Proses Pembentukan Sketsel.

Proses pembentukan sketsel ini pada langkah pertama menggunakan gergaji *circle saw* untuk memotong bagian yang lurus dan mengurangi bagian sisa pada bagian yang lengkung. Pada tahap selanjutnya gergaji yang digunakan adalah gergaji *jiksaw*. Gergaji ini digunakan untuk memotong kayu pada bagian-bagian yang lengkung dan membentuk sketsel sesuai desain.

4. Proses Pemahatan Motif Ukir pada Sketsel.

Setelah bentuk global dari sketsel terbentuk proses selanjutnya adalah proses pemahatan. Proses pemahatan ini diawali dengan memindahkan motif desain pada kayu yang kemudian dipahat menggunakan pahat ukir kayu. Ukiran pada sketsel ini hanya dibuat dari salah satu sisi sketsel. Hal ini dilakukan karena bagian belakang sketsel dijadikan tempat pemasangan pengunci kaca dan handle.

Gambar 83
Pemahatan Motif Ukir
(Foto: Riska, 30 Mei 2017)

5. Proses Pembuatan Konstruksi pada Sketsel.

Proses pembuatan konstruksi ini merupakan proses pembuatan sambungan sketsel dengan bagian kaki. Untuk membantu merekatkan bagian konstruksi digunakan paku pasak dan lem kayu agar lebih kuat. Selain penyambungan pada bagian kaki, untuk karya tiga panel diberikan konstruksi menggunakan engsel agar dapat dipisah antar panelnya. Setelah pngerjaan konstruksi tersebut tahapan selanjutnya adalah membuat tempat kaca, dengan membuat profil pada bagian belakang. Profil dibuat dengan kedalaman 1,5 cm sesuai ketebalan kaca.

Gambar 84
Pembuatan Konstruksi
(Foto: Riska, 2 Juni2017)

6. Proses *Finishing* Bingkai sketsel.

Proses setelah bingkai sketsel terangkai dengan kaki dan dapat berdiri dengan sempurna adalah proses *finishing*. Proses *finishing* ini menggunakan politur dengan jenis water-based atau politur yang menggunakan bahan pengencer air. Sebelum dipolitur kayu terlebih dahulu diamplas pada seluruh permukaannnya. Kayu diamplas dengan dua tahap, tahap pertama menggunakan amplas nomer 200 dan tahap kedua menggunakan amplas nomer 400. Setelah proses pengamplasan seluruh permukaan dibersihkan dari debu bekas pengamplasan. Untuk membuat kayu lebih kebal dengan hama rayap dan serangga kayu lainnya, kayu diberikan obat anti rayap dengan cara dikuaskan ke seluruh permukaan sebelum diberikan politur. Setelah diberi obat anti rayap kayu dibiarkan selama sehari agar obat dapat meresap dengan sempurna. Tahapan selanjutnya adalah tahap politur, pada tahap ini dilakukan

sebanyak dua kali menggunakan politur warna walnut pada tahap pertama dan politur clear pada tahap kedua. Politur dilakukan dengan cara dikuaskan searah serat kayu ke seluruh permukaan kayu. Tenggang waktu antara tahap politur adalah 2-3 jam.

Gambar 85
Finishing Politur
(Foto: Riska, 5 Juni 2017)

b. Pengerjaan Lukis Kaca.

1. Proses Pembersihan Permukaan Kaca.

Proses pertama yang dilakukan dalam pengerjaan karya lukis kaca adalah pembersihan permukaan kaca. Pada proses ini semua permukaan kaca yang telah disiapkan dibersihkan dari semua kotoran, debu, ataupun noda. Proses pembersihan ini dilakukan dengan menggunakan kain bersih dan bensin untuk mempermudah menghilangkan noda ataupun tulisan

merk kaca. Proses ini penting dilakukan agar pada proses selanjutnya seperti penintaan dan pengecatan dapat melekat sempurna.

Gambar 86
Pembersihan Kaca
(Foto: Riska, 19 Juni 2017)

2. Proses Pembagian Desain

Karya lukis kaca ini menggunakan tiga lapisan kaca yang disusun dan kemudian direkatkan. Desain dua dimensi yang telah digambar dipilah menjdi tiga bagian gambar sesuai jumlah lapisan kaca. Pada lapisan pertama adalah gambar pohon sebagai gunungan yang terdapat pada bagian tepi kanan dan kiri, dan bagian hiaasan paling atas. Pada lapisan kedua merupakan bagian yang terdapat tokoh dan pijakan tokoh. Sedangkan pada lapisan ketiga adalah *background* yang tersisi pada desain.

3. Proses Pemindahan Desain pada Kaca.

Proses pemindahan desain ini diawali dengan terlebih dahulu menentukan bagian depan dan belakang kaca. Desain yang sudah dicetak dengan perbandingan 1:1 terhadap kaca diletakkkan pada kaca bagian depan. Penintaan mengikuti goresan pada desain dilakukan dari sisi sebaliknya yaitu bagian belakang atau sisi dalam. Pada penintaan ini goresan harus digoreskan sejajar dengan desain yang ada di bagian depan agar tidak muncul bayangan goresan. Pada pemindahan desain ini dapat diambil bagian-bagian desain yang pokok untuk digoreskan tanpa menggoreskan isen-isennya sekalian.

Penintaan pada permukaan kaca ini menggunakan jenis *pen* atau tinta *OPF permanent* warna hitam. Tinta jenis *OPF permanent* ini merupakan tinta yang mempunyai sifat permanen dan tahan air sehingga mampu melekat dengan sempurna pada permukaan kaca yang licin dan tidak menyerap air. Tinta jenis ini menjadi pilihan dibanding tinta jenis lainnya karena lebih cepat mengering pada kaca dan tidak mudah hilang karena sentuhan. Dengan menggunakan tinta jenis ini permukaan kaca tidak perlu dilapisi dengan clear agar tinta tidak terhapus.

Gambar 87
Pemindahan Desain Pada Kaca
(Foto: Riska, 20 Juni 2017)

4. Proses Pemberian *Isen-isen* pada Desain Lukis Kaca.

Proses pemberian isen-isen merupakan lanjutan dan bagian dari proses pemindahan desain. Pada proses ini desain yang ditempelkan di bagian depan kaca dapat dilepas. Pemberian isen-isen dilakukan dengan memberikan goresan sesuai desain yang telah digoreskan pada kaca. *Isen-isen* yang digoreskan berupa garis lurus maupun lengkung, titik, dan kombinasi antara garis dan titik. Pemberian isen-isen ini juga menggunakan tinta jenis *OPF permanent* dengan tambahan warna merah dan emas. Tiga warna tinta ini dikombinasikan untuk goresan isen-isen agar bisa menyatu dengan desain.

Isen-isen ditujukan untuk mempertegas, memperindah, dan menyelaraskan objek gambar. Pada pengerjaan lukis kaca *isen-isen* dilakukan pada tahapan awal sebelum pewarnaan, berbeda dengan lukis beber pada kain yang dilakukan pada tahap akhir setelah pewarnaan. Hal

ini dilakukan karena teknik yang digunakan pada lukis kaca adalah teknik lukis pada bidang belakang atau sisi dalam. Pada tahapan inilah yang membedakan lukis kaca dengan lukis pada media lainnya yaitu pemberian detail dilakukan pada tahan awal.

Gambar 88
Pemberian Isen-isen
(Foto: Riska, 25 Juni 2017)

5. Proses Pewarnaan.

Proses pewarnaan merupakan proses utama pada pengerjaan lukis kaca. Pada proses pewarnaan ini menggunakan cat minyak sehingga menggunakan bensin sebagai pengencernya. Cat minyak dicampur untuk mendapatkan warna yang diinginkan kemudian diencerkan dengan bensin sesuai dengan keinginan. Proses pewarnaan pada karya ini menggunakan teknik sungging yang menggunakan beberapa tingkat warna. Jumlah tingkatan warna disesuaikan dengan ukuran objek, sedangkan alur pewarnaan disesuaikan dengan bentuk objek. Pada proses pewarnaan pada

kaca lapisan pertama harus rapi, karena akan nampak jelas dan tidak bisa ditutupi dengan lapisan selanjutnya.

Gambar 89
Pewarnaan
(Foto: Riska, 28 Juni 2017)

6. Proses *Finishing*.

Proses ini merupakan tahapan akhir dari pengerjaan lukis kaca. Pada proses ini tiga lapisan kaca yang telah diselesaikan kemudian disatukan. Penyatuan dilakukan dengan merekatkan antar lapisan kaca mengguanakan lem kaca. Lem kaca diberikan pada bagian tepi permukaan kaca secara merata, kemudian direkatkan sesuai garis tepi bidang gambar. Setelah direkatkan kaca dibiarkan selama kurang lebih 24 jam agar lem dapat merekatkan dengan sempurna. Pada tahapan akhir permukaan kaca bagian depan dicat pada bagian tepi sesuai garis tepi bidang, agar terlihat lebih rapi.

4. Proses *Finishing* (Proses Merangkai)

Proses *finishing* yang dimaksud dalam proses ini adalah penyatuan seluruh bagian dari karya sketsel ini. Pada proses ini elemen hias lukis kaca disatukan dengan dengan bingkai sketsel. Lukis kaca diletakkan pada bagian yang telah ditentukan dan kemudian pada bagian belakang kaca ditutup dengan kayu triplek. Kayu triplek ini pada permukaan belakangnya dituliskan sinopsis dari setiap adegan yang ditampilkan dalam lukis kaca di bagian depannya. Tulisan ini digoreskan pada kayu triplek menggunakan tehnik pyrography menggunakan bantuan alat solder *pyrography*.

Pada proses finishing akhir ini pada bagian belakang sketsel juga dipasangkan pegangan atau *handle* yang dapat memudahkan proses pemindahan sketsel. Selain *handle* pada bagian triplek juga dipasangkan engsel dan grendel pengunci yang digunakan untuk menerapkan sistem *knock down*. Sistem ini dipilih dengan perhitungan untuk mengurangi resiko pecahnya kaca dan meringankan beban pada proses pemindahan sketsel.

D. Kalkulasi Biaya

Kalkulasi biaya ini merupakan penjabaran dari seluruh biaya yang digunakan dalam perwujudan karya tugas akhir ini. Kalkulasi meliputi biaya pengadaan bahan, upah pekerja dan transportasi. Perwujudan karya

tugas akhir ini mempunyai dua bagian kalkulasi biaya yaitu biaya untuk pengerjaan bingkai sketsel dan pengerjaan lukis kaca. Berikut rincian biaya dari perwujudan karya tugas akhir ini:

1. **Rincian Biaya Perwujudan Bingkai Sketsel.**

Biaya Bahan Pembuatan Sketsel

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Harga
1	Papan Kayu Mahoni	Rp 250,000.00	14	Rp 3,500,000.00
2	Lem Epoxy	Rp 45,000.00	3	Rp 135,000.00
3	Amplas Ukuran 200	Rp 4,000.00	10	Rp 40,000.00
4	Amplas Ukuran 400	Rp 4,000.00	10	Rp 40,000.00
5	Engsel	Rp 8,000.00	4	Rp 32,000.00
6	Politur Walnut	Rp 75,000.00	1	Rp 75,000.00
7	Politur Clear	Rp 75,000.00	1	Rp 75,000.00
8	Obat Rayap	Rp 50,000.00	1	Rp 50,000.00
9	Lem G	Rp 8,000.00	2	Rp 16,000.00
10	**Jumlah Biaya Bahan Pembuatan Sketsel**			**Rp 3,963,000.00**

Tabel 1. Biaya Bahan Pembutan Sketsel

Biaya Pengerjaan Sketsel

No	Jenis Pengerjaan	Tenaga	Biaya
1	Pengerjaan Sketsel	Borongan	Rp 1,500,000.00
2	Pengerjaan Pengamplasan	Borongan	Rp 200,000.00
3	Pengerjaan Finishing	Borongan	Rp 500,000.00
4	**Jumlah Biaya Pengerjaan**		**Rp 2,200,000.00**

Tabel 2. Biaya Pengerjaan Sketsel

Jumlah Biaya Pembuatan Sketsel

No	Jenis	Biaya
1	Biaya Bahan Pembuatan Sketsel	Rp3,963,000.00
2	Biaya Pengerjaan Sketsel	Rp2,200,000.00
3	**Jumlah Biaya Pembuatan Sketsel**	**Rp 6,163,000.00**

Tabel 3. Biaya Pembuatan Sketsel

2. **Rincian Biaya Perwujudan Lukis Kaca.**

Biaya Bahan Pembuatan Lukis Kaca

No	Jenis	Harga	Satuan	Jumlah Harga
1	Kaca Bening	Rp 50,000.00	15	Rp 750,000.00
2	Cat Besi	Rp 15,000.00	15	Rp 225,000.00
3	Lem Kaca	Rp 15,000.00	1	Rp 15,000.00
4	Bensin	Rp 9,000.00	3	Rp 27,000.00
5	Gelas Plastik	Rp 250.00	100	Rp 25,000.00
6	Palet	Rp 3,000.00	2	Rp 6,000.00
7	Pen OPF	Rp 12,000.00	6	Rp 72,000.00
8	Kuas Lukis	Rp 9,000.00	5	Rp 45,000.00
9	**Jumlah Biaya Bahan Pembuatan Lukis Kaca**			**Rp 1,165,000.00**

Tabel 4. Biaya Bahan Pembutan Lukis

Biaya Pengerjaan Lukis Kaca

No	Jenis Pengerjaan	Tenaga	Biaya
1	Pemotongan Kaca	Borongan	Rp 150,000.00
2	Pemindahan Desain	Borongan	Rp 250,000.00
3	Pemberian Isen-Isen	Borongan	Rp 500,000.00
4	Pewarnaan	Borongan	Rp 3,000,000.00
5	**Jumlah Biaya Pengerjaan**		**Rp 3,900,000.00**

Tabel 5. Biaya Pengerjaan

Jumlah Biaya Pembuatan Lukis Kaca

No	Jenis	Biaya
1	Jumlah Biaya Bahan Pembuatan	Rp 1,165,000.00
2	Jumlah Biaya Pengerjaan	Rp 3,900,000.00
3	**Jumlah Biaya Pembuatan Lukis Kaca**	**Rp 5,065,000.00**

Tabel 6. Biaya Pembuatan Lukis Kaca

3. **Rincian Biaya *Finishing*.**

Biaya Bahan *Finishing*

No	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah Harga
1	Triplek	1	Rp 70,000.00	Rp 70,000.00

2	Handle	10	Rp 10,000.00	Rp 100,000.00
3	Engsel	10	Rp 2,500.00	Rp 25,000.00
4	Pengunci	10	Rp 3,000.00	Rp 30,000.00
5	Baut Sekrup	200	Rp 150.00	Rp 30,000.00
6	**Jumlah Biaya Bahan *Finishing***			**Rp255,000.00**

Tabel 7. Biaya Bahan *Finishing*

Biaya Pengerjaan *Finishing*

No	Jenis Pengerjaan	Tenaga	Biaya
1	Pengerjaan Pyrography	Borongan	Rp 200,000.00
2	Pemasangan	Borongan	Rp 50,000.00
3	**Jumlah Biaya Pengerjaan Finishing**		**Rp 250,000.00**

Tabel 8. Biaya Pengerjaan *Finishing*

Jumlah Biaya *Finishing*

No	Jenis	Biaya
1	Biaya Bahan *Finishing*	Rp 255,000.00
2	Biaya Pengerjaan *Finishing*	Rp 250,000.00
3	**Jumlah Biaya *Finishing***	**Rp505,000.00**

Tabel 9. Biaya *Finishing*

Dari beberapa rincian tersebut akan didapatkan jumlah biaya produksi karya tugas akhir sebagai berikut:

Jumlah Biaya Produksi

No	Jenis	Biaya
1	Pembuatan Sketsel	Rp 6,163,000.00
2	Pembuatan Lukis Kaca	Rp 5,065,000.00
3	Transportasi	Rp 600,000.00
4	*Finishing*	Rp 505,000.00
5	**Jumlah Biaya Produksi**	**Rp 12,333,000.00**

Tabel 10. Jumlah Biaya Produksi

E. Jangka Waktu Pengerjaan

Pengerjaan karya tugas akhir ini diselesaikan dengan beberapa tahapan yang telah terstruktur dalam metode penciptaan. Beberapa tahapan tersebut dilalui untuk menghasilkan sebuah karya seni yang maksimal. Berikut adalah jangka waktu yang diperlukan dalam pengerjaan karya tugas akhir ini:

Jangka Waktu Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pengerjaan (Hari)
1	Pengumpulan Data	30
2	Pembuatan Desain	14
3	Pembuatan Sketsel	30
4	Pembuatan Lukis Kaca	45
5	Proses *Finishing*	14
6	Penulisan Deskripsi	45
7	**Total Waktu Pengerjaan**	**178**

Tabel 11. Total Waktu Pengerjaan

Dari tabel di atas diperoleh total jangka waktu 178 hari yang diperlukan untuk pengerjakan dengan kapasitas dua tenaga kerja (tukang). Sehingga pengerjaan tugas akhir ini memakan waktu kurang lebih 6 bulan atau 1 semester sesuai dengan program mata kuliah tugas akhir

BAB IV
ULASAN KARYA

Karya sketsel ini selain sebagai penyekat juga sebagai penghias, oleh karena itu perlu adanya kajian tentang visual karya. Perwujudan karya dari reinterpretasi legenda Ariyo Blitar menjadi sebuah karya sketsel dengan elemen hias wayang beber yang menggunakan media kayu dan kaca melalui sebuah pendekatan yaitu estetika. A.A.M. Djelantik dalam buku Estetika Sebuah Pengantar menjelaskan, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yakni:

- Wujud atau rupa (Ing: *appearance*);
- Bobot atau isi (Ing: *content, sunstance*);
- Penampilan, penyajian (Ing: *presentation*).[47]

Wujud dari apa yang ditampilkan dan dapat dinikmati mempunyai dua unsur mendasar yaitu bentuk dan struktur. Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian meliputi bukan hanya yang dilihat semata-mata tetapi juga apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek: suasana (*mood*), gagasan (*idea*), ibarat, pesan (*message*).[48] Selain aspek wujud, dan bobot, penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa kesenian. Penampilan yang dimaksudkan adalah cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnnya.[49]

---

[47]A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia): 17.

[48]A.A.M. Djelantik, 1999: 18.

[49]A.A.M. Djelantik, 1999: 73.

Berbagai tahapan dan pengaplikasian berbagai teknik telah dilakukan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini. Tugas akhir karya ini telah terselesaikan dengan hasil tiga buah karya sketsel. Dalam setiap sketsel mempunyai elemen hias wayang beber yang dituangkan ke dalam lukis kaca. Karya lukis kaca yang terselesaikan berjumlah lima panel dengan enam adegan wayang beber yang terpasang pada setiap daun sketsel. Berikut ulasan karya penulis uraikan menjadi dua bagian yaitu ulasan sketsel dengan ulasan elemen hias wayang beber.

A. Ulasan Sketsel

Karya yang tercipta dalam tugas akhir ini berjumlah tiga buah sketsel. Sketsel yang dibuat merupakan dua buah sketsel tunggal dan satu buah sketsel lipat dengan tiga daun. Sketsel yang dibuat dengan bahan dasar kayu ini merupakan bingkai dari elemen hias lukis kaca. Tiga buah sketsel ini merupakan satu kesatuan karya yang berjudul "*Kayon Panguripan*". *Kayon Panguripan* mempunyai dua suku kata yaitu "*Kayon*" dan "*Panguripan*".

Kayon merupakan sebutan gunungan yang digunakan pada pagelaran wayang kulit purwa. Pada Wayang Kulit Purwa, *kayon* berfungsi sebagai tanda peralihan *pathet*, adegan dan untuk pelukisan tempat di mana tokoh berada/sebagai penggambaran angin, api, hutan, air, batu, dan masih banyak lagi yang bisa digambar oleh *kayon*.[50]. *Kayon* juga dapat dimaknai sebagai hidup yang sangat panjang. Pada setiap gambaran *kayon* memiliki makna-makna

[50]. Purwadi, 2007. *Mengenal Tokoh Wayang Purwa Dan Keterangannya*, (Sukoharjo: CV. Cendrawasih): iv.

tersendiri, seperti dua makara dapat dimaknai sebagai dua sosok malaikta, pintu gerbang sebagai pintu kelahiran, sis kanan dan kiri pohon sebagai sisi kebaikan dan keburukan, hewan-hewan sebagai cobaan, dan puncak atas sebagai tanda kembalinya nyawa ke atas. Sketsel mengacu bentuk *gunungan* pada wayang purwa dan wayang beber karena bentuk gunungan merupakan penggambaran dari dunia ini. *Kayon* dalam karya ini menggambarkan wadah dari suasana atau kondisi tema karya legenda Ariyo Blitar yang terjadi pada zaman Majapahit. Selain itu kayon dalam karya ini juga menggambarkan latar tempat dari tema yang diangkat.

Panguripan dalam bahasa Jawa memiliki makna atau arti yaitu kehidupan. *Panguripan* atau kehidupan mewakili penyampaian tema yaitu kehidupan pada tema legenda Ariyo Blitar. Legenda Ariyo Blitar mengangkat kehidupan yang terjadi di Blitar pada zaman Majapahit dan menampilkan bagaimana kehidupan masyarakat sehari-hari. Alur cerita legenda Ariyo Blitar menyampaikan banyak sisi kehidupan manusia di dunia ini seperti, adanya hal baik dan buruk, adanya sikap lelaki yang mengedepankan harta, tahta, dan wanita, adanya hukum alam bahwa kebaikan akan selalu menang melawan keburukan dan hukum bahawa semua kejahatan akan mendapatkan karmanya.

Semua hal tersebut tersampaikan secara tersirat dalam alur cerita legenda Ariyo Blitar ini. Karya tugas akhir ini secara keseluruhan menyampaikan kehidupan manusia di dunia ini. Kehidupan manusia di dunia ini dengan persoalan kehidupan bermasyarakat sebagai makhluk sosial. Kehidupan dimana banyak sekali sifat-sifat makhluk ciptaan Tuhan yang mempunyai hawa nafsu, pikiran, dan hati atau perasaan.

1. **Karya 1, Dua Buah Sketsel Tunggal**

Gambar 90
Sketsel Tunggal
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Judul	: *"Kayon Panguripan"* #1
Jenis	: Sketsel Tunggal
Ukuran	: P. 102 cm x L. 64 cm x T. 145 cm
Bahan	: Kayu Mahoni, Kaca, dan Triplek
Teknik	: Pertukangan kayu, tatah ukir kayu, *sungging* lukis kaca, dan *pyrography*
Fungsi	: Pembatas dan Penghias Ruang

Gambar 91
Sketsel Tunggal
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Judul	: *"Kayon Panguripan"* #2
Jenis	: Sketsel Tunggal
Ukuran	: P. 102 cm x L. 64 cm x T. 145 cm
Bahan	: Kayu Mahoni, Kaca, dan Triplek
Teknik	: Pertukangan kayu, tatah ukir kayu, *sungging* lukis kaca, dan *pyrography*
Fungsi	: Pembatas dan Penghias Ruang

Karya sketsel ini merupakan karya sketsel tunggal atau sketsel yang hanya mempunyai satu buah daun. Sketsel ini menggunakan bentuk dasar kayon/gunungan pada wayang kulit purwa. Gunungan merupakan sebuah gambaran dari seluruh permukaan bumi. Motif sketsel yang merupakan struktur dari sketsel ini mempunyai tiga bagian yaitu kala pada bagian atas, dua ekor ular naga pada bagian kanan kiri sketsel, dan bunga pada bagian bawah. Bagian-bagian ini penulis rangkai berdasarkan motif-motif yang ada pada candi Penataran dan motif Majapahit. Kala diambil dari salah satu bagian candi Penataran dengan sedikit gubahan dari penulis. Kala ini dapat dijumpai dibagian atas pintu pada setiap candi-candi yang ada di area candi penataran.

Selain kala, ular naga juga diambil dari bagian candi Penataran. Pada candi Penataran ular naga dapat dijumpai pada salah satu candi yang berada di area depan. Adapun untuk bunga penulis mengambil dari bagian motif ukir, hampir dalam setiap motif ukiran selalu dimulai dari pangkal yang berupa bunga. Motif bunga ini merupakan gubahan dari penulis menggunakan motif yang terdapat pada motif gaya Majapahit.

Bunga menjadi bagian dasar dan awal dari sebuah motif, atas dasar inilah motif bunga jadi pilihan dari bagian dasar sketsel ini. Gambaran bagian-bagian tersebut penulis gunakan untuk mencoba menyuguhkan sebuah suasana pada zaman Majapahit, yang merupakan zaman saat legenda Ariyo Blitar dikisahkan. Rangkaian beberapa unsur tersebut penulis tampilkan ke dalam sebuah karya seni berupa sketsel tunggal yang

dapat digunakan sebagai penyekat ruang sekaligus penghias ruangan. Sketsel ini dapat dinikmati dengan menggabungkan dengan karya kedua dan menempatkannya ke dalam sebuah ruang tunggu gedung.

2. Karya 2, Sketsel Lipat Tiga Daun

Gambar 92
Sketsel Lipat Tiga Daun
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Judul	: *"Kayon Panguripan"* #3
Jenis	: Sketsel Lipat Tiga Daun
Ukuran	: P. 261 cm x L. 64 cm x T. 180 cm
Bahan	: Kayu Mahoni, Kaca, dan Triplek
Teknik	: Pertukangan kayu, tatah ukir kayu, *sungging* lukis kaca, dan *pyrography*
Fungsi	: Pembatas dan Penghias Ruang

Karya sketsel ini merupakan karya sketsel yang dapat dilipat dan mempunyai tiga buah daun. Bentuk dasar dari sketsel ini mengambil bentuk dasar dari pohon gunungan pada wayang beber yang mempunyai bentuk memanjang ke kanan dan ke kiri. Motif sketsel yang struktur dari sketsel ini juga memiliki bagian-bagian yang hampir sama dengan motif pada karya sketsel tunggal. Pada bagian atas daun sketsel yang tengah terdapat kala yang hampir sama persis pada candi Penataran. Kala pada motif ini mempunyai dua telapak tangan yang masing-masing mengacungkan kedua jarinya.

Pada bagian kanan dan kiri kala terdapat naga yang sama dengan karya sketsel tunggal namun memiliki posisi badan yang berbeda. Bagian ekor naga berada di dekat tangan kala dan kepala naga menjulur ke bagian luar sketsel. Sedangkan bagian bawah kala dan naga merupakan kombinasi gubahan motif majapahit yang dibentuk menyerupai daun pada pohon gunungan wayang beber. Pada bagian bawah terdapat motif tanah yang merupakan dasar dari bumi. Bagian-bagian tersebut terangkai menggambarkan bagian dari permukaan bumi ini. Motif Majapahit dipilih untuk menggambarkan suasana pada zaman Majapahit yang merupakan zaman terjadinya legenda Ariyo Blitar dikisahkan.

Sketsel ini merupakan bagian utama yang dinikmati dengan disempurnakan dua karya sketsel tunggal pada karya pertama. Rangkaian sketsel ini didesain dengan penempatan pada ruang tunggu sebuah gedung, dimana banyak orang berlalu lalang keluar masuk gedung. Karya ini diciptakan dengan maksud menyampaikan kembali legenda Ariyo Blitar

yang sudah mulai menghilang kepada masyarakat. Dengan tujuan tersebut penulis membuat desain sketsel ini dengan penempatan pada ruang tunggu gedung-gedung pemerintahan yang ada di Blitar.

B. Ulasan Elemen Hias Wayang Beber

Dalam setiap karya sketsel tugas akhir ini menggunakan elemen hias wayang beber yang dituangkan ke dalam lukis kaca. Jumlah lukis kaca sebanyak lima buah sesuai dengan jumlah daun sketsel. Setiap lukis kaca memvisualkan satu adegan wayang beber, kecuali daun kedua pada karya sketsel lipat tiga daun memvisualkan dua adegan wayang beber. Adegan wayang beber dalam karya ini merupakan penggambaran kisah Legenda Ariyo Blitar yang diwujudkan ke dalam enam adegan wayang beber. Kisah Legenda Ariyo Blitar mempunyai lima tokoh utama dalam ceritanya. Berikut adalah ulasan elemen hias wayang beber:

1. Ulasan Tokoh

Gambar 93
Tokoh Raden Nilasuwarna
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Legenda Ariyo Blitar merupakan sebuah cerita rakyat dari daerah Blitar, Provinsi Jawa Timur. Cerita ini disampaikan turun-temurun secara lisan oleh masyarakat Blitar, baru mulai tahun 1941 ada seseorang yang membukukan cerita ini. Seiring berjalannnya waktu cerita dikembangkan lagi ke dalam sebuah karya cerita bergambar atau komik. Legenda Ariyo Blitar ini mempunyai 5 orang tokoh utama yaitu, Raden Nilasuwarna, dewi Rayung Wulan, Jaka Kandung, *pagede* Sengguruh, dan *gamel*.

Raden Nilasuwarna atau Raden Sudomo adalah seorang bupati Blitar yang bergelar *adipati* Ariyo Blitar I. Raden Nilasuwarna ini merupakan seseorang yang berbudi luhur, mencintai keluarga dan rakyatnya dan pemimpin yang bijaksana. Di bawah pimpinan Raden Nilasuwarna kehidupan rakyat Blitar damai, nyaman, dan tenteram. Dikisahkan Raden Nilasuwarna ini mempunyai seorang istri atau permaisuri yang sangat cantik jelita bernama dewi Rayung Wulan. Karena kecantikannya banyak para lelaki yang ingin menjadikannya permaisuri. dewi Rayung Wulan dalam kisah legenda ini tengah mengandung putra pertamanya.

Gambar 94
Tokoh Dewi Rayung Wulan
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Gambar 95
Tokoh *Pagede* Sengguruh (a) sebelum menjadi Ariyo Blitar II
(b) saat menjadi Ariyo Blitar II
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Salah satu orang yang menginginkan dewi Rayung Wulan itu adalah *pagede* Sengguruh. *pagede* Sengguruh merupakan seorang petinggi desa atau sekarang biasa disebut lurah atau kepala desa. *Pagede* adalah orang yang berwatak buruk, serakah, dan menggunakan segala cara untuk mencapai keinginannya. Dikisahkan *pagede* mempunyai niat buruk untuk mendapatkan dewi Rayung Wulan dan tahta kadipaten Blitar dengan cara membunuh Raden Nilasuwarna.

Gambar 96
Tokoh Jaka Kandung (a) setelah diangkat anak oleh
pagede Sengguruh (b) sebelum diangkat anak oleh
pagede sengguruh
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Niat buruk *pagede* telah terlaksana, sang adipati tewas sampai saatnya tiba lahirlah putra sang Raden Nilasuwarna yang diberi nama Jaka Kandung. Jaka Kandung merupakan anak yang cerdas, berbudi luhur, dan berbakti kepada orang tuanya. Jaka Kandung hidup bersama ibunya dan *gamel* di kaki gunung Pegat. *Gamel* adalah seorang abdi kepercayaan keluarga adipati Ariyo Blitar I. *Gamel* mempunyai budi pekerti yang luhur dan setia terhadap keluarga atasannya. Sejak kecil Jaka Kandung berlatih kesaktian dan pekerti dengan sang *gamel*.

Gambar 97
Tokoh *Gamel*
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

2. Ulasan Karya Lukis Kaca

a. Lukis Kaca Adegan 1

Gambar 98
Karya Lukis Kaca Adegan 1 "Ngidam"
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Karya Lukis Kaca adegan 1 ini mempunyai judul "Ngidam". Dalam karya tersebut digambarkan di sebelah kanan ada Raden Nilasuwarna memakai pakaian berwarna biru dan dewi Rayung Wulan memakai pakaian berwarna hijau. Raden Nilasuwarna berada pada posisi berdiri, sedangkan dewi Rayung Wulan pada posisi duduk dengan kondisi perut buncit karena hamil. Pada sisi sebelah kiri ada *gamel* yang memakai penutup

kepala dan dibelakangnya terdapat beberapa prajurit. Latar tempat adegan ini adalah gambaran pendopo *kadipaten* Blitar.

Dikisahkan dalam legenda bahwa Raden Nilasuwarna memiliki seorang istri yang cantik bernama dewi Rayung Wulan. Sang dewi sedang hamil dan mengidamkan makan ikan bader merah bersisik emas *(bader bang sisik kencana*). Semua prajurit dan rakyat *kadipaten* telah dikerahkan untuk mencari dimana keberadaan ikan bader tersebut, namun tetap tidak ada yang mengetahui keberadaan ikan bader itu. Sang *gamel* dan prajurit melapor kepada *adipati* bahwa sudah mencari ke seluruh *kadipaten* namun tetap tidak ditemukan.

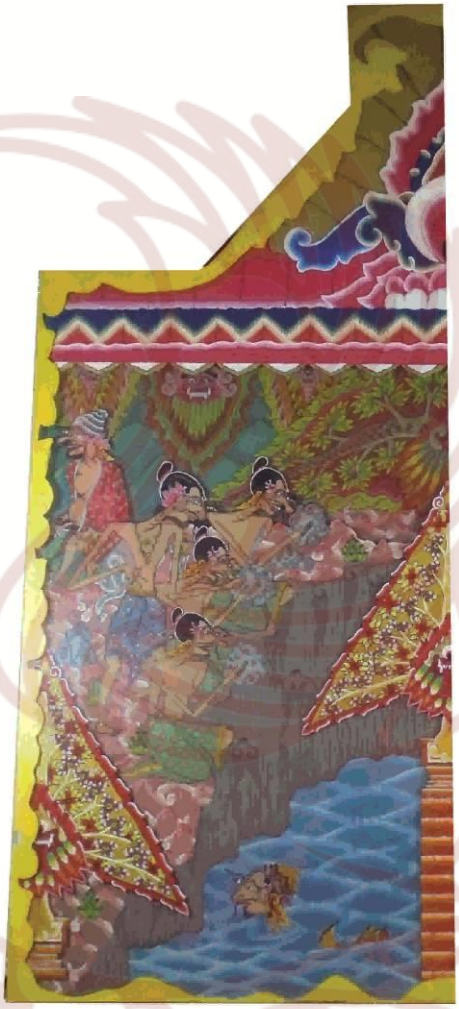
b. Lukis Kaca Adegan 2

Gambar 99
Karya Lukis Kaca Adegan 2 “Niat Buruk”
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Karya Lukis Kaca adegan 2 ini mempunyai judul “Niat Buruk”. Dalam karya tersebut digambarkan di sebelah kanan ada Raden Nilasuwarna memakai pakaian berwarna biru dan dewi Rayung Wulan memakai pakaian berwarna hijau. Raden Nilasuwarna berada pada posisi berdiri, sedangkan dewi Rayung Wulan pada posisi duduk dengan kondisi perut buncit karena hamil. Pada sisi sebelah kiri ada *pagede* Sengguruh memakai pakaian berwarna abu-abu dan dibelakangnya ada *gamel* yang memakai penutup kepala beserta beberapa prajurit. Latar tempat adegan ini adalah gambaran pendopo *kadipaten* Blitar.

Dikisahkan dalam legenda setelah mendengar tidak diketemukannnya ikan bader tersebut, keadaan ini dimanfaatkan oleh seorang *pagede* bernama Sengguruh yang telah lama menginginkan tahta *adipati* dan menaruh hati kepada sang dewi. Sebelum mendatangi *kadipatenpagede* Sengguruh telah mempersiapkan semua rencana agar bisa tercapai niat buruknya tersebut. Kemudian *pagede* Sengguruh datang ke *kadipaten* dan menunjukkan bahwa ikan bader tersebut berada di sebuah *kedhung* bernama *kedhung* Gayaran.

c. Lukis Kaca Adegan 3



Gambar 100
Karya Lukis Kaca Adegan 3
"Penghianatan"

Karya Lukis Kaca adegan 3 ini mempunyai judul "Penghianatan". Dalam karya tersebut digambarkan di permukaan air terdapat kepala Raden Nilasuwarna yang akan tenggelam dan ikan bader merah bersisik emas yang belum tertangkap. Pada bagian atas tebing terdapat *pagede* Sengguruh yang memegang

kerisnya beserta para prajuritnya yang memegang batu. Tepat di belakang *pagede* dan prajuritnya ada sang *gamel* yang berusaha melarikan diri dengan menaiki kuda. Latar tempat adegan ini adalah gambaran *kedhung* Gayaran.

Dikisahkan dalam legenda suatu hari yang disepakati berangkatlah *adipati* Ariyo Blitar diiringkan *gamel*, *pagede* Sengguruh dan pasukan yang telah dipersiapkan oleh sang *pagede* untuk membantu pengkhianatannya. Sesampainya di atas *kedhung* tanpa sepengetahuan sang adipati, *pagede* Sengguruh membuang sumping telinganya ke dalam *kedhung* dan berkat kesaktiannya berubah menjadi ikan bader merah bersisik emas yang nampak berenang-renang di permukaan *kedhung*. Segera *adipati* Nilasuwarna terjun ke dalam *kedhung* untuk menangkap ikan bader merah bersisik emas tersebut. Perintah sang *pagede* pun segera dilakukan oleh pasukan pengikutnya untuk mengubur *kedhung* dengan batu-batuan yang telah dipersiapkan di bibir *kedhung*, sehingga sang *adipati* tewas tenggelam di dalam kedhung. Di sela ajalnya dihadapan sang *pagede*, sang *adipati* bersumpah bahwa akan ada yang membalas semua perbuatan *pagede*. Melihat apa yang telah dilakukan oleh *pagede*, sang *gamel* segera melarikan diri kembali ke *kadipaten* untuk memberitahukan semua peristiwa yang terjadi kepada yang dewi.

d. Lukis Kaca Adegan 4

Gambar 101
Karya Lukis Kaca Adegan 4 “Doa Restu”
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Karya Lukis Kaca adegan 4 ini mempunyai judul “Doa Restu”. Dalam karya tersebut digambarkan di bagian bawah kiri ada *gamel* yang melihat ke arah bagian atas kanan. Pada bagian kanan atas ada Jaka Kandung yang sedang meminta restu pada sang ibu dewi Rayung Wulan. Dewi Rayung Wulan berada pada posisi berdiri dengan meletakkkan telapak tangannya di atas kepala

Jaka Kandung yang berada pada posisi duduk di depan dewi Rayung Wulan. Latar tempat adegan ini adalah gambaran kaki gunung Pegat.

Dikisahkan dalam legenda sang *gamel* yang melarikan diri bergegas kembali ke *kadipaten*. Sesampainya di *kadipaten* sang *gamel* langsung menemui sang dewi dan menceritakan semua kejadian yang telah menimpa adipati. Tidak menghendaki untuk diperistri oleh *pagede* Sengguruh dan telah mengetahui kejadian sebenarnya dari sang *gamel*, dewi Rayung Wulan yang sedang hamil pergi dari istana bersama sang *gamel* bersembunyi di dusun terpencil di kaki gunung Pegat.Selang beberapa bulan hidup di kaki gunung, lahirlah putra adipati Nilasuwarna yang diberi nama Joko Kandung dan dibesarkan serta dididik berbagai kesaktian dan bela diri oleh sang *gamel*.

Setelah dewasa Jaka Kandung menanyakan tentang keberadaan ayahnya kepada sang ibunda dan *gamel*. Sang ibunda menceritakan semuanya bahwa ayahnya adalah Ariyo Blitar atau bupati Blitar yang bernama Nilasuwarna. Dewi juga menceritakan bahwa Nilasuwarna telah tewas dibunuh oleh *pagede* sengguruh dan anak buahnya di dalam kedhung Gayaran saat mencari ikan bader bersisik emas. Mendengar penjelasan sang ibunda Jaka Kandung bersaama sang *gamel* pergi ke *kedhung* Gayaran untuk bertapa dan mengharap jawaban dari arwah sang ayah.

e. Lukis Kaca Adegan 5

Gambar 102
Karya Lukis Kaca Adegan 5 “Pertarungan”
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Karya Lukis Kaca adegan 4 ini mempunyai judul “Pertarungan”. Dalam karya tersebut digambarkan dibagian kiri bawah ada *pagede* Sengguruh yang memegang keris dan berusaha menangkis serangan. Pada bagian kanan atas ada Jaka Kandung yang memegang keris dan berusaha menusukannya ke arah *pagede* Sengguruh. Pada adegan ini *pagede* Sengguruh telah menjadi *adipati* Ariyo Blitar II ditandai dengan dipakainya mahkota di kepalanya. Latar tempat adegan ini adalah gambaran halaman pendopo *kadipaten* Blitar.

Dikisahkan dalam legenda pada suatu malam ditengah pertapaannya Jaka Kandung didatangi oleh arwah ayahnya, di situ

Jaka Kandung mendapatkan petunjuk dari arwah ayahnya bahwa semua yang diceritakan oleh ibunya itu benar adanya. Selain itu Jaka Kandung juga diberi nasihat agar mau menimba ilmu dan mengabdi kepada Sengguruh di *kadipaten* Blitar sebelum dia balas dendam atas kematian ayahnya. Setelah mendapat banyak jawaban dari sang ayah Jaka Kandung meminta doa restu sang ibunda agar bisa pergi balas dendam atas kematian ayahnya. Berbekal restu dari sang ibunda Jaka Kandung berangkat ke *kadipaten*. Tiba di *kadipaten*, Jaka Kandung diterima dengan baik oleh Sengguruh untuk menjadi abdi di dalam *kadipaten*. Seperti yang dinasihatkan ayahnya Jaka Kandung menimba banyak ilmu dan mengabdi di *kadipaten* hingga dapat menarik hati Sengguruh dan diangkat menjadi anak.

Jaka Kandung mengabdi hingga dewasa dan sudah layak menjadi pimpinan, sehingga dia meminta sebuah pusaka berupa keris kepada Sengguruh. Sengguruh merasa bahwa Jaka Kandung memang sudah layak, oleh karena itu Sengguruh menunjukan semua koleksi keris pusaka yang dimilikinya dan menyuruh Jaka Kandung untuk memilih keris pusaka yang diinginkannya. Setelah mendapat keris Jaka Kandung mengungkapkan semua kebenaran kepada Sengguruh bahwa dia adalah putra dari Nilasuwarna yang telah dia bunuh di *kedhung* Gayaran dahulu. Mendengar apa yang dikatakan Jaka Kandung, Sengguruh marah besar dan menantang

tanding Jaka Kandung. Mereka berdua bertanding mengadu kesaktian hingga Sengguruh tidak mampu menandingi kesaktian Jaka Kandung dan akhirnya tewas tertusuk keris pusaka.

f. Lukis Kaca Adegan 6

Gambar 103
Karya Lukis Kaca Adegan 6 "Kedamaian"
(Foto: Riska, 7 Desember 2017)

Karya Lukis Kaca adegan 4 ini mempunyai judul "Pertarungan". Dalam karya tersebut digambarkan bagian kanan ada Jaka Kandung, dewi Rayung Wulan, dan *gamel*, sedangkan pada bagian kiri ada rakyat *kadipaten* Blitar. Pandangan mata Jaka Kandung, dewi Rayung Wulan, dan *gamel* tertuju ke rakyat, begitu juga sebaliknya pandangan rakyat tertuju kepada mereka. Latar

tempat adegan ini adalah gambaran halaman pendopo *kadipaten* Blitar.

Dikisahkan dalam legenda Sengguruh telah tewas, karena perkelahian denga Jaka Kandung. Jaka Kandung karena telah diangkat anak oleh Sengguruh sehingga semua peninggalan Sengguruh jatuh ke tangan Jaka Kandung. Jaka Kandung langsung bergegas untuk menjemput ibunya dan dibawa kembali ke *kadipaten*. Di hadapan rakyat *kadipaten* Jaka Kandung menyampaikan bahwa Sengguruh telah tewas, mendengar hal tersebut seluruh rakyat bersorak bahagia menyambut kembali dewi Rayung Wulan dan putranya yaitu Jaka Kandung. *Kadipaten* kembali aman dan tenteram di bawah pemerintahan Ariyo Blitar III hingga wafatnya yang konon dimakamkan di tempat yang hingga sekarang terkenal dengan nama Makam Ariyo Blitar dan telah dilestarikan sebagai bangunan yang dianggap memiliki keterkaitan sejarah dengan berdirinya Blitar.

g. Kesimpulan Ulasan Lukis Kaca

Lukis kaca dalam tugas akhir ini menggambarkan reka adegan cerita legenda Ariyo Blitar. Legenda diwujudkan dengan menggunakan karakter wayang beber yang kemudian dituangkan pada media kaca. Legenda dituangkan pada media kaca menggunakan teknik lukis sungging wayang beber. Legenda ini mempunyai alur cerita yang menarik dan isi yang padat, sehingga

dapat dituangkan ke dalam adegan wayang beber. Alur cerita dari legenda ini mengandung banyak nilai kehidupan sehari-hari kehidupan masyarakat. Cerita ini menampilkan suasana kehidupan sehari-hari masyarakat Blitar pada zaman Majapahit, yang memiliki keanekaragaman sifat masyarakat. Legenda dikisahkan tentang kehidupan seorang pemimpin yang bergelar *Adipati* Aryo Blitar. Kisah legenda ini diwarnai dengan permasalahan yang muncul karena perebutan kekuasaan atau tahta seorang pemimpin *kadipaten*. Kisahnya ditampilkan dengan adanya sifat alami seorang laki-laki yaitu memburu harta, tahta, dan wanita. Sifat inilah yang menjadi sumber permasalahan atau konflik dalam cerita ini. Konflik tersebut menimbulkan beberapa pemecahan masalah yang menyampaikan beberapa pesan seperti, bahwa kejahatan akan selalu kalah melawan kebaikan. Karya lukis kaca ini ditampilkan atau disajikan menjadi elemen penghias sebuah karya sketsel. Karya lukis kaca menjadi elemen hias yang dibingkai oleh sketsel kayu yang bermotif ukir.

C. Kesimpulan Ulasan Karya Sketsel Secara Keseluruhan

Berdasarkan pendekatan estetika. A.A.M. Djelantik yang menyatakan bahwa, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar yakni: Wujud atau rupa (Ing: *appearance*); Bobot atau isi (Ing: *content*,

sunstance); dan Penampilan, penyajian (Ing: *presentation*).[51] Maka kesimpulan ulasan sketsel secara keseluruahan adalah sebagai berikut :

1. Dari aspek wujud kami mencoba menampilkan bentuk sebuah sketsel yang mengambil dari sebuah kayon atau gunungan pada wayang kulit dan wayang beber. Unsur-unsur motif atau ornamen yang terkait dengan tema legenda Ariyo Blitar dan beberapa hal seperti, zaman Majapahit, wayang beber, motif ukir kayu, dan candi Penataran di Blitar disusun hingga berwujud sketsel yang menggunakan bentuk sebuah kayon atau gunungan. Selain itu wujud juga di kombinasi dengan adanya lukis kaca pada bagian tengan sketsel yang merupakan gambaran legenda Ariyo Blitar menggunakan karakter wayang beber.
2. Dari aspek bobot karya ini menggambarkan sebuah suasana pemerintahan *kadipaten* Blitar pada zaman Majapahit. Suasana dibuat mengunakan unsure-unsur yang terkait dengan tema dan juga zaman Majapahit. Dengan menggunakan suasana tersebut karya ini mencoba menyampaikan sebuah gagasan atau ide tentang pemerintahan kadipaten Blitar pada zaman tersebut. Ide yang merupakan legenda Ariyo Blitar merupakan sebuah cerita tentang kehidupan dan perkembangan seorang pemimpin yang bergelar Adipati Ariyo Blitar dalam memimpin *kadipaten* Blitar. Ide yang merupakan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat tersebut mempunyai beberapa ibarat atau anjuran dan pesan seperti, bahwa kejahatan akan selalu

[51]A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999) 17.

kalah melawan kebenaran, sifat seorang lelaki yang selalu mengedepankan harta, tahta dan wanita, dan bahwa pedoman kepada kebenaran akan selalu berbuah kedamaian dengan sebuah proses yang diperlukan kesabaran.

3. Dari aspek penampilan karya ini ditampilkan dengan mempertimbangkan fungsi sketsel sebagai penyekat ruang sekaligus unsur penghias ruang. Karya ditampilkan dengan menggunakan bentuk yang mengacu pada kesan tradisional sesuai tema. Karya diwujudkan dengan media kayu dan kaca yang dikombinasikan untuk mendapat sebuah karya yang sesuai dengan fungsinya. Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan ketrampilan ukir kayu dan jug sunggging wayang beber. Sesuai fungsi dan bentuk tersebut karya ini mencoba ditampilkan ke dalam sebuah konsep ruang lobi sebuah gedung pemerintahan.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia adalah negara yang kaya akan warisan budayanya seperti legenda terjadinya suatu daerah, begitu juga daerah kecil di Jawa Timur yakni Blitar yang juga memiliki legenda sendiri. Legenda Ariyo Blitar merupakan sebuah cerita rakyat yang digolongkan ke dalam jenis legenda. Legenda Ariyo Blitar adalah warisan budaya nusantara berupa cerita rakyat yang dapat dikaitkan dengan terjadinya daerah Blitar. Legenda ini mengangkat cerita kehidupan rakyat Blitar di zaman kerajaan Majapahit. Cerita berisi kisah pemerintahan Adipati Ariyo Blitar yang memuat beberapa unsur-unsur atau nilai-nilai kehidupan dalam sebuah pemerintahan.

Legenda ini belum banyak divisualkan ke dalam sebuah karya seni, hanya ada beberapa gambar komik dan artikel majalah yang memvisualkan legenda ini. Pada kesempatan ini legenda divisualkan ke dalam sebuah karya lukis kaca menggunakan karakter wayang beber yang dibingkai menjadi sebuah karya sketsel. Legenda dijadikan enam adegan wayang beber yang dituangkan ke dalam lima panel karya lukis kaca. Karya lukis kaca dibingkai ke dalam tiga buah karya sketsel yaitu dua karya sketsel tunggal dan satu karya seketsel lipat tiga panel.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah kayu Mahoni untuk bahan bingkai sketsel dan kaca bening untuk pembuatan lukis kaca. Kayu Mahoni dipilih karena harganya lebih murah dan mempunyai kualitas

yang cukup baik untuk pembuatan sebuah karya berupa furniture ataupun mebel. Pada karya lukis kaca, kaca bening dipilih karena gambar yang dihasilkan akan lebih jelas dan dengan pertimbangan karya dibuat dengan tiga lapisan kaca. Pembuatan sketsel menggunakan teknik pertukangan biasa dan teknik pahat ukir kayu untuk pengerjaan motifnya. Sedangkan untuk pembuatan lukis kaca menggunakan teknik *sungging* wayang beber di atas media kaca menggunakan cat berbasis minyak dan kaca berlapis tiga.

Beberapa teknik diatas digunakan untuk menjadikan karya ini lebih maksimal dan mempunyai sisi pembeda dengan karya sejenisnya. Selain beberapa hal di atas *finishing* juga mempengaruhi hasil akhir dari suatu karya seni. Karya ini menggunakan *finishing* politur dengan satu warna *walnut*. Pada bagian belakang sketsel disempurnakan dengan menutup bagian belakang kaca menggunakan triplek, agar cahaya tidak masuk dari bagian belakang. Triplek bagian belakang diberikan sentuhan teknik *pyrography* berupa sinopsis cerita legenda Ariyo Blitar.

Karya tugas akhir ini merupakan sebuah produk yang menekankan pada bentuk baru yang berbeda dengan karya sejenisnya dan tidak hanya mementingkan nilai fungsi saja, namun juga nilai estetisnya. Tema yang sebelumnya merupakan hanya sebuah cerita dikemas menjadi sebuah karya visual dengan bingkai sebuah produk fungsional. Karya menggunakan bentuk yang dikembangkan dari berbagai hal yang terkait dengan tema. Tema mempunyai pesan yang berisi tentang bagaimana kehidupan bermasyarakat di

dunia ini. Faktor kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Proses pembuatan karya tugas akhir ini tidak lepas dari faktor pendukung dan faktor 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 dengan rencana. Selain faktor pendukung juga terdapat sedikit faktor penghambat dalam pembuatan karya ini. Pengerjaan lukis kaca yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak menjdi sedikit penghambat dalam proses pengerjaan karya.

Karya tugas akhir ini menghasilkan sebuah karya sketsel dengan menggunakan desain baru yang kreatif, inovatif, estetis, unik, dan merupakan produk fungsional. Selain itu karya ini memiliki ciri tersendiri dilihat dari bentuk, pengaplikasian bahan, teknik pengerjaan yang digunakan, dan *finishing* yang diberikan untu mengsilkan karya yang berbeda dengan karya sejenisnya.Karya tugas akhir ini diharapkan mampu memberikan warna baru dalam penciptaan sebuah karya kriya seni. Selain itu juga dapat memberikan dampak pada perkembangan dibidang industri mebel atau furniture.

B. Saran

Kriya Seni merupakan bagian dari salah satu program studi dalam jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Program studi ini mempunyai tujuan untuk menciptakan para kriyawan yang mampu

berkarya secara kreatif dan inovatif. Perkembangan kriya pada saat ini sudah semakin luas, sehingga diperlukan banyak hal agar kriyawan dalam institut ini agar bisa mengikuti jalannnya perkembangan. Beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam institut ini adalah sarana dan prasana dalam proses kegiatan pembelajaran yang harus lebih ditingkatkan.

Berkaitan dengan karya tugas akhir yang penulis ciptakan ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan antara lain:

1. Proses pembelajaran tentang dasar-dasar dalam sebuah perkuliahan harus tetap disampaikan agar mahasiswa tidak kebingungan saat berproses menciptakan sebuah karya seni.
2. Hargailah setiap proses yang dikerjakan, karena dalam setiap proses tersebut akan menambah pengalaman dan kemampuan kita.
3. Rencanakanlah dengan matang langkah-langkah yang akan dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan.
4. Bersikaplah optimis bahwa kita dapat menyelesaikan sebuah permasalahan sesuai dengan rencana kita.

DAFTAR PUSTAKA

A.A.M. Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Agus Setiawan. 2007. *Warana Kaputren dan Kaputran Peninggalan RA. Kartini di Museum Kamar Pengabdian RA. Kartini*. Surakarta: ISI Surakarta.

Aji Wiyoko. 2007. *Bahan Ajar Mata Kuliah Kriya Logam I Pengetahuan Cipta Karya Relief Logam*. Surakarta: JurusanKriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta.

Aryo Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Efthar Ofset Semarang.

BAPPEDA Kota Blitar. 2008. *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar*, Blitar: BAPPEDA Kota Blitar.

Den B.I Mardiono Gudel. 2014. *Napak Tilas Jejak-Jejak Kaki Wong Blitar dari Masa Ke Masa Edisi II*. Blitar: Blitar Heritage Socity (BHS) dan BAPPEDA Kota Blitar.

Dharsono Soni Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: REKAYASA SAINS.

Dharsono Soni Kartika. 2016. *Cipta Seni*. Surakarta.

Faris Wibisono. 2016. *Laporan Kekaryaan Pranata Mangsa Sebagai Ide Cipta Karya Sungging Wayang Beber*. Surakarta: ISI Surakarta.

Guntur. 2004. *Ornamen Sebuah Pengantar*. Surakarta: STSI Press.

Hasan Alwi. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

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

HB. Sutopo. 1994. *Seni Lukis Kaca di Surakarta*. Surakarta: UNS Surakarta.

J.F Damanauw. 1981. *Mengenal Sifat-sifat Kayu dan Penggunaanya*. Yogyakarta: Kanisius.

J.f Damanauw. 1982. *Mengenal Kayu*. Jakarta: PT Gramedia.

Purwadi. 2007. *Mengenal Tokoh Wayang Purwa Dan Keterangannya*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih.

Pradnya Paramita. 1981. *Ringkasan Sejarah Wayang*. Jakarta: Pradnya Paramita.

R. Kartawibawa. 1941. *Arja Blitar*. Surabaya: Badan Penerbitan G. Kolff dan Co.

Romi Hasim Mutholib. 2012. *Laporan Tugas Akhir Kawung Sebagai Sumber Ide Penciptaan Sketsel*. Surakarta: ISI Surakarta.

SL. Soeprijanto. *Djaka Kandung*. Bogor: PT. Warta Bogor.

Soedarsono. 2006. *Trilogi Seni. (penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni)*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Soegeng Toekio M. 2003.*Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia.* STSI PRESS, Surakarta.

Soegeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'i. 2007. *Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI PRESS.

Soepratno. B.A. 1989.*Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: EFFHAR.

SP.Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia.* Yogyakarta:Prasista.

Sp. Gustami. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Arindo.

Katalog:

Ardus Sawega. 2013. *Wayang Beber Antara Inspirasi dan Transformasi*, Surakarta: Bentara Budaya Balai Soedjatmoko.

Sumber Narasumber:

Agus Budi Darmawan (41 tahun), (Pegawai Dinas, Informatika dan Statistik Kota Blitar), wawancara pada 5 November 2016, pukul 09.00 WIB

Bambang Sumitro (73 tahun), (Pengasuh dan sesepuh kelompok ketoprak Patria Loka), wawancara pada 10 November 2016, pukul 11.00 WIB

Den B.I Mardiono Gudel (72 tahun), (Sejarahwan Istana Gebang, Blitar dan penulis), wawancara pada 5 November 2016, pukul 11.30 WIB.

Faris Wibisono (25 tahun) (Seniman Pencipta Wayang Beber Tani), wawancara pada 25 Juli 2017, pukul: 08.00 WIB.

Rahadi (49 tahun), (Pegawai Dinas Pariwisata Kota Blitar), wawancara pada 12 November 2016, pukul 10.00 WIB

Sumber Internet:

https://www.idjoel.com Diakses pukul: 09.08 WIB, 11 Desember 2017.

https://www.pengertianahli.com Diakses pukul: 08.55 WIB, 11 Desember 2017.

https://www.rumahsae.com Diakses pukul: 09.22 WIB, 11 Desember 2017.

GLOSARIUM

Adipati : Kepala wilayah yang menjabat pada sebuah *Kadipaten*.

Background : Bagian belakang objek.

Bader Bang Sisik Kencana: Bahasa jawa ikan bader merah bersisik emas.

Bebarang : Berwujud barang.

Boraks : Campuran garam mineral konsentrasi tinggi.

Circle saw : Gergaji berbentuk lingkaran untuk memotong kayu.

Clear : Cat semprot transparan.

Finishing : Tahapan terakhir dalam pembuatan karya.

Fluks : Aliran properti fisik dalam ruang.

Folklor : Kebiasaan yang menjadi kebiasaan dalam suatu budaya.

Gamel : Seorang abdi kepercayaan dalam *Kadipaten*.

Gunungan : Salah satu wayang dalam wayang kulit purwa.

Gold : Warna emas.

Handle : Pegangan pintu atu sketsel.

Hardener : Pengeras, bagian lem *epoxy* sebagai pengeras.

Idea : Idea tau gagasan.

Jiksaw : Gergaji yang berfungsi untuk memtong kayu berupa lengkungan.

Kadipaten : Wilayah di lingkungan sebuah kerajaan.

Kayon : Dalam bahasa jawa berarti *gunungan* pada wayang kulit purwa.

Kedhung : Sebuah kolam yang mempunyai sumber air sendiri.

Knock down : Istilah konstruksi yang berarti bongkar pasang.

Lahar :Aliran material vulkanik yang biasanya berupa campuran batu, pasir dan kerikil akibat adanya aliran air yang terjadi di lereng gunung (gunung berapi).

Lem Epoxy : Lem kayu yang mempunyai dua komponen yaitu *resin* dan *hardener*.

Level : Tingkatan

Mahogany : Nama lain kayu Mahoni.

Meguna : Berguna

Membeber : Dalam wayang beber berarti membentangkan gulungan wayang beber pada saat pertunjukan.

Message : Pesan

Mood : Suasana

Pagede : Gelar kepala daerah pada wilayah sebuah *Kadipaten*.

Panguripan : Dalam bahasa jawa berarti kehidupan.

Pathet : Peralihan pada pagelaran wayang kulit.

Patria : salah satu julukan untuk daerah Blitar.

Pen Opf Permanent : Tinta permanen yang dapat digunakan pada permukaan licin.

Pertamax : Salah satu jenis bensin.

Pyrography : Teknik menggores suatu media menggunakan api.

Resin : komponen lem kayu *epoxy*.

Silikon Dioksida : Dikenal sebagai silika (dari silex Latin), adalah oksida silicon dengan rumus kimia SiO2

Sungging : Teknik lukis membuat tingkatan warna.

Soda : Zat natrium karbonat biasanya berupa cair.

Social Cultural : Satuan ukur tegangan lis

Stabilisator : Penyelaras yang membuat stabil.

Warana : Bahasa Jawa dari sketsel.

Waterbased : Berbasis air.

Wilwatikta : Nama lain kerajaan Majapahit.

Woodworking : Pekerjaan yang berhubungan dengan kayu.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Karya

Lampiran Gambar 1
Sketsel Tunggal bagian belakang
(foto: Riska , 23 November 2017)

Lampiran Gambar 2
Sketsel Tiga Daun bagian belakang
(foto: Riska , 23 November 2017)

Lampiran 2 Foto Proses

Lampiran Gambar 3
Proses Pembuatan Mal Kaca
(foto: Riska , 24 Mei 2016)

Lampiran Gambar 4
Sketsel Sebelum dirangkai
(foto: Riska , 24 Mei 2016)

Lampiran Gambar 5
Proses Pemotongan Triplek
(foto: Riska , 14 September 2017)

Lampiran Gambar 6
Proses Pembuatan Handle
(foto: Riska , 14 September 2017)

Lampiran 3 Foto Sumber Referensi

Lampiran Gambar 7
Makam Adipati Ariyo Blitar
(foto: Riska , 5 November 2016)

Lampiran Gambar 8
Nama Jalan Tokoh Legenda Ariyo Blitar
(foto: Riska , 5 November 2016)

Lampiran Gambar 9
Sketsel karya Romi Hasim
(foto: Riska , 10 Desember 2017)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Riska Kurniawan lahir di Blitar pada 18 Januari 1994 dari bapak Juari dan Ibu Nyami. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Alamat rumah penulis di Desa Wonorejo RT. 04 RW. 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Jenjang pendidikan dimulai dari TK Pertiwi Wonorejo, SD N Wonorejo 1, SMP N 1 Talun, SMA N 1 Garum. Penulis melanjutkan studi perguruan tinggi pada tahun 2012 dengan mengambil Program Studi S1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Surakarta.