

**MODEL SOUVENIR SEBAGAI PENINGKATAN
KWALITAS ESTETIS DAN VARIAN PRODUK PADA
SENTRA KERAJINAN GEMBRENG PASAR
KABANGAN LAWEYAN SURAKARTA
LAPORAN PENELITIAN TERAPAN**



Ketua Peneliti

Nama Drs. Henri Cholis, M.Sn
(NIDN:0016115701)

Anggota I

Nama : Satriana Didik Isnanta
(NIDN: 0021127207)

**Dibiayai DIPA ISI Surakarta
Nomor : P DIPA/042/01.2.400903/2017
Tanggal 7 Desember 2016**

**Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan
Nomor : 7107.D/IT6.1/LT/2017**

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Terapan :

MODEL SOUVENIR SEBAGAI PENINGKATAN KWALITAS ESTETIS DAN VARIAN PRODUK PADA SENTRA KERAJINAN GEMBRENG PASAR KABANGAN LAWEYAN SURAKARTA

a. Nama Lengkap : Drs. Henri Cholis, M.Sn
b. NIP : 195711161986031001
c. Jabatan Fungsional : Lektor/III D
d. Jabatan Struktural : Wakil Dekan III
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa Murni
f. Alamat Institusi : LPPMPP ISI SkaJI. Ki Hajar Dewantara no 19 Ketingan
Surakarta.
g. Telpon/Faks./E-mail :0815636370

Anggota I

a. Nama Lengkap : Satriana Didik Isnanta, M.Sn
b. NIP : 197212212005011002
c. Jurusan : Seni Rupa Murni
Lama Penelitian Terapan : 9 bulan
Pembiayaan : Rp. 16.500.000,-
(Enam belas juta limaratus ribu rupiah)

Surakarta, 23 Oktober 2017

Mengetahui
Dekan,

Ketua Peneliti Terapan

Ranang Agung Sugiharto, S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001

Drs Henri Cholis, M.Sn
NIP. 195711161986031001

Menyetujui
Ketua LPPMPP

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

ABSTRAK

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan mutu kualitas dan varian produk di sentra kerajinan *gembreg* pasar Kabangan Laweyan Surakarta yang dilanjutkan dengan varian produk bernilai estetis yang mampu merepresentasikan kota Surakarta sebagai peningkatan daya saing dalam pasar global. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah pengembangan daya saing produk kerajinan *gembreg* dengan souvenir berbahan baku lainnya, seperti batik, kayu, atau logam sehingga mampu menarik perhatian dan minat beli turis domestik maupun internasional yang secara tidak langsung mampu meningkatkan pendapatan pengrajinnya.

Metode penelitian ini didesain sebagai penelitian eksploratif pengembangan . Oleh karena itu, lebih cenderung eksperimentatif untuk mencari kemungkinan-kemungkinan kebaruan dalam teknik dan desain produk cinderamata yang bernilai estetis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi wawancara mendalam dan di sentra industri *gembreg* di Pasar Kabangan Laweyan Surakarta. Subjek penelitian ini adalah pengrajin *gembreg*, untuk mengetahui teknik yang biasa mereka gunakan dan capaian teknis yang dapat dieksplorasi untuk produk-produk baru yang akan direncanakan. Selain itu, penelitian ini juga akan mewawancarai beberapa seniman dan budayawan untuk mencari citra visual yang mampu merepresentasikan kota Surakarta sebagai kota budaya. Objek yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah hasil produk yang sudah dihasilkan dan teknik pembuatan produk kerajinan tersebut. Hal ini penting dilakukan untuk mencari berbagai kemungkinan pengembangan desain produk yang akan direncanakan. Data yang sudah ada tersebut kemudian divalidasi dengan teknik reduksi data kemudian dianalisis. Hasil analisis inilah yang akan menjadi dasar pengembangan desain produk souvenir di sentra kerajinan *gembreg* di pasar Kabangan Laweyan Surakarta

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa prototipe produk souvenir berbahan dasar *gembreg* dengan berbagai kemungkinan variannya, baik varian bentuk ,dan kreativitasnya diharapkan citra visualnya mampu merepresentasikan kota solo sebagai kota Budaya.

Kata kunci: souvenir, kerajinan *gembreg*, , Surakarta

KATA PENGANTAR

Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang.

Penelitian terapan dengan judul “Model Souvenir Sebagai Peningkatan Kualitas Estetis dan Varian Produk pada Sentra Kerajinan Gembreg Pasar Kabangan Laweyan Surakarta” merupakan penelitian terapan yang bertumpu pada pengolahan “ gembreg” dengan sudut pandang dan garap yang berbeda . Mengolah bahan gembreg menjadi barang yang punya nilai estetik dan memiliki peluang ekonomi bila dikembangkan.

Ide penelitian ini merupakan pengembangan pengembangan dari penelitian – penelitian yang dilakukan sebelumnya baik dari sisi bahan, teknik dan ornamentasinya. Dalam penelitian ini lebih kepada membuat barang souvenir yang ukurannya relatif kecil tujuannya agar mudah dikemas dan dibawa. Ide bentuknya bersumber dari berbagai kerajinan yang pernah ada misal : Gambar Umbul, mainan sekaten kapal otok – otok dan motor balap dari gembreg , dan ornamen wuwung rumah – rumah yang ada di desa Wonogiri dan Gunung Kidul.

Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan strategi perancangan : merubah bentuk , menggabungkan, dan ornamentasi. Disamping itu memberi makna pada bentuk rancangan dengan pepatah (filosofi) Jawa, dengan memberi tulisan – tulisan. Ornamen juga dirancang menggunakan ornamen motif tradisional Jawa atau tokoh – tokoh pewayangan Jawa.

Tujuan pembuatan sovenir dengan nafas lokal budaya tradional yang akrab di Surakarta adalah untuk melestarikan dan menciptakan karakter dan kekhasan sovenir Kota Surakarta .

Pasar Kabangan merupakan pasar alat –alat rumah tangga yang kebanyakan terbuat dari gembreg, sebagai subyek dalam penelitian ini. Hal ini membuka peluang bagi industri dan pengrajin alat – alat rumah tangga untuk mencoba membuat sovenir gembreg yang diharapkan mampu meningkatkan pendapatan para pengrajinnya dengan produk dalam bentuk sovenir.

Variasi ide bentuk , teknik dan ornamentasi souvenie gembreg masih bisa dikembangkan lebih jauh, penelitian ini adalah langkah untuk mencari alternatif – alternatif soufenir yang diharapkan menjadi bagian dari citra Surakarta sebagai kota budaya dan pariwisata.

Tak ada gading yang tak retak , mohon kritik dan saran untuk perbaikannya

Surakarta
01- Oktober -2017
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang	5
B.Tujuan Khusus	3
C.Urgensi Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A.Sejarah Singkat Indudtri Kerajinan Gembreg Pasar Kabangan	7
B. Teknik Pembutan dan Pengembangan	11
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu penelitian	13
B. Bentuk Penelitian	13
C. SurnberData	13
D. Teknik pengumpulan Data	13
E. Teknik Eksperimental	14
F. Analisis Data	14
BAB IV. ANALISIS HASIL	
A. Strategi Kreatif	15
B. Perancangan Souvenir	16
BAB V. ANALISIS HASIL	
A.Varian Souvenir	23
B.Tanggapan Masyarakat Tentang Souvenir	37

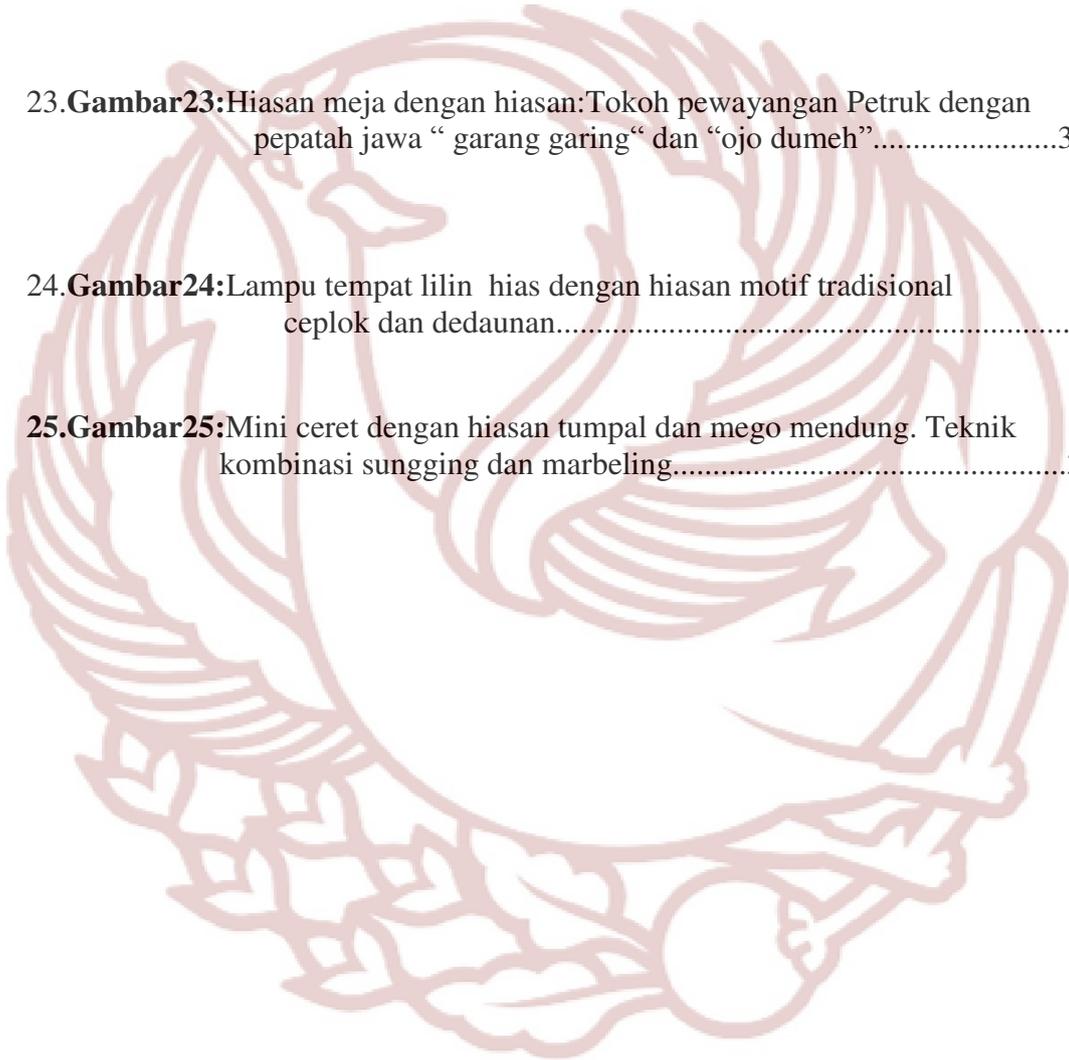
DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka
Daftar Narasumber
Artikel Internet
Lampiran

DAFTAR GAMBAR

1. **Gambar1:** Situasi pasar gembreg Kabangan yang namapak lenggang.....8
2. **Gambar2:** Produk Kerajinan *Gembreg* Pasar Kabangan.....9
3. **Gambar3:** Penjual gembreg sedang memrapikan dagangannya.....10
4. **Gambar4:** Desain karya 3 D yang dikembangkan dari produk kerajinan *gembreg*11
5. **Gambar5:** Mainan dari gembreg yang biasa dipasarkan di perayaan Sekaten Surakarta.....16
6. **Gambar6:** Wuwung dari gembreg dengan ornamentasi wayang.....17
7. **Gambar7:** kapal mainan dari gembreg biasa dipasarkan di Perayaan Sekaten.17
8. **Gambar8:** Alat –alat yang digunakan dalam pembuatan souvenir gembreg....18
9. **Gambar9:** Souvenir gembreg yang sudah dirakit dengan keling.....19
10. **Gambar10:** Proses memberi ornamentasi dengan memberi motif atau pola yang diberi warna pada souvenir gembreg.....20
11. **Gambar11:** Proses memberi ornamentasi dengan memberi motif atau pola yang diberi warna pada souvenir gembreg.....21
12. **Gambar12:** Semar dengan Tulisan bahasa daerah “jawa” “ Urip Iku Urup”.....22
13. **Gambar13:** Dandang dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, kawung, sulur-suluran,.....23
14. **Gambar14:** Kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung, tumpal, kawung, sulur-suluran,dan figur wayang beber.....24
15. **Gambar15:** Kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung, tumpal, dan figur wayang Semar (sisi samping kiri.....26
16. **Gambar16:** kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; tumpal, sulur-suluran. (sisi samping kan an).....27
17. **Gambar18:** Tempat krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, dan figur wayang Semar (sisi belakang)..... 28
18. **Gambar18:** Kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; tumpal, sulur-suluran. (sisi depan).....29
19. **Gambar19:** Hiasan meja dengan hiasan: Tokoh pewayangan Petruk naik sepeda dengan tulisan pepatah Jawa “alon –alon wathon.....30

20.	Gambar20: Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan Semar dengan tulisan pepatah jawa “ Urip iku urup “	31
21.	Gambar21: Hiasan meja dengan hiasan :Tokoh Arjuna dengan tulisan pepatah jawa “ Wani ngalah luhur wekasane.....	32
22.	Gambar22: Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan <i>Rambut Geni</i> pepatah jawa “ Kakean gludug kurang udan“	33
23.	Gambar23: Hiasan meja dengan hiasan:Tokoh pewayangan Petruk dengan pepatah jawa “ garang garing“ dan “ojo dumeh”.....	34
24.	Gambar24: Lampu tempat lilin hias dengan hiasan motif tradisional ceplok dan dedaunan.....	35
25.	Gambar25: Mini ceret dengan hiasan tumpal dan mego mendung. Teknik kombinasi sungging dan marbeling.....	36







Diskografi

Lampiran



BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan adanya semangat otonomi daerah, setiap daerah harus berkompetisi agar tetap bertahan dengan mengandalkan potensi yang dimilikinya. Untuk itu diperlukan identitas wilayah (*branding*) sebagai alat pemasaran, sekaligus menempatkan kawasan (*positioning*) di antarawilayah yang bersangkutan maupun kawasan lain. Ini pulalah yang Akhir Pemkot Surakarta melahirkan slogan "**Solo, *The Spirit of Java***", yang mencerminkan karakteristik dan potensi wilayah dengan tujuan membangun citra baru, sebagai kota yang selalu dikenang sebagai pusat perkembangan kebudayaan Jawa. Slogan itu melekat sebagai identitas wilayah Solo, dan akan menjadi *trade mark* bagi setiap promosi dan usaha mengangkat produk unggulan ke dunia internasional. Dengan adanya identitas itu, diharapkan akan terbangun citra Kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa, dan juga sebagai langkah untuk menarik wisatawan dan investor baik dari dalam maupun luar negeri demi tercapainya perkembangan daerah.

Sudah banyak yang dilakukan oleh Pemkot Surakarta dalam membangun citra kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa, yaitu beberapa penyelenggaraan event budaya baik tingkat local, nasional, dan internasional seperti *Solo International Performing Art*, *Solo International Ethnic Music*, *Solo Batik Carnival*, Festival Payung dan lainnya.

Pencitraan tersebut mampu meningkatkan kunjungan wisata domestik dan asing ke Surakarta. Data tahun 2015 dan 2016 kunjungan wisata sebagai berikut"

"Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Solo mengincar 4,5 juta wisatawan sepanjang 2016. Predikat Solo sebagai kota destinasi wisata kuliner diharapkan menjadi magnet bagi wisatawan untuk berkunjung ke Kota Bengawan. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Solo, Eny Tyasni Suzana, menuturkan target wisatawan tersebut lebih banyak ketimbang realisasi pada 2015. Tahun lalu, ada sekitar 4,2 juta wisatawan yang mengunjungi Solo. Jumlah tersebut melampaui target yang ditetapkan Pemerintah Kota (Pemkot) Solo sebanyak 4,1 juta wisatawan". Kami optimistis jumlah wisatawan semakin banyak. Apalagi semakin banyak pilihan yang disuguhkan di Solo, tidak hanya wisata belanja, event, budaya, bahkan kuliner," tuturnya saat ditemui wartawan di ruang kerjanya"

Teralitas banyaknya kunjungan wisatawan ke Surakarta tentu berpotensi besar untuk paasar industri kreatif di surakarta.

Sebagai sebuah daerah, Kota Surakarta memang tidak memiliki lahan pertanian dan sejak dulu mengandalkan sector jasa, pariwisata, dan perdagangan yang didukung oleh

industry kreatif. Kota Surakarta mempunyai potensi di tiga subsector industry kreatif, yakni kerajinan, fesyen, dan seni pertunjukan. Salah satu produk kerajinan yang potensial adalah mebel ukir, selain kerajinan rotan, ukir kaca, kulit, keris, dan batik.

Dari subsector fesyen ada batik. Batik tulis Surakarta diekspor ke mancanegara dan menjadi icon khas Indonesia. Bahkan, di Kota Surakarta ini sentra Industri batik dengan berbagai sklala terus bertumbuh seperti Kampoeng Batik Laweyan, Kauaman, Tegalsari, Tegalayu, tegalrejo, Sondakan, Batikan, dan Jongke.

Data Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Solo menyebutkan, Jumlah atau jenis komoditas yang diekspor, paling banyak Januari, Maret, dan Mei, masing delapan komoditas. Paling sedikit Agustus yang hanya empat komoditas. Dari komoditas yang diekspor, batik, mebel, serta tekstil dan produk tekstil (TPT) tetap menjadi unggulan dan tiap bulan selalu diekspor. Nilai dan volume ekspor komoditas tersebut juga cukup tinggi. Kepala Seksi (Kasi) Perdagangan Luar Negeri Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) Solo, Endang K Maharani, saat ditemui *Solopos.com* di ruang kerjanya mengatakan komoditas jenis tekstil dan produk tekstil meningkat selama sebulan terakhir. "Empat komoditas yang mengalami peningkatan adalah batik, tekstil, mebel rotan dan mebel kayu," ujarnya

Sayangnya, peluang pasar yang cukup besar tersebut tidak dirasakan semua pengrajin di Surakarta. Salah satu sentra industry kerajinan yang tidak tersentu oleh peningkatan kunjungan wisatawan dan penjualan produk adalah kerajinan *gembren*¹ di Pasar kabangan Surakarta.

Pada Kabangan merupakan salah satu pasar spesifik yang ada di Surakarta, terletak di sebelah utara Kampoeng Batik Laweyan. Pasar inipunya sebutan lain "Pasar *Gembren*", khusus menyediakan alat-alat rumah tangga atau barang-barang yang terbuat dari seng, aluminium, ban bekas, ember-ember bekas cat, tong-tong bekas bahan kimia, dll. Barang-barang tersebut antara lain berupa: tempat sampah (dari ban bekas)/ tong sampah (dari tong bekas), jirigen bekas, dandang, kompor, wajan, dll. Selain kios-kios jualan, di Pasar Kabangan juga dapat dijumpai kios-kios yang menerima pesanan pembuatan barang-barang yang terbuat dari seng/ aluminium.

Bentuk, fungsi, dan material produk inilah yang kemungkinan besarmenjadi faktor kenapa produk yang dihasilkan oleh pengrajin di pasarKabangan Surakarta ini hanya dikonsumsi oleh masyarakat Surakarta dan tidak dilirik oleh wisatawan. Oleh karena itu, penulisberfikir untukmengembangkan varian produk yang lebih estetik dan bernilai jual lebih tinggi, yaitu

¹*Gembren* dalam bahasa jawa adalah untuk semua logam yang berbentuk lembaran pipih karena ditempa/dipukul dengan palu secara berulang-ulang

produk kerajinan berbentuk souvenir bernilai estetis yang mampu merepresentasikan kota Surakarta sebagai kota budaya seperti halnya industri batik dan mebel ukir, sehingga mampu bersaing dengan produk kerajinan lainnya

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian yang bertajuk "*Model Pengembangan Desain Souvenir Bernilai Estetis Sebagai Peningkatan Mutu Kualitas Dan Varian Produk Di Sentra Kerajinan Gembreg Pasar Kabangan Laweyan Surakarta*" ini adalah pembuatan model desain produk souvenir bernilai estetis yang mampu merepresentasikan kota Surakarta. Varian produk bernilai estetis yang dihasilkan nanti diharapkan mampu bersaing dengan produk kerajinan souvenir dari bahan baku lainnya, seperti batik, kayu, atau logam sehingga mampu menarik perhatian dan minat beli turis domestik maupun asing yang secara tidak langsung mampu meningkatkan pendapatan pengrajinnya.

C. Urgensi Penelitian

Souvenir atau Cenderamata merupakan suatu yang menyebabkan tidak terlupakan. Oleh karena itu, kata "cenderamata" dapat disepadankan dengan "kenang-kenangan", karena fungsinya yang terus mengenangkan pada sesuatu.

Produk cenderamata biasanya banyak ditemukan di area pariwisata, karena dengan membawa cenderamata ke tempat asal dapat mengingatkan orang tersebut pada area wisata yang pernah dia kunjungi. Karena proses distribusi dan nilai fungsi cenderamata tersebut di atas, maka tak heran cenderamata biasanya berukuran kecil dan ringkas, seperti t-shirt, topi, baju, gantungan kunci, mug, tas dll.

Di sisi yang lain, cenderamata secara tidak langsung dapat dikatakan sebagai representasi individu (pemberi cenderamata) dan atau lokal genius budaya lokal/ wilayah tertentu. Pemahaman ini berdasarkan pada fungsi representasi tersebut. Oleh karena itu, sebuah cenderamata dinilai berharga tidak semata-mata dinilai dari nilai nominalnya, tetapi juga nilai representasinya.

Atau dengan kata lain, cenderamata mampu mencitrakan sesuatu bagi individu (pemberi cenderamata) dan atau lokal genius budaya lokal/ wilayah tertentu. Sebagai contoh ketika orang pergi ke Solo dan ingin membeli cenderamata untuk kenang-kenangan, mereka akan mencari batik atau keris untuk cenderamata bagi sahabat atau saudara di tempat asal. Tidak mungkin mereka akan mencari jeans Live's untuk cenderamata, karena batik atau keris lebih mampu merepresentasikan budaya yang berkembang di kota Solo.

Hal inilah yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu pembuatan n.odel pengembangan desain souvenir bernilai estetis dan mampu merepresentasikan kota Surakarta sebagai kota budaya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dari penelusuran pustaka yang dilakukan oleh penulis, ternyata belum ada yang melakukan penelitian pengembangan desain produk kerajinan berbahan *gembreg* sebelumnya. Hal ini mungkin sekafit terjadi karena bahan *gembreg* /seng punya citra murah dan sulit untuk diolah (bahan *gembreg* sangat sulit dibentuk dengan leluasa). Meskipun begitu, penulis telah mendapatkan Beberapa referensi yang berkaitan dengan temayang akan diangkat dalam penelitian, yaitu pengembangan produk. Beberapa artikel jurnal hasil penelitian tersebut diantaranya adalah:

"Pembinaan Pembuatan Cenderamata Dari Limbah Kerajinan Tatah Sungging Wayang Kulit" Oleh Salamun K, Dody Doejanto & Wahjudin Dwidjowinoto, dalam Jurnal Ilmiah PPT & Penerapan Dan Teknologi, No. 5 / Vol.3 / November 2005, DIKTI & Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta.

Dalam artikel ini membahas tentang program penelitian yang telah dilakukan dengan menjadikan pemuda Desa Wotansari, Kecamatan Balongpangang, Kabupaten Gresik, sebagai wirausaha baru dalam bidang kerajinan cenderamata, dengan memanfaatkan kulit limbah dari kerajinan wayang kulit. Hasil produksi kerajinan adalah berupa gantungan kunci dan produk unggulan wayang Wit mini yang digelar di keber/layar, ditancapkan pada tiruan *debogbatang* pisang, atau dikemas dalam kotak kayu dan diberi kaca atau pigura di bagian depannya. Melalui program kegiatan ini industri kealmitradiberikan pelatihan keterampilan mendesain cenderamata dan melaksanakan desainnya dengan memanfaatkan kulit limbah dari kerajinan wayang kulit, serta diberikan pengetahuan tentang kewirausahaan.

Taswadi, Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik *Cengcelengan* Cenderamata dari Bandung Barat), dalam <http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>

Secara garis besar, tulisan Taswadi ini memaparkan gagasannyadalam mencari solusi bagaimana cara meningkatkan mutu *cengcelengan* (terutama mutu estetik) yang ada di sepanjang jalan antara Padalarang dan Rajamandala agar diminati oleh masyarakat luas sebab benda tersebut merupakan aset ekonomi rakyat dan aset budaya yang perlu diperhatikan.

Berbagai Usaha Pembaharuan Cengcelengan agar Tetap Diminati Masyarakat
Pembaharuan dapat dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur yang terdapat dalam karya

seni, maka pembaharuan dapat dilakukan melalui unsur fisik dan non fisik (psikis).
Pembaharuan dalam unsur fisik adalah:

1. Variasi Bahan,
2. Variasi Bentuk,
3. Variasi Ukuran,
4. Variasi Tekstur,
5. Variasi Warna,
6. Variasi Hiasan / Ornamentik.

Artikel Taswadi ini, akan menjadi dasar atau acuan peneliti dalam pengembangan desain produk kerajinan *gembreg* dengan memperhatikan variasi Bentuk, variasi ukuran, variasi Warna, variasi Hiasan / Ornamentik. Seperti halnya celengan, pengembangan desain produk kerajinan souvenir dari *gembreg* nanti juga akan mempertimbangkan nilai keindahannya (estetik) agar menarik turis untuk membeli.

Menurut pendapat umum estetika berasal dari kata estetika sebagai suatu cabang filsafat yang berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan karya seni, Kata estetika berasal dari Bahasa Yunani "aesthetika" yang artinya semua hal yang dapat dicicip oleh indera kita (sense of perfection). Alexander Baumgarten (1714- 1762), seorang filsuf Jerman yang pertama memperkenalkan kata estetika yang meneruskan pendapat sebelumnya oleh Cottofried Leibniz (1646-1716), yang kemudian menerangkan bahwa estetika jangan hanya sebagai filsafat keindahan saja, karena dalam nyadapat berbicara aliran seni, gaya dan perkembangannya.

George T Diekie dalam bukunya "Aesthetica" menerangkan ada tiga derajat masalah dalam estetika. Pertama ialah pertanyaan kritis yang menggambarkan, menafsirkan, atau menilai karya-karya seni yang khas. Kedua ialah pertanyaan yang bersifat umum yang dilakukan oleh para ahli sastra, tari, dan musik, untuk memberikan ciri khas dalam tema, gaya, adegan, alur cerita, dan lain sebagainya. Ketiga adalah bahwa estetika berkaitan dengan masalah keindahan itu sendiri.

Peneliti mencoba menafsirkan arti estetika atau estetika yang khusus berkaitan dengan masalah-masalah karya seni. Karya seni merupakan wujud karya yang terdiri dari dua unsur pokok, yaitu unsur fisik dan non fisik. Unsur -unsur fisik dalam karya seni tergantung jenis karya seni itu sendiri. Karya seni rupa maka unsur fisiknya yang dapat diindera oleh indera penglihat, seperti bahan, bentuk, tekstur, warna, ukuran dan proporsi, serta unsur yang

tampak lainnya, sedangkan unsur non fisik adalah tema, tujuan, ide gagasan, dan lain sebagainya yang ada dibalik karya tersebut. Kerajinan *gembreg* sebagai salah satu jenis hasil karya seni kria tiga dimensi memiliki unsur fisik, yaitu bahan, bentuk, ukuran, tekstur, warna, proporsi, irama, dan gelap terang, hiasan dan memiliki unsur non fisik seperti ide, tema, isi, tujuan, fungsi, dan latar belakang penciptaan.

Untuk mengolah unsur non fisik, dalam penelitian ini, yaitu pengembangan kerajinan produk yang bernilai estetis dan mampu merepresentasikan kota Surakarta sebagai kota budaya. Representasi berasal dari kata "*represent*" yang bermakna *stand for* artinya "berarti" atau juga "*act as delegate for*" yang bertindak sebagai perlambang atas sesuatu (Kerbs, 2001, p.456). Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003, p.21).

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa (simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu (Juliastuti, 2000).

Konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya adalah: makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini, ia selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Ia adalah hasil dari praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu. (Juliastuti, 2000, p.1).

A. Sedikit Sejarah Industri Kerajinan *Gembreg* Pasar Kabangan

Sentra kerajinan *gembreg* Kabangan berada di area Pasar Kabangan di daerah Solo Barat tepatnya berada di utara Balai Kampung Laweyan. Pasar Kabangan adalah salah satu pasar tradisional yang ada di kota Surakarta, dan telah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sewaktu pemerintahan Paku Buwono IX pasar ini disebut Pasar Laweyan. Disebut demikian karena pasar ini berada di utara Kampung Laweyan yang lebih dikenal dengan Kampung Batik Laweyan saat ini. Letak persisnya berhadapan dengan Balai Kelurahan Laweyan sebelum kepindahan dari Kantor Kelurahan Laweyan lama di Jalan Sidoluhur.

Dahulu pasar Kabangan ini memiliki luas lahan 3.660 meter persegi dan menyediakan berbagai variasi barang kebutuhan seperti sembako, sayur mayur dan lebih dikenal dengan istilah *bumbon pasar*. Dengan datangnya pedagang pindahan dari Pasar Kadipolo yang mengkhususkan berdagang plastik dan seng di tahun 1989 maka perubahan perdagangan terjadi.



Gambar 1 :
Situasi pasar gembreg Kabangan yang namapak lenggang



Gambar 2:
Produk Kerajinan *Gembreg* Pasar Kabangan

Sejak itu pasar ini menjadi sepi dan aktivitas jual beli sembako dan pedagang pindahan ini pun mulai berusaha dengan membuat barang-barang kebutuhan berbahan dasar plastik dan seng. Mayoritas pedagang rata-rata berjualan barang keperluan rumah tangga selain sembako yaitu kompor minyak, dandang besar, kubah mesjid, wajan, jerigen dan pernak pernik kebutuhan rumah seperti tong sampan. Pasar Kabangan juga menyediakan barang-barang bahan bekas misal ember plastik, pot bunga dari ban bekas.

Selain kios jualan dipenuhi barang dari seng pedagang di sini juga menerima pesanan pembuatan barang-barang yang terbuat dari seng atau aluminium. Karena riuh rendahnya suara palu beradu bersautan-sautan di hampir setiap kios maka dentuman tong bekas yang dipukul bertalu-talu menjadikan pasar ini lebih dikenal dengan pasar *Gembreg*

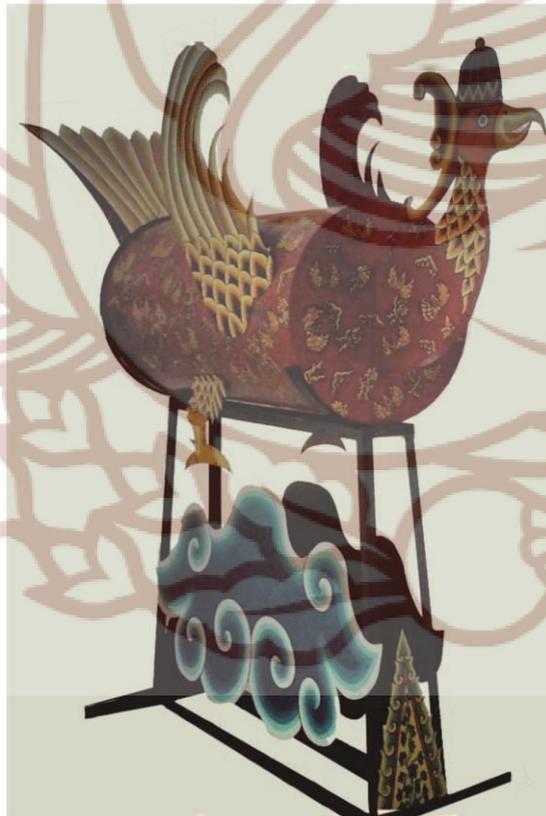


Gambar3:
Penjual gembeng sedang memrapikan dagangannya

B. Teknik Pembuatan dan Pengembangan

Sudah disinggung di atas, bahwa teknik yang dimiliki oleh pengrajin *gembreg* di Pasar Kabangan masih sangat terbatas, yaitu teknik tempa dan potong sambung/ konstruksi. Selain itu, kelemahan utama dari produk kerajinan di pasar Kabangan adalah finishing. Karena hanya mengejar nilai fungsinya, hampir keseluruhan produk yang ada di sana tidak dilakukan finishing atau dibiarkan mentah apa adanya.

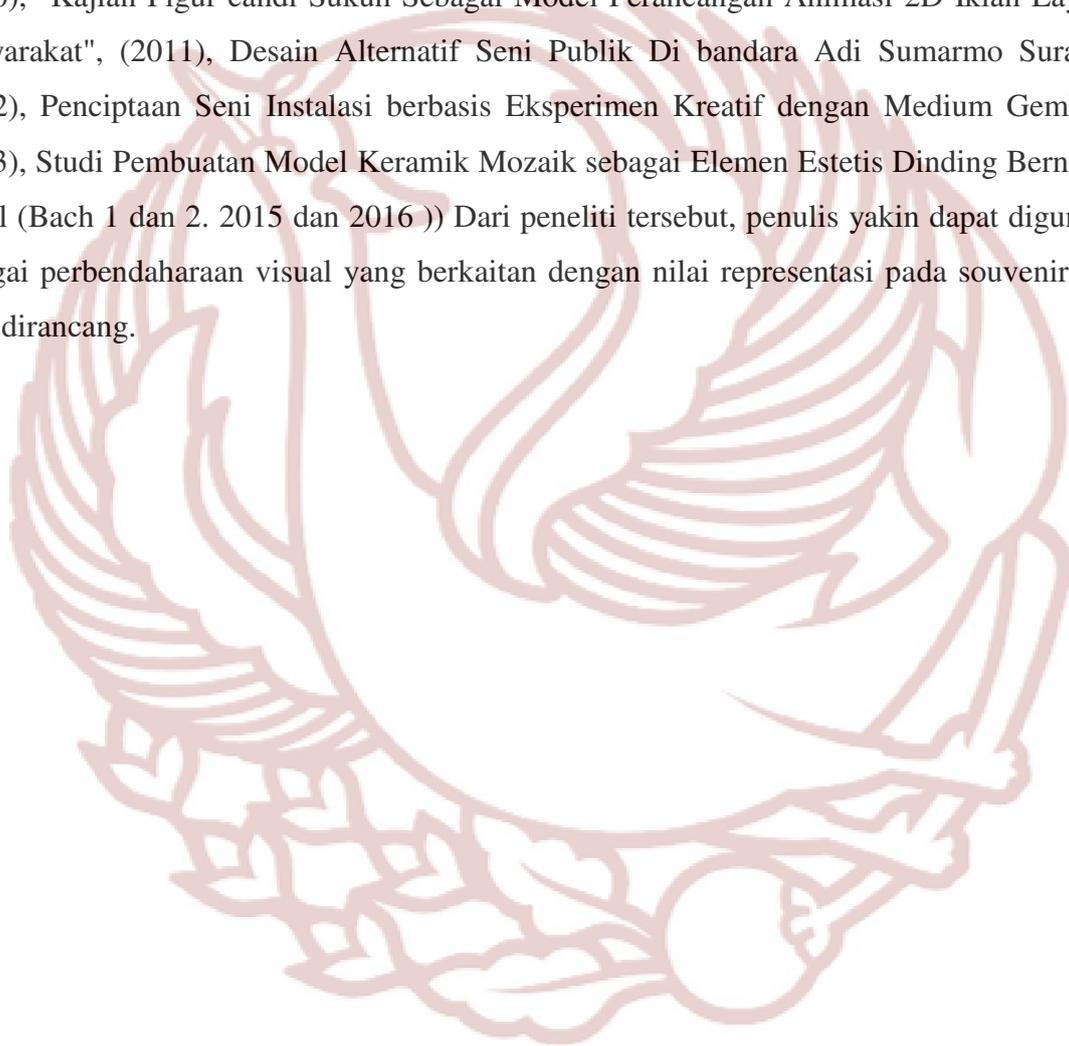
Teknik finishing dengan cara melapis logam ada dua cara, yaitu proses pencelupan panas atau lebih dikenal *galvanizing* dan proses pencelupan dingin atau dikenal dengan *electroplating*. Dalam penelitian ini, kemungkinan besar akan menggunakan satu cara yaitu *electroplating* karena lebih murah dan mudah. Untuk memperindah produk dan menambah nilai lokal, dalam penelitian ini juga akan menggunakan medium cat besi. Salah satu contoh produk yang akan dikembangkan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4:
Desain karya 3 D yang dikembangkan dari produk kerajinan *gembreg*

Penulis sadar bahwa dari roadmap yang sudah dilakukan oleh kedua peneliti (ketua dan anggota), tidak ada satupun yang pernah membuat penelitian tentang pembuatan souvenir dari gembreg, tetapi kalau dilihat lebih jeli ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh kedua peneliti yang dapat sebagai dasar pelaksanaan penelitian ini nanti.

Ketua peneliti banyak meneliti makna filosofi dan estetika visual kebudayaan nusantara seperti "Neka Rupa dan Lambang Area Bhima Masa Klasik Periode Jawa" (1999), "Potensi dan Perkembangan Seni Kria di Kodya Surakarta" (2003), "Gaya Seni Cirebon" (2010), "Kajian Figur candi Sukung Sebagai Model Perancangan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat", (2011), Desain Alternatif Seni Publik Di bandara Adi Sumarmo Surakarta (2012), Penciptaan Seni Instalasi berbasis Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreg (2013), Studi Pembuatan Model Keramik Mozaik sebagai Elemen Estetis Dinding Bernuansa Lokal (Bach 1 dan 2. 2015 dan 2016)) Dari peneliti tersebut, penulis yakin dapat digunakan sebagai perbendaharaan visual yang berkaitan dengan nilai representasi pada souvenir yang akan dirancang.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Metode Penelitian ini didesain sebagai penelitian pengembangan eksploratif. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi proses pembuatan kerajinan gembreg di sentra kerajinan *gembreg* Pasar Kabangan Laweyan Surakarta dari bulan Mei-November 2017.

B. Bentuk Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti maka penelitian yang bertajuk "Model Pengembangan Desain Souvenir Bernilai Estetis Sebagai Peningkatan Mutu Kualitas Dan Varian Produk Di Sentra Kerajinan *Gembreg* Pasar Kabangan Laweyan Surakarta", ini merupakan penelitian eksperimental. (Nurchahyo, 2009)

C. Sumber Data

Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berupa:

1. Produk kerajinan *gembreg* perkakas keseharian di pasar Kabangan Laweyan Surakarta
2. Informan yang terdiri:
 - Bapak Antut Pengrajin *gembreg* dari Pasar kabangan , dan Bu Fitri Pengrajin wuwung dari Weru Sukoharjo.
 - Bapak Amir Gozali , Bapak Effi Indratmo dan Bapak Aris Marwanto dan masyarakat pengguna di Surakarta
3. Arsip dan dokumen dari beberapa jurnal ilmiah yang berisi penelitian tentang kajian dan perancangan desain souvenir

D Teknik Pengumpulan Data

Secara garis besarnya teknik pengumpulan data Metode interaktif meliputi wawancara yang mendalam dan observasi, sebagai berikut :

1. Observasi lapangan baik lokasi Pasar Gembreg Kabangan. Didapatkan jenis produk dan orientasi pasar.
2. Wawancara dengan seniman, pengrajin , dan masyarakat . Tanggapan / apresiasi terhadap produk souvenir yang dibuat
3. Studi pustaka berkaitan dengan topik penelitian, sebagai dasar pijakkan teoritik.

4. Studi produk perkakas keseharian yang ada di Pasar Gembreg Kabangan Surakarta. Memahami sejauh mana produk - produk Gembreg Pasar kabangan bisa dikembangkan menjadi produk souvenir.

D. Teknik Eksperimental

Sedangkan metode non interaktif meliputi metode uji coba yang terkontrol untuk membuktikan hipotesis (dugaan) yang berkaitan dengan eksplorasi teknik para pengrajin gembreg dalam mencapai bentuk visual tertentu. Penelitian eksperimentatif ini untuk meningkatkan keabsahan data dalam penelitiannya memakai cara "*trial and see*", atau uji coba yang terkontrol untuk membuktikan hipotesis (dugaan). Hal tersebut didukung oleh teori sebagai berikut:

“Pengumpulan data dalam penelitian eksperimentatif ini dikelompokkan ke dalam dua cara, yaitu interaktif dan non interaktif” (Goetz & Comte, 1984).

E. Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat wawancara dan pengamatan, kemudian dari data material dan pengetahuan yang didapat tersebut digunakan untuk eksplorasi visual karya. Tahap kedua, adalah pengamatan, pencatatan dan eksplorasi teknik pengrajin gembreg dalam mencapai bentuk visual yang mampu representasikan kondisi sosial budaya Jawa di Surakarta. Untuk lebih jelasnya, seperti bagan alur penelitian di bawah ini:

BAB IV

ANALISIS HASIL

A.Strategi Kreatif

Dari observasi di Pasar “gembreg” kabangan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan merupakan produk –produk dari gembreg (seng atau galvalum) fungsional untuk peralatan rumah tangga seperti : dandang, panci, ember, anglo dll, produk produk tersebut sudah dibuat lama sekali. Dari bentuk produknya tidak banyak mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Hal ini menurut analisa penulis kurang menarik untuk dijadikan tujuan turis baik lokal, nasional atau internasional.

Maka upaya untuk merubah pasar Kabangan tidak sekedar sebagai pasar alat rumah tangga, maka dibuat strategi dengan cara menambah produk –produk yang sudah ada dengan produk –produk yang punya nilai estetis dengan sentuhan budaya lokal (Surakarta). Strategi Kreatif yang digunakan adalah :

Variasi Bentuk : Sebagai produk souvenir bentuk bisa saja dibuat sesuai dengan ide/gagasan yang sesuai dengan nilai estetis bertumpu pada budaya lokal Surakarta. bentuk bervariasi : dandang ukuran kecil, ceret ukuran kecil, hiasan ukuran kecil dsb.

7. Variasi Ukuran : Sebagai produk souvenir ukuran dibuat relatif kecil aman untuk dibawa dan mudah dikemasnya. Ukuran bervariasi Maksimal tinggi 30 cm. Lebar 20 cm dan panjang 20 cm.
8. Variasi Tekstur: Dalam pengecatan tentu saja souvenir ini mendapatkan tekstur yang halus dan agak kasar.
9. Variasi Warna : Dalam pembuatan Souvenir diwarnai dengan menggunakan cat kaleng dengan teknik sungging (gradasi) dan juga teknik Marbeling.
10. Variasi Hiasan / Ornamenik : Untuk variasi hiasan menggunakan motif ornamen – ornamen yang sudah familiar misal : ceplok, suluran, mego mendung, figur wayang, figur wayang beber dll.

Observasi dilakukan juga di Pasar Triwindu, pasar antik guna memastikan bahwa produk souvenir yang akan dibuat belum ada atau belum pernah dibuat sebelumnya atau sudah tapi dalam bentuk yang berbeda.

B. Perancangan souvenir

Perancangan souvenir dari bahan baku Gembreg : diawali dengan ide dengan membuat souvenir dari bahan gembreg. Kemudian dibuat konsep tentang karakter yang khas sesuai budaya lokal kota surakarta dengan tidak merubah bentuk aslinya peralatan rumah tangga hanya saja bentuknya dibuat kecil sebagai souvenir. Dibuat sket ,desain dengan skala, dan juga ornamen. Langkah berikutnya adalah membuat prototipe sovenir dengan beberapa variasi baik bentuk, ukuran , ornamen dan teknik pewarnaan. Dari hal tersebut menghasilkan rancangan sebagai berikut. Dalam perancangan dibantu oleh mahasiswa Kriya Seni Pendi sebagai juru sungging. Untuk pembentukannya dibantu oleh pengrajin Gembreg ; Bu Fitri dari Weru dan Pak Atut dari Pasar kabangan dan pewarnaan dibantu oleh Fendi mahasiswa prodi Kriya Institut Seni Indonesia Surakarta.

1. Pra Produksi

a. Ide

Ide atau gagasan yang menginspirasi pembuatan desain adalah observasi pada ornamentasi wuwung yang banyak terdapat di rumah rumah pedesaan di daerah Wonogiri yang terbuat dari gembreg yang kebanyakan menggunakan ornamen wayang mirip wayang kulit. Ide lain didapat dari bentuk – bentuk mainan mainan anak yang terbuat dari gembreg misal kapal otok dan motor2an yang terdapat di Pasar Sekaten yang taipa tahun dikelar di alun –alun Utara Kraton Kasunanan. Dari hasil pengamatan tersebut muncuk ide untuk membuat souvenir dari bahan baku gembreg .



Gambar 5 : Mainan dari gembreg yang biasa dipasarkan di perayaan Sekaten Surakarta (<http://mainan-jadul.blogspot.co.id>)



Gambar 6 :Wuwung dari gembreg dengan ornamentasi wayang



Gambar 7: kapal mainan dari gembreg biasa dipasarkan di Perayaan Sekaten.

b. Konsep

Konsep perancangan membuat souvenir yang portabel mudah dibawa yang menarik , artistik dan mempunyai nilai jual atau ekonomis. Dari pengamatan diatas maka dibuat rancangan souvenir yang ide dasarnya dari wuwung dan mainan anak , berupa 3 D dengan wayang dan dasarnya setinggi 20 cm. Ornamantasi berbagai jenis karakter wayang ada tokoh baik atau satria, tokoh jahat (denowo, buto) ada juga tokoh punokawan. Dibawah tokoh tersebut diberi tempat untuk keterangan dengan memakai istilah filosofi jawa yang sudah populer yang punya makna.

c. Persiapan Alat dan bahan

Alat yang digunakan berupa berbagai gunting baik ukuran besar kecil dan panjang , juga alat – alat untuk menyambung atau keling, alat tatah/ukir . Sedang bahan yang dipakai berupa gembreg (seng atau galvalum) 1 mm. Untuk finishnya menggunakan cat minyak kaleng cap “alvian “



Gambar 8 : Alat –alat yang digunakan dalam pembuatan souvenir gembreg

2. Produksi

a. Sket

Pertama yang dilakukan membuat sket wayang untuk sebagai sarana mal di bahan gembeng, sketsa berupa tokoh –tokoh wayang yang dirasa bisa mewakili filosofi yang dikehendaki, misal tokoh yang sudah populer di masyarakat Jawa : Arjuna, Semar, Petruk dan lain sebagainya. Sket menggunakan kertas karton atau kertas minyak .

b. Pemotongan dan Perakitan

Setelah dibuat sket tokohnya kemudian dipotong sesuai sketnya. Kemudian dibuat juga tempat untuk menaruhnya yang berbentuk seperti piramida.

Setelah gembeng wayang dan tempatnya selesai langkah berikutnya disatukan atau di sambung menggunakan keling kecil.



Gambar9 :

Souvenir berbahan baku gembeng yang sudah dirakit dengan keling.

c. Ornamantasi

Ornamantasi merupakan langkah berikutnya dengan jalan memberi hiasan dengan jalan memberi warna pada tokoh wayang dan memberi tambahan pada bidang – bidang kosong yang perlu mendapat sentuhan hiasan. Jenis ornamen geometri dan non geometris , bisa berbentuk kawung, sulur2an dan lain sebagainya. Juga diberi tulisan sebagai pesan moral, pesan yang mendidik.



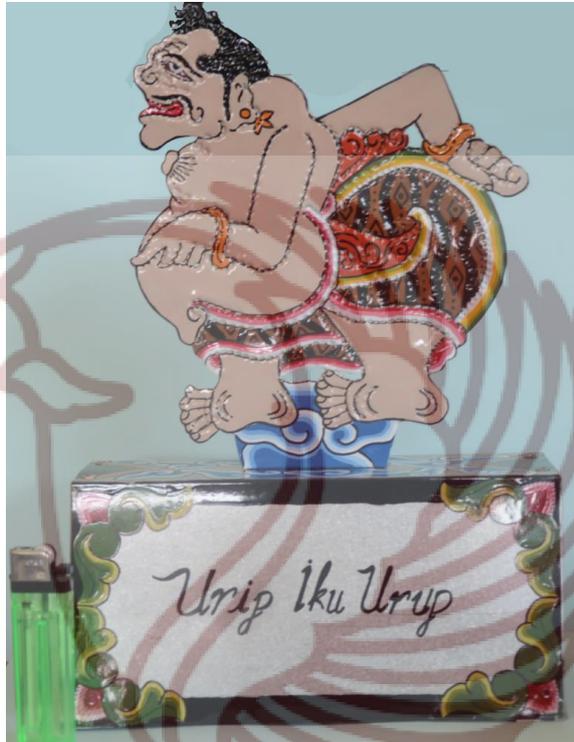
Gambar 10:
Proses memberi ornamantasi dengan memberi motif atau pola yang diberi warna pada souvenir gembeng



Gambar 11:
Proses memberi ornamentasi dengan memberi motif atau pola yang diberi warna pada souvenir gembreg

d. Finishing

Pada tahap finishing diberi tulisan filosofi Jawa kemudian diberi lapisan fixsatif biar cat tetap kuat dan tidak mudah kusam.



Gambar 12 :

Tulisan bahasa daerah “jawa”
“ Urip Iku Urup” yang berarti hidup haruslah berguna

3. Pasca Produksi

Souvenir gembeng akan di pameran (disosialisasikan) untuk mengetahui sejauh mana tanggapan masyarakat awam atau pengrajin , terkait dengan prospek kedepannya, prospek dari segi kualitas estetik , nilai jual , segi ketertarikan pengrajin dan peningkatan kemampuan pengrajin .

BAB V LUARAN PENELITIAN

A. Varaian Souvenir Gembreg

1. Souvenir Berupa Alat Rumah Tangga “Dandang”

Dandang adalah merupakan perkakas dapur untuk menanak nasi, sebelum ada magic jar dandang ini dipakai hampir semua ibu-ibu rumah tangga. Dalam pembuatan souvenir bentuk dandang yang ukurannya relatif besar tinggi 50 cm dibuat ukuran kecil 15 cm tujuannya agar mudah dibawa dan dikemas sebagai barang souvenir. Disamping dikecilkan strategi kreatif agar souvenir dandang lebih menarik diberi hiasan ornamen-ornamen. Ornamen dg gaya ornamen Jawa, ornamen berupa bentuk pola tumpal, suluran, mego mendung. Setiap ornamen tersebut mempunyai makna misal: tumpal punya arti simbol keselamatan, sulur-suluran punya simbol kesuburan dan lain sebagainya. Harapan dari strategi kreatif tersebut agar bisa menarik daya beli turis baik domestik maupun luar negeri.



Gambar13 : Dandang dan kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, kawung, sulur-suluran.

2.Souvenir Berupa Alat Rumah Tangga Tempat Krupuk

Tempat krupuk merupakan perkakas yang biasanya banyak terdapat di warung – warung kampung atau pinggir jalan di sekitar Surakarta . Ukuran tempat krupuk yang sebenarnya tinggi sekitar 50 cm , panjang dan lebar 40 cm. Dalam pembuatan souvenir ini ukuran tersebut dibuat kecil atau mini dengan tinggi 20 cm . Seperti dandang diatas tempat krupuk diberi hiasan atau ornamen dengan motif dan pola seperti : gambar wayang beber, lemahan, dedaunan , sulur-suluran, tumpal . Motif wayang beber berupa figur satria , wayang beber merupakan wayang tradisional yang kini sudah jarang dimainkan , wayang beber berbentuk wayang gulungan dengan cerita Panji , di museum dan karaton naik di Karsunan maupun Pura Mangkunegaran wayang beber masih bisa diamati. Dengan alasan tersebut wayang beber yang merupakan icon budaya Jawa dipakai sebagai hiasan souvenir. Untuk ornamen dedaunan dan suluran melambangkan kesuburan . Tumpal melambangkan bisa melambangkan kesuburan karena tumpal merupakan gambaran tentang rebung tunas bambu. Bentuk segitiga tumpal juga dapat diartikan sebagai “untu walang” kadang ada yang mengartikan sebagai gigi buaya lambang keselamatan.



Gambar14 :

Dandang dan kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, kawung, sulur-suluran,dan figur wayang beber

Pewarnaan menggunakan teknik sungging , teknik dimana warna dibuat bersap – sap dari warna yang muda menuju ke warna tua atau sebaliknya. Pewarnaan sungging untuk pola yang yang relatif kecil, untuk kesan deminsi. Pewarnaan untuk bidang yang relatif luas diwarnai dengan teknik block , teknik block biasanya terkesan datar biasa untuk background . Setelah diwarnai diberi isian berupa out line juga arsir dan titik-titik agar terkesan menyatu ,padat dan estetik



3.Souvenir Berupa Alat Rumah Tangga Tempat Krupuk #2

Tempat krupuk yang lain diberi ornamentasi figur tokoh pewayangan , salah satu tokoh punokawan yaitu : Semar. Dalam sebagian masyarakat Jawa Semar dipercaya sebagai nenek moyang orang Jawa. Dalam dunia pewayangan Semar sendiri merupakan tokoh panutan. Nama Semar dapat dimaknai sebagai Ismar (bhs: Arab) artinya : paku melambangkan kokoh dan pedoman hidup, Semar juga ada yang menamai Samara yang berarti bergegas . Tokoh Semar ditandai dengan sosok yang gendut , dg jenis kelamin laki – perempuan , mata sipit yang melambangkan ketelitian dan keseriusan , sedang jari telunjuk yang menuding melambangkan keinginan yang kuat (karsa). Karena Tokoh Semar merupakan tokoh pewayangan yang populer khususnya di sekitar Surakarta, maka sudah sepantasnya dijadikan icon untuk hiasan souvenir kota Surakarta.

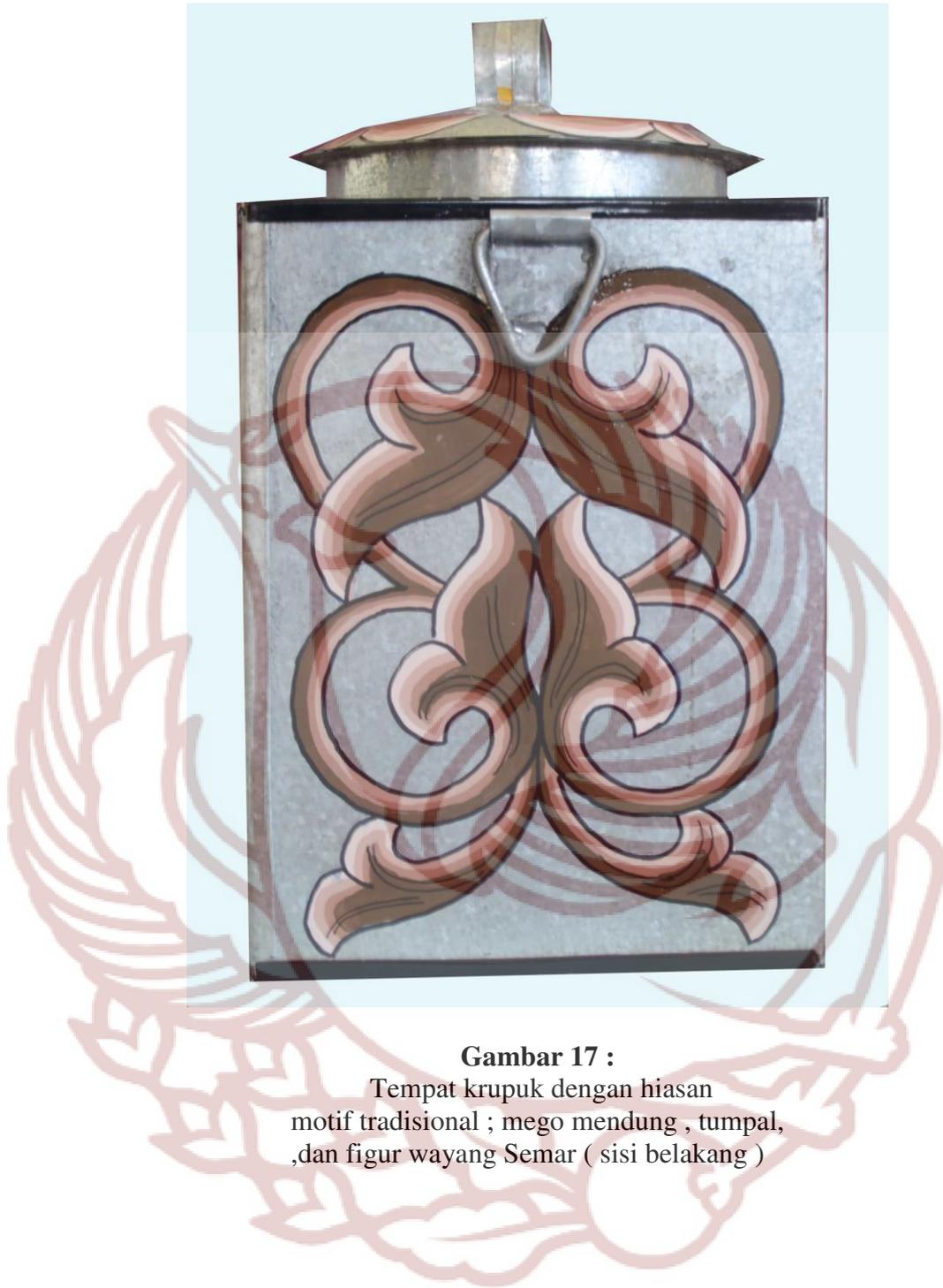
Ornamen lain adalah tumpal dan mego mendung dengan pewarnaan menggunakan teknik sungging , teknik dimana warna dibuat bersap –sap dari warna yang muda menuju ke warna tua atau sebaliknya. Pewarnaan sungging untuk pola tumpal dan mego mendung. Warna bahan logam sebagai background agar masih nampak karakter bahan sengnya .seperti setelah diwarana diberi isian berupa out line juga arsir dan titik-titik agar terkesan menyatu ,padat dan estetik



Gambar 15 :
kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, dan figur wayang Semar (sisi samping kiri)



Gambar 16:
kaleng Krupuk dengan hiasan
motif tradisional ; tumpal, sulur-suluran.
(sisi samping kanan)



Gambar 17 :
Tempat krupuk dengan hiasan motif tradisional ; mego mendung , tumpal, ,dan figur wayang Semar (sisi belakang)



Gambar18 :

Kaleng Krupuk dengan hiasan motif tradisional ; tumpal, sulur-suluran.
(sisi depan)

Untuk sisi belakang tempat krupuk diberi ornamen tumbuhan yang memenuhi bidang sisi belakang , dibuat simetris dengan warna gradasi . tumbuhan melambangkan kesuburan.

Untuk sisi depan diberi hiasan suluran dan bunga warna merah muda dilukis mengelilingi kaca. Profil kaca diwarnai merah agar tampak kuat dan kontras dengan dasar warna hijau.

Untuk tutup tempat krupuk diberi ornamen suluran dengan motif agak besar dan diwarnai secara gradasi (sunggung)

4.Souvenir Berupa Benda Hiasan Motif Petruk

Souvenir berikutnya adalah hiasan pelengkap estetis interior, berupa tokoh punokawan Petruk sedang naik sepeda, tidak pakai baju (BHS Jawa: *ngligo*) dan pakai celana jeans. Sepeda yang dinaiki adalah sepeda kumbang diwarnai coklat (berkesan antik), sebagai landasan berupa kotak yang pojok – pojok sikunya diberi ornamen dedaunan dan bunga warna hijau dan merah tujuannya supaya lebih menarik. Ditengahnya terdapat tulisan “*alon –alon wathon kelakon*” artinya kurang lebih; dalam mencapai sesuatu tidak boleh “*grusa-grusu*” atau asal – asalan. Petruk dalam pewayangan termasuk jajaran punokawan dengan ciri – ciri fisik kurus, perut buncit dan berhidung panjang. Nama Petruk juga disebut dengan sebutan “*Fatruk*” artinya tinggalkan sembah selain Allah SWT. Sebagai hiasan souvenir juga tersebut juga berfungsi sebagai pengingat akan sebagai pengingat keimanan dan sikap hidup. Petruk adalah tokoh pewayangan yang sudah populer dikalangan masyarakat Jawa khususnya Surakarta dan sekitarnya (Solo Raya), jadi Petruk bisa dijadikan icon untuk karakter souvenir di Surakarta.



Gambar 19:

Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan Petruk naik sepeda dengan tulisan pepatah Jawa “*alon –alon wathon kelakon*”

5.Souvenir Berupa Benda Hiasan Motif Semar

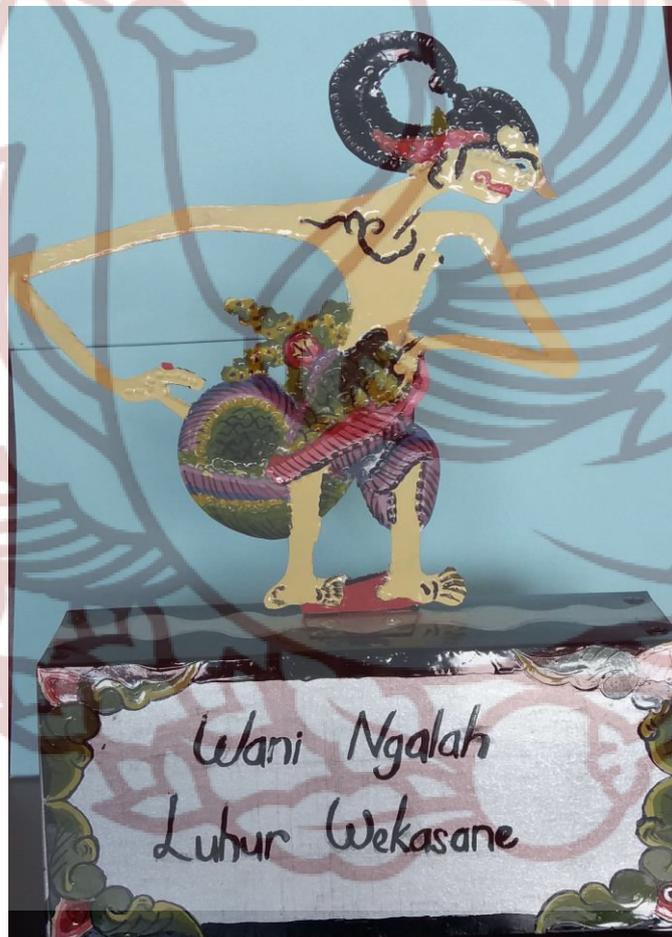
Semar Sudah dijelaskan di halaman muka perbedaannya hanya warnanya saja, disini semar diwarnai coklat . Tulisan pepatah Jawa bertuliskan “ Urip Iku Urup “ yang berarti hidup itu haruslah dapat menerangi memberi kebaikan dan manfaat bagi sesama .



Gambar 20 :
Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan Semar dengan tulisan pepatah jawa “ Urip iku urup “

6.Souvenir Berupa Benda Hiasan Motif Arjuna

Souvenir berikutnya adalah benda hias dengan motif tokoh pewayangan “Arjuna “. .Dalam dunia pewayangan tokoh Arjuna merupakan tokoh satria protagonis anggota Pandawa yang dikenal dengan wajah yang tampan dan berhati lemah lembut. Dalam masyarakat solo sekitarnya tokoh Arjuna sudah populer dan patut dijadikan icon souvenir untuk kebutuhan wisata di Surakarta.



Gambar 21 :
Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan Arjuna dengan tulisan pepatah jawa “ Wani ngalah luhur wekasane“

7.Souvenir Berupa Benda Hiasan Motif Denowo

Hiasan berikutnya adalah menggunakan icon tokoh pewayangan denowo atau raksasa , dalam dunia pewayangan tokoh raksasa merupakan tokoh yang melambangkan karakter jahat (Antagonis). Badan diwarnai hitam simbol kegelapan , rambut diwarnai kuning jingga kemerahan dimaksudkan sebagai Buto Rambut Geni (Raksasa berambut api). Tokoh ini cukup populer dikalangan masyarakat Jawa khususnya Surakarta dan sekitarnya. Dibawah kotak sebagai tumpuan wayang berdiri bertuliskan “ Kakean gludug kurang udan “ yang artinya orang banyak ngomong tapi gak ada buktinya , Cuma ngomong gak mau kerja.



Gambar 22:
Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan *Buto Rambut Geni* pepatah jawa “ Kakean gludug kurang udan“

8.Souvenir Berupa Benda Hiasan Motif Petruk Duduk

Tokoh pewayangan Petruk sudah dijelaskan dibagian depan , hanya saja disini posisi Petruk didudukkan sebagai seorang raja atau penguasa, dalam cerita wayang disebut “petruk dadi ratu “ (petruk Jadi Ratu). Hal ini ditunjukkan Petruk memakai Jamang (topi raja) dan duduk dikursi mewah. Sedang pada kotak dasarnya ditulis pepatah Jawa “ Garang garing “ yang berarti orang yang sok kaya tapi sesungguhnya miskin, di sebaliknya ditulis “ojo dumeh” yang berarti jangan sombong . Petruk merupakan tokoh pewayangan yang populer dimata masyarakat Surakarta dan sekitarnya, maka layak dijadikan icon cideramata kota Surakarta.

Souvevenir Petruk diwarnai dengan teknik blok dan gradasi dan diberi hiasan dedaunan dan bunga pada dasarnya.



Gambar23 :

Hiasan meja dengan hiasan motif tradisional :Tokoh pewayangan Petruk dengan pepatah jawa “ garang garing“ dan “ojo dumeh “

9.Souvenir Berupa Benda Hiasan Tempat Lilin

Variasi lain dari souvenir adalah tempat lilin yang diberi ornamen tumbuh2an, dengan memberi tambahan ornamen maka akan tampak indah dan menarik. Teknik pewarnaannya adalah teknik sungging .



Gambar 24 : Lampu tempat lilin hias dengan hiasan motif tradisional ceplok dan dedaunan.

10.Souvenir Berupa Ceret

Ceret merupakan perkakas rumah tangga untuk tempat air sekarang masih banyak digunakan . untuk menjadikan souvenir ukuran dikecilkan menjadi 15 cm dan diberi hiasan ornamen tumpal dan mego mendung. Teknik pewarnaan adalah sungging dan marbeling .



Gambar 25:
Mini ceret dengan hiasan motif tradisional tumpal dan mego mendung . Teknik kombinasi sungging dan marbeling

B. Tanggapan Masyarakat Tentang Souvenir

Untuk memperoleh gambaran sejauh mana souvenir yang telah dirancang mempunyai daya tarik dan prospek kedepannya sebagai barang komoditi untuk keperluan pariwisata di Surakarta. Dari wawancara dengan beberapa masyarakat sebagian besar mengatakan bahwa souvenir gembreg belum pernah dilihat, menurut mereka merupakan souvenir yang unik dan punya daya tarik. Salah satu pedagang antik Andik Margahayu (45 th) mengatakan “ produk souvenir tersebut bisa dijual , dan dia sanggup untuk memasarkannya “ demikian juga menurut salah satu teman sejawat Amir Gozali (40 th) juga mengatakan Arif Jati Purnomo (47 th) mengatakan “ ada kemungkinan bisa dijual dan menurutnya souvenir itu menarik, menarik pada bentuk gembreg yang diwarnai , dan adanya pepatah Jawa “ . Namun demikian ada yang menyarankan untuk lebih fungsional seperti dibuat *celengan* , asbak atau tempat pensil , kalau dari segi bentuk , warna , ornamen sudah cukup menarik. Dari wawancara beberapa nara sumber dapat dibuat kesimpulan bahwa souvenir gembreg yang dirancang cukup menarik dan kemungkinan bisa sebagai alternatif souvenir untuk kepentingan wisata kota Surakarta.

Tanggapan dari pengrajin tentang Souvenir gembreg Pak Atut (35 th) mengatakan bahwa “ Souvenir tersebut menarik namun agak sulit dalam tingkat pengerjaannya, karena membuat protipe yang tidak biasa dibuat dari ukuran besar menjadi mini , dan ia sanggup untuk membuatnya bila itu memang laku dijual “ . Sementara pengrajin bu Fitri (30 th) mengatakan “ baru kali ini membuat kerajinan gembreg ukuran kecil , bagi dia tidak begitu masalah . Fendi (20 th) salah satu mahasiswa yang membantu mewarna souvenir juga memberi pernyataan : “ saya senang mengerjakan sungging , baru kali ini saya menyungging souvenir semacam ini, dan ternyata banyak yang suka “ .

Untuk prospek sebagai barang komoditi untuk kepentingan souvenir kepariwisataan banyak yang mengatakan perlu dicoba untuk dipasarkan di pusat – pusat pariwisata spt kraton , pasar Triwindu, pasar malan Ngarsopuro dan juga hotel –hotel . Disamping itu juga perlu variasi – variasi lain yang kreatif yang lebih memenuhi pangsa pasar yang beragam , misal membuat souvenir tokoh kartun atau hero untuk pangsa pasar remaja.

Demikian gambaran sekilas dari masyarakat baik dari teman sejawat, pedagang antik, dan para pengrajin tentang hasil rancangan souvenir. Tentu saja gambaran yang sekilas ini bisa sebagai masukan untuk mengembangkan dan mencoba untuk mempromosikan produk souvenir bernilai budaya lokal untuk tujuan meningkatkan pendapatan para pengrajin gembreg yang ada, khususnya di Pasar Kabanaran , agar punya alternatif produk lain disamping produk – produk perkakas rumah tangga .

Selain itu rancangan souvenir bisa sebagai alternatif cidermata. bagi turis baik lokal, nasional maupun internasional, meskipun perlu dikemas secara menarik . Hal ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif icon souvenir kota Surakarta sebagai kota budaya.

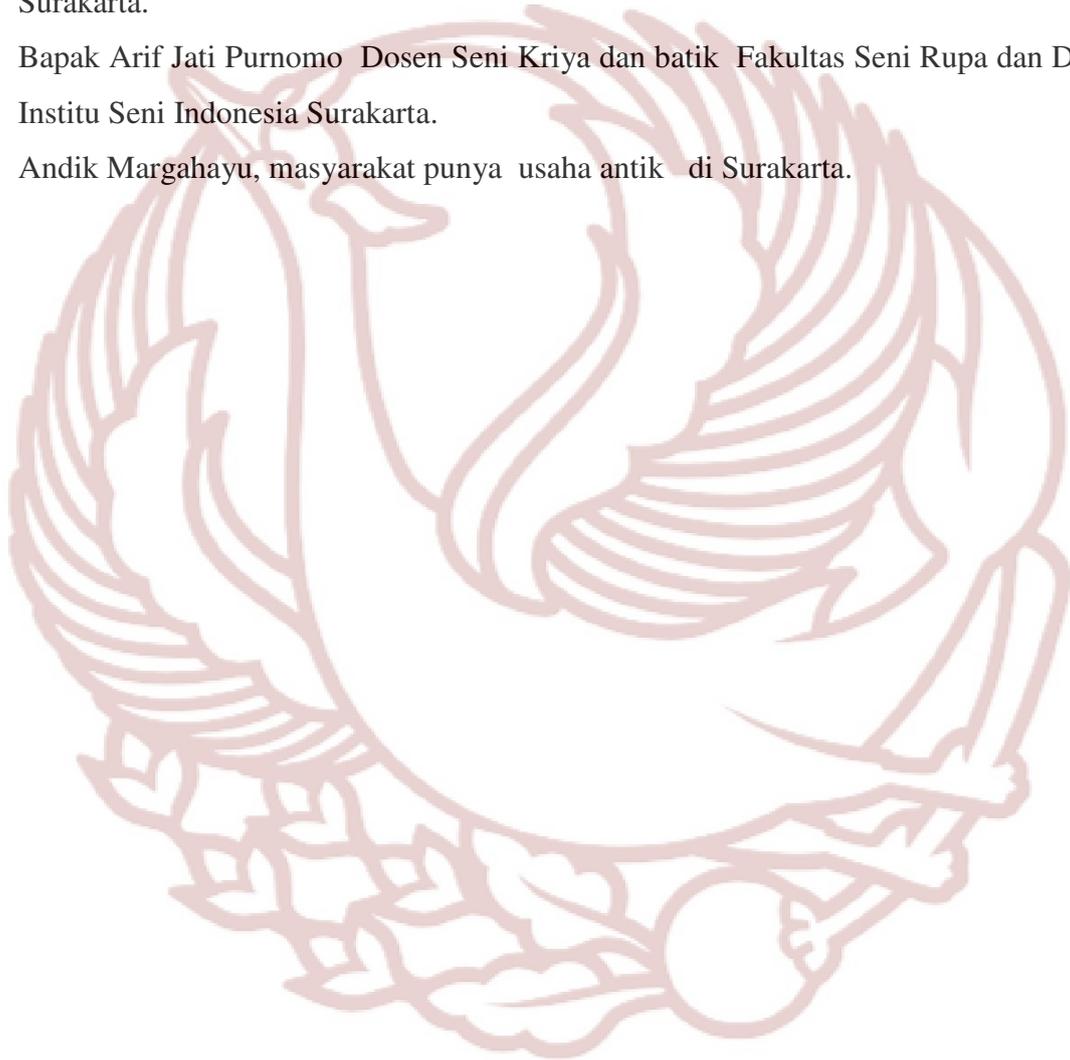
-
1. wawancara dengan pak Atut tanggal 19 Agustus 2017 , Jam 13.00.
 2. Wawancara dengan Andik Margahayu , tanggal 10 Agustus 2017 jam 17.00
 3. wawancara dengan Bu Fitri , tanggal 5 September 2017 . Jam 10.00
 4. wawancara dengan Arif Jati Purnoma dan Amir Gozali tanggal 6 Oktober 2017 , jam 11.00.

Daftar Pustaka

- Amir Piliang, Yasraf, 2003, " *Hipersemiotik, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* ",
Jalasutra, Yogyakarta
- Didik Hermawan, 2010. 176 Pepatah Hidup Orang Jawa .Yogyakarta. Universitas Atma Jaya.
- Hall, Stuart, 1997, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*,
- Ishikawa, Kaoru. 1992. *Pengendalian Mutu Terpadu*. Diterjemahkan oleh Budi Santoso.
Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles H.B. dan Huberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sources Book of New Methods*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Salamun K, Dody Doejanto & Wahjudin Dwidjowinoto, dalam Jurnal Ilmiah PPT & Penerapan Dan Teknclogi, No. 5 / Vol.3 / November 2005, DIKTI & Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- Wiwin Widyawati. 2011. *Ensiklopedia Wayang*.Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Artikel Internet**
- Taswadi, *Antera Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik Cengcelengan Cinderamata dari Bandung Barat)* , dalam [http://jurnal.upi.edu/filen"aswadi.pdf](http://jurnal.upi.edu/filen)

Daftar Narasumber

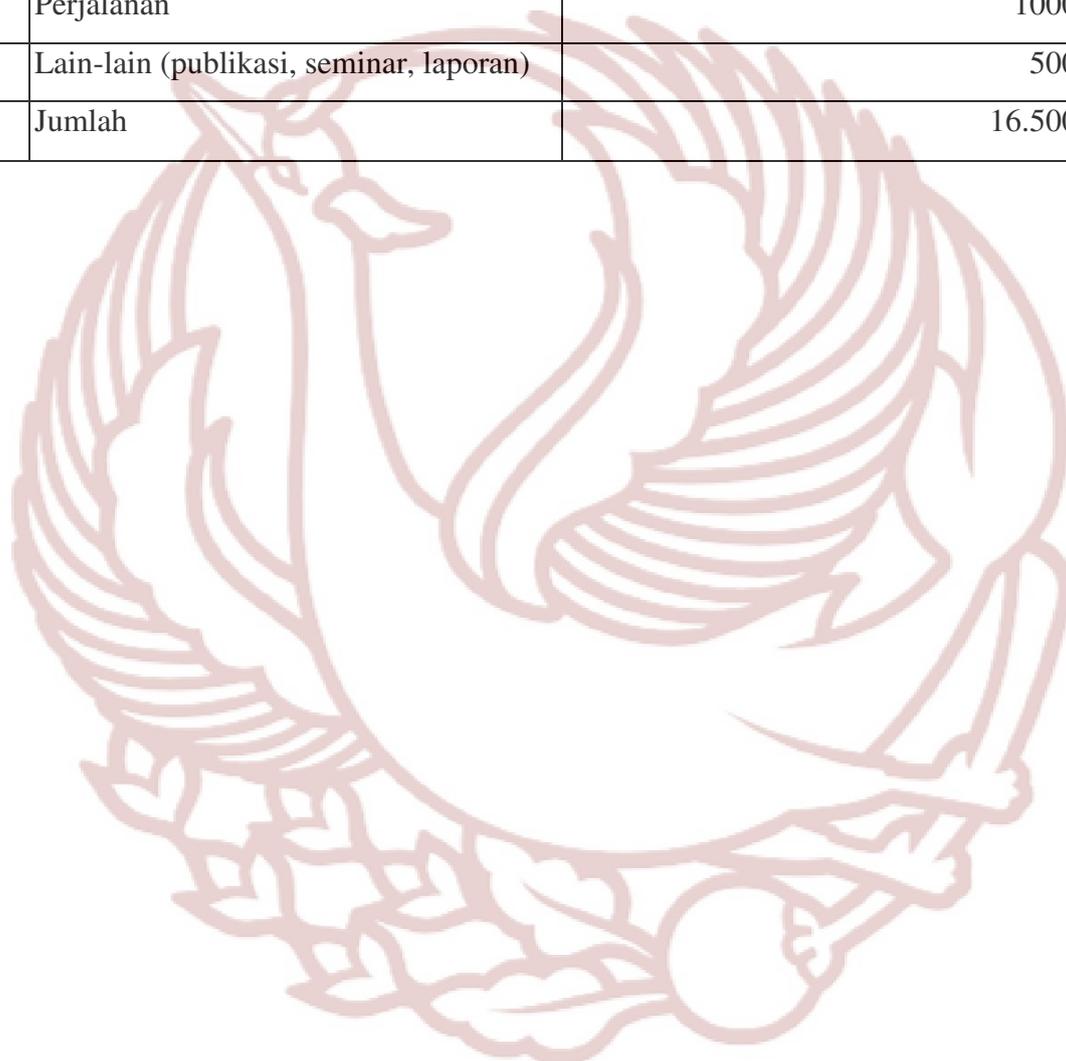
1. Bapak Antut (35 tahun) Pengrajin *gembren* dari Pasar kabangan ,
2. Bu Fitri Pengrajin (30 tahun) kerajinan wuwung dari Weru Sukoharjo.
3. Bapak Amir Gozali Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain Institu Seni Indonesia Surakarta.
4. Bapak Arif Jati Purnomo Dosen Seni Kriya dan batik Fakultas Seni Rupa dan Desain Institu Seni Indonesia Surakarta.
5. Andik Margahayu, masyarakat punya usaha antik di Surakarta.



Lampiran

REKAPITULASI ANGGARAN PENELITIAN

No	Jenis Pengeluaran	Beaya yang Diusulkan (Rpx 1000)
1	Gaji dan Upah	6.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	9.000
3	Perjalanan	1000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan)	500
	Jumlah	16.500



Lampiran 1. Anggaran Penelitian

Nomor	Jenis	Volume		Trip	Jumlah
1	2	3	4	5	
TAHUN I					
1	<i>Belanja Uang Honor</i>				
	- Peneliti utama 1 org. 1 keg	1	OK	3.000.000	2.500.000
	- Pembantu peneliti	2	OK	1.000.000	2.000.000
	- Pengrajin <i>gembreg</i> 2 org. 1 keg	2	OK	750.000	1.500.000
				Jumlah	6.000.000
2	<i>Pengadaan Bahan Habis Pakai</i>				
	- Plat Galvanil 0,8 mm ukuran 122 x 244 cm	20	Bh	200.000	3.000.000
	- Aluminium 3 inchi	10 0	m	50.000	4.000.000
	- Drum Bekas oli	10	Bh	150.000	1.000.000
	- Cat besi + tinner	1	Pkt	1.000.000	1.000.000
				Jumlah	9.000.000
3	<i>Biaya Perjalanan</i>				
	- Transportasi dalam kota 1 org x 60 hari	60	OH	20.000	1.000.000
				Jumlah	1.000.000
4	<i>Pengeluaran Lain-lain</i>				
	ATK Habis				
	- Kertas Folio A4 80 grm	1	Rim	40.000	50.000
	Laporan				
	- Penggandaan laporan	5	Eks	90.000	150.000
	- Jilid	5	Eks	60.000	100.000
	- Seminar	1	Pkt	300.000	200.000
				Jumlah	500.000
				TOTAL	16.500.000

Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama	NIDN	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Drs. Henri Cholis, M.Sn	0016115701	Seni Murni	36	Peneliti utama
2	Satriana Didik Isnanta.M. Sn		Seni Murni	36	Peneliti Anggota

Lampiran 3. Ketersediaan sarana dan prasarana penelitian

Penelitian ini, sangat bergantung pada peralatan yang digunakan dalam proses penciptaanseni instalasi. Peneliti beruntung, karena dapat menggunakan peralatan kampus untuk kegiatan penelitian ini, yaitu :

NAMA ALAT	LOKASI	FUNGSI	KEMAMPUAN	Prosentase Tunjang Kegiatan
Las	Jurusan SR Murni	Menyambung plat logam	Listrik	30%
Kompresor	Jurusan SR Murni	mengecat	solar	10%
Spraygun	Jurusan SR Murni	mengecat	-	20%
Kamera Nikon D700	Jurusan SR Murni	Dokumentasi photo	Digital 2 GB	10%
Komputer PC	Jurusan SR Murni	Menyusun laporan	Pentium IV	30%
Printer Canon IP1880S	Jurusan SR Murni	Print laporan	Bw/ warna	20%

Lampiran 2. Biodata ketua

Ketua Peneliti

Nama : Drs. Henri Cholis, M,Sn.
Nomor Peserta : 101105416840015
NIP/NIK : 195711161986031001
NIDN : 0016115701
Tempat dan Tanggal Lahir : Sala, 16Nopember 1957
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Islam
Golongan / Pangkat : III d / Penata Tk I
Jabatan Akademik : Lektor
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara no 19 Ketingan 57126 Ska
Telp./Faks. Alamat Rumah : Telp (0271)638974, 6476587 Faks 638974, Jl. Poksay No. 4
Rt 03/VIII Perumh Dosen UNSTriyagan Bekonang Sukoharjo
Telp./Faks. Alamat e-mail : 08156736370 henrycholis@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Program Pendidikan(diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Program Studi
1984	Sarjana (S1)	Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta	Seni Rupa/ Seni Lukis.
1998	Pasca Sarjana (S2)	Institut Teknologi Bandung	Seni rupa

PENGALAMAN MENGAJAR			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Tahun
Sketsa I dan II	S1	Seni Rupa Murni	2016-2017
Teknik Seni Rupa Etnik	S1	Seni Rupa Murni	2016
Ilustrasi	S1	Seni Rupa Murni	2017
Animasi	S1	Prodi Seni Rupa Murni	2017
Pengetahuan Seni	S1	Prodi Seni Tari	2017

PENGALAMAN PENULISAN BUKU			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Jenis Bahan Ajar (cetak dan noncetak)	Sem/Tahun Akademik.
Animasi 1	Sarjana S1	Buku cetak	2007
Lukis Kaca Cirebon	Sarjana S1	Buku cetak	2011

PENGALAMAN PEROLEHAN HKI			
No	Judul	Tahun	Jenis Nomor
1	Desain Mozaik Wayang Beber	2015	Kolase 077564

PENGALAMAN PENELITIAN			
	Judul Penelitian	Ketua/anggota Tim	Sumber Dana
2007	Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Animasi I dengan Model Computer Assisted Learning (CAL)	Ketua	Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
2008	Identifikasi Kontribusi Galeri pemerintah Dalam Menujang Perkembangan Seni rupa Indonesia (Studi kasus Manajemen Galeri Nasional Jakarta)	Ketua	DIPA
2009	Studi Pengembangan Model Tungku Pembakaran Untuk Pembuatan Patung Keramik Monumental (Alternatif Pembuatan Patung Keramik Sebagai Ikon Kota Surakarta)	Anggota	Penelitian Prioritas Nasional DIKTI
2010	Gaya Seni Kaca Cirebon	Ketua	DIPA
2011	Kajian Figur candi Suku sebagai Model Perancangan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat	Ketua	DIKTI
2012	Desain Alternatif Seni Publik di Bandara Adi Sumarno Surakarta	Ketua	DIPA
2013	Penciptaan karya seni instalasi berbasis eksperimen kreatif Dengan medium <i>gembreg</i>	Ketua	DIPA
2015	Studi Pembuatan Model Keramik Mozaik sebagai elemen Estetis Dinding Beernuansa Lokal (Bach I)	Ketua	Hibah Bersaing
2016	Studi Pembuatan Model Keramik Mozaik sebagai elemen Estetis Dinding Beernuansa Lokal (Bach II)	Ketua	Hibah Bersaing

KARYAILMIAH

7-[] Buku/Bab Buku/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2007	Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Animasi 1 dengan Model Computer Assisted Learning (CAL)	Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (Preceding.)
2009	Identifikasi Kontribusi Galeri Nasional Indonesia Jakarta dalam menunjang Perkembangan Seni Rupa Indonesia.	Acintya. Volume 1 No. 2 Desember ISSN : 2085-2444.
2009	Seni Lukis kaca Cirebon: Refleksi Akulturasi Silang Budaya	Brikolase. Volumel, No.2, Desember 2009.
2010	Kajian Seni Lukis Lekra dengan Pendekatan Estetik	Brikolase. Volume 2, No.1,Juli2010.
2011	Gaya Seni Lukis kaca Cirebon	Buku ISI Press Surakarta,
2013	Penciptaan Karya Seni Instalasi berbasis eksperimen dengan medium gembreg	Brikolase. Volume 5, No.1,Juli2013
2014		
2015	Studi Pembuatan Model Keramik Mozaik sbg Elemeri Estetis Diniding Bernuansa Lokal	Brikolase Volume 7 Desember 2015
2016	Strategi branding Produk keramik mozaik bernuansa lokal Sebagai elemen estetis dinding	Proseding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengfabdian pada Masyarakat ISI Sirakarta

Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi	Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi	Institut Seni Indonesia Surakarta	Berprestasi I	2010
2	Tanda Kehormatan "Satya Lencana Karya XX Tahun	Pemerintah Republik Indonesia	Satya Lencana Karya XX Tahun	2013
3	Kejuaraan Terbuka Tai Chi 2016 di UGM Yogyakarta	ATNI (Asosiasi Tai Chi Nasional Indonesia) dan UGM Yogyakarta	Juara II (Medali Perak)	2016
4	Kejuaraan Terbuka Tai Chi 2016 di Surabaya	ADYTi (Asosiasi Dong Yue Tai Chi Quan Indonesia)	Juara Harapan I, II Dan III pada nomor lomba yang berbeda	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian DIPA ISI Surakarta

Surakarta, 10 Oktober 2017
Ketua Peneliti

Drs. Henri Cholis M, Sn.
NIP.195711161986031001

Anggota Peneliti

1.1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Satriana Didek Isnanta, S.Sn, M.Sn
1.2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
1.3	NIP/NIK/No. Identitas lainnya	197212212005011002
1.4	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 21 Desember 1971
1.5	Alamat Rumah	Jl. Sawo III No. 6 Karangasem Surakarta Laweyan
1.6	Nomor Telepon/Faks	-
1.7	Nomor HP	081804509219
1.8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Kertingan Surakarta
1.9	Nomor Telepon/Faks	(0271)647658
1.10	Alamat e-mail	isnanta@gmail.com
1.11	Mata Kuliah yg diampu	1 . Mural/ Lukis Dinding
		2. Seni Eksperimental
		3. Seni Multimedia
		4. Sosiologi Seni

II RIWAYAT PENDIDIKAN

2.1	Program:	S-1	S-2
	Nama PT	Univ. Sebelas Maret	ISI Surakarta
	Bidang Ilmu	Seni Lukis	Pengkajian Seni Rupa
	Tahun Masuk	1991	2015
	Tahun Lulus	1999	2016
	Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Pengaruh teknologi Informasi terhadap pergeseran nilai masyarakat sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis	Estetika Seni Lukis Karya Soegeng Toekio (Kajian Kritik Seni Holistik)
	Nama Pembimbing/promotor	Drs. Suatmadji, M.Hum	Prof. Dharsono, M. Sn

III. PENGALAMAN PENELITIAN

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

Urutkan judul penelitian yang pernah dilakukan selama 5 tahun terakhir dimulaidari penelitian yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1	2006	Studi Penciptaan Karya Performance art dengan Eksplorasi Ruang Cahaya	DIPA	3,75
2	2007	Studi Penciptaan Karya Seni Lukis Kontemporer dengan Mengolah Kaca Sebagai Medium, (dari eksplorasi medium sampai wacana pertentangan seni dan kriya)	DIPA	5
3	2008	Persinggungan Seni dan Teknologi Sebagai Ide Penciptaan Karya Video Performance	DIPA	10
4	2014	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage	DIPA	5
5	2015	Penelitian Pustaka "Mural, Sejarah, Perkembangan dan Posisinya dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia	DIPA	10

Tuliskan sumber pendanaan: PDM, SKW, Fundamental Riset, Hibah Bersaing, Hibah Pekerti, Hibah Pascasarjana, RAPID, atau sumber lainnya.

IV PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Urutkan judul pengabdian kepada masyarakat yang pernah dilakukan selama 5 tahun terakhir dimulai dari yang paling relevan menurut Saudara.

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

Tuliskan sumber pendanaan: Penerapan Ipteks, Vucer, Vucer Multitahun, UJI, Sibermas, atau sumber lainnya.

V PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL (Tidak termasuk Makalah Seminar/Proceedings, Artikel di Surat Kabar)

Urutkan judul artikel ilmiah yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir dimulai dari artikel yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
1	2010	Fusi Seni Dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa (Studi Penciptaan Karya Video Performance)	Vo. 211 No. 1	Brikolase
2	2010	Representasi Tubuh Perempuan Dalam Performance Art Karya Melati Suryadarmo	Vol. 2 No. 2	Brikolase
3	2010.	Studi Penciptaan Karya Performance Art Dengan Fokus Eksplorasi Ruang Dan Cahaya	Vol. 2 No.2	Acyntia
4	2012	Performance Art Antara Media Penyadaran, Kepentingan Pasar Dan Partisipasi International	Vol. 4 No.2	Brikolase
5	2014	Penciptaan Karya Seni Lukis Kaca Dengan Teknik Layer	Vol.6 No.1	Brikolase
6	2015	Analisis Formal Seni Lukis Karya Soegeng Toekio Tahun 2000-20 15	Vol. 7 No.1	Brikolase
7	2015	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Eksperimentasi Dengan Teknik <i>Assemblage</i>	Vol, 6 No. 1	Abdi Seni

VI PENGALAMAN PENULISAN BUKU

Urutkan judul buku yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir dimulai dari buku yang paling relevan menurut Saudara.

No	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
	2012	Menyunting buku berjudul "Loro Blonyo Perkembangan Bentuk dan Fungsinya" tulisan Ersnathan Budi Prasetyo,	134	Penerbit ISI Press, 2012. ISBN No. 978-602-8755-65-8

VII PENGALAMAN PEROLEHAN HKI

Urutkan judul HKI yang pernah diterbitkan 5-10 tahun terakhir

No	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor P/ID

VIII PENGALAMAN MERUMUSKAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA

Urutkan judul rumusan kebijakan/rekayasa sosial lainnya yang pernah dibuat/ditemukan selama 5 tahun terakhir.

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

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Pustaka DIPA ISI Surakarta.

Surakarta, 10 Oktober 2017
Anggota Peneliti,

Satriana Didiék Isnanta, S.Sn, M. Sn

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Henri Cholis, M.Sn
NIP/NIDN : 195711161986031001/0016115701
Pangkat / Golongan : IIIId/ Penata TK I
Jabatan Fungsional : Lektor

Alamat: Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul : **Model Souvenir Sebagai Peningkatan Kualitas Estetis dan Varian produk Pada Sentra Kerajinan Gembreg Pasar Kabangan Surakarta**

yang diusulkan dalam skim penelitian DIPA ISI Surakarta untuk tahun anggaran 2017 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Surakarta 10 Oktober 2017

Mengetahui,

Ketua Lembaga Penelitian

Yang menyatakan

Tauik Murtono, M.Sn

Drs. Henri Cholis, M, Sn

NIP. 197003152005011001

NIP. 195711161986031001

