

**KARYACIPTA RELIEF
DAN
PATUNG TEKNIK KRIYA LOGAM**



**Penerbit:
ISI PRESS**

All rights reserved

© 2019, Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang keras menterjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak

sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis.

Sanksi pelanggaran pasal 72 Undang-undang Hak Cipta (UU No. 19 Tahun 2002)

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana diumumkan dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KARYACIPTA RELIEF DAN PATUNG TEKNIK KRIYA LOGAM

Cetakan I, 2019. ISI Press
xxii+ 226 Halaman
Ukuran: 14,8 X 21 cm

Penulis

Agus Ahmadi
Sumadi

Lay out

Nila Aryawati

Desain sampul

Purwaka Ajie
N.R. Ardi Candra D.A.

ISBN

978-602-5573-53-8

Anggota APPTI

Nomor: 208/KTA/APPTI/X/2015

Penerbit

ISI PRESS

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126
Telp. (0271) 647658, Fax. (0271) 646175



KATA PENGANTAR

Buku ini, berisi tentang penemuan bahan logam alami, metalurgi, teknologi *annealing*, dan proses pembuatan aneka karya logam. Setelah ditemukan teknik pencairan logam, berlanjut ditemukan pencampuran berbagai jenis logam, menghasilkan logam perunggu. Pembuatan kriya logam patung/arca zaman dahulu dibentuk dengan teknik cetak tuang perunggu, prosesnya rumit karena setiap tahapan kerja memerlukan cara yang berbeda, tetapi saling terkait. Kalau sistem cetak tuangnya tidak cermat resiko kegagalan tinggi, berlangsung lama, biaya produk relatif mahal dibanding dengan pelaksanaan teknik tempa dingin *ondel* dan ukir *wudulan*, dirakit dengan 'patrilas'. Karakter/sifat berbagai jenis logam disajikan, agar pekriya atau perajin, pembuat karya kriya logam dapat mengetahui kekerasan jenis logamnya. Sehingga mereka dapat memilih logam yang paling tepat untuk bahan pembuatan karyanya.

Teknik penciptaan karya seni relief timbul (dua dimensi) dan kriya patung (tiga dimensi) terbuat dari plat logam, dibentuk dengan teknik ukir *wudulan* dan tempa dingin *ondel*. Relief timbul dari plat logam dibentuk dengan teknik ukir *wudulan* menghasilkan keindahan detail ukiran, lebih tepat dibanding teknik ukir lainnya. Begitu juga kriya patung dari plat logam yang dibentuk dengan teknik tempa dingin *ondel*, kemudian dihias dengan teknik ukir *endak-endakan*, sehingga menghasilkan karya kriya logam yang indah, beragam bentuknya, unik, rumit, dan bermakna.

Sebagai contoh dijelaskan tentang landasan tema penciptaan karya patung "Mitos Gunung Merapi", yang digambarkan berbentuk bangunan istana (keraton). Letak geografis dan metodenya menggunakan konsep "*kiblat papat lima pancer*" berdirinya keraton Mataram. Gunung Merapi diselimuti berbagai "*mitos*", diwujudkan menggunakan pendekatan teori hukum *metamorfosis*. Sehingga berbagai mitos merapi dapat dirubah bentuknya menjadi karya relief dan "Patung Misteri Merapi" sebagai karya kriya kriya logam. Metode pembentukan karyanya, mengacu pendapat Sp. Gustami,

yang teorinya disebut “Tiga tahap enam-langkah proses penciptaan seni kriya”.

Pada awal penciptaan karya kriya logam, penulis melakukan eksperimen pengukiran dan penempaan plat logam dingin secara acak pada berbagai jenis plat logam. Pengukiran acak menghasilkan aneka bentuk timbul dan cekung pada plat logam. Tempa dingin ondel dari berbagai jenis plat logam menghasilkan beberapa bentuk silindris (tabung) yang sama bentuknya, Pengalaman eksperimen ini, kemudian diterapkan pada penciptaan karya relief dan patung dari plat logam dibentuk dengan perpaduan teknik ukir dan tempa dingin *ondel*.

Desain karya relief, dibuat buat tampak depan saja. Desain karya kriya patung “Istana Merapi” digambar secara proyeksi, tampak depan, samping dan atas. Kedua desain dilengkapi keterangan seperlunya, sehingga mudah dipahami berbagai fihak. Pembuatan relief timbul, teknik ukir *wudulan*, kedua sisi plat logamnya diukir wudulan bentuk negatif, sisi logam satu dan lainnya diukir wudulan bentuk negatif dan positif. Struktur bentuk kriya patung “Istana Merapi” terdiri dari berbagai bentuk silindris. Setiap bangunnya dibentuk dengan teknik ondel. Bentuk silindris yang berornamen dijabung terlebih dahulu, lalu diukir *endak-endakan* dan *wudulan* sesuai desain sampai selesai. Kerja berikutnya adalah merakit atau menyatukan setiap bangun silindris *ondelan* terukir ataupun polos dengan teknik patrilas menyatu kokoh menjadi karya bangunan “Istana Merapi” yang diselimuti berbagai mitos merapi.

Untuk acuan rekreasi juga dilaporkan berbagai karyacipta bentuk relief dan patung logam karya penulis, karya mahasiswa, karya pameran, dan karya kriyawan/perajin di Surakarta. Sajian berbagai bentuk karya seni kriya logam tersebut, diharapkan bermanfaat bagi masyarakat dan mahasiswa Jurusan Kriya yang ingin membuat relief dan patung dari plat logam yang berukir dan ditempa ondel menjadi karya logam.

Pada bab bagian akhir diuraikan tentang karya kriya logam bermotif hias wayang Beber Pacitan. Uraian ini didasarkan hasil Laporan Penelitian Kompetitif Nasional tahun 2018 & 2019, antara lain dijelaskan tentang pola dalam wayang Beber, beberapa desain dan proses perwujudan karya relief dan patung dengan bahan

tembaga, kuningan, alumunium, dan seng, dengan teknik jabung, ondel, patrilas, pewarnaan dan finishing.

Demikian pengantar yang dapat disampaikan, kritik dan saran positif penulis harapkan, semoga uraian dalam buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, September 2019

Penulis.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. KREATIFITAS, TEKNOLOGI DAN BUDAYA KRIYA LOGAM DI INDONESIA	1
A. Kreatifitas Dalam Penciptaan Karya Kriya	2
B. Landasan Teori Penciptaan Karya Kriya	6
C. Teknologi Kriya Logam Zaman Kuno	11
D. Kriya Logam Di Indonesia	15
E. Kebudayaan Prasejarah	19
F. Karya Kriya Periode Hindu Budha	23
G. Candi Jawa Tengah dan Jawa Timur	26
H. Karya Kriya Periode Islam (Zaman Madya)	32
I. Karya Kriya Periode Modern	39
BAB II. KRIYA LOGAM TRADISIONAL	42
A. Teknik Tempa Dingin <i>Ondel</i>	42
B. Ornamen Ukir Pada Logam	45
1. Ornamen Geometrik	46
2. Ornamen Non Geometrik	48
C. Mengukir Benda Logam Ondelan	51
D. Inovasi Bentuk Logam Ondelan	54
BAB III. EKSPERIMEN UKIR TEMPA TEKNIK ONDEL	56
A. Eksperimen Pengukiran Plat Logam	56
B. Tempa Dingin Ondel Karyacipta Sumadi	57
C. Karyacipta Kriya Logam Oleh Agus Ahmadi	62
D. Karyacipta Kriya Logam Oleh Sudarto	64
E. Karya Tugas Akhir Relief Timbul Kodaryadi	65
BAB IV. KARYACIPTA TEKNIK KRIYA LOGAM	71
A. Latar Belakang Penciptaan Karya Kriya	71

B.	Gunung Merapi Sebagai Landasan Penciptaan Karya	74
C.	Konsep Penciptaan Karya	78
D.	Metode Pendekatan Penciptaan Karya	79
E.	Keaslian Penciptaan Karya	82
F.	Gagasan Penciptaan Karya	82
G.	Pembuatan Desain Karya	84
H.	Perwujudan Karya	86
I.	Hasil Perwujudan Karya Kriya Logam	95
J.	Desain dan Karya Kriya Patung Logam Tembaga	99
K.	Beberapa Hasil Karyacipta Kriya Logam	110
L.	Aneka Karyacipta Kriya Logam Kreasi Sumadi	111
BAB V. ANEKA KARYACIPTA KRIYA LOGAM		126
A.	Karya Kriya Logam Di Tumang, Cepogo	126
1.	Aneka Karya Kriya Logam “Amik Art Gallery”	127
2.	Aneka Karya Patung Logam “Suryo Art”, Tumang.	136
3.	Karya Kriya Logam “Muda Tama”, Tumang	140
B.	Karya Relief & Patung Logam di Surakarta	142
C.	Karya Logam Pameran Kriya Undagi 2 Yogya 2018	150
D.	Kriya logam “Senikir” Dari Bandung	153
		159
BAB VI. KRIYA LOGAM BERMOTIF WAYANG BEBER		159
1.	Penggalian Desain Berdasar Pola Wayang Beber	159
2.	Pola Jadi Hasil Pengembangan Desain Wayang Beber	162
3.	Motif Hias Tumbuhan Dalam Wayang Beber	166
4.	Desain dan Hasil Perwujudan Kriya Kuningan	170
5.	Desain dan Hasil Perwujudan Kriya Alumunium	185
6.	Perwujudan Karyacipta “Dialog Panji & Naladerma” .	188
7.	Perwujudan Karyacipta Relief “Mbarang Kentrung” .	192
8.	Relief Tembaga “Pengembaraan Cinta Sejati”	194
9.	Perwujudan Patung Logam Naladerma	197
10.	Data Potensi Industri Kreatif di Kab. Pacitan	207
11.	Kriya Logam Dan Sovenir Di Arab Saudi	216
BAB VII. KESIMPULAN		219
DAFTAR PUSTAKA		223
BIODATA PENULIS		225

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cap tangan pada dinding Leang-leang, Kapak batu dari Pacitan	19
Gambar 2. Pecahan- pecahan tembikar, Periuk bertutup dan Kendi	20
Gambar 3. Kapak corong perunggu, kapak corong dan Candrasa	21
Gambar 4. Nekara perunggu dari pulau Salayar	21
Gambar 5. Moko dari Alor dan Pilin berganda dari Sumatra Tengah	22
Gambar 6. Perhiasan perunggu, dan Gelang dan cicin perunggu	22
Gambar 7. Candi Borobudur, bangunan batu klasik agama Hindu Budha	24
Gambar 8. Relief penghias dinding bangunan candi Borobudur	
Gambar 9. Candi Prambanan bangunan batu klasik zaman Hindu	25
Gambar 10. Relief Kalpataru, motif penghias di Candi Prambanan	25
Gambar 11. Relief ceritera Ramayana di candi batu Prambanan	26
Gambar 12. Dewi Tara dari candi Sari Jawa Tengah	27
Gambar 13. Relief kepala raksasa kala dari candi Dieng	28
Gambar 14. Relief Kepala kala candi Plaosan Lor	29
Gambar 15. Relief Kepala raksasa kala dari candi Panataran ..	29
Gambar 16. Relief kepala raksasa kala dari candi Lumbung	30
Gambar 17. Relief kepala raksasa kala dari candi Borobudur	31
Gambar 18. Relief kepala raksasa dari candi Jago	31
Gambar 19. Corak kala dari candi Singosari	32
Gambar 20. Stilasi bentuk kaligrafi Arab periode Islam	33
Gambar 21. Rupa dan unsur hias Gunungan Gapuran gagrak Surakarta	35
Gambar 22. Struktur visual & motif hias dalam Gunungan Wayang	36

Gambar 23. Gunungan Gapuran, terdapat beragam motif hias	37
Gambar 24. Gunungan bagian belakang motif topeng Banaspati	37
Gambar 25. Batara Kala dan Raksasa Gorawangsa dalam gaya wayang	38
Gambar 26. Relief ukir kayu gaya modern sebagai karya Kriya Seni	41
Gambar 27. Cara membuat <i>dandang</i> dibentuk dengan teknik tempa	42
Gambar 28. Peralatan <i>ondel</i> jurusan kriya, untuk membuat dandang	43
Gambar 29. Cara membuat mangkok dan tabung dari plat logam	43
Gambar 30. Peralatan dapur tradisional dibentuk dgn teknik ondel	44
Gambar 31. Peralatan dapur dandang untuk memasak	44
Gambar 32. Ornamen geometrik teknik sungging	46
Gambar 33. Ornamen geometrik di komplek candi Sewu	47
Gambar 34. Dua ornamen geometrik motif anyam, dan Kawung	47
Gambar 35. Ornamen geometrik motif batik: Kawung, Truntum	47
Gambar 36. Ornamen geometrik gaya Toraja, Sulawesi	47
Gambar 37. Ornamen geometrik motif Jalinan / anyaman	48
Gambar 38. Ornamen Makara, pada candi induk candi Sewu	48
Gambar 39. Ornamen non geometrik motif khas Dayak, Kalimantan	48
Gambar 40. Ornamen ukir dari Pekalongan dan Madura	49
Gambar 41. Ornamen ukir zaman Majapahit dan dari daerah Jepara	49
Gambar 42. Ornamen ukir daerah Jepara, dan Ornamen ukir Bali	49
Gambar 43. Ornamen ukir gaya Surakarta pada ukir perak	50
Gambar 44. Ornamen Mataram di Yogyakarta gubahan dari daun	50

Gambar 45. Ornamen non geometrik dari bentuk tumbuhan mrambat	50
Gambar 46. Ornamen non geometrik diambil dari bentuk ular naga	51
Gambar 47. Motif ceplok lingkaran dipadu dengan motif tumbuhan	51
Gambar 48. Ornamen non geometrik singa bersayap di Bali ..	51
Gambar 49. Cara mengukir mangkok, panci di Jawa, abad 18	52
Gambar 50. Ukiran logam (kuningan) teknik ondelan	53
Gambar 51. Kotak dari plat logam berukir, karya abad 18....	53
Gambar 52. Inovasi kriya logam kendi ondelan	54
Gambar 53. Lampu Blencong bentuk kendi/ceret dan garuda	55
Gambar 54. Inovasi bentuk bangunan miniatur rumah Padang	55
Gambar 55. Hasil Eksperimen ukiran timbul & cekung pd plat logam	56
Gambar 56. Alat tempa dingin, dan praktek 'ondel' plat logam	57
Gambar 57. Hasil Eksperimen ondel bangun silindris <i>mbuka-impes</i>	58
Gambar 58. Relief Karya Sumadi, judul "Kala 1" 48 x 55 x 3 cm	59
Gambar 59. Karya relief Kuningan: "Penguasa", ukr. 50 x 50 x 3 cm	59
Gambar 60. Karya relief Alumunium "Kala Buaya 1", 100 x 100 x 3 cm	60
Gambar 61. Karya relief Alumunium, Judul "Sujud": 100 x 100 x 4 cm	60
Gambar 62. Karya Sumadi: relief tembaga "Kaligrafi Allah" ...	61
Gambar 63. Karya kriya patung "Singgasana 3", ukr. 65 cm x 125 cm	61
Gambar 64. Karya kriya patung Tembaga "Sesaji Gunung" ...	62
Gambar 65. Karya relief kuningan "Anoman Penyelamat Sinta"	62
Gambar 66. Karya 1, 2, 3, "Lampu Dinding", bahan plat kuningan	63
Gambar 67. Sungging Acrilik dan Perwujudan karya pada Kuningan	63

Gambar 68. Karya Sudarto: 1.Tawon. 2. Logo STSI & 3. Motif Sayap	64
Gambar 69. Relief tembaga: “Kereta Kuda Untuk Perang”	64
Gambar 70. Ukir logam: Wayang Bagong dan Gunungan Tembaga	64
Gambar 71. Enam karya kriya logam 3 demensi plat logam ...	65
Gambar 72. Ilustrasi 1: Postur tubuh tokoh <i>kyai</i> Konang dari samping	66
Gambar 73. Ilustrasi 3: “Jagoan desa mengacau pasar”	66
Gambar 74. Ilustrasi 6: Masyarakat meminta bantuan pd <i>kiai</i> Konang	67
Gambar 75. Wayang beber Pacitan cerita Panji, jagong 4	67
Gambar 76. Desain/pola relief 1 “Sesuluh”	68
Gambar 77. Karya relief 1, “Sesuluh”, bahan Plat Kuningan ...	68
Gambar 78. Karya relief 2, “Dedengkot Peken Mengamuk” ...	69
Gambar 79. Desain relief 8, Judul: <i>Peken Bekonang</i>	69
Gambar 80. Karya relief 8, wayang beber mitos desa Bekonang	69
Gambar 81. Gunung Merapi, di DIY /Jawa Tengah	76
Gambar 82. Desain relief ‘Penguasa Merapi’ 75 cm x 75 x 4 cm	86
Gambar 83. Bahan bantu pembuatan jabung: serbuk batu bata	88
Gambar 84. Pahat ukir wudulan untuk plat logam	88
Gambar 85. Pahat ukir <i>endak-endakan</i> dan <i>wudulan</i> , tang, gunting	89
Gambar 86. Foto bahan dan alat untuk membuat ukiran relief	90
Gambar 87. Foto bahan dan alat untuk pengukiran relief timbul	91
Gambar 88. Foto teknik ukir rancangan, memahat semua garis motif	91
Gambar 89. Cara menggukir <i>wudulan</i> negatif, cekungan relief	92
Gambar 90. Cara meratakan celah-celah dasaran relief positif	93
Gambar 91. Cara mengukir detail dan tektur dasaran relief positif	93
Gambar 92. Cara membersihkan relief Penguasa Merapi dg sikat	94

Gambar 93. Hasil relief 1, “Penguasa Merapi 1” karyacipta Sumadi	95
Gambar 94. Karya Sumadi: “Penguasa Merapi 2” ukuran 60x60x5 cm	96
Gambar 95. Karya relief judul “Penguasa Merapi 3” Karya Sumadi	96
Gambar 96. Karya relief 4 judul “Gejolak Batin” ukuran 60 x 85x4 cm	97
Gambar 97. Karya relief 5, judul “Mahkota Merapi” Karya Sumadi	98
Gambar 98. Desain kerja patung “Istana Merapi” Kreasi Sumadi	100
Gambar 99. Ruang kerja, bahan dan peralatan untuk karya patung	102
Gambar 100. Cara tempa <i>ondel</i> bentuk atap Istana Merapi ...	102
Gambar 101. Cara menyambung mbuko & impes plat tembaga	103
Gambar 102. Cara mengukir rancangan dan endak-endakan bentuk atap	103
Gambar 103. Perbaikan tinggi dan rendahnya dasaran ukiran	104
Gambar 104. penyambungan elemen tengah atap keraton ..	104
Gambar 105. Patung Sapujagd, Rincian pola potongan plat logam	105
Gambar 106. Membentuk patung Sapujagat bawah atap keraton	105
Gambar 107. Hasil ondelan dan rincian patung Sapujagad	106
Gambar 108. Penyambungan unsur patung teknik patrilas	106
Gambar 109. Perakitan unit tiang penyangga dengan atap keraton	107
Gambar 110. Detail rincian pola prajurit arwah Letusan Merapi	107
Gambar 111. Peletakan Karya Patung Sapu Jagad	108
Gambar 112. Makna karya patung “Istana Merapi” 60 x 92 cm	109
Gambar 113. Hasil penciptaan karya patung tembaga “Istana Merapi”	110

Gambar 114. Sumadi bereksperimen membentuk pada alumunium	111
Gambar 115. Karya relief 6 judul “Pertarungan”, bahan alumunium	112
Gambar 116. Karya relief 7 judul “Kala Rahu 1”, Sumadi 1986, tembaga	112
Gambar 117. Karya relief 8 judul “Kayugung Susuhangin” tembaga	113
Gambar 118. Karya relief 9 berjudul “Perahu”, 1990, alumunium	113
Gambar 119. Karya relief 10 judul “Topeng-topeng”, alumunium	114
Gambar 120. Karya relief 11 berjudul “Kala 3” bahan kuningan	114
Gambar 121. Karya relief 12 judul “Topeng-topeng 2” bahan kuningan	115
Gambar 122. Karya relief 13 judul “Topeng-topeng 3” alumunium	115
Gambar 123. Karya relief 14 berjudul “Topeng-topeng 4” tembaga	116
Gambar 124. Karya relief 15 berjudul “Naga Marah” plat kuningan	116
Gambar 125. Karya relief 16 judul “Ikan Tamba” plat kuningan	117
Gambar 126. Karya relief 17 judul “Kayugung Susuh Angin 2” kuningan	117
Gambar 127. Karya relief 18 judul “Sapujagad” penguasa Merapi	118
Gambar 128. Karya relief 19 judul “Kala Rahu 2” plat alumunium	118
Gambar 129. Karya relief 20 judul “Kala Rahu” plat alumunium	119
Gambar 130. Karya relief 21 judul “Topeng-topeng 5” tembaga	119
Gambar 131. Karya relief 22 judul “Ekspresi Kala 1” alumunium	120
Gambar 132. Karya relief 23 judul “Tulang Ikan” bahan alumunium	120

Gambar 133. Karya relief 24 judul “Singgasana 1” bahan tembaga	121
Gambar 134. Karya relief 25 judul “Kaligrafi Muhammad” tembaga	121
Gambar 135. Karya relief 26 judul “Singgasana 2” bahan tembaga	122
Gambar 136. Karya relief 27 judul “Perahu” ukuran 100x100x3 cm	122
Gambar 137. Karya kriya patung 2 judul “Singgasana 2” tembaga	123
Gambar 138. Karya kriya patung 3 judul “Pohon Gunung” tembaga	124
Gambar 139. Karya kriya patung 4 judul “Pohon Gunung” tembaga	124
Gambar 140. Karya kriya patung 5 judul “Kiblat Papat Lima Pancer”	125
Gambar 141. Patung Tembaga Bulatan, Fas Bungan Tembaga	127
Gambar 142. Tempat Lilin Kuningan & anyaman kawat tembaga	127
Gambar 143. Daun kering, Bermakna Angsa dan Tas tembaga	128
Gambar 144. Kriya logam jenis Tube untuk penampungan air	128
Gambar 145. Sembilan karya kriya logam jenis Bowl	129
Gambar 146. Karya kriya logam jenis pigura	129
Gambar 147. Lampu Dinding Tembaga: dianyam, motif kura-kura	129
Gambar 148. Bentuk conthong, Lampu gantung dg kaca	130
Gambar 149. Lampu datar, Gantung & Lampu Gantung Robyong	130
Gambar 150. Lampu Gantung: motif Geometris & bermotif hias daun	130
Gambar 151. Lampu Gantung bermotif: Daun Pisang, Bunga & Awan	131
Gambar 152. Lampu Duduk Tembaga: dengan motif ikan, guci	131
Gambar 153. Tiga Lampu Dinding bermotif hias bunga, garis lengkung	131
Gambar 154. Kap Lampu dari Tembaga berbetuk Setengah Silinder	132

Gambar 155. Lampu Dinding bentuk: Daun Renteng, & 5 Jemani	132
Gambar 156. Lampu Dinding Gunungan Wayang, Daun Pisang	132
Gambar 157. Bentuk Ide Dasar: Melengkung, Segitiga & Bulat	133
Gambar 158. Kriya Hias Tembaga Wayang: Bagong, Petruk, Semar	133
Gambar 159. Karya kriya logam jenis Sink, bentuk mangkok .	133
Gambar 160. Karya kriya logam jenis meja, dengan bentuk silinder	134
Gambar 161. Enam model karya kriya logam, untuk vas bunga	134
Gambar 162. Lampu Hias untuk Taman dari bahan Logam, Besi	135
Gambar 163. Lampu Hias Taman dengan Ide: bentuk rumah, kubah	135
Gambar 164. Lampu Robyong dihias susunan Rantai, & Robyong	135
Gambar 165. Karya kriya logam jenis lampu robyong	136
Gambar 166. Kriya Patung dibuat dari Logam tembaga “Surya Art”	137
Gambar 167. Patung dari tembaga: Singa, Garuda dan Singa duduk	137
Gambar 168. Tiga patung: Obama kecil, Dewi Sartika & Cut Nyakdin	138
Gambar 169. Tiga patung: Imam Bonjol, Jendral & Sultan Badarudin	138
Gambar 170. Tiga patung: pahlawan, globe & Semar model wayang	139
Gambar 171. Kartu nama Suryanto pimpinan studio & suasana riset	139
Gambar 172. Pimpinan UKM Mudatama: Bp. Supri Haryanto	140
Gambar 173. Karyawan mengerjakan patrilas, dan Garuda Pancasila	141
Gambar 174. Dua cermin berpigora ukir tembaga, karya “Mudatama”	141
Gambar 175. Ukir tembaga bermotif: Wayang Semar & Kaligrafi Arab	141

Gambar 176. Sepuluh karya Logo Instansi dari bahan plat Kuningan	142
Gambar 177. Patung Keris Raksasa (tinggi 20 m), sebagai Ikon Solo	142
Gambar 178. Bagian bawah Patung Keris Raksasa, yang belum finish	143
Gambar 179. Pintu Gerbang di depan Rektorat ISI Surakarta	143
Gambar 180. Monumen Relief Perang Gerilya Jend. Sudirman	143
Gambar 181. Relief Logam Ukir Kuningan “Ki Hajar Dewantara”	144
Gambar 182. Tiga Relief Wayang Kulit diwujudkan dg Karya Tembaga	144
Gambar 183. Patung Garuda di Wisata Pringgodani Lereng G. Lawu	145
Gambar 184. Munumen dari tembaga di Jl. Lawu, Karanganyar	145
Gambar 185. Tugu Peringatan Kab. Karanganyar mendapat Adipura	145
Gambar 186 Motif hias tumbuhan pada Gapura UNS Surakarta	146
Gambar 187. Relief Ukir Tembaga Motif batik untuk eksterior	146
Gambar 188. Karya Kriya Logam: Ukiran Gunungan Wayang Purwa	146
Gambar 189. Patung burung dengan bahan drum & seng teknik las	147
Gambar 190. Patung logam dengan motor penggerak, karya Satriana	147
Gambar 191. Karyacipta dari seng tipis yg dibuat unsur motif bunga	147
Gambar 192. Hiasan dinding dengan bahan plat alumunium .	148
Gambar 193. Karya hiasan dinding alumunium dan tembaga	148
Gambar 194. Karya mahasiswa: 2 Keris gaya Surakarta dan 3 tumbak	148
Gambar 195. Lampion gantung dan bentuk hewan di Pasar Gede	149
Gambar 196. Lampion aneka bentuk hewan, Hari Raya Imlek 2018	149

Gambar 197. Karya Logam Ki Mujar Sangkerta, hiasan gantung	152
Gambar 198. “Satu Tujuan” Kreasi Bentuk dari Besi dan Plat Logam	152
Gambar 199. Pameran Kriya UNDAGI# 2 di Taman Budaya Yogya	152
Gambar 200. Inovasi Gamelan Pamor, kreasi Sigit Pamungkas	153
Gambar 201. Alat kikir untuk pembentukan karya dari logam	154
Gambar 202. Berbagai jenis bentuk kikir, untuk mengikir logam	154
Gambar 203. Desain mobil VW Safari dan hasil perwujudannya	154
Gambar 204. Karya kriya ‘Sinikir’ dari logam alumunium bekas	155
Gambar 205. Bentuk guci ‘Sinikir’ dapat difungsikan untuk vas bunga	155
Gambar 206. Bentuk semangka fokus mengikir permukaan cekung	155
Gambar 207. Hasil replika Jeep Willys alumunium: latihan tahap akhir	156
Gambar 208. Hasil karya latihan tahap mampu membuat vas bunga	156
Gambar 209. Contoh hasil seni kikir logam tahap membentuk lengkap	156
Gambar 210. Karya Replika VW Safari bahan alumunium	157
Gambar 211. Replika mobil Landrover latihan tahap akhir	157
Gambar 212. Seni kikir logam untuk seni instalasi dengan botol bekas	157
Gambar 213. Bentuk tas jinjing dari bahan alumunium	158
Gambar 214. Bentuk tas dan hiasan alumunium karya “Sinikir”	158
Gambar 215. Gulungan I Wayang beber Pacitan, terdiri 4 jagong	160
Gambar 216. Jagong 18: “Kerajaan Kediri: Sekartaji di Istana”	160
Gambar 217. Jagong 4: “Bermain Musik di Pasar Paluh Amba”	161
Gambar 218. Pengembangan Tokoh Naladerma, dan pola Raja Klana	162
Gambar 219. Pola Panji dan Sekartaji Berdiri, berdasar Jagong 4	162

Gambar 220. Pola Sekartaji & Garuda, berdasar Wy Beber Jagong 18	163
Gambar 221. Pola Jadi Gandaripa berdasar Jagong 16 (kiri) ...	163
Gambar 222. Pola jadi Naladerma jongkok dan berdiri, pada Jagong 2	164
Gambar 223. Pola jadi Dua Abdidalem wayang Beber dari Jagong 8	164
Gambar 224. Pola jadi Raja Kediri Prabu Brawijaya, berdasar Jagong 1	165
Gambar 225. Pola Jadi Tiga Abdidalem, berdasar Wayang Beber Jgg 8	165
Gambar 226. Pola Jadi Empat Emban Putren, berdasar Jagong 1	166
Gambar 227. Motif hias tumbuhan bagian atas Gulungan III .	166
Gambar 228. Motif tumbuhan yang biasanya terdapat dibagian atas	167
Gambar 229. Beberapa motif tumbuhan yang ada dibagian tengah	167
Gambar 230. Contoh tiga motif tumbuhan bentuk pohon dg potnya	167
Gambar 231. Dua contoh pola hias pohon pada bagian atas tengah	168
Gambar 232. Pola Jadi “Gunungan Lima Klowong” (bingkai pola jadi)	168
Gambar 233. Contoh pengembangan desain wayang beber ..	169
Gambar 234. Contoh desain tepi karya bentuk gunungan melebar	169
Gambar 235. Desain “Perjuangan Sekartaji” untuk pola Karya	170
Gambar 236. Bahan bantu pembuatan jabung: serbuk batubata	172
Gambar 237. Memasak ramuan jabung menjadi cair dalam drum	173
Gambar 238. Persiapan penuangan cairan jabung dalam kotak	173
Gambar 239. Penjabungan posisi plat logamnya ada di tengah	175
Gambar 240. Pahat ukir <i>endak-endakan</i> dan <i>wudulan</i>	176
Gambar 241. Cara mengukir relief rancangan	177

Gambar 242. Menjabung relief rancangan akan diwudul negatif	178
Gambar 243. Hasil ukiran wudulan relief bentuk positif	180
Gambar 244. Hasil olesan cairan kimia Sn ke 1, warna kebiruan	181
Gambar 245. Teknik pengerjaan selep pada ukiran relief logam	182
Gambar 246. Cara kerja selep ukiran relief logam kuningan ...	183
Gambar 247. Hasil karya relief 1: “Perjuangan Sekartaji”	184
Gambar 248. Desain “Pengabdian Naladerma” untuk pola Karya 2	185
Gambar 249. Hasil karya relief “Pengabdian Naladerma”	185
Gambar 250. Cara mengukir rancangan menghasilkan alur pola relief	187
Gambar 251. Desain atau pola “Dialog Panji & Naladerma” ..	189
Gambar 252. Hasil karyacipta “Dialog Panji dan Naladerma”	190
Gambar 253. Desain dan Karya “Mbarang Kentrung”, Alumunium	192
Gambar 254. Desain “Pengembaraan Cinta Sejati” karya Relief 5	194
Gambar 255. Hasil karya ke 5 “Pengembaraan Cinta Sejati”	195
Gambar 256. Sketsa Tampak: Samping Kanan, Depan dan Kiri	199
Gambar 257. Desain Patung “PERJUANGAN NALADERMA”	200
Gambar 258. Hasil pembentukan muka dan kepala Naladerma	201
Gambar 259. Teknik menyambung tembaga, dg dirakit patrilas	201
Gambar 260. Hasil pembentukan ukiran wudulan bagian kepala	202
Gambar 261. Pengukiran wudulan setengahnya kepala Jatayu	203
Gambar 262. Kiri: Mengerjakan penyambungan badan perahu	203
Gambar 263. Hasil penciptaan patung tampak perspektif, bag kiri	205
Gambar 264. Pameran hasil karya Kriya Logam relief, patung	206
Gambar 265. Diskusi “Desain Ikon Pacitan Kota Pariwisata” ..	206
Gambar 266. “Perjuangan Naladerma” Pameran di Taman Budaya	206
Gambar 267. Alternatif desain Tugu yang menerapkan Ikon Wisata	207

Gambar 268. Riset ke rumah Bpk. Marno penyimpan Wayang Beber	207
Gambar 269. Hasil karya pengembangan wayang beber	208
Gambar 270. Suyatno Pembuat Wayang Kulit Purwa di Pacitan	208
Gambar 271. Observasi ke toko dan tempat pembuatan Batik Saji	209
Gambar 272. Industri Kreatif Keramik “Gerabah Seni Bu Rum”	209
Gambar 273. Delapan mahasiswa ISI Surakarta melakukan KKN	210
Gambar 274. Batik “Tengah Sawah” di Desa Wiyoro, Kec. Ngadirojo	210
Gambar 275. Rintisan Musium di Rumah asli Orangtua Bp. SBY	210
Gambar 276. Pertemuan Tim Peneliti dengan Bp. Bupati Pacitan	211
Gambar 277. Patung Ki Hajar Dewantara di Dinas Pendidikan lama	211
Gambar 278. Rumah seni “Tawang Alun” yang dirintis Suwardi	212
Gambar 279. Kunjungan ke Pondok Tremas, Arjosari, Pacitan	212
Gambar 280. Pintu Gerbang Lembaga Pendidikan Vokasional Tremas	212
Gambar 281. Rumah markas tempat Panglima Besar Jnd. Soedirman	213
Gambar 282. Monumen Patung Soedirman di Nawangan yang megah	213
Gambar 283. Stadion dikelilingi dengan bangunan yg dihias relief	214
Gambar 284. Beberapa relief perunggu di Monumen Soedirman	214
Gambar 285. “14. SHOLAT IDHUL ADHA”, & 17. PERJANJIAN RENVILLE”	214
Gambar 286. Tarian “Kethek Ogleng” Tari Khas Nawangan	215
Gambar 287. Pentas Wayang kulit di Desa Tokawi, Kec. Nawangan	215
Gambar 288. Perjalanan Ibadah Haji 6 Juli s.d 19 Agustus 2019	216
Gambar 289. Kriya Logam Kuningan & Lampu Hias gantung ..	217

Gambar 290. Karpet, hiasan & Langit-langit di Masjid Nabawi	217
Gambar 291. Hiasan Alquran, Langit-langit & Lampu hias logam	217
Gambar 292. Perhiasan emas, Tas dihias warna gradasi & mangkok	218
Gambar 293. Beberapa Souvenir hiasan dinding bermotif hias Arab	218



BAB I. KREATIFITAS, TEKNOLOGI DAN BUDAYA KRIYA LOGAM DI INDONESIA

Manusia dalam berkarya atau menciptakan karya seni memerlukan latihan, pengalaman bereksperimen, ketrampilan menggunakan peralatan, penelitian untuk studi pengembangan, mampu mendesain yang kreatif, inovatif dan dapat mewujudkannya seperti yang telah diprogramkan. Seni Kriya merupakan salah satu Prodi yang tertua di FSRD ISI Surakarta. Aneka karya kriya merupakan seni rupa yang mayoritas sudah ada sejak ratusan abad yang lalu, dengan dibuktikan adanya karya kriya yang berbahan kuat dan tahan lama, diantaranya kriya logam, keris, aneka relief dan patung batu, karya keramik, ukiran kayu, wayang kulit, dsb. Dalam menciptakan karya kriya yang baru atau mengembangkannya tidak perlu seluruh karya kreasinya produk baru, namun dapat dikembangkan pada beberapa unsurnya, dirubah bagian tertentu, mungkin saja gabungannya, desain, ornamen, bahan, teknik, fungsi, berdasar unsur-unsurnya yang sudah ada dan dilaksanakan dalam kreasi sebelumnya.

Seniman, kriyawan dan desainer dituntut kreatif dan inovatif dalam berproses menciptakan karya seni yang diciptakannya. Termasuk dalam penciptaan karya Kriya Logam, diantaranya karya relief dan kriya patung yang terbuat dari plat logam (tembaga, kuningan, aluminium, seng) dibutuhkan daya kreatifitas dan ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Umumnya karya relief logam hanya diukir dengan teknik rancangan, krawangan dan endak-endakan. Kriya patung logam banyak orang yang memahami dibuat dengan cara cetakan saja, padahal masih banyak cara dan teknik untuk mewujudkan relief dan patung logam tersebut. Diantara beragam karya kriya logam yang tersebar luas dibuat oleh kriyawan / perajin logam antara lain: aneka jenis perhiasan mas/perak, patung cor perunggu, keris dan senjata tradisional berbagai daerah, musik Jawa “gamelan” dan sebagainya.

Buku ini ditulis dalam rangka membantu mahasiswa di Jurusan Kriya, kriyawan logam maupun masyarakat yang ingin memperluas wawasan tentang teori dan teknik dalam kriya logam. Mayoritas

uraian dalam buku ini merupakan pengalaman pribadi dari penulis yang telah lama menekuni kriya logam, dan mengampu Mata Kuliah Kriya Logam, khususnya tentang teknik penciptaan relief dan kriya patung yang dibuat dari plat logam, dibentuk dengan teknik ukir wudulan, ondel dan krawangan, dirakit dengan konstruksi patri dan las (patrilas).

Kebudayaan logam terbentuk dengan teknologi panas api dengan derajat tinggi, ditemukan diantara zaman batu ribuan tahun yang telah lalu. Sekarang kriya logam sudah mengalami perkembangan dan peningkatan yang pesat sebagai produk kriya seni yang menonjolkan keindahan bentuk, ragam hias dan maknanya, dengan menggabungkan ketrampilan tangan dan teknik pengerjaan yang masih menggunakan teknologi panas api. Penemuan logam tembaga, metalurgi, teknologi logam, dan karakter berbagai jenis logam dijelaskan dalam buku ini, agar pembaca memahami bahan, fungsi, peralatan dan teknik yang beragam dalam berkaryacipta kriya logam. Kreatifitas seringkali diartikan sebagai kemampuan untuk membuat, mencipta sesuatu, baik dalam desain produksi tertentu, maupun dalam penciptaan karya seni yang meliputi seni pertunjukan atau seni rupa. Dalam berkaryacipta atau berkreasi barang kriya tidak perlu seluruh produknya baru, namun dapat dikembangkan pada bagian tertentu, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, dan perubahan dari unsur-unsurnya yang sudah ada sebelumnya, termasuk dalam berkarya seni kriya logam.

A. Kreatifitas Dalam Penciptaan Karya Kriya

Kreasi merupakan aspek penting bagi kriyawan, apalagi dengan kemajuan zaman yang semakin pesat dan ketat persaingannya. Kriyawan wajib kreatif untuk memecahkan masalah dalam berkarya seni, sehingga hasilnya berkualitas dan mampu bersaing dengan produk kriya yang lain. Menurut Campbel, kreatifitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

1. Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh ataupun mengejutkan.
2. Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis,

mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang lebih baik atau banyak. 3. Dapat dimengerti (*understendable*): hasil yang sama dapat dimengerti, dipahami dan dapat dibuat di lain waktu (Kenneth M. Lansing, 1976: 28).

Gandadiputra dalam penjelasan tentang pengertian kreatifitas antara lain menerangkan sebagai berikut:

Kreatifitas itu mengingatkan kepada pemikiran, kecerdasan, kepandaian, kemampuan seseorang menciptakan atau menemukan hal-hal baru, hubungan-hubungan baru, proses pencapaian cara-cara baru dalam memecahkan permasalahan hidup, kreasi-kreasi baru untuk menghasilkan obyek-obyek atau bentuk-bentuk baru, serta kelincahan pemikiran orang. Ada juga kreatifitas itu dengan istilah inkonvensional, pemunculan pikiran unggul proses yang terjadi pada manusia untuk meningkatkan efisiensi, dan daya cipta yang lain dari manusia lazimnya (Mulyono Gandadiputra, 1982: 65).

Berdasar dua definisi di atas jelaslah bahwa kreatifitas itu memiliki pengertian yang luas, diantaranya menghasilkan karya yang baru, berguna dalam kehidupan, dapat dipahami orang lain, berupa hasil pemikiran, kepandaian dan ketrampilan membuat sesuatu, penciptaan karya seni, dan memecahkan masalah kehidupan. Termasuk dalam hal ini hasil beragam kreasi dalam karya kriya patung dan relief dari logam. Dengan demikian jelaslah bahwa kreatifitas itu telah membuktikan dan berpengaruh terhadap adanya pendidikan, perubahan, mengatasi kesulitan dalam kehidupan manusia, pengembangan atau menambah kreasi-kreasi baru dalam penciptaan karya seni. Karyawan dan perajin logam selalu meningkatkan ketrampilan, kreatifitas dan inovasi dan teknologi tepat guna di bidangnya.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta yang selalu berkembang dalam diri seseorang, kreatifitas dapat dipacu melalui praktik pembuatan benda dengan berbagai keteknikan (Mata Pelajaran Kreativitas, 1995). Kreatifitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu. Ciptaan itu tidak perlu seluruh

produknya baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, dari unsur-unsurnya yang sudah ada sebelumnya. Jadi, disini kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Conny Semiawan, dkk., 1990).

Karya kriya terdapat dua arah yaitu sebagai pengembangan Desain Kriya dan kearah Seni Kriya. Untuk bidang desain kriya memiliki kecenderungan ke arah pengembangan industri kecil, membuat desain-desain yang diterapkan dan bertujuan untuk memproduksi karya-karya kriya (produk fungsional), sedangkan sisi lain seni kriya memiliki kecenderungan sebagai wahana untuk pengembangan estetis dan ekpresi kreatif (mengutamakan nilai seninya). Peluang Indonesia dalam bidang seni kriya masih cukup kuat karena memiliki nilai kompetitif yang tinggi, Indonesia memiliki sumber daya alam yang beragam (kayu, rotan, serat, logam, emas, perak, tembaga, tanah liat, batu, keramik dan sebagainya) sebagai bahan dan sumber daya budaya tradisional, serta sebagai sumber pengembangan produk yang unik. Dewasa ini perkembangan teknologi peralatan, teknologi listrik dan komputer semakin luas memasyarakat, sehingga hal ini penting untuk dimanfaatkan untuk mengembangkan karya kriya yang kreatif dan beragam.

Selanjutnya, pada implementasinya, kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti atau bermakna bagi masyarakat penggunanya. Kemudian ditambahkan oleh Utami Munandar yang lebih menekankan pada aspek proses perubahan, bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinalitas/* keaslian dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci), suatu gagasan. Sedangkan oleh pendapat lain, kreatifitas adalah proses mental yang melibatkan permunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dengan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi dari kreatifitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru, dan bermanfaat.

Merujuk pendapat tersebut, jadi kreatifitas sebagai suatu proses pemikiran berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses kreatif bermain dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi seorang kreator, termasuk dalam menciptakan karya kriya logam yang baru maupun mengembangkan, merubah dari karya logam (tembaga, kuningan) yang jadi acuannya.

Pengertian kreatifitas dapat disederhanakan, bahwa kreatifitas adalah jantung dari inovasi. Tanpa kreatifitas tidak akan ada inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas, jalan ke arah inovasi semakin lebar pula. Sayangnya, banyak pendapat kurang tepat tentang kreatifitas. Misalnya, kreatifitas itu hanya dimiliki segelintir orang berbakat. Atau ada pula pendapat, bahwa kreatifitas itu pembawaan sejak lahir. Kreatifitas melibatkan suatu gagasan yang baru dan dapat memecahkan persoalan secara realistis. Sikap kreatif dapat meningkatkan:

1. Keuntungan Orang Kreatif:
 - a. Dapat mengembangkan potensi seseorang
 - b. Adanya pertumbuhan kompetensi yang cepat
 - c. Menemukan cara yang baru untuk memecahkan suatu masalah
 - d. Dapat meningkatkan pengetahuan
 - e. Merupakan aspek penting dari kesehatan
 - f. Meningkatkan proses belajar
 - g. Menyadari tugas kuliah dengan tidak terpaksa, dsb.
2. Mitos Yang Menghambat Orang Menjadi Kreatif:
 - a. Uang adalah pendorong munculnya kreatifitas
 - b. Kreatifitas muncul karena adanya tekanan
 - c. Kompetisi memunculkan kreatifitas
 - d. Orang yang kreatif hanyalah orang-orang yang memiliki tipe kreatif.
3. Orang Yang Dapat Meningkatkan Kreatifitas:
 - a. Berani mengambil risiko atas kompetensi, kemampuan dirinya
 - b. Mempercayai atas gagasan diri sendiri
 - c. Selalu terlibat dalam pengembangan gagasan yang muncul

- d. Antusias dan semangat untuk maju
- e. Bebas dan tidak malu
- f. Tidak cepat puas, atau memiliki niat untuk berprestasi
- g. Meyakini bahwa ide apa pun yang muncul bukanlah ide yang jelek
- h. Berkolaborasi, bekerjasama. (Ali Sulchan, 2011: 21-24).

Kreatifitas terjadi karena kita mencoba sesuatu dengan sengaja. Dari sengaja kita mampu mengerjakannya dan akhirnya terbiasa. Jadi kreatifitas dapat muncul karena kita terbiasa untuk berkreasi. Jadi kreatifitas dalam hal ini merupakan proses berpikir dan berbuat untuk mewujudkan karya secara nyata. Terkait hal ini mahasiswa, kriyawan perlu berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode, atau cara baru untuk memecahkan permasalahan dalam penciptaan karya kriya. Bagi kriyawan proses ini selalu dilakukan untuk mendapatkan ide-ide, kreasi baru dan mendapatkan hasil akhir karya kriya yang kreatif (penuh daya cipta), inovatif, bermutu dan indah (estetik).

B. Landasan Teori Penciptaan Karya Kriya

Sebagai landasan teori dalam penciptaan karya seni maupun kriya logam sangat terkait dan tergantung dengan tujuan penciptaan karya seni yang didesain dan diwujudkan. Seni sekurang-kurangnya memiliki 5 ciri pokok sebagai kebulatan merupakan sifat dasar dari seni yaitu: Kreatif, Individualitas, Menyangkut perasaan manusia, Keabadian dan Sifat semesta (The Liang Gie, 1996: 41-45). Seni yang kreatif adalah selalu menghasilkan sesuatu yang baru. Menyangkut perasaan dimaksudkan bahwa apa yang diungkapkan seniman adalah emosi tertentu yang muncul atau diperoleh dari pengalaman hidupnya. Adapun sifat semesta bahwa seni itu muncul dimana-mana dan abadi (tumbuh sepanjang masa), karena manusia memiliki perasaan. Sedangkan seni adalah bahasa komunikasi antar manusia dengan menggunakan perasaannya.

Seseorang dalam mencipta karya seni harus mempunyai suatu kemahiran teknis dalam suatu bidang tertentu, kemahiran itu

dipraktekkan dan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan nilai keindahan dan rasa. Seorang pencipta dengan sarana teknisnya dapat menyampaikan pesan--pesan tertentu yang pada hakekatnya menempatkan manusia sebagai aktor yang mampu merenungkan, menilai, menghubungkan, membuat rancangan dan mewujudkan dalam karya seni yang memiliki nilai kebaruan. Dalam makalah seminar disebutkan :

Seorang seniman mampu menciptakan suatu karya harus mempunyai suatu kemahiran teknis tertentu, dan mampu mencari sumber-sumber penciptaan baru, ataupun mengembangkan gagasan-gagasan artistik baru, yang berujung pada ditemukannya teknik-teknik maupun media baru sebagai sarana ekspresi seni (Edi Sedyawati, 1992: 5).

Disamping ada pembaharuan, dalam berkarya seni yang berkualitas harus memiliki keunikan. Yang dimaksud keunikan yaitu karya seni itu tunggal, tidak sama dengan yang lain, bukan peniruan semata terhadap karya sejenis, dalam menggarapnya dengan teknik khusus atau memiliki keistimewaan tidak ditemukan ditempat lain. Hal ini sesuai dengan kutipan berikut:

Keunikan dari benda kerajinan mungkin didasarkan pada keistimewaan teknik yang dipergunakan oleh pengrajin dalam menggarapnya atau keinginan khusus dari pola-polanya. Di dalam setiap peristiwa, keunikan itu diidentifikasi oleh banyak orang sebagai suatu keadaan yang sedang menjadi inti sesungguhnya dari seni. Seni menyenangkan kita untuk mengetahui bahwa kita memiliki atau sedang melihat pada sebuah benda yang sama sekali merupakan benda tunggal, yang tidak dapat ditemukan di tempat lain (Edmun Burke Feldman, dalam Sp. Gustami, 1991: 238).

Keunikan dalam menciptakan karya seni disertai pula dengan kreativitas, sehingga ada yang menyebut bahwa penciptaan itu juga kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti karya yang dilihat, didengar atau dinikmati oleh orang lain. Dalam penciptaan karya seni setelah melalui tahapan proses pengerjaan dan kreatifitas

yang tinggi, diharapkan dapat menghasilkan karya yang unik dan bermakna. Makna seni antara lain bahwa seni itu setelah dilihat, diapresiasi atau didengar oleh orang lain dapat memberi pengalaman keindahan atau pengalaman emosi/rasa yang tidak diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, dan bukanlah emosi yang kita alami dalam kehidupan nyata dunia ini. Hal, ini dijelaskan oleh Jakob Sumardjo sebagai berikut:

Seni yang bermutu adalah seni yang mampu memberikan pengalaman estetik, pengalaman emosi, pengalaman keindahan atau pengalaman seni yang khas milik dirinya. Clive Bell menamakan kualitas demikian itu sebagai significant form atau bentuk bermakna. Bentuk bermakna dalam seni itu berupa wujud pernyataan seni seorang seniman. Kalau dia seorang pelukis, maka wujud bentuk seninya terdiri atas warna, garis, bidang, tekstur, dan lainnya. Pengalaman emosi yang ditimbulkan oleh benda seni bukanlah emosi yang kita alami dalam kehidupan nyata. Sebuah benda seni baru memiliki bentuk bermakna kalau emosi yang dibangkitkannya benar-benar emosi baru, segar, unik, dan khas, yang hanya dapat muncul kalau seseorang menyatu dalam pengalaman seni dengan karya tersebut. ... Seni yang baik adalah mampu memberikan pengalaman emosi dan kognisi yang “bukan berasal dari dunia ini”. Kerajaan seni berasal dari luar dunia ini. Titik tolaknya barangkali pengalaman dunia ini, tetapi hasil yang dicapai bukanlah pengalaman dunia ini. Itulah kebesaran dan kelebihan kesenian yang sejati (Jakob Sumardjo, 2000: 124-127).

Untuk menciptakan karya seni bagi kriyawan dapat berpijak pada seni murni, pada desain dan seni kriya. Hal ini terdapat pada uraian yang ditulis Imam Buchori sebagai berikut: Kriya merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan seni murni dan desain, maka transformasi kriya ke dalam karya bisa berbeda. Bila berpijak pada seni murni maka unsur keseniman (gaya pribadi, mungkin ciri ketrampilan) merupakan acuan yang menonjol. Kriyawan yang berpijak pada desain (design craftsman) terikat oleh berbagai determinisme pasar konsumen, material, produksi dan faktor obyektif lainnya, sehingga kebebasan ungkapan pribadinya terbatas.

Sedangkan kriyawan yang berpijak pada Seni Kriya (artis craftsman) bisa mencari ilham atau inspirasi dari tradisi melalui cara-cara hermeneutik yaitu menginterpretasikan makna-makna simbolis yang diyakini relevan dengan nilai kekinian (Imam Buchori Zainuddin, 1999: 11).

Dalam menciptakan karya kriya (kriya: kayu, kulit, logam, tekstil, keramik) dengan bersumber pada hasil seni kriya klasik (wayang, batik, keris, gamelan) yang akan dikreasi dengan nafas kebaruan ini, dapat dikatakan sejalan dengan data pustaka sebagai berikut:

Timbulnya penciptaan seni kriya yang mengarah ke produk pemenuh kebutuhan praktis dan penciptaan seni kriya yang mengarah ke tujuan-tujuan ekspresi pribadi, adalah suatu realitas perkembangan yang lahir atas dasar kemerdekaan berkreasikan. Bahkan jauh-jauh hari Th. a Th. van der Hoop (1949) mengingatkan para kriyawan generasi muda dengan sangat tajam, bahwa meskipun warisan seni budaya bangsa Indonesia sangat melimpah dikawasan Nusantara, namun mereka harus mencari jati-dirinya sendiri dengan cara menciptakan seni baru, sesuai perubahan dan perkembangan zaman. Hal itu terdapat hubungan yang erat antara seni kriya dengan kehidupan manusia yang selalu berubah. Dalam konteks itu pandangan bangsa Timur yang merepresentasikan kematangan pemikiran metafisika, yakni bentuk pemikiran yang rumit, *ngremit* dan *ngrawit* penuh misteri yang layak dikaji, dikembangkan dan diacu sebagai landasan seni kriya berikutnya (Gustami SP, 2002: 3).

Sebagai seniman kriya atau kriyawan yang berkecimpung dalam pendidikan seni, kita wajib berkarya yang berkualitas, paling tidak mampu mendesain atau berkarya baru, yang kreatif dan inovatif, sehingga dimungkinkan dapat menunjukkan jalan dalam menemukan desain baru dan memberi contoh penggunaan material yang kurang efektif menjadi inovatif kepada masyarakat khususnya perajin yang seprofesi. Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat aneka ragam kelompok profesi masyarakat diantaranya adalah perajin atau pekriya. Jika dicermati lebih jauh, terdapat tiga kelompok pengrajin (seniman Kriya) yang berkembang dimasyarakat yaitu (1) para pengrajin tanpa pelatihan khusus,

termasuk masyarakat pedesaan dan seniman yang tak terlatih; (2) pengrajin yang menunjang hidupnya dengan memproduksi benda-benda yang dapat dipasarkan, seperti perhiasan, pakaian, peralatan dapur dan furniture; (3) seniman kriya yang menggunakan bahan-bahan hanya untuk menciptakan karya-karya yang artistik. Dalam perkembangan lebih lanjut kita melihat bahwa seniman kriya memiliki kemampuan menunjukkan jalan guna penemuan desain baru dan penggunaan material yang inovatif. Beberapa dekade belakangan ini terlihat semakin meningkat kecenderungan penggabungan antara media dan teknik dalam semua bentuk dan jenis ekspresi kesenian. Sebagian dari hasil karya itu disebut “kriya seni”.

Untuk penciptaan karya seni kriya memerlukan modal ketrampilan dan ekspresi, serta terikat pada karakter atau harus menyesuaikan sifat keterbatasan maupun keistimewaan dari bahan baku yang digunakan. Seperti lukisan Op Artnya Piet Mondrian, maupun patung-patung Bali. Begitu pula “ekspresi” nampaknya juga bukan satu-satunya modal untuk menciptakan karya seni. Pengembangan Kriya sering menimbulkan pro dan kontra. Lebih-lebih kalau dikaitkan dengan banyaknya warisan kraton yang memiliki nilai artistik tinggi seperti wayang kulit, batik, tenun, ukiran kayu maupun logam. Kriya dalam pengertian sederhana adalah “keterampilan” atau “skill”, karena kedekatan dan kecintaan para perupa kriya pada bahan baku pilihannya (kayu, logam, keramik, tekstil/serat, kulit) sehingga amat terikat pada karakter bahan, dan seringkali elaborasi dan eksplorasi artistiknya pun berkisar pada karakter dan keistimewaan bahannya.

Pengembangan penciptaan karya kriya patung dan relief berbagai logam dan teknik terus dikembangkan sesuai selera zaman. Di Lembaga Pendidikan Tinggi, khususnya Jurusan Seni Kriya ini dididik calon ahli seni kriya, yang diharapkan dapat mengembangkan seni kriya berbasis nilai-nilai tradisional sebagai sumber acuan simbolis estetisnya, dengan pandangan baru atau gagasan baru secara kreatif dan inovatif.

C. Teknologi Kriya Logam Zaman Kuno

Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis. Secara etimologi, teknologi berasal dari bahasa Belanda *teknologie* artinya ilmu teknik, ilmu perusahaan. Dalam bahasa Inggris *technology* artinya “ilmu pemakaian bahan-bahan mentah bagi kerajinan”. Dalam Ensiklopedia Indonesia istilah *teknologi* berarti “ilmu yang menyelidiki cara kerja dalam teknik”. Kata teknik dalam bahasa Inggris *technique* artinya kemahiran (Hudi Sunaryo dan Asri Bandono, 1979: 3). Kerajinan maksudnya lengkapan kerajinan tangan, yaitu teknik pembuatan, perhiasan logam. Pengolahan logam menggunakan teknologi panas api “*annealing*”.

Pengetahuan tentang sifat-sifat kekerasan, kelenturan, suhu cair logam dan lainnya disebut “*metalurgi*”. Kamus Besar Bahasa Indonesia, *métalurgi* adalah nama ilmu tentang pengerjaan logam secara kimiawi dan mekanis sehingga dari bijih besi kemudian diperoleh logam yang berguna. Penggunaan logam tembaga alam telah dikenal sejak tahun 7000 SM di Tuki disitus *Cayomu Tepesi*, dan tahun 6500 CM di Irak di situs *Ali Kosh*. Bahkan di *Zawi Chemi* (Irak Utara) telah ditemukan fragmen artefak tembaga tahun 8500 SM (Wertime, 1973b: 878) (Timbul Haryono, 2002: 31-34).

Menurut S.Hudi Sunaryo, tembaga dalam keadaan murni ditemukan kira-kira tahun 4000 SM mudah ditempa. Benda-benda logam zaman dahulu, ditemukan diberbagai tempat. Berdasarkan bukti-bukti penemuan arkeologis pemanfaatan logam pertama kali di Asia Barat Daya, sehingga para ahli menyatakan tempat “lahirnya metalurgi”. Selanjutnya negara yang memiliki metalurgi adalah Cina, India, Tailand dan Vitnam. Sementara di Jepang bukti munculnya logam baru sekitar 350 SM peride kebudayaan Yoyoi fase awal (Kiyotari, 1987; 101). berupa artefak senjata dan lonceng perunggu.

Dikalangan *difusionis* ada yang berpendapat bahwa penemuan pengetahuan metalurgi terjadi di Asia Barat Daya, kemudian menyebar kedaerah lain (Timbul Haryono, 2002: 27-30). Logam tertua ditemukan di situs-situs wilayah Asia Barat berupa tembaga alam. Tembaga alam berbentuk bongkahan batu berwarna hijau gelap keungulan sehingga mudah dikenal para pencari batu untuk

bahan artefak. Berdasar pengalaman mengerjakan yang lama, akhirnya diketahui jenis batu tersebut mudah dibentuk dengan tempaan berulang-ulang tidak mudah pecah. Sejak saat itu diketahui bahwa 'batu' tersebut berbeda dengan batu yang sering digunakan. Saat penemuan tembaga alam dalam teknologi logam merupakan *the dawn of metalurgi* (Coghlan, 1975: 26) sekitar milenium ke 8 SM.

Artefak tembaga alam ditemukan anting-anting di situs *Shanidar* (Kurdistan, Irak) pada milenium ke 9 SM (Coghlan, 1975: 40). Di situs *Sayonun* Tepesi (Turki) ditemukan pula artefak tembaga alam milenium ke 7 SM. Di situs *Subende* Turki ditemukan artefak berbentuk jarum dan kawat sekitar 6500 SM. Manik-manik, cincin, dan anting-anting juga ditemukan di situs *Satal Huyuk* (Turki), artefak tersebut dibentuk dengan teknik tempa dingin. Kerak tembaga ditemukan dalam lapisan pada milenium ke 6 SM. Menunjukkan tembaga sudah dilebur dari bijihnya di Turki Barat diperkirakan 4500 – 4000 SM. Artefaknya berupa pisau, pahat, darum dibentuk dengan teknik “cetakan terbuka” (terbuka) (Coghlan: 1975, 41).

Di situs *Tepe Sialk* ditemukan artefak tembaga pada lapisan 5000 SM Pada lapisan, 11ca, 4500–4000 SM ditemukan petunjuk tentang adanya pencairan tembaga alam dicetak dengan cetakan terbuka, dan proses “annealing”. Artefak tembaga jumlah banyak ditemukan di gua pantai barat Laut Mati situs Nahal Mishmar, Israel tahun 1961 berupa: 10 mahkota, 80 tongkat, 240 tongkat berlubang dan 20 mata kapak. Setelah dianalisis sebagian besar tembaga tersebut mengandung “arsenik” (Coghlan, 1975: 42) milenium ke 4 SM. Ini menunjukkan adanya perubahan teknologi dari penggunaan tembaga alam ke tembaga arsenik, serta dari teknik tempa ke teknik cetak. Sementara itu penggunaan timah untuk logam perunggu di wilayah Asia Barat Daya.

Pada perempat pertama milenium ke 3 SM, ditemukan sebuah pisau mengandung timah 3%, di situs *Tepe Yahya* (Tylecote dan Mc Karrell, 1971: 37-38). Kemudian artefak perunggu-timah bermunculan di Irak, Turki, Siria. Di Mesopotamia perunggu-timah muncul pertama kali kira-kira pertengahan milenium ke 3 SM, yaitu situs *Tepe Gawra*. Menurut Telekote (Coghlan, 1975: 48)

perunggu-timah di situs lembah *Eufkrat –Tigris* pada sekitar 3000–2500 SM. Di Iran perunggu baru muncul tahun 2000 SM. Di situs tersebut mengalami secara historis adalah (Wertime, 1973b: 879-881). Penggunaan tembaga alam (native copper), dengan teknik tempa. Perkembangan teknik cetak dan peleburan. Asal mula percampuran perunggu (Timbul Haryono;2002: 31-33).

Teknik pengecoran pertama kali ditemukan berkat inspirasi dari penemuan tembaga yang sedang mencair, lalu direka bagaimana cara membuat cetakan. Pada awalnya cetakan pertama dibuat dari pasir, kemudian dibuat dari batu. Bila mencetak benda yang rumit, cetakan dibuat dari pasir dicampur dengan serbuk batu kapur dan tanah liat sebagai perekatnya. Teknik cor tersebut pertama kali ditemukan di Mesopotamia kira-kira tahun 3000 SM untuk memperoleh rongga di dalam benda cor dibuat model dahulu dari tanah liat dicampur tepung arang batu. Ketika itu pembuatan pola lilin juga dikembangkan. Maksudnya, model dibuat dari kayu atau tanah liat, lalu ditutup dengan lilin. Kira-kira tahun 800-700 SM di Cina ditemukan pengolahan biji besi kasar langsung dicetak menjadi barang dengan tanur datar. Menggunakan cetakan teknik lama seperti sistem *bivalve* atau *a sire perdue* yang sampai sekarang pun masih digunakan (S.Hudi Sunaryo dan Asri Bandono, 1979, p. 4).

Menurut Sudarmono, benda-benda dari logam dapat dibentuk dengan teknik cetak ‘*acire perdue*’, pengecoran logam dapat dipergunakan. Cetakan yang dapat dipakai berulang kali (*bivalve*). Cetakan hilang (*prosede a cire perdue*) atau *lost wak proede*. Cetakan *acire perdue* lazim dipergunakan dalam pembuatan patung-patung dari logam, caranya adalah: mulai pembuatan model yang dikehendaki dari lilin. Model dibungkus dalam tanah liat, lilin dipanasi sampai meleleh, sehingga tinggal ada rongga yang bentuknya sama betul dari model lilinnya. Kemudian dalam rongga dituangkan cairan logam sampai penuh. Setelah logam membeku dingin baru tanah liatnya dipecah. Cetakan semacam ini hanya dapat dipakai satu kali mencetak saja, hasilnya padat tidak berongga (Sudarmono dan Aznam, 1979, p 18).

Pada abad 14, di Jerman dan Italia ada peningkatan cara pencairan besi menggunakan tanur tiup berbentuk silinder, menyalakan api dalam tanur tiup kemudian memasukkan biji besi

berganti–ganti dengan arang/batu. Pada abad ke 18, di Inggris dan Perancis, ditemukan *kokas* untuk menaikkan suhu panas pencairan logam. Ketika itu di Inggris dibuat tanur seperti yang ada sekarang. Lambat-laun teknologi logam disempurnakan. Pada abad ke 19, telah diusahakan membuat baja dari besi dan coran baja oleh H. Bessemer dan W. Siemens, jasanya menyebar diseluruh dunia. Pada akhir abad ke 19, teknik cor paduan alumunium baru dimulai setelah cara pemurnian dengan *elektrolisa* ditemukan. Pengerjaan logam terus dilakukan untuk terciptanya efektifitas, efisiensi dan ekonomis (S Hudi sunaryo dan Sri Bandono, 1979, p 4-5).

Teknik pembuatan cetakan menggunakan tanah liat, cetakan sistem *drag*, yaitu cetakan pada bagian bawah saja. Menghasilkan benda sederhana seperti pacul, pedang, golok, gamelan dan sebagainya. Penyempurnaan teknik ini dibuatlah jodoh (tutup) yang disebut *kup* atau cetakan atas. *Drag* dan *kup*, telah dapat untuk menuang benda-benda yang membulat seperti, cincin, gelang, bigel, patung-patung. Cetakan yang mempunyai dua bagian atau lebih disebut *bivalve* dapat digunakan berulang-kali cetakan (Hudi Sunaryo dan Asri Bandono, 1979, p 5-11). Meskipun tembaga alam dapat dikerjakan dengan teknik tempa dingin (*cold hammering*) terus menerus akan mengalami retak-retak (pecah/rusak). Agar menjadi lunak dapat dikerjakan lagi, artefak harus di panasi (dibakar) (Agrawal, 1971: 109-110). Penemuan proses ini dalam istilah teknis metalurgi disebut “*annealing*” terjadi pengalaman ribuan tahun dalam sejarah teknologi. Tahap inilah yang menurut R.J. Forbeess (1950) disebut sebagai “*the fist phase of true metalurgy*” (Timbul Haryono, 2002: 34).

Seiring dengan penguasaan teknologi pemanasan logam *annealing*, maka sampailah ke teknik pencairan bijih logam, mencampur dan cetak tuang “logam cor”. Kebiasaan sistem daur ulang terus berlanjut pada masa-masa kemudian, dari masa *proto sejarah* sampai masa ‘sejarah’ dengan teknik yang hampir tidak terlalau banyak berbeda yaitu ‘*cire perdue*’. Setelah penggunaan teknik cetak lilin hilang, penggunaan cetakan setangkup (*bivalve mouds*) juga dikenalkan (Timbul Haryono, 2002: 65). Teknik ini sekarang masih dilakukan dan berkembang. Penyambungan logam teknik “las” dan “patri”, tempa logam panas dan dingin “ondel”,

pengukiran relief logam terus dikerjakan sesuai ketrampilan penciptanya. Logam dapat dibentuk dengan teknik tempa logam dingin dan tempa logam panas, dicairkan, dicetak, dicampur (dipadu) *diulur-ungkret* (dipanjang-pendekan), dibuat serabut, diukir dengan berbagai teknik menjadi berbagai bentuk relief, patung dan lainnya sesuai kebutuhan bahan karya logamnya. Dewasa ini kriya logam banyak digunakan sebagai karya hiasan interior juga eksterior. Yang lebih menonjol berkembang kriya logam (plat tembaga, kuningan) banyak digunakan untuk bahan monumen, relief menyatu dengan dinding, patung-patung, dsb. karena bahan logam lebih kuat dan tahan lama.

D. Kriya Logam Di Indonesia

Kerajinan logam di Indonesia mulai ada sejak tahun 500 SM. Saat itulah dimulai zaman logam di Indonesia. Walaupun tanpa ornamen, bentuknya sangat indah. Adapun yang menggunakan ornamen, motifnya sering mengandung falsafah yang dihubungkan dengan kehidupan di dunia maupun akhirat (Hudi Sunaryo dan Asri Bandono, 1979: 6). Awal penggunaan logam kira-kira tahun 4000 SM. Logam yang pertama kali ditemukan adalah emas dan perak, untuk pembuatan perhiasan subang, gelang, kalung, cincin dan lainnya, dibentuk dengan teknik tempa di atas landasan dan palu batu. Saat datangnya kebudayaan logam orang Indonesia sudah maju. Sehingga pengetahuan teknologi logam dari Asia tentang teknik tempa, pengecoran yang memerlukan pengetahuan tinggi mudah diterima di Indonesia. Sementara ahli mengatakan, kerajinan logam Indonesia berasal dari Asia tepatnya dari Dongson di Vitnam, berkat penyebarannya bangsa Austronesia (Hudi Sunaryo dan Asri Bandono, 1979: 5-10).

Pembuatan kerajinan logam di kraton sejak dulu telah ada, sesuai profesi keahlian loganya. Di kraton, keahlian khusus *pande mas*, atau "*kemasan*" termasuk "*sang mangilala drwya haji*" dalam prasasti disebut "*linus galuh*". telah ditelusuri dalam kraton ungkapan pedalangan Jawa menggambarkan suasana kraton pada adegan (*jejer*) pertama Ki dalang melukiskan: "*Rep sidem premanem*

dhatan ana sabawaning walang ngalisik, samirana dhatan lumampah gegodhongan tan ana obah. Ingang kapiyarsa amung ungeling pande gemblak, mranggi, kemas, inggang tasih samya nambut karya swaranya pating carengking, cat kapireng cat mboten saking panangkilan”.

Artinya: Suara hening tidak ada suara apaun angin terasa tidak bertiup demikian pula dedaunan tidak satupun bergerak. Yang terdapat hanyalah suara para pande logam (besi), para pembuat barang-barang dari kuningan, para pembuat sarung keris, dan para pandai emas yang masih bekerja suaranya melengking, *sering terdengar sering tidak dari pasewakan.*

Para pande tersebut masih terletak dalam kompleks kraton dan tentu saja mereka termasuk sebagai *abdi dalem*. Hasil karya para kemas adalah benda-benda perhiasan dan benda-benda ritual kerajaan. Sangat mengherankan pande emas termasuk golongan *candala* yaitu golongan paling rendah diluar kasta. Kitab *Slokantara*: 43 dijumpai n.3 (Rini ,1957: 54–55-98) yang disebut *candala* di sini ada lima. Mereka adalah: *Surasut* artinya orang yang pekerjaannya mencuci pakaian. *Pranaghna* adalah orang pekerjaannya menyembelih binatang (*jagal*). *Kumbakaraka* orang pekerjaannya membuat periuk. *Dhatudagdha* adalah *pande* emas, rumahnya tidak baik untuk dikunjungi orang berbudi baik, karena mereka adalah kotor (Timbul Haryono, 2002: 96-97).

Pada zaman klasik, logam tembaga sering digunakan untuk prasasti, perhiasan dan perlerngkapan hidup sehari-hari. Sebagaimana disebutkan pada prasasti dalam masyarakat Jawa Kuno telah ada kelompok perajin logam menurut spesialisasi bahan: pande besi, pande emas, pande perunggu pande tembaga. Ini menunjukkan bahwa mereka punya keahlian khusus tentang pilihan sifat-sifat bahan dan teknik perwujudan artefak logam dengan beberapa tahapan kerja rumit. Pengerjaan, diawali dari penambangan bijih peleburan, pencampuran logam (alloy), pencetakan baru diperoleh artefak logamnya. Pengetahuan teknik metalurgi tidak secara tiba-tiba diperkenalkan dari luar. Sejak masa pra-Hindu diturunkan dari generasi ke generasi sampai periode klasik (Timbul Haryono, 2002:79-80).

Berbagai artefak logam ditemukan berupa prasasti, yang menginformasikan tentang jenis nama pande logamnya. Benda logam untuk benda persembahan (hadiah) para penerima anugerah sima kepada pejabat kerajaan dan para saksi yang hadir dalam upacara. Kecuali itu benda logam juga berfungsi sebagai perlengkapan sesaji. Di antaranya jenis logam yang digunakan sebagai *pasek-pasek* adalah jenis emas dan perak dinyatakan dalam satuan berat tertentu. Penemuan barang emas di daerah Wonoboyo Klaten (Jawa Tengah) akhir tahun 1990 dikelompokkan menjadi: benda-benda wadah, meliputi mangkok, piring, pinggan, baski, gayung, sendok, artefak berbentuk tas; benda-benda perhiasan meliputi berbagai bentuk cincin, gelang, kalung, anting-anting, tutup sanggul, ikat pinggang, hiasan *cucuk kendidan* kelompok mata uang (Haryono, 1993a dalam Timbul Haryono, 2001:84). Tinggi dan rendahnya hadiah logam yang diberikan sebagai hadiah dalam kehadiran upacara disesuaikan tinggi dan rendahnya jabatan. Di dalam prasasti Mantysih 1, misalnya pejabat yang disebut dalam urutan depan tingkatannya lebih tinggi menerima *pasek-pasek* emas; sedangkan para *juru matanda*, *wahuta*, *parujar*, dan para saksi menerima perak (Barrett Jones, 1984, 34 dalam Timbul Haryono, 2001: 84).

Prasasti menyebut, para perajin tembaga dengan sebutan *pande tamwaga* ada juga yang menyebut *pande tamra*, atau *tamra* atau *tambra*, *masayang* dan *pande kangsa* atau *kamsa*. Prasasti Waharu 1(795 saka) disebutkan ada *pandai wsi*, *mapandai mas*, *mapandai dang*, *mapandai kawat* (11.a:14). Prasasti Waru 1V (853 saka) disebutkan *apamandai mas*, *apamandai wesi*, *apmandai kangsa*, *apamandai dang*, (111.a: 5 -6) *tamra* atau *tambra* berarti tembaga sebagaimana dijelaskan dalam prasasti (OJO 115) yaitu (Brandes, 1913: 250 -251): "*sampun katamra-prasasti apageh de dang acarya Ugra*". Artinya: sudah dilakukan dengan prasasti tembaga oleh *dang Acarya Ugra* (Timbul Haryono, 2001: 97). Kata "*sayang*" ada yang menterjemahkan "tembaga", ditempat lain diterjemahkan "kuningan" (Wojowasito, t.th; Zoetmulder, 1982).

Sebutan "*mapandai dang*" adalah sebutan untuk para perajin pembuat wadah untuk memasak dari tembaga. Prasasti tersebut tidak menyebutkan adanya *pandai perak* dan *salaka*, meskipun

Perak dijadikan pasek-pasek pada periode Jawa Tengah. Penyebutan pandai perak dijumpai pada prasasti Jawa Timur (Majapahit). Tidak berarti masa Jawa Tengah tidak ditemukan artefak perak, memang berdasar arkeologis sangat terbatas dan tidak dipergunakan untuk keperluan sehari-hari. Dalam prasasti dinyatakan kelompok pandai dikepalai oleh *tuha gusali*. Prasasti lainnya, pimpinan pandai disebut *jurugusali*. Prasasti *salingsingsingan* menyebut nama para *tuha gusali* seperti: *tuha gusali pumatra*, *tuha gusali pu sangkatuha gusali bapa*, *tuha gusali rama ni sarad*, mereka tinggal di desa-desa tertentu. Pande tembaga dan pande perunggu tinggal di *panggumulan*, di *handanuan* di *kamalagian*, di gunung dan telaga.

Prasasti Sucen 1 (765 saka) yang dituliskan pada bagian dalam tutup payung dari emas menyatakan, artinya ketika *sang yang* guru memberikan pada Sima. Benda logam yang dihasilkan dalam prasasti Rukam (Surti Nastiti dkk1928: 25) artinya, benda yang terbuat dari besi berupa kapak, kapak perimbas, beliung, sabit, *tampilan* 4 linggis, 4 tатаh, tajak, keris, tombak, pisau, ketam, kampil, jarum.

Benda yang terbuat dari tembaga (berupa) dandang, ralam, kendi, periuk, tempat air untuk mandi (*padyusan*), obor, seperangkat tempat savur, dan seperempat tempat minum. Selanjutnya dikatan benda yang dibuat dari tembaga: (berupa) 1 cerek, satu periuk, 1 dandang, 1 *huri* (bejana), 1 periuk untuk menanak nasi 1 talam, 1 obor. Benda yang terbuat dari perunggu (berupa) seperangkat gamelan (gong) 1 kapak, 1 beling, 1 pedang, 1 tampilan, 1 keris, 1 sabit, 1 kampil, 1, tатаh, 1 bor, 1 pisau, 1 ketam, 1 alat pemotong kuku, 1 skop kecil, 1 siku-siku, 4 linggis, 1 pasang (Surti Nastiti, 1991).

Prasasti ***Katahan Baru*** di Bali 804 Saka disebutkan (Goris, 1954): Apabila terdapat keluarga yang tidak beranak hidup sendirian, maka semua miliknya di dalam rumah berupa benda dari emas, perak, bejana perunggu (*kangsabhajana*), bejana tembaga (*tambrabhajana*) juga hamba sahaya (*hulun rowang*), kerbau, sapi diambil sebanyak 4 mg emas untuk biaya upacara kematian (*marhantuangana*) dan sisanya dipersembahkan pada bangunan suci Hyang Api. Benda karya pande besi tidak ditemukan adanya kuwali besi, dibentuk dengan teknik tempa logam panas (*hot work-*

ing). Titik cair/lebur besi 1535⁰ C. Teknik cetak besi adalah kebudayaan teknologi logam Cina, berkembang 1000 SM (Nedeedham, 1964: 9-24). Sehingga penyebutan kuwali besi di prasasti masa Majapahit, seandainya tradisi pembuatan periuk besi teknologi pengaruh dari Cina (Dewa Api) (Timbul Haryono, 2002: 97-106).

E. Kebudayaan Prasejarah

Hasil kebudayaan prasejarah dibedakan menjadi dua, yaitu zaman batu dan zaman logam. Zaman batu termuda neolithicum, zaman selanjutnya adalah zaman logam (Soekmono, 1958: 54). Dikatakan juga, zaman logam dibagi atas zaman tembaga, perunggu dan besi. Pada zaman perunggu inilah produk bararang-barangnya banyak dihiasi ukiran. Kemudian budaya perunggu (dongson) dibawa sampai di Indonesia, menyebar keberbagai daerah pesisiran.



Gambar 1. Kiri : Cap tangan pada dinding Leang-leang.

Gambar babi hutan dari gua leang-leang di Sulawesi Selatan.

Kanan: Kapak batu dari Pacitan (Chopper). kanan alat-alat dari tulang dan tanduk rusadari Ngandong (Jawa Timur) (Sudarmono, 1979: 9-10).

Kesenian mulai timbul bersama-sama dengan datangnya nenek-moyang dalam gelombang pertama. Mereka telah pandai mengasah batu untuk *pacul* (cangkul), kapak tembikar, menenun kain, menganyam, mengerjakan kayu (pertukangan) yang dihiasi dengan ornamen dipahatkan dalam bentuk timbul dan cekung terkenal dengan nama “ukir-ukiran” (Damid Sutanto, 1984: 68).

Di zaman batu awal, orang belum mengenal mengenal alat-alat dari logam. Semua perlengkapan hidup berburu terbuat dari

barang alam seperti batu, kayu, tulang, bambu, yang bentuknya sedernana, polos, kebanyakan belum menggunakan ornamen. Benda-benda yang berhias mulai banyak ditemukan dizaman batu muda. Zaman ini dibagi tiga zaman, yaitu zaman batu tua (paleolithicum, zaman batu madya (mesolithicum) dan zaman batu muda (neolithicum).

Pada zaman neolithicum, di Indonesia/Jawa kecuali alat kapak, pacul tanah dan belung, juga banyak didapatkan perhiasan kecil-kecil dari batu berwarna-warni. Pembuatan perhiasan gelang, cincin, biji-biji kalung bulat dibuat dari biji-batu akik dan sudah dimulai sejak zaman neolithicum, merka sudah berpakaian.



Gambar 2. a. Pecahan- pecahan tembikar.
b. Periuk bertutup dengan hiasan ilmu ukur.
c. Kendi berhias dari Gayo Sumatra(Sudarmono, 1979, p 21).

Istilah kapak sama dengan sepatu, sedangkan tangkainya dari kayu disamakan dengan kaki orang (seolah-olah seperti orang yang memakai sepatu). Tetapi tidak ada salahnya bila kapak sepatu itu dinamakan “kapak corong”. Daerah penghasil kapak corng adalah Sumatra Slatan, Bali, Sulawesi Tenggara dan selatan Salayar, Irian Barat. Tempat-tempat penemuan kapak ini berbeda-beda jenisnya, ada yang besar, kecil, panjang, pendek, bulat, kapak yang panjang satu sisinya disebut “candrasa”. Ada yayang polos, ada yang berornamen hias. Ada sebagian kapak yang dipergunakan sebagai alat upacara kebesaran dalam waktu tertentu (Sudarmono, 1979: 25-26).



Gambar 3. Kapak corong perunggu.

Kiri: a. Berbagai macam kapak corong, b. Berbaimacam candrasa.
Kanan: a. Candrasa dari Jawa. Kapak upacara dari pulau Roti (Sudarmono, 1979: 27).

Ornamen hias Nekara Perunggu, dari pulau Salayar bentuknya indah memuat makna yang dalam sesuai zamannya. Diamati dari bentuk hiasan/ukirannya, pada zaman itu telah diketahui cara pembuatan ukiran pada benda logam teknik cor. Sehingga dumungkinkan teknik pengukiran langsung pada logam cornya sudah mulai dikenal dan berkembang. Karya logam jenis nekara perunggu dari pulau Salayar merupakan sebagian karya adiluhung, memuat berbagai bentuk ornamen ukir/relief yang sangat indah bermakna dalam, sesuai kepercayaan masyarakat di amannya. Diamati dari keindahan bentuk, ukuran dan uniknya, ini menunjukkan kemajuan ketrampilan penguasaan teknik dalam cetak tuang cor perunggu.



Gambar 4. Nekara perunggu dari pulau Salayar.

Nekara ini dihiasi dengan ukir-ukiran bentuk gajah, pohon, burung, katak dan bentuk lainnya teknik ukir di Indonesia dimulaidari zaman prasejarah kira-kira 500 SM. Pada mulanya bukan benda itu yang diukir, tetapi model dari benda yang akan dicor. Untuk memperbaiki benda coran harus diperbaiki. Untuk memperbaiki benda coran secara efisien, timbulah usaha pemahatan pengukiran (Hudsunaryo,1979: 14).



Gambar 5. Kiri Moko dari Alor dan Pilin berganda dari Buyung perunggu Kerinci Sumatra Tengah (Sudarmono, 1979: 28).

Kanan, Pilin berganda . b. Hiasan pilin berganda pada cerek perunggu dari brunei. c. Hiasan pilin bejana perunggu dai Kerinci (Sumatra Tengah) (Sudarmono, 1979: 30). Di antara kebudayaan *neolithicum* dan kebudayaan *dongson* di Indonesia juga terdapat kebudayaan *megalithicum*. *Megalithicum* salah satu kebudayaan di aiandonesia yang menghasilkan bangunan-bangunan dari batu besar (mega = besar; letho = batu). Bangunan batu zaman ini dikerjakan tidak halus untuk makam dan lainnya. Seni arca/patung dari batu menggabarkan nenek moyang juga sekaligus sebagai pemujaan. Di (Pasemah Palembang) terdapat beberapa patung menhir dan dolmen.



Gambar 6. Perhiasan perunggu. a. Gelang dan cicin perunggu. b. Arca dari perunggu. c. Manik-manik dari kaca (Sudarmono, 1979: 31).

Pada zaman *megaethicum* seni pahat arca/patung sudah nampak walau masih dalam bentuk masih kaku (statis). Peninggalan seni arca zaman ini terdapat di dataran tinggi pegunungan antara Palembang dan Bengkulu. Adapun seni lukis dan seni hias ornamen belum banyak yang ditemukan, hanya ada beberapa gambar berwarna di kubur-kubur batu. Seni kerajinan terutama manik-manik dari gelas. Benda-benda peninggalan logam kebudayaan perunggu dan besi saja. Kebudayaan logam tembaga tidak ada peninggalannya. Memang di Indonesia kebudayaan tembaga sampai sekarang tidak ada bukti-bukti yang kongkrit (Sudarmono dan Aznam, 1979: 31).

F. Karya Kriya Periode Hindu Budha

Datangnya kebudayaan dari India, berarti berakhirnya zaman pra-sejarah Indonesia. Sebab dengan terdapatnya sumber-sumber yang dapat dibaca (tertulis), berarti mengantarkan kita ke zaman sejarah. Kesenian Indonesia Hindu/Budha, adalah kesenian yang berkembang di Indonesia terutama di Jawa sejak permulaan tahun Masehi dengan timbulnya beberapa negara yang beragama Hindu, sampai berakhirnya kerajaan Majapahit abad 15. Kesenian zaman ini lazimnya disebut kesenian “Indonesia Hindu”, dahulu biasa disebut “Kesenian Hindu Jawa”. Pengaruh dari India itu umumnya di Indosia tidak bisa diterima begitu saja (Sudarmono dan Aznam, 1979:47). Datangnya agama Hindu di Indonesia, membawa perubahan besar dalam tata kelola kehidupan beragama, terutama di Jawa. Ajaran pandangan hidup Budha Sidarta juga lazim disebut dengan agama Budha. Agama Hindu dan Budha yang berpengaruh kuat di Indonesia, bersumber dari kitab suci “Weda”.

Kitab suci Weda memuat ajaran tutunan atau ilmu pengetahuan yang tinggi. Kitab tersebut terdiri dari empat himpunan (sambita) atau (Catur Weda): 1 Regweda : berisi syair-syair puji-pujian terhadap dewa. 2 Samaweda: berisi kidung-kidung dan nyanyian-nyanyian. 3 Yajuweda: berisi doa-doa dan nyanyian. 4 Atharwaweda : berisi mantra-mantra, resep-resep, obat-obatan dan sihir-sihir (Sudarmono dan Aznam, 1979 36). Pada zaman Hindu

dan Budha, kehidupan alam gunung dipersepsikan sebagai “*kayangan*” tempat arwah para leluhur dan dewa. Kemudian dijadikan inspirasi pembuatan bentuk bangunan candi Barabudur, candi Prambanan, gapura Sendang Duwur di Tuban dan sebagainya. Istana dewa, candi, pure dihiasi berbagai bentuk ukiran relief dan arca/patung sebagai *ornamen* hiasnya.



Gambar 7. Candi Borobudur, bangunan batu klasik agama Hindu Budha ([tps://www.google.com/search?q=candi+borobudur&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjZxvSOlvPcAhVTbn0KHZFKDFEQ_AUICigB&biw=1366&bih=657#imgsrc=S-xFEexH_F0f5M](https://www.google.com/search?q=candi+borobudur&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjZxvSOlvPcAhVTbn0KHZFKDFEQ_AUICigB&biw=1366&bih=657#imgsrc=S-xFEexH_F0f5M)).



Gambar 8. Relief penghias dinding bangunan candi Borobudur Jawa Tengah (<https://nusa7travel.wordpress.com/2016/03/23/candi-borobudur-peninggalan-nabi-sulaiman/>).



Gambar 9. Candi Prambanan bangunan batu klasik zaman Hindu Budha Jawa Tengah (<https://www.google.com/search?q=candi+prambanan&safe=strict&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjdguaLmvPcAhURXisKHV2OBzYQAUICigB&biw=1366&bih=657#imgrc=Piq1Q-fffO8RWM:>).



Gambar 10. Relief Kalpataru. Motif terkenal penghias dinding bangunan candi batu klasik di Prambanan Jawa Tengah . https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/e/e3/Relief_Candi_Prambanan.JPG).

Ornamen Kalpataru, terdiri dari motif arca singa diapit dua pohon hayat terdapat payung di atasnya, motif antefix di atas relung arca singa diwujudkan berbentuk lung-lungan, di bawahnya terdapat dua burung berkepala manusia disebut ‘kinara-kinari’, disusun sedemikian rupa menjadi ‘kalpataru’ (pohon) hayat citra candi Prambanan.



Gambar 11. Relief ceritera Ramayana penghias candi batu klasik Prambanan <https://candiprambanann.files.wordpress.com/2012/07/relief-candi-prambanan.jpg>.

Keindahan bentuk dan garap ornamen hias menyelimuti bangunan candi Borobudur, Prambanan dan lainnya yang terbuat dari batu, adalah puncak perkembangan budaya batu klasik Indonesia khususnya di Jawa. Sampai sekarang belum nampat bangunan yang menyamai atau yang melebihinya. Ukiran relief digarap dan ditata secara konstruktif, fungsional indah bermakna.

G. Candi Jawa Tengah dan Jawa Timur

Ciri-ciri dan perbedaan bentuk ornamen pada Candi di Jawa Tengah dan Candi Jawa Timur pada umumnya:

1. Seni bangun: Bangunan candi Jawa Tengah tambun/buntak, lebih condong horisontal; sedang di Jawa Timur langsing kearah kecil-kecil vertikal. Atap candi Jawa Tengah jelas berundak-undak, sedangkan Jawa Timur tidak jelas. Puncak candi Jawa Tengah berbentuk ratna atau stupa, sedang Jawa Timur berbentuk kubus. Bagian terpenting ada di tengah-tengah halaman atau kompleks Jawa Tengah, sedangkan di Jawa Timur agak ke belakang (tidak di tengah kompleks). Bahan bangunan candi dibuat dari batu andesit (batu kali keras), sedang di Jawa Timur sebagian besar menggunakan batu batamerah. Bangunan candi Jawa Tengah kebanyakan menghadap ke Timur, di Jawa Timur menghadap ke barat.

2. Seni hias / ornamen: Pola perhiasan kala-makara banyak dijumpai di candi Jawa Tengah, sedang di Jawa Timur hanya kala, disebut banaspati, lengkap dengan rahang atas dan bawah. Ikal yang

banyak dipergunakan di Jawa Tengah ikal mursal (spiral rekalsitran), kalau di Timur ikal biasa. Hiasan membujur menurut deretan tertentu, di Jawa Timur tersebar eseluruh bangunan. Jenis reliefnya sedang, jika dibandingkan Jawa Timur reliefnya rendah, berbentuk dekoratif (dua demensional) di Jawa Tengah umunya realistis.

3. Seni patung/arca: Patung di Jawa Tengah naturalistis, gayanya tidak kaku, (luwes) di Jawa Timur dekoratif dan simbolis, gayanya kaku. Yang di patungkan para dewa dan dewi sebagai gambaran raja, kalau di Jawa Timur yang di patungkan raja-raja perwujudannya sebagai dewa (Sudarmono dan Aznam, 1979: 83).

Benda-benda seni kriya lama yang tergolong dam seni rupa Indonesia klasik ornamen bentuk relief dan arca penghias cani, topeng, wayang gamelan Jawa, keris, perhiasan dan lainnya. Benda-benda tersebut sampai sekarang ada dan dieksplarasikan menjadi bentuk dan fungsi lebih luas lagi. Terutama di Jawa dan Bali, topeng masih selalu digunakan oleh penari topeng dan wayang orang. Begitu juga pentas wayang, penggunaan busana batik dan berbagai bentuk ukiran relief masih banyak peminatnya. Berbagai bentuk ornamen ukir dan perhiasan sangat disenangi diberbagai daerah Indonesia. Dengan dibangunnya “Taman Mini Indonesia Indah” di Jakarta ditampilkan berbagai karakter bentuk ornamen ukir terwakili di setiap daerah kepulauan Indonesia.



Gambar 12. Dewi Tara dari candi Sari Jawa Tengah (Sudarmono, 1979: 63).

Selama periode Klasik di Indonesia lebih kurang 800 tahun lamanya. Bidang arsitektur dan ornamen hiasnya berevolusi sebagai reaksi terhadap perubahan agama, politik, umumnya manusia menginginkan perubahan gaya. Bangunan periode ini dianggap bagian warisan kebudayaan dunia, (Josef Priyotomo: 2002: 51).

Reaksi perubahan periode Klasik tersebut melahirkan bentuk bangunan candi beserta relief hiasnya, mengalami perubahan corak berbeda dari corak biasanya. Hiasan kala yang dipahatkan sebagai penghias candi pada periode "Arsitektur Batu Klasik." membagi menjadi tiga periode tahap bangunan. Masing-masing candi memiliki perbedaan bentuk relief kepala raksasa kalanya, sebagai berikut:



Gambar 13. Relief kepala raksasa kala dari candi Dieng.

Dibuat pada tahap Klasik Awal \pm 600-900 M : (Josef Priyotomo dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 51). Bentuk kira relief kepala kala ini, adalah sebagian jenis dari ornamen penghias candi di Jawa. Arsitektur Indonesia Klasik berevolusi melalui tiga tahap. Pertama Klasik Awal (\pm 600-900 M) dilambangkan dengan penekanan tata setangkup, ukiran sangat besar, pahatan naturalistik dan kemiripan pada model India (Josef Priyotomo dalam Gunawan Tjahjono, 2002, 51). Ornamen kepala raksasa kala ditampilkan secara frontal, tidak memakai rahang bawah langsung membentuk lubang mulut pintu masuk candi, bentuk kepala raksasa kala sangar, pembunuh kanibal. Ukiran reliefnya tampak kasar (rusak), tetapi masih dapat difahami sangar, pembunuh dan kanibalnya.

Pada Klasik Madya (900-1250 M). Tidak ada bangunan permanen kecuali untuk dua tempat pemandian di Jawa.

Sebaliknya, ini merupakan pembangunan pesat di Sumatera (Josef Prijotomo dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 51). Relief lepala raksasa kala ditampilkan secara frontal, mulutnya memakai rahang bawah, deformasi dari binatang mirip muka kepala harimau. Mulutnya terbuka tidak lebar, mata *menteleng* terbuka lebar, memakai gigi atas dan bawah diatur sangat rapat rapi berjumlah banyak susunan rapi seperti gigi manusia, tidak memakai taring. Bentuknya aneh dan unik, di sebelah kanan dan kiri pipinya terdapat dua cakar kaki Harimau, Singa, muka dan mulutnya seperti Harimau kemungkinan ini yang sering dinamakan “raja hutan”. Relief ini di bentuk dengan teknik ukir batu secara trampil, cermat, teliti, bentuknya mirip harimau atau singa sedang merunduk akan menerkam mangsanya, merupakan pola ukiran sangat indah.



Gambar 14. Relief Kepala kala candi Plaosan Lor.
Dibuat pada tahap peralihan ke periode Klasik Madya ± 900-1250 M
(Josef Prijotomo dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 52).



Gambar 15. Relief Kepala raksasa kala dari candi
Panataran Jawa Timur. Dibuat pada tahap Klasik Akhir ± 1250-1400 M
(Josef Prijotomo)

Dalam Gunawan Tjahjono, 2002, 52). Pada periode Klasik Akhir (1250-1450 M) penekanan setangkup menurun, dan penggunaan arsitektur sebagai penggambaran mitos-mitos pribumi dan asing bertambah secara nyata. Arsitek Jawa juga mulai bergeser dari bangunan batu andesit untuk bahan bangunan ke batu bata dan ubin (Josef Prijotomo dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 52). Ciri khusus bangunan klasik menekankan tata setangkup (simetris) struktur bentuk bangunan sebelah kanan dan kirinya sama. Di sebelah kanan dan kiri mukanya terdapat tangan manusia mengacungkan dua buah jarinya sangat indah. Ukiran kepala raksasa kala ditampilkan secara frontal memakai rahang bawah, mulut menyeringai memperlihatkan raring-taring besar tajam, mata melotot keluar berkesan bengis, sangar, pembunuh dan kanibal.

Ornamen klasik Indonesia lahir dari kesenian Indonesia purba yang diperkaya oleh unsure-unsur kesenian Hindu. Gaya dan corak kesenian Hindu ialah lemah gemulai dari zaman Gupta India, diperkaya motif tumbuh-tumbuhan dan binatang *direngga* sedemikian rupa sehingga gaya dan iramanya menjadi lebih *luwes*. Tetapi perlu difahami, lahirnya gaya ragam hias kedaerahan setelah kesenian Hindu dari Gupta berakulturasi terhadap kesenian asli Indonesia (Damid Sutanta, 1984: 107). Gambar tersebut di atas, adalah corak kala klasik penghias candi Indonesia Hindu.



Gambar 16. Relief kepala raksasa kala dari candi Lumbung (John Miksic dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 61).

Ornamen kepala raksasa kala, adalah sangat penting di India dan Kamboja, begitu pun di Jawa dan Bali. Ornamen ini sering dijadikan penghias atas relung arca dan ambang pintubasuk bangunan.



Gambar 17: Relief kepala raksasa kala dari candi Barabudur (John Miksic dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 61).

Ornamen kepala raksasa kala dari Barabudur diwujudkan secara aneh pipi/mukanya bersusun tiga, tidak memakai rahang bawah, berbeda dengan kepala raksasa lainnya. Bentuk matanya besar *menteleng* berbentuk spiral melihat jauh ke depan, pipi bersusun. Mulut hanya tampak sebagai bibir bagian atas bergigi kecil jarang tidak bertaring, hidung besar. Bulu rambut bagian pipi berbentuk gimbal, rambut kepala sangat subur membentuk *lung-lungan* dan daun-daunan, dibentuk dengan teknik pahat batu secara teliti detail dan indah.



Gambar. 18: Relief kepala raksasa dari candi Jago (John Miksic dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 61).

Ornamen kepala raksasa kala dari candi Jago memakai rahang bawah, mata besar *menteleng* berbentuk spiral melihat jauh ke depan. Mulut menyeringai terbuka lebar dilengkapi gigi dan taring-taring besar runcing tajam. Hidung besar mancung. Bibir berkumis. Muka (pipi) atas memakai cula (tanduk) besar runcing tajam. Di kanan dan kiri pipi ada tangan mengepal mengacungkan

dua jarinya. Bulu alis, kumis dan rambut kepala membentuk *lung-lungan*, daun *patran* dan lainnya. Corak kala tampak bentuknya menakutkan, dibentuk dengan teknik pahat batu secara cermat detail dan indah.

Ornamen kepala raksasa kala dari candi Singosari tidak memakai rahang bawah, mata besar *menteleng* berbentuk spiral memandang jauh ke depan, hidung *aneh* berbeda dari biasanya, berkumis. Mulut menyeringai terbuka lebar ada motif *lung-lungan*. Telinga memakai anting-anting. bentuknya sangar, dibuat dari batu dibentuk dengan teknik pahat batu sangat rapi detail dan indah.



Gambar 19: Corak kala dari candi Singosari (John Miksic dalam Gunawan Tjahjono, 2002: 61).

Hiasan kala dari candi Singosari tidak memakai rahang bawah, mata besar *menteleng* berbentuk spiral memandang jauh ke depan, hidung *aneh* ada ukelnya berbeda dari biasanya, berkumis. Mulut menyeringai terbuka lebar ada motif *lung-lungan*. Telinga memakai anting-anting. Hiasan ini tampak sangar, dibuat dari batu dipahat sangat rapi detail dan indah.

H. Karya Kriya Periode Islam (Zaman Madya)

Setelah kerajaan Majapahit runtuh tahun 1478 M, kerajaan Islam berdiri di Jawa yaitu kerajaan Demak. Penggambaran makhluk hidup yang realistik dari zaman Hindu tidak berlanjut lagi. Karena ajaran agama Islam melarang penggambaran makhluk hidup sebagaimana adanya. Dengan adanya pengaruh agama Islam ini, seni ornamen Indonesia tidak semakin surut, tetapi lebih kaya dengan teknik-teknik baru yaitu stilasi (penggayaan) deformasi

(mengubah bentuk-bentuk baru), seperti kaligrafi, jalinan garis, bidang-bidang matematis, dan aneka motif geometris yang unik.



Gambar 20. Stilasi bentuk kaligrafi Arab periode Islam. Ornamen jalinan garis geometrik dan stilasi bentuk tumbuhan-tumbuhan serta makluk hidup merupakan salah satu ciri utama dari motif hias dalam budaya Islam (Van Der Hoop, 1949: 313).

Bentuk penggambaran secara stilasi pada zaman Islam merupakan teknik ornamentik yang sulit ditandingi kesempurnaannya (Subandi, 1989, p. 25). Penerapan karya stilasi antara lain menghasilkan corak wayang kulit purwa, wayang gedog, wayang klitik, wayang golek, topeng dan lainnya. Hal tersebut merupakan lambang klasik kristalisasi perpaduan dari primitif, Hinduisme, diubah ke bentuk deformatif oleh Islam, sehingga mencapai puncak ornamen Indonesia sampai sekarang. Ornamen Islami bentuk kaligrafi Arab, bentuk geometrik dan stilasi makluk hidup dan tumbuh-tumbuhan, banyak digunakan untuk menghiasi bangunan masjid, keraton, perlengkapan rumah tangga, alat pertunjukan, busana, keris, dan lainnya.

Datangnya agama Islam di Indonesia, membawa perubahan besar dalam kehidupan beragama. Pandangan hidup agama Budha yang kokoh telah berlangsung lama di Indonesia merasa terganggu, karena bertentangan kepercayaan agamanya. Ajaran agama Islam bersumber dari kitab Alqur'an dan Hadis nabi Muhammad SAW, menggunakan bahasa Arab, sesuai bahasa tempat turunnya ayat-ayat Alquran di Arab. Kitab suci Alquran memuat ajaran ilmu ke Esaan Tuhan yang harus disembah. Dia adalah Pencipta dan pengendali kehidupan dan kehancuran dunia.

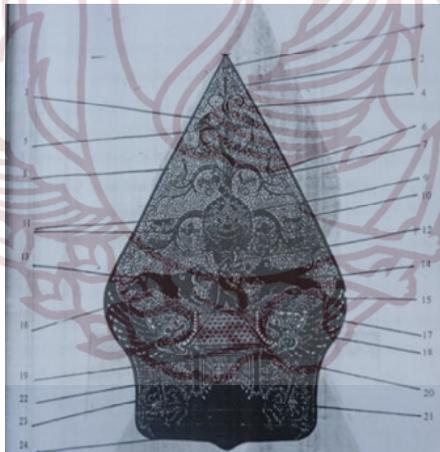
Masuknya agama Islam bersama kebudayaan negeri asalnya melalui pesisir pantai utara Jawa yang ternyata mengganggu sintesis kebudayaan Hindu Jawa yang tengah berlangsung sebagai tonggak keberhasilan transformasi budaya yang telah berlangsung sekitar 1000 tahun, kemudian mengalami dialog budaya baru dengan kebudayaan Islam. Dialog ini sebenarnya mengawali terjadinya proses pelapukan format budaya yang sudah mulai terbentuk. Meskipun kerajaan Majapahit runtuh sekitar 1478 (dalam babad sengkala BR 608) akibat serangan tentara Islam dari Demak. Penyebaran agama Islam terus berlangsung diikuti sintesis budaya yang layak sekalipun terdapat konflik dengan budaya masyarakat Majapahit. Hal inilah yang memperlemah kerajaan dalam semua segi sampai akhirnya runtuh (Agus Sachari, 2000, 4-5).

Setelah Islam masuk di Indonesia, pencipta karya seni rupa termasuk kriyawan dan perajinnya, masih sering memanfaatkan tema '*Kala*' untuk menghiasi karya seni rupa dalam berbagai keperluan. Pada periode Islam, seni budaya mengalami perubahan disesuaikan dengan ajaran Islam. Peninggalan seni hias ukir zaman Islam berbentuk kaligrafi Arab untuk menghiasi batu nisan di makam dan masjid. Islam mengajarkan ada larangan menggambarkan bentuk makhluk hidup secara nyata (*realis*). Sartono Kartodirdjo: Menginterpretasikan salah satu hukum Islam, yang melarang menyekutukan Allah dengan benda lain atau buatan manusia. Sama sekali tidak dapat dibenarkan, seorang menggambarkan makhluk hidup. Solusi pemecahan yang terjadi adalah timbulnya gagasan kreatif mengubah obyek alami menjadi bentuk *deformasi* dan *stilasi* (Sartono Kartodirdjo dalam SP. Gustami, 2004: 9). Membuat obyek dengan cara mengubah bentuk realis menjadi bentuk *stilisasi* menjadi saluran bentuk kreatif. Makhluk hidup digambarkan secara *deformatif* menjadi berbeda dengan corak aslinya. Kehidupan bentuk tubuh manusia tidak boleh digambar secara realis dari larangan Islam, maka tubuh manusia digambar miring seperti wayang kulit purwa, tangan lebih panjang, menjadi tokoh satria atau raksasa, berbeda dengan bentuk aslinya.

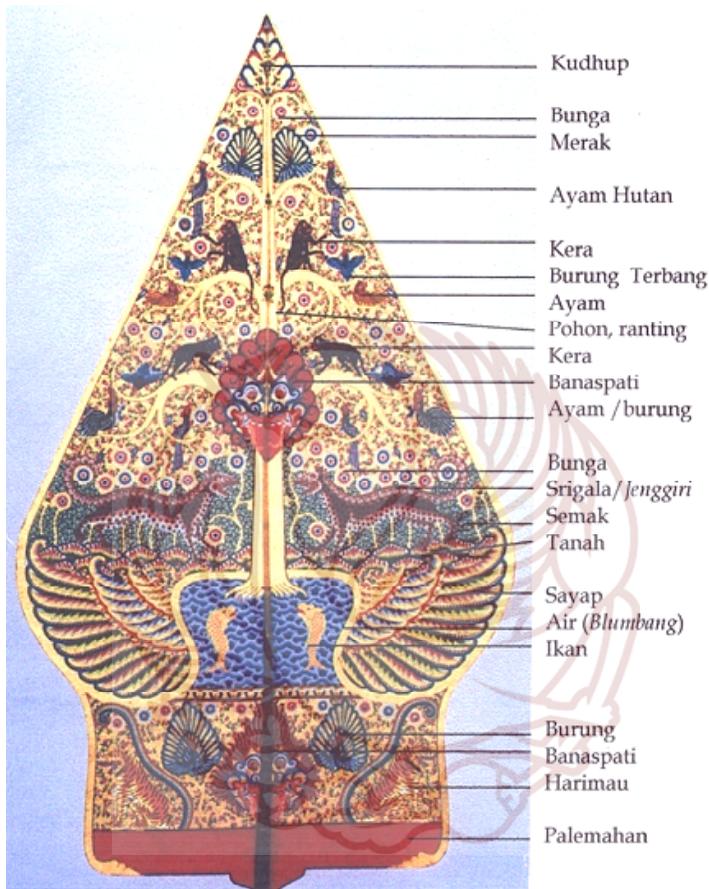
Dakwah Islam dilakukan dengan cara mencipta dan memanfaatkan wayang kulit purwa, golek, krucil dan lainnya, sehingga untuk dakwah berkembang subur mengesampingkan

makna cerita Mahabarata dan Ramayana yang Hinduis, tetapi dimanfaatkan sebagai sarana dakwah Islamiah dapat berjalan baik. Ini adalah sikap toleransi luar biasa bangsa Indonesia di masa lalu (SP. Gustami, 2004:17).

Pada zaman Islam (Madya), bentuk alam gunung dijadikan prototipe bentuk *gunungan sekaten* dan *gunungan wayang kulit purwa*. *Gunungan sekaten* dibuat dari nasi, bahan sayur-sayuran dan buah-buahan, dibagikan kepada masyarakat saat peringatan “Maulut Nabi Muhammad Saw” di depan masjid keraton Jawa (Solo & Yogya). *Gunungan wayang kulit* dibuat dari kulit kerbau/sapi, dibentuk dengan teknik *tatah sungging*. Istilah *gunungan* berasal dari kata gunung, yang mendapat akhiran an. Akhiran itu menunjuk pada keadaan yang tidak realistik, tetapi maksudnya sama, seperti tiruan, atau gambaran sesuatu mirip dengan aslinya, untuk pertunjukan wayang kulit Purwa.



Gambar 21. Rupa dan unsur hias *Gunungan Gagrak* Surakarta. Tampak dari sisi muka. 1.Kudup, 2. merak, 3. lutung, 4. kuncup bunga, 5. banaspati bermata satu, 6. ayam hutan, 7. ayam jago, 8. bunga mekar, 9. cabang pohon, 11. berbagai jenis burung, 12. ular, 13. banteng, 14. harimau, 15. gundukan tanah, 16. semak, 17. batang pohon, 18. makara (bledegan bersayap), 19 gapura pintu tertutup, 20. dinding bata, 21. lantai berundak, 22. Cingkarabala dan Balaupata, 23. wengku, 24. palemahan. (Koleksi: Museum Kekayon, Yogyakarta, dalam Hartono AG: 1999, p. 161).



Gambar 22. Struktur visual/sunggingan dan aneka bentuk motif hias dalam **Gunungan Wayang Blumbangan** Gaya Surakarta. Di dalamnya terdapat kurang lebih 22 motif hiasan terdiri dari: bentuk tumbuhan 5 motif; bentuk binatang 11 x 2 motif; 2 topeng (Banaspati); 2 bentuk sayap; 3 bentuk benda alam: tanah, air dan palemahan. (Gunungan koleksi Ki Manteb Sudarsono).



Gbr. 23: **Gunungan Gapuran**, di dalamnya terdapat beragam motif antara lain: pohon bercabang 8 dengan ranting, bunga dan daun; Motif binatang: burung, kera, monyet, ayam, harimau dan banteng; Motif lain: Banaspati, makara bersayap, gapura, raksasa, lantai dan palemahan. Sunggingan pada gunungan ini berupa warna rata: kuning emas, hitam, coklat muda, merah dan putih. Sunggingan berupa warna gradasi: kuning-hijau, putih-merah, putih-biru, kuning-oranye, putih-hitam dan putih-coklat. Serta diberi drenjeman dan cawan (garis hitam kecil-kecil).

Gbr. 24. **Sunggingan Gunungan bagian belakang** yang digambarkan motif topeng Banaspati/Kala dan motif kobaran api yang sedang menyala. Topeng Banaspati disungging dengan gradasi warna: putih-biru, putih-merah, dan sedikit kuning-hijau. Sedangkan bentuk kobaran api disungging warna gradasi: kuning- oranye-merah (Gbr. 23, 24 : Koleksi Jur. Pedalangan ISI Surakarta).



Ornamen gunungan wayang kulit purwa ada dua jenis, yaitu Gunungan Gapuran dan Gunungan Blumbangan, terdiri susunan berbagai motif hiasan, yang merupakan kehidupan alam pegunungan. Bentuk dan motif hias Gunungan Wayang di berbagai daerah di Jawa terdapat gaya dan corak berbeda-beda, namun masih terdapat unsur yang sama atau kemiripan. Pada sisi depan Gunungan dihiasi sistem kehidupan alam gunung dengan diwarna mengikuti tatahannya, sedangkan pada sisi belakang dihiasi Banaspati dengan lidah api, terutama bagian jenggot dan rambut kepalanya.

Saat penciptaan corak wayang kulit purwa Islam memanfaatkan *mitos* raksasa kala penghias candi Hindu Jawa, dijadikan putera dewa Bathara Guru, menghasilkan figur “Bathara Kala”, dan ‘Banaspati’ penghias ‘gunungan’ wayang kulit purwa. Walaupun bentuknya sangar, pembunuh dan kanibal, bentuknya sangat indah. Untuk alat dakwah penyebaran agama Islam. Coraknya sangat berbeda dengan relief raksasa kala penghias candi batu klasik Hindu Jawa.



Gambar 25: Batara Kala dan Raksasa Gorawangsa dalam gaya wayang kulit Purwa, gaya Surakarta.

Batara Kala dibentuk dengan teknik “*tatah sungging*” kulit kwrbau/sapi. **Kelahiran Batara Kala:** Suatu ketika, Batara Guru memeriksa keadaan alam raya, didampingi istrinya, Dewi Uma.

Mereka mengendarai Lembu Andini. Saat senja itu tiba-tiba Batara Guru menyaksikan betis istrinya, langsung timbul birahnya. Batara Guru mengajak istrinya berolah asmara di punggung Lembu Andini. Dewi Uma menolak, padahal saat itu nafsu birahi Batara Guru sudah hampir sampai pada puncaknya. Maka jatuhlah kama benih dewa itu ke permukaan samudra. Peristiwa ini menyebabkan mereka bertengkar hebat. Batara Guru mengutuk Dewi Uma menjadi raseksi (raksasa perempuan) dan diganti namanya dengan Durga, sedangkan Dewi Uma mengutuk suaminya sehingga bertaring. Sementara itu kama benih Batara Guru yang jatuh di samudra menjelma menjadi makhluk ganas dan rakus, yang ujudnya mengerikan. Makhluk itu segera pergi ke kahyangan dan minta pada Batara Guru agar diakui sebagai anaknya. Tuntutan itu dipenuhi, dan makhluk itu diberi nama Batara Kala. Untuk mengurangi kerakusan Batara Kala, Batara Guru memotong taring anaknya dan dari dua taring itu diciptanya senjata ampuh: Kaladite dan Kalanadah (: www.blue-fame.com. 23-01-2011).

I. Karya Kriya Periode Modern

Sejarah perkembangan seni lukis pada abad ke-19 inilah dapat dikatakan permulaannya. Karena pada abad 19 Indonesia benar-benar dapat dikatakan mulai mengenal seni rupa Barat. Sejak Raden Saleh mulai belajar melukis pada orang Barat. Sebelumnya, tidak dapat dibuktikan kalau ada orang-orang Indonesia yang telah melukis seperti orang Eropa. Pada tahun 1854, raden Saleh pergi ke Paris belajar melukis pada Horace Vernet dan berbagai pelukis Perancis yang terkenal lainnya. Setelah cukup puas mempelajari ilmu keahliannya dalam bidang melukis dari berbagai pelukis kenamaan di Eropa, pada tahun 1851 Raden Saleh kembali menetap di Indonesia, membangun rumah indah di tepi sungai Ciliwung, dapat kita lihat di kompleks rumahsakit Cikini. (Sudarmono dan Aznam, 1979: 146). Raden Mas Pirngadi menyusun lima jilid buku tebal bersama Jasper berjudul: *De Inlanche kunst Nijverheid in Nederlandsch Indie*. Kelima jilid buku ini lengkap memuat perkembangan sejarah pertumbuhan seni kerajinan di Indonesia, serta contoh-contoh dan teknik pembuatannya.

Di era pembangunan atau melineal sekarang ini, transaksi antar budaya menunjukkan keragaman yang semakin kompleks. Transaksi antar budaya dapat berlangsung antar etnik, antar ras, antar agama, antar golongan, antar bangsa, dan bahkan dapat terjadi secara berlapis-lapis, baik dibagian 'anak-anak' budaya, sub budaya, maupun individu (Agus Sachari, Yan Yan Sunarya, 2001: 113).

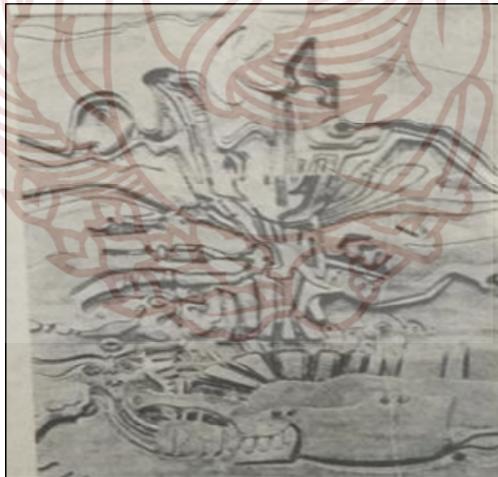
Benih adanya perubahan mula-mula terlihat pada pertengahan abad 19. Terutama yang dapat bertahan dan berkembang subur dalam iklim yang semakin membaik sampai kepada titik dimana bentuk-bentuk baru menjadi amat menonjol. Sehingga bila kita bicara tentang desain yang baik masa kini, maka kita cukup membahas perkembangan desain kontemporer. Menurut pandangan umum, satu-satunya desain yang baik masa kini adalah desain kontemporer. Tetapi sukar untuk menjelaskan pada masyarakat bahwa tidak semua desain kontemporer adalah desain yang baik (Agus Sachari, 1987:14).

Pada abad 19 seni pahat, seni ukir dan arca/patung di Indonesia kurang berkembang. Patung-patung gaya neo klasik diimpor oleh orang Belanda dan Eropa. Untuk menghias taman atau ditempatkan di kuburan-kuburan. Pematungan tradisional yakni yang ditinggalkan agama Hindu dan Budha tetap berjalan secara kecil-kecilan didaerah Jogjakarta dan Bali. Tidak ada perkembangan baru, kecuali meniru yang telah ada. Pada abad 19, seni pahat/ukir berkembang pesat, gaya Barok, Rakoko ditambah gaya Cina tumbur subur. Karena saat itu rumah-rumah dan perabot rumah tangga umumnya memakai hiasan ornamen ukir. Bahkan pakaian seperti sabuk, baju maupun celana banyak disulam dengan motif campuran gaya lain. Kereta kuda, pelana dan kekang tali-tali kendali, popor senapan diberi ukiran. Pada saat itu masyarakat sedang menyenangi yang serba berukir (Sudarmono dan Aznam, 1979:145).

Seniman kriya *modern* diharapkan mampu menciptakan karya "kriya baru" atau *modern*. Seniman ketrampilan olah bahan dan teknik garap perwujudan karya barunya. Dilaksanakan secara eksploratif, inovatif dengan cara menambah dan mengurangi, deformasi bentuk, pilihan bahan, teknik dan fungsi menjadi karya "kriya corak baru" sesuai ketrampilan ekspresi senimanya. Ekspresi

adalah suatu realitas yang perkembangannya sejalan dengan perubahan kondisi dan situasi selaras dengan perkembangan zaman. Seni kriya di satu sisi untuk memenuhi kebutuhan fungsional masyarakat luas, di sisi lain sebagai sarana untuk memenuhi terciptanya seni kriya baru secara kreatif dan inovatif melalui media ungkap baru juga diperlukan (Bastomi, 2003: 122). Kreativitas berperan strategis untuk mengantarkan generasi baru, generasi penerus pembentuk seni budaya modern. Di zaman modern para kriyawan mulai mencari nilai-nilai estetika baru yang lebih luas, lepas dari nilai konvensi. Menurut Sri Hastanto:

Kriyawan melakukan pencarian nilai-nilai estetika seni murni dalam makna yang lebih luas sebagai karya seni yang utuh, terbebas dari nilai-nilai sebelumnya. Pengembangan dalam makna pembaharuan ini menyiratkan adanya tuntutan pengakuan kriya sebagai salah satu bentuk karya seni murni, dengan menggunakan istilah “kriya seni” atau kriya “kontemporer” (Sri Hastanto, 2000, p 2).



Gambar 26. Relief ukir kayu gaya modern sebagai karya Kriya Seni.

Kriyawan kriya seni bebas memilih tema cipta karyanya juga boleh memanfaatkan tema budaya pra-sejarah, budaya Hindu Budha dan lainnya, sebagai acuan sumber penciptaan maupun dikembangkan secara kreatif dan inovatif.

BAB II. KRIYA LOGAM TRADISIONAL

A. Teknik Tempa Dingin *Ondel*

Sejak zaman kuno para pendahulu kita trampil membuat kriya logam tradisional untuk perlengkapan rumah tangga dan dapur yang terbuat dari plat logam, dibentuk dengan teknik tempa dingin "*ondel*". Teknik tempa dingin "*ondel*" pada plat logam menghasilkan bentuk silindris bentuk dandang, mangkok, jambangan, kuwali, ceret, teko dan sebagainya. Berbagai bentuk karya tersebut dibentuk menjadi indah, praktis penggunaannya. Karya kriya logam yang terbuat dari plat logam (tembaga, kuningan) dibentuk dengan teknik tempa dingin *ondel* menggunakan *luju* tegak, perajin tembaga disebut "*sayang*".

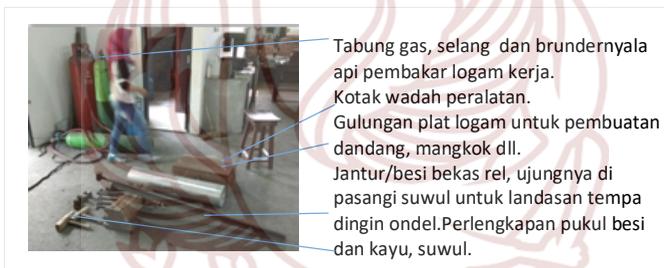


Gambar 27. Cara membuat *dandang* tradisional dibentuk dengan teknik tempa "*ondel*" (J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 27).

Jantur adalah besi batangan mirip linggis ditancapkan di tanah, ujungnya ditancapi *suwul* sebagai landasan tempa logam silindris (bentuk dandang, mangkok dan lainnya) terbuat dari plat logam tembaga/ kuningan. Besar kecilnya landasan tempa *suwul*, disesuaikan dengan kebutuhannya. Bila logam kerja *ondelan* bidangngnya kecil menggunakan *suwul* berukuran kecil. Begitu juga sebaliknya bila bidang logam kerja *ondelan* besar menggunakan *uswul* yang besar. Penempatan plat logam di atas *suwul* ini adalah

untuk mengulur dan mengungkret (*mbuko* dan *ngimpes*) plat logam menjadi cekungan melingkar mengecil bentuk mangkok (*ngimpes*). Bila tabung plat logam ditempa melebar, menjadi lebar dinamakan *mbuko* (bukaan / melebarkan tabung menjadi besar volumenya). Kerja tempa logam *ondel* ini dapat menghasilkan variasi bentuk plat logam ataupun tabung menjadi indah. Para perajin logam dapat menjadi trampil dalam mengerjakan *mbuko* dan *impes* perlu waktu relatif lama, dituntut kecermatan, ketekunan dan keseriusan. Bentuk alat masak jenis dandang, dulunya juga dari plat logam kedua sisinya digabungkan / disambung dengan patrilas menjadi bentuk tabung logam. Variasi *mekar* dan *mingkupnya* bagian tabung dibentuk dengan tempa *ondel mbuko* dan *impes*.

Berikut ini ditampilkan peralatan tempa logam dingin *ondel* yang komplit, milik studio logam Jurusan Kriya Seni, FSRD ISI Surakarta.



Gambar 28. Peralatan *ondel* jurusan kriya. Untuk membuat dandang, wajan, ceret dll terbuat dari plat logam. Berikut ini adalah cara kerja tempa logam dingin *ondel* saat petugas PLP praktek *ngondel* membuat bentuk mangkok logam *onde* dan tabung dari plat logam tembaga.



Gbr. 29. Cara membuat mangkok dan tabung dari plat logam teknik *ondel*.

Berbagai jenis peralatan untuk memasak di bawah ini adalah hasil kerja perajin tempa ondel yang sudah pada tataran tingkat profesional/ mahir/ahli. Pada setiap dinding benda logamnya tampak bekas pukulan (*hamering*) tempa ondel tembelang-tembelang melingkar seperti ditata rapi menjadi dekorasi bentuk yang indah. Ini menjadi ciri/pertanda khusus, bila benda kerajinan logam tersebut terbuat dari plat logam tembaga, dibentuk dengan teknik tempa dingin *ondel*.



Gbr.30. Peralatan dapur tradisional dibentuk dengan teknik ondel (J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 140).

Peralatan dapur untuk masak jenis dandang, kenceng, wajan dan lainnya polos dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa 'ondel' (tidak ada ukiran/relief). Barang-barang seperti ini sering dibuat para perajin logam di Kotagede Yogyakarta dan Tumang Cepogo Boyolali. Bentuk alat dapur tradisional bentukan teknik ondel ini dapat dieksplorasi menjadi berbagai bentuk, makna dan fungsi.



Gambar 31. Peralatan dapur dandang untuk memasak (J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 140).

Kriya logam jenis peralatan dapur untuk memasak nasi secara tradisional ini disebut *dandang*, dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa dingin '*ondel*' seperti yang dibuat para perajin logam di Tumang Cepogo Boyolali.

B. Ornamen Ukir Pada Logam

Ornamen berasal dari kata "Ornare" (bahasa Latin) yang berarti menghiasi. Dalam Ensiklopedia, p. 1017, ornamen adalah setiap hiasan bergaya geometrik atau yang lainnya; ornamen (gambar/ukiran) dan lainnya dibuat untuk menghiasi bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan (perabot, pakaian) dan lainnya. Dalam bahasa Inggris disebut *ornament* dan dalam bahasa Belanda disebut *Siermotieven*. Pengertian tersebut, menempatkan ornamen sebagai karya seni yang dibuat untuk diabadikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai keindahan bentuk dan makna karyanya. Ada pemahaman ornamen bersifat pasif dan aktif. Pasif maksudnya ornamen hanya bersifat menghiasi benda saja, tidak berkaitan hal lainnya atau memperkuat konstruksi kekuatan benda. Ornamen aktif maksudnya selain untuk menghiasi benda, juga mendukung hal lain, misalnya ornamen hias bentuk binatang/manusia untuk penyangga tiang bangunan gedung dan lainnya.

Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk sebagai hiasan (Gustami, 1980: 4). Dalam bahasa Inggris "Ornamen mempunyai arti perhiasan, hiasan." (John M. Echols dan Hasan Shadaly, 1987: 408). Penjelasan tersebut dapat disarikan bahwa "ornamen" sama artinya dengan hiasan yang berfungsi menghiasi suatu objek, sehingga pola hias yang dilekatkan, digambarkan dan diukirkan pada benda akan menambah nilai sehingga bendanya menjadi indah. Persamaan istilah ornament dalam bahasa Indonesia disebut seni hias, ragam hias atau dekorasi. Dalam seni kriya, berbagai produk kriya yang diberi ornamen dikonseptkan secara tepat, dapat meningkatkan kualitas keindahan bentuk, fungsi, makna dan harga jualnya.

Ornamen geometrik dan nongeometrik dapat diukirkan pada plat logam dan kriya logam yang dibentuk dengan teknik *ondel*.

Menurut Humar Sahman dikatakan bahwa:

Seni pahat adalah cabang seni murni yang umumnya berkaitan dengan kreasi bentuk ekspresi tiga dimensi, pahatan mencakup berbagai jenis karya seni. Mulai dari obyek yang bebas dan berdiri lepas dalam bentuk relief tinggi, rendah atau menengah sampai bentuk relief yang sangat ekstrim yaitu lebih tinggi sedikit dari pada lukisan timbul (Humar Sahman, 1993: 79).

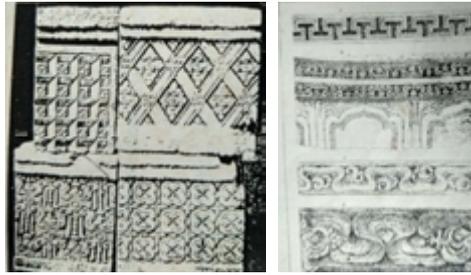
Perlu diingat bahwa seni relief adalah istilah yang lebih umum, dimana seni ukir adalah salah satu diantaranya. Sama halnya dengan istilah stilasi yang adalah juga salah satu bentuk deformasi, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamen (Soedarso Sp, 1990: 54).

Bahan baku perwujudan ornamen hias jenis flora, fauna, mimpi, lamunan dan image lainnya, dapat diwujudkan secara geometrik dan non geometrik, realis, deformasi sesuai persepsi ketrampilan penciptanya. Stilasi/deformasi bentuk ornamen geometrik dan non geometrik bentuk dan fungsi penerapannya banyak sekali, sebagian dapat tampilan bentuk ornamen sebagai berikut.

1. Ornamen Geometrik



Gambar 32. Ornamen geometrik teknik sungging.
Ornamen geometrik pada langit-langit bangunan museum baru. Dibuat sebagai penghargaan kepada HB IX di kompleks kesantrian pelataran kedaton keraton Yogyakarta (Bagus Indrayana dkk, 2009: 92).



Gbr. 33. Ornamen geometrik motif kertas tempel di kompleks candi Sewu sebelah Utara candi Prambanan (Damid Sutanto dkk, 1984: 108, 69). Ornamen ini digambar dan diukirkan pada candi klasik di Jawa Tengah.



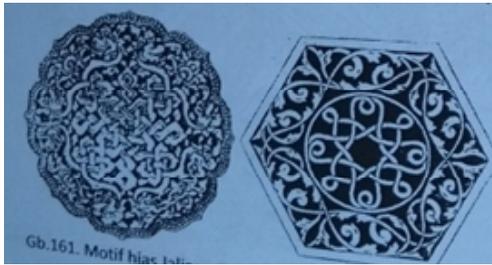
Gbr. 34 Dua ornamen geometrik motif anyam, dan Ornamen geometrik motif Parangrusak dan Kawung (Damid Sutanto dkk, 1984: 18, 59).



Gbr. 35. Ornamen geometrik motif batik: Kawung, Truntum, Jlamprang.



Gbr. 36. Ornamen geometrik gaya Toraja, Sulawesi.



Gbr. 37. Ornamen geometrik motif Jalinan/anyaman
(Gbr. 35-37: Agus Ahmadi, 2016: 120, 151).

2. Ornamen Non Geometrik.



Gambar 38. Ornamen non geometrik Makara, pada gerbang
candi induk candi Sewu Jawa Tengah



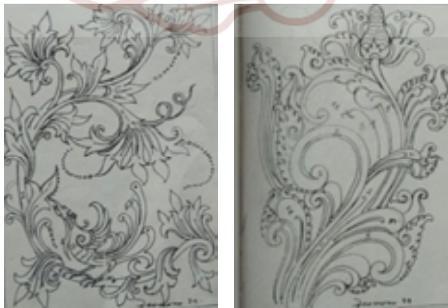
Gbr. 39. Ornamen non geometrik motif khas Dayak, Kalimantan.



Gbr. 40. Ornamen ukir dari Pekalongan daerah Jawa Tengah motif hias tumbuh-tumbuhan, dan Ornamen ukir dari Madura.



Gbr. 41. Ornamen ukir zaman Majapahit Jawa Timur, dan Ornamen ukir dari daerah Jepara gubahan daun dan bunga cengkeh.



Gbr. 42. Ornamen ukir daerah Jepara gubahan daun bunga cengkeh, dan Ornamen ukir Bali irama lemah-gemulai, pecahan, sawutan halus.



Gbr. 43. Ornamen ukir gaya Surakarta pada ukir perak dari Yogyakarta direngga dari bentuk daun patran, bunga dan buah (Gbr. 34-36: Damid Sutanto dkk, 1984: 152- 99).



Gbr. 44. Ornamen Mataram di Yogyakarta gubahan dari daun yang digayakan, diberi cawenan, dan Ornamen ukir motif Mataram.



Gbr. 45. Ornamen non geometrik dari bentuk tumbuhan daun mrambat (J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 32).



Gbr. 46. Ornamen non geometrik diambil dari bentuk ular naga dan tumbuhan daun mrambat untuk menghiasi benda perak.



Gbr. 47. Motif ceplok lingkaran dipadu dengan motif tumbuhan di tengahnya (copy Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 39).



Gbr. 48. Ornamen non geometrik singa bersayap untuk lubang cendela di Bali (Damid Sutanto dkk, 1984: 91).

C. Mengukir Benda Logam Ondelan

Ondel adalah istilah teknik pembentukan benda logam tiga dimensional dari plat logam yang ditempa (*ondel*) melingkar diatas landasan *suwul* (besi/baja) menghasilkan bentuk silindris (cekungan

/mangkok, tabung, kerucut) dan lainnya. Besar kecilnya benda logam ondelan, disesuaikan dengan fungsi diperhitungkan/konsep secara tepat guna. Bila dipergunakan untuk wadah berukuran kecil menggunakan plat logam tipis, begitu juga sebaliknya untuk barang yang besar/berat digunakan plat logam yang lebih tebal.

Tampilan berbagai bentuk ornamen tersebut di atas, dapat dimanfaatkan sebagai materi hias bentuk ukir/relief logam ondelan yang terbuat dari plat logam. Maka bila ingin membuat kriya logam bentuk silindris ondelan dari plat logam berhiaskan ukiran/relief, harus mengondel logam silindris terlebih dahulu, kemudian dilekati ornamen, lalu diukir, menggunakan pahat ukir untuk logam.



Gbr. 49. Cara mengukir mangkok, panci sebagai penghiasnya di Jawa, abad 18 (J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 20).

Ada beberapa jenis membuat ukiran relief datar, ukiran relief timbul, krawangan dan ukiran relief dalam (negatif/cekung). Pembuatan ukiran relief datar, dibentuk dengan teknik ukir *rancangan*. Pembuat ukiran relief timbul dari plat logam, dibentuk dengan teknik ukir *endak-endakan* dan *wudulan*. Ukiran krawangan / tembus, adalah memahat tembus / lubang di setiap bidang dasaran/latar ukirannya.

Tata cara mengukir kriya logam teknik ondelan:

- Tentukan pilihan bentuk kriya logam silindris ondelan polos atau belum berukir.
- Tentukan desain bentuk ornamen, lekatkan pada bentuk kriya logam ondelan dengan lem kertas.
- Sediakan peralatan ukir dan masakan jabung cair, selanjutnya

- tuangkan dalam kriya logam silindris ondelan sampai dingin dan membeku jabungnya.
- d. Ukirlah kriya logam ondelan yang terjabung dengan pilihan teknik ukir logam yang tepat, dikerjakan sampai selesai sesuai pola desainnya.
 - e. Lepaskan jabung yang melekat pada kriya logam ondelan yang telah diukir, dengan cara dipanggang di atas api, kemudian disikat dan dicuci sampai bersih.



Gambar 50. Ukiran logam (kuningan) teknik ondelan.
(Copy dari J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 68, 66).

Kriya logam logam bentuk kotak di bawah ini dari bahan plat logam dibentuk dengan teknik konstruksi patrilas terlebih dahulu. Setelah kotak terbentuk, kotak dilekati ornamen lalu diukir.



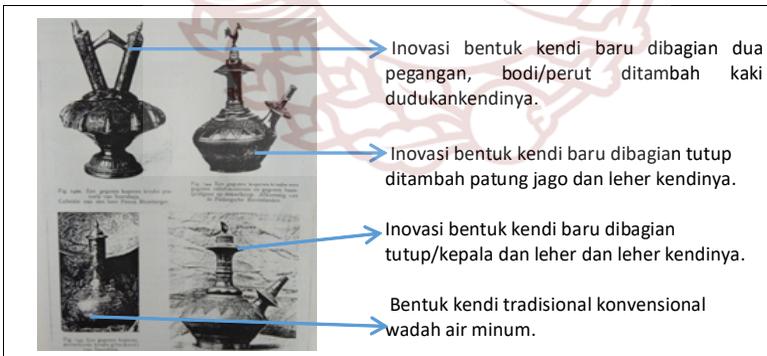
Fig. 119. Een gegoten koperen tabakdoos (salpach pandang) van de Pedagogische Bovenlandse Collectie Westerkamp.

Gambar 51. Kotak dari plat logam berukir, karya abad 18.
(Copy dari J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 89).

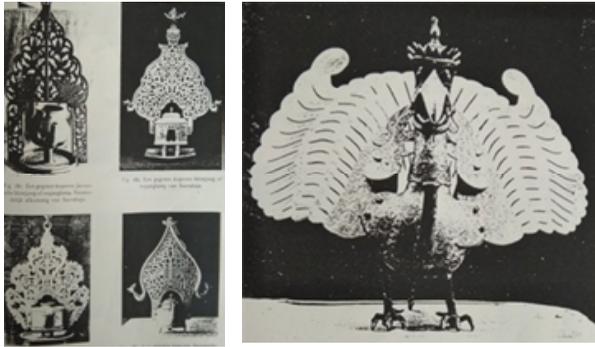
D. Inovasi Bentuk Logam Ondelan

Benda logam ondelan silindris bentuk dandang, mangkuk, cekungan setengah lingkaran, tabung kerucut, kendi dan yang lainnya, dapat dibuat lebih indah dengan diberi ukiran, atau diinovasikan menjadi lebih bervariasi indah sesuai kebutuhan. Caranya menentukan pilihan bentuk logam ondelan kendi konvensional wadah air minum, dirubah, diulur, *diungkret*, ditambah dan dikurangi ukurannya, menjadi kendi bentuk baru indah nonkonvensional, cara kerjanya adalah:

- Tentukan pilihan bentuk kendi tradisional/ konvensional.
- Buatlah sket atau desain inovasi untuk menghias kendi bentuk baru termasuk fungsinya
- Sediakan bahan dan alat dan teknik pembentukan ondel/ukir tema relief penghias kendi barunya.
- Pelaksanaan pengerjaan dimulai dari pengondelan ulur-ungkret bodi kendi, tambahan bentuk ukir dan atau lainnya secara terpisah berurutan desain.
- Merakit rangkaian logam kerja menjadi struktur bentuk kendi inofatif sesuai desainnya.



Gambar 52. Inovasi kriya logam kendi ondelan.
(Copi dari J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 96).



Gambar 53. Lampu Blencong bentuk kendi/ceret dan garuda. Digunakan untuk penerangan pertunjukan wayang kulit purwa. (Copy dari J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 1930, V: 113, 144).



Gambar 54. Inovasi bentuk bangunan miniatur rumah Padang. Inovasi kriyawan logam, sudah ada sejak abad 18. (Copy dari J. E. Jasper en Mas Pirngadie, 0, V: 114).

BAB III. EKSPERIMEN UKIR TEMPA TEKNIK ONDEL

A. Eksperimen Pengukiran Plat Logam

Eksperimen ini, membuat ukiran atau motif hias untuk relief timbul-cekung bentuk sederhana pada berbagai plat logam. Hal ini penulis lakukan ketika tertarik belajar mengukir plat logam yang jarang diminati kebanyakan orang. Eksperimen pengukiran dilakukan pada berbagai plat logam, antara lain plat logam bekas kaleng susu, plat logam senk, plat logam aluminium dan plat logam tembaga. Pahat pembentuk ukiran sangat sederhana, sehingga dapat membuat sendiri dari potongan-potongan besi batangan bekas bangunan, ujung pahatnya dibentuk dan digerenda hingga halus, besar kecilnya pahat disesuaikan kebutuhan. Hasilnya, dapat sebagai contoh kreatif dalam membentuk relief ukir timbul-cekung dari berbagai jenis plat logam. Teknik pengukirannya: plat logamnya dilekatkan di atas kotak jabung, atau kayu papan lunak (misalnya jenis kayu randu). Setelah dibuat pola/motif ukirnya, lalu dipahat untuk membentuk motif ukir timbul-cekung, dibentuk menggunakan alat pahat ukir tumpul yang mata pahatnya bulat dan lonjong (dipukul dengan palu besi kecil), besar kecilnya disesuaikan kebutuhan, hasilnya sebagai berikut.



Gambar 55. Hasil Eksperimen ukiran timbul dan cekung pada aneka jenis plat logam. Karya Sumadi, tahun 1992.

Eksperimen ini sangat penting dilakukan, untuk mendapatkan pengalaman langsung, kecermatan dan ketrampilan kerja ukir plat logam. Pada tataran ini dapat diterapkan untuk membuat berbagai bentuk relief dua dimensi dengan teknik ukir plat logam. Antara lain dapat diterapkan dengan teknik ukir rancangan, teknik ukir endak-endakan, teknik ukir wudulan, dan teknik ukir krawangan pada plat logam. Bahkan ketrampilan tingkat ini dapat ditingkatkan kearah pembentukan ukiran wudul tiga dimensi, kearah bentuk kriya patung bentuk manusia, beragam bentuk hewan dapat dibentuk dengan teknik wudulan, dan rakit dengan teknik sambung/ patrilas.

B. Tempa Dingin Ondel Karyacipta Sumadi

'Ondel' adalah istilah teknik tempa plat logam dingin, terdapat di lingkungan perajin logam emas, perak, tembaga, kuningan di Tumang Boyolali, dan Kotagede Yogyakarta. Tempa dingin ondel, adalah menempa plat logam dingin (tidak dalam keadaan panas) secara melingkar, di atas landasan 'suwul' besi baja cembung (mangkok), tabung, kerucut, lingkaran dan sejenisnya. Eskperimen dimulai membuat bentuk kerucut/tabung terbuat dari berbagai plat logam digambar, diukur, dipotong, ujung satu dengan ujung lainnya disambung, dirakit dengan patrilas menjadi bentuk tabung, kerucut, mangkok, lingkaran, dsb. Tabung dari dari plat logam tersebut, lalu ditempa *ondel mbuka* dan *impes* bentuk sederhana. Mbuko adalah menempa ondel sebagian bidang tabung/plat menjadi melebar, atau membesar. Adapun *ngimper* adalah menempa ondel pada sebagian bidang tabung/plat, sehingga menjadi menyempit, mengecil.



Gambar 56. Alat tempa dingin, dan praktek 'ondel' plat logam.

Tempaan ondelnya menjadi bentuk cembung/cekung, variasi bentuk tabung, kerucut, lingkaran, oval setengah lingkaran dan sejenisnya. Setelah dilakukan eksperimen pada plat logam pertama berhasil, kemudian diteruskan menggunakan berbagai plat logam lainnya. Ini penulis lakukan ketika tertarik membuat kriya patung dari plat logam yang jarang dilakukan, ditekuni dan diminati kebanyakan orang. Eksperimen pembuatan bangun silindris dilakukan dari berbagai plat logam, antara lain logam bekas drum aspal, plat logam seng, plat logam alumunium dan plat logam tembaga. Alat pembentuk bangun silindris adalah rakitan jantur dan suwul sangat keras, yaitu landasan tempa ondelnya, pemukulnya dibuat dari besi baja dan kayu keras sesuai kebutuhan. Cara kerjanya pembuatan desain kerja, pemotongan perakitan pola bentuk bangun tabung dengan patrilas. Pembentukan bangun silindris dengan teknik tempa ondel di atas rakitan jantur dan suwul. Kemudian pengondelan *mbuka* dan *impes* pada bagian bangun silindris sesuai bentuk desain, hasilnya sebagai berikut.



Gambar 57. Hasil Eksperimen ondel bangun silindris *mbuka-impes*.



Gbr. 58. Relief Karya Sumadi, judul "Kala 1" 48 x 55 x 3 cm.

Dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, Sumadi, th. 1987. Tema mitos monster raksasa Kala didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief "Kala 1" untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 59. Karya relief Kuningan: "Penguasa", ukuran 50 x 50 x 3 cm.

Dibuat dari plat logam tembaga oleh Sumadi, dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, kemudian diselep, pencipta Sumadi th. 2015. Tema mitos Raksasa Rahwana/Raja angkara murka negeri Alengka sedang di hadapan empat menterinya dalam ceritera wayang kulit purwa didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief "Kala" untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 60. Karya relief Alumunium “Kala Buaya 1”, 100 x 100 x 3 cm.

Dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup panggang di atas nyala api lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, karyacipta Sumadi 1987. Tema mitos monster raksasa Kala dan buaya tarung didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kala Buaya 1” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 61. Karya relief Alumunium, Judul “Sujud”: 100 x 100 x 4 cm.

Karyacipta Bp. Sumadi, dibuat dari bahan plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing *sangup panggang* di atas nyala api lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, dikerjakan oleh Sumadi 1991. Tema Kaligrafi Arab kata Muhammad didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Sujud” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 62. Karya Sumadi: relief tembaga “Kaligrafi Allah”, 50 x 50 x 3 cm.

Dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, karyacipta Sumadi 2015. Tema kaligrafi Arab Allahu Akbar didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Maha Besar” untuk penghias dinding bangunan masjid Ainun Jaryah, di Pulosari Rt 05 Rw 02 Sroyo, Jaten, Karanganyar, Surakarta.



Gbr. 63. Karya kriya patung “Singgasana 3”, ukuran 65 cm x 125 cm.

Dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa ondel dan ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, karyacipta Sumadi th.1987. Tema bentuk gunung didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi kriya patung “Singgasana 3” berfungsi sebagai lampu penghias lantai ruang bangunan rumah.



Gbr. 64. Karya kriya patung Tembaga “Sesaji Gunung”: 62 cm x 72 cm.

Dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa ondel dan ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, pencipta Sumadi 2003. Tema upacara labuhan sesaji gunung Merapi didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi kriya patung “Sesaji Gunung” berfungsi sebagai penghias lantai ruang bangunan rumah.

C. Karyacipta Kriya Logam Oleh Agus Ahmadi

Agus Ahmadi di FSRD mulai th 1991, pengampu mata kuliah Kriya Kulit, banyak menulis tentang Kriya Wayang Kulit Purwa, pernah mengajar mata kuliah praktik Kriya Logam, sempat bereksperimen membuat karya ukiran relief logam kuningan, tembaga dan karya relief dan lampu dinding.



Gbr. 65. Karya relief logam “Anoman Penyelamat Sinta”.
Dibuat dari plat logam kuningan, dibentuk dengan teknik ukir *endak-endakan*, Karyacipta Agus Ahmadi tahun 1994.

Relief logam di atas menceritakan adegan perang Anoman (senopati utusan prabu Rama Wijaya) melawan Dasamuka/ Rahwana raja kerajaan Alengka. Kreasi relief dengan bahan tembaga ini, ide dasarnya adalah inovasi pengembangan bentuk wayang dalam cerita Ramayana “Anoman *Duto*”. Anoman diutus Prabu Rama untuk menyelamatkan Dewi Sinta yang diculik Dasamuka. Karena Dasamuka menolak, akhirnya jadi perang besar, dan Sinta dapat diselamatkan.



Gbr. 66. Karya 1, 2, 3, “Lampu Dinding”, bahan plat kuningan.

Dibuat dari plat kuningan 0.8 mm, dibentuk dengan teknik ukir krawangan, untuk penghias dinding bangunan rumah tinggal, karya Agus Ahmadi, tahun 1993. Selain menciptakan karya kriya logam, Agus Ahmadi banyak menciptakan karya kriya kulit dan kayu.



Gbr. 67. Sungging Acrilik di atas kain dan Perwujudan karya pada media Kuningan “Petaka Sுகuh” desain Agus Ahmadi Dikoleksi oleh Dinas Pariwisata Karanganyar, tahun 2006 (30 x 40 cm).

D. Karyacipta Kriya Logam Oleh Sudarto

Sudarto adalah ASN sebagai petugas laboratorium (PLP) Jurusan Kriya FSRDISI. membantu pelaksanaan praktik mata kuliah kriya logam, dan memiliki Usaha Kriya Logam “Kusuma Logam” di Tumang, Cepogo, Boyolali. Aktif berkarya kriya logam teknik ondel, patrilas, dan ukiran relief logam, antara lain karyanya sebagai berikut:



Gbr. 68. Karya Sudarto: 1.Tawon. 2. Logo STSI Surakarta. 3. Motif sayap.



Gbr. 69. Relief tembaga: “Kereta Kuda Untuk Perang”.



Gbr. 70. Ukir logam: Wayang Bagong dan Gunungan Tembaga.

Enam karya relief di atas dibuat dari plat logam kuningan (warna kuning) dan tembaga (warna coklat kehitaman), dibentuk dengan teknik ukir *endak-endakan*, *wudulan* dan *krawangan* (berlubang).



Gbr. 71. Enam karya kriya logam 3 dimensi dibuat dari plat logam kuningan (warna kuning) dan tembaga (warna coklat kehitaman), dibentuk dengan teknik ondel, lalu diukir *endak-endakan* dan *wudulan*, karya Sudarto.

E. Karya Tugas Akhir Relief Timbul Kodaryadi

Penciptaan karya kriya logam juga diajarkan dan dipilih mahasiswa sebagai karya tugas akhir. Salah satunya adalah

hasil karya Tugas Akhir mahasiswa Kodaryadi, NIM 1214113 program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya FSRD ISI Surakarta, Judul: “Mitologi Desa Bekonang Divisualkan Dalam Relief Logam Dengan Penerapan Figur Wayang Beber”, telah lulus th 2017. Diwujudkan menggunakan teori *meta-morfosis* seperti teori yang dilakukan Sumadi. Tema sepuluh adegan ilustrasi gambar dari buku *The History Of Bekonang* dibentuk secara *metamorfosis* menjadi delapan karya relief mitos Bekonang sesuai pemahaman dan kreativitas mahasiswa. Ilustrasi gambar asal mula Bekonang tersebut berjudul: 1. Kyai Konang mengajarkan bertani pada masyarakat, 2. Jagoan desa

mengacau pasar, 3. Kesaktian kyai Konang, 4. Jagoan pasar mengadu pada kyai Anggaspati, 5. Kyai Konang menuju pasar, 6. Pertarungan kyai Konang dan kyai Anggaspati, 7. Kiai Anggaspati kalah pertarungan dan dimandikan di *sendang*, 8. Suasana pasar Bekonang, dalam buku *The History of Bekonang*. Adegan tokoh ini merupakan penokohan figur wayang beber ke dalam bentuk relief logam untuk penghias dinding bangunan rumah tinggal.

Ilustrasi Gambar Mitos Terjadinya Desa Bekonang



Gbr. 72. Ilustrasi 1: Postur tubuh tokoh *kyai* Konang dilihat dari samping. Ilustrasi 2: Postur tubuh tokoh *ki* Konang dilihat dari depan “Sedang mengajarkan bertani pada masyarakat. Keterangan pakaian: a: *Iket* b: Baju *sorjan* c: Kain model *dasen* d: Celana *panjang*.



Gbr. 73. Ilustrasi 3: “Jagoan desa mengacau pasar”, Keterangan pakaian: a: *Iket* b: Baju *sorjan* c: *Epek polos* d: *Timang* e: Kain *dasen* f: Celana *panjen*. Ilustrasi 4: “Kesaktian kiai Konang”, Ilustrasi kesaktian *kiai* Konang dapat menggandakan tubuhnya *kiai* Konang, membuat jagoan desa lari ketakutan.



5



6

Gbr. 74. Ilustrasi 5: “ Masyarakat meminta bantuan pada *kiai* Konang”.
 Keterangan: pakaian: a: *Iket* b: Baju *sorjan* c: Kain model *dasen*
 d: Celana *pajen*. Ilustrasi 6: Konang meloncat pergi mencarinya.

1. Acuan Bentuk Wayang Beber

Wayang beber yang diambil dalam karya ini diacu karakter perwujudan bentuk tokoh dan motif pendukungnya. Untuk mendesain *Kiai Konang* digambarkan berkarakter tokoh protagonis (kebaikan) dalam tampilan wayang beber berwajah tenang, menunduk, santun, berkumis dan mata tidak lebar. Sedangkan *kiai Anggaspati* digambarkan berkarakter tokoh *antagonis* (kejahatan) dalam tampilan wayang beber yang memiliki wajah beringas, tingkah kurang sopan, mata lebar, dan berbadan gemuk. *Preman pasar* yang digambarkan berkarakter antagonis yang memiliki wajah beringas, berpostur sedang dan membawa senjata. Sedangkan masyarakat digambarkan tampilan sederhana, termasuk pakaian yang dikenakan. Bentuk figur wayang beber sebagai acuan desain relief wayang beber mitos *Bekonang*. Foto wayang ini memuat motif tumbuhan seperti pohon, bunga, binatang, tanah dan lainnya.



Gambar 75. Wayang beber Pacitan cerita Panji, jagong 4.

2. Desain dan Hasil Pembentukan Relief



Gbr. 76. Desain/pola relief 1 “Sesuluh”.



Gbr. 77. Karya relief 1, “Sesuluh”, bahan Plat Kuningan.

Gambar desain dan hasil karya relief 1, Judul *Sesuluh*, ukuran: 60 x 38 cm. Keterangan : 1. Kiai Konang telah divisualisasi dalam bentuk wayang beber yang sedang mengajarkan pertanian. 2. Petani telah divisualisasi ke dalam bentuk figur wayang beber yang sedang mendengarkan kiai Konang. 3. Pasar Bekonang. 4. Pohon telah divisualisakan ke dalam bentuk wayang beber. 5. Pedagang pasar dan pembeli di pasar.



Gbr. 78. Karya relief 2, “Dedengkot Peken Mengamuk”.

Gambar desain dan hasil karya relief 2, “Dedengkot Peken Ngamuk”, ukuran 80 x 60 cm, bahan kuningan, teknik ukir *wudulan*. Keterangan :

1. Jagoan pasar yang telah divisualisasi dalam bentuk wayang beber yang sedang mengacau di pasar.
2. Pedagang yang telah divisualisasi ke dalam bentuk wayang beber.
3. Pasar Bekonang.
4. Pohon yang telah divisualisasi ke dalam bentuk wayang beber.



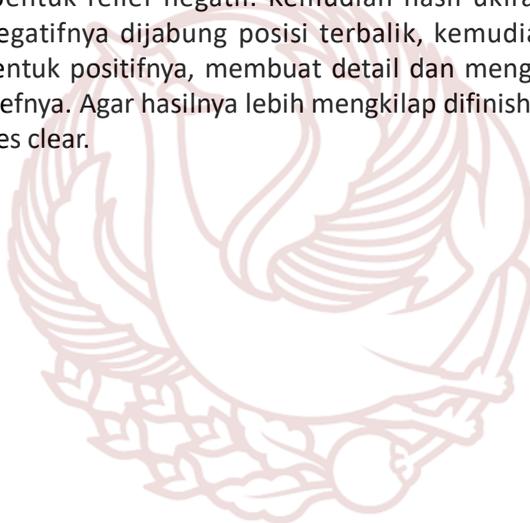
Gbr.79. Desain relief 8, Judul: *Peken Bekonang*.



Gbr. 80. Karya relief 8, wayang beber mitos desa Bekonang.

Gambar desain dan hasil relief 8, Judul “*Peken Bekonang*”, ukuran 80 x 60 cm bahan tembaga, teknik ukir *wudulan*, finishing kimia SN, dan poles clear. Keterangan: 1. Pasar Bekonang yang menjadi tempat jual beli kebutuhan sehari-hari. 2 Masyarakat pedagang pasar kembali hidup tentram dan melakukan aktivitas di pasar. 3 Pohon-pohon yang telah divisualisasi menjadi pohon wayang beber.

Relief ini juga dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*. Diawali pengukiran *wudulan* bentuk negatif bidang ornamen. Hasil rancangan dibuat cekung/wudul (menggunakan pahat ukir *wudulan* mata pahat tumpul (setengah bulat) sehingga menghasilkan cekungan-cekungan bentuk relief negatif. Kemudian hasil ukiran logam *wudulan* negatifnya dijabung posisi terbalik, kemudian diukir *wudulan* bentuk positifnya, membuat detail dan menghaluskan dasaran reliefnya. Agar hasilnya lebih mengkilap difinishing kimia SN, dan poles clear.



BAB IV. KARYACIPTA TEKNIK KRIYA LOGAM

A. Latar Belakang Penciptaan Karya Kriya

Sejak dulu benda-benda kriya logam jenis perhiasan, relief dan arca, atau patung dikonsepsi secara kreatif, inovatif, cermat dan trampil untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kata 'kriya' diadopsi dari bahasa Sansekerta ke dalam bahasa Jawa yang berarti 'kerja'. Istilah seni kriya berasal dari kata 'kriya' yang berarti 'mengerjakan' dari akar kata tersebut kemudian menjadi kata: karya, kriya, kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek. Dalam pengertian berikutnya semua hasil pekerjaan berkarya atau memproduksi barang kriya, termasuk berbagai ragam keteknikannya disebut 'seni kriya'. Seni Kriya adalah suatu hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan ketrampilan tangan, sehingga seni kriya sering juga disebut seni kerajinan tangan. Seni kriya merupakan hasil karyacipta manusia dalam mengolah aneka bahan kerajinan, dengan menggunakan alat tertentu yang sesuai. Seni kriya dapat dikelompokkan berdasar penciptaan atau penggunaannya menjadi kriya mempunyai fungsi: praktis, fungsional, estetik dan simbolis religius.

Seiring perjalanan waktu, dan semakin banyaknya kebutuhan hidup manusia, penciptaan karya kriya berkembang sesuai keinginan budaya zaman. Seni kriya ialah karya seni yang unik dan karakteristik, didalamnya mengandung muatan nilai sosial kultural mendalam, menyangkut nilai filosofis, estetik, simbolik dan fungsional yang dalam perwujudannya didukung kemantapan dan kecermatan teknik sehingga mencapai kategori seni berkualitas adiluhung (SP. Gstami, 2001: 1).

Kehadiran seni kriya berlangsung dari masa ke masa, mampu menembus perubahan zaman, sehingga memiliki predikat sebagai seni-seni tradisional, bahkan mencapai puncaknya sebagai tolok ukur keberhasilan produk kriya klasik. Seni kriya melalui perjalanan panjang, sejak pra-Hindu, zaman Budha, massa Islam, sampai

masuknya pengaruh Barat membawa perubahan besar di berbagai budaya Indonesia. Sampai sekarang terdapat pengelompokan produk istilah kriya, kerajinan dan kriya seni dalam kehidupan masyarakat.

Seni kriya berkembang di lingkungan keraton di Jawa maupun luar Jawa, sedang kerajinan berkembang di luar tembok keraton. Hal itu juga tercermin melalui kualitas-kualitas kedua kategori seni tersebut. Seni kriya kemudian dikukuhkan sebagai produk seni yang dikonsumsi oleh para bangsawan dan masyarakat elit, sedangkan seni kerajinan merupakan hasil karya perajin yang hidup di luar tembok keraton sebagai konsumsi masyarakat pedesaan dan rakyat kecil. Seni kriya kemudian dipandang sebagai produk seni yang unik, sophisticated, dan berkualitas tinggi karena didukung craftsmanship tinggi. Sebaliknya seni kerajinan dipandang kasar, tidak selesai, dan kurang berkualitas. Sebab itu timbul usaha baru untuk memilahkan antara seni kriya dan seni kerajinan (SP. Gustami, 2001, p 2).

Seiring perjalanan waktu, muncul tututan karya kriya baru. Maka lahirlah berbagai kreator, mencipta karya kriya ekspresi bentuk baru, berbeda dengan yang telah ada. Kemudian muncul gebrakan baru para seniman kriya kreatif karyanya lebih mengutamakan keindahan bentuk ekspresi, mengesampingkan fungsi praktis, sehingga lahirlah istilah “kriya seni” atau “kriya kontemporer”. Kehadirannya menambar semakin banyak variasi keindahan bentuk, fungsi dan makna untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Tema dalam karya kriya sangat beragam, mulai dari berbagai mitos, agama, budaya, berbagai kehidupan dan kematian, kejadian alam termasuk letusan gunung berapi dan lainnya.

Gunung Merapi menjulang tinggi, meletusnya sulit dideteksi dengan peralatan modern. Daya letusnya sangat dahsyat membakar hangus mematikan, namun tetap dikagumi dan dipuja dihormati, berdiri kokoh, indah. Dipersepsikan sebagai tempat arwah para leluhur, angker/wingit dan sakral, dan masih dihormati dalam pandangan sebagian masyarakat Jawa. Semua itu adalah misteri gunung Merapi yang selama ini menjadi perhatian banyak fihak. Gunung Merapi diyakini punya kekuatan besar, dalam mitologinya

dipercayai sebagai tempat para danyang tempat arwah/roh para leluhur makhluk halus dan dewa. Gunung Merapi sebagai pusat makrokosmos maupun mikrokosmos, berhubungan erat dengan keraton Yogyakarta dan penguasa laut Selatan.

Berbagai mitos dan karakter gunung Merapi tersebut menjadi inspirasi penciptaan karya bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dari plat logam yang penulis lakukan. Selain itu juga ada tema lain antara lain raksasa kala, kaligrafi Arab dan lainnya juga dijadikan tema cipta karya. Tampilan berbagai jenis kriya logam berbagai teknik dan bentuk masa lalu, serta karya logam seniman zaman modern juga disajikan, sebagai pembeda teknik garap bentuk dan fungsi karya yang penulis temukan.

Di zaman perunggu, seni kriya hadir dengan kekuatan spiritual simbolis tertuang terungkap dalam bentuk genderang perunggu, moko, kapak sepatu, perhiasan dan lainnya. Hasilnya memperlihatkan keunggulan teknologi logam, ornamen diwujudkan ekspresi estetik penuh makna. Teknik pengerjaan *arca*/relief candi batu di Jawa, tempa logam panas untuk alat musik gamelan Jawa, keris Jawa dan senjata tradisional nusantara, busana batik kraton Surakarta & Yogyakarta, teknik tatah sungging wayang kulit Purwa, gambar sungging wayang beber, kriya kayu, kriya batik, kriya keramik, kriya logam dan lainnya, dapat dijadikan rujukan dalam berkreasi karya kriya baru. Berdasar pengalaman sistem karyacipta peneliti, dalam mengampu MK Kriya Logam dan membimbing mahasiswa dalam penciptaan karya kriya logam di Jurusan Kriya FSRD ISI Surakarta, dapat dijelaskan beragam teknik pengerjaan karya kriya logam sebagai pembanding dan pelengkapannya.

Berdasarkan bentuknya, produk kriya logam dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bentuk dua dan tiga dimensi. Kriya logam bentuk dua dimensi di antaranya adalah relief, lukisan, hiasan dinding, wayang, soevenir yang menggunakan bahan plat tembaga, kuningan, seng atau alumunium. Kedua kriya logam bentuk tiga dimensi, ada berbagai macam, di antaranya dapat diwujudkan untuk patung, tugu, monumen, unsur hiasan bangunan, perabotan rumah, perlengkapan dapur, meja, almari, dandang, kencana, dan sebagainya.

Bentuk relief, adalah hasil pahatan atau ukiran yang menampilkan perbedaan bentuk hiasan atau ornamen (ada yang timbul rata, cembung, cekung, cawen) dari permukaan atau latar belakang yang rata di sekitarnya, seperti halnya ukiran timbul dalam relief sebagai penghias candi, yang biasanya dari batu. Patung (terkadang disebut “arca”) adalah hasil karya seni berdasar tiruan bentuk orang, hewan, bentuk khayalan, bentuk geometris, dan lainnya, yang dibuat, dipahat, dihias, dibentuk, dicetak, diwarnai, dsb., dari batu, kayu, logam, semen dan sebagainya. Dalam bab ini akan ditampilkan berbagai bentuk karya kriya logam, jenis bahan, desain serta teknik garap perwujudannya. Karya relief dan patung logam, yang dibahas adalah karya kriyaseni yang terbuat dari plat logam tembaga, kuningan dan alumunium. Berbagai contoh karya dalam buku ini dapat dijadikan untuk referensi dan rujukan mahasiswa saat melakukan karyacipta kriya logam, maupun pembaca yang ingin memperluas wawasan terkait seni rupa berbasis bahan plat logam.

B. Gunung Merapi Sebagai Landasan Penciptaan Karya

Gunung Merapi di Daerah Istimewa Yogyakarta, adalah gunung api yang paling aktif di Indonesia, bahkan paling aktif di dunia. Gunung Merapi bersama gunung Etna di Itali telah dinobatkan menjadi The Decade Volcano of The World oleh the International Disaster Reduction (INDR) berada di bawah naungan PBB (Wisnu Minsarwati, 2002, p. 73). Muntahan lahar Merapi terjadi antara selang waktu dua sampai tujuh tahun sekali, dengan ciri tertentu biasanya telah diketahui masyarakat penghuni lereng Merapi. Letusan Merapi ditandai adanya guguran lava pijar awan panas, serta pertumbuhan kubah lava. Selama letusan, awan panas akan meluncur dari puncak Merapi ke bawah membakar serta menghanguskan semua yang diterjangnya. Bom vulkanik, hujan abu, aliran lava serta awan panas sangat membahayakan. Endapan abu bagian dasar bersuhu 350^o C sampai lebih dari 550^o C. Suhu dan kecepatan yang tertinggi (70-200 m/detik) menjadikan awan panas masuk ke dalam kelas pembunuh utama (Wisnu Minsarwati, 2002, p 11).

Letusan Gunung Merapi sangat membahayakan kehidupan, tetapi suatu saat letusannya itu juga diharapkan kehadirannya oleh masyarakat lereng Merapi, sebab selain akan menyuburkan tanah persawahan juga bermakna sebagai mitos kelahiran calon raja yang berkuasa di Jawa. Bentuk “gunung” sering dilambangkan sifat kekuatan laki-laki dan “laut” melambangkan sifat perempuan. Perpaduan muntahan gunung Merapi menuju ke laut, melambangkan *wiji* (sperma), atau calon raja Senopati. Konsep perpaduan bermakna kesuburan yang dalam bahasa Jawa menjadi berkah (P.M Laksana, 1985, p. 204).

Walaupun sering meletus, kebanyakan masyarakat di lereng Merapi tidak mau meninggalkan tanah kelahirannya, karena mereka telah menyatu dengan budaya tradisinya, kondisi kosmos alam lingkungan dan budayanya, serta tradisi mitos dibangun sejak lama sehingga menjadi kepercayaan asli yang tetap dijaga kelestariannya. Ini menjadi misteri menjadi ciri utama sifat kosmos kehidupan Merapi berkembang dalam masyarakat Jawa.

Gunung Merapi menjulang tinggi indah menakutkan, sangar atau angker, tempat arwah para leluhur, sakral sebagai misteri bagi orang Jawa. Puncaknya terus mengeluarkan asap api dan lava, mematikan berbagai jenis kehidupan. Bagi orang Jawa, Merapi diyakini sebagai keraton arwah leluhur dan keajaiban dunia gaib. Geolog R.W. Van Bemmelen, menafsirkan perpindahan kerajaan Mataram Hindu ke Jawa Timur diakibatkan meletusnya gunung Merapi tahun 1006, yang menghasilkan ledakan paraksimal yang menghancurkan sebuah puncak terpental jauh merusakkan daerah sekitarnya. Letusannya diyakini menghancurkan dan mengubur kebudayaan Mataram Kuno, zaman purba yang saat itu diperintah oleh dua dinasti besar, yaitu Sanjaya dan Sailendra (Kartodirdjo, dkk, 1975, p. 15). Muntahan lava Merapi kearah selatan (keraton Yogyakarta tidak ada penjelasan), ini termasuk misteri adanya keyakinan mitos Merapi, laut Selatan dan keraton Mataram di Yogyakarta.



Gambar 81. Gunung Merapi, di DIY /Jawa Tengah.

Pemahaman gunung dan gunung dalam pandangan Jawa juga mewarnai simbol kekuatan dan kekuasaan raja pada zaman Hindu-Budha, sebagaimana kedudukan raja adalah sebagai pusat jagad raya yang disimbolkan dalam bentuk gunung atau candi. Raja juga dipahami sebagai penjelmaan dewa penguasa gunung. Keraton dibangun dengan mencontoh gambaran kosmos, melambangkan kedudukan raja di dunia ini selaku pusat semesta. Nama-nama raja yang masih dapat ditemukan di Jawa, yakni Paku Buwono di Surakarta dan Paku Alam di Yogyakarta yang sama-sama berarti “poros dunia” (Heine Geldern, dalam Niels Mulder, 1983: 15).

Mitosnya, puncak Merapi ada sebuah kerajaan mirip keraton Mataram baik organisasi herarki pemerintahan atribut aktifitasnya. Masyarakat percaya keraton Merapi diperintah oleh kakak dan adik “Empu Rama dan Empu Permadi” sebagai kepala negara. Empu Rama dan Empu Permadi melimpahkan kekuasaannya kepada Kyai Sapu Jagad yang bertugas mengatur alam gunung Merapi, berikutnya Nyai Gadung Mlati bertugas memelihara ternak dan sebagai komando makhluk halus. Gadung Mlati adalah tokoh terkenal disukai masyarakat, sebab sering memberi tau bila merapi akan meletus untuk menyelamatkan diri. Tokoh berikutnya Kyai Petruk dikenal sebagai prajurit Merapi (Wisnu Minsarwati, 2002, p. 52).

Ada kultus-kultus yang hidup sampai sekarang, meskipun tidak disebut dengan jelas dalam sumber-sumber pra-Islam, hanya bisa dari masa lampau. Salah satu pemujaan yang sangat menarik adalah kultus Ratu Kidul yang dari dulu dikaitkan dengan dinasti Mataram.

Babad tanah Jawi menceriterakan bagaimana Senopati, pendiri dinasti, bertemu dengan Ratu Kidul di Parangtritis Yogyakarta, dan bersetubuh dengannya di istana di bawah air laut. Ratu Kidul tidak hanya menguasai ombak Samudra Selatan, tetapi juga semua dedemit yang melanda mengancam kerajaan. Dengan bersanggama dengannya, Senopati telah mengadakan semacam perjanjian dengan alam gaib yang memperkuat keseimbangan alam dengan demikian menjamin keamanan kawulanya (Denys Lombad, 2000: 67).

Sapu Jagad penguasa Merapi mitosnya adalah: Senopati Sultan pertama Mataram, melakukan semedi dengan khusus, sehingga gunung Merapi bergetar mengeluarkan lidah apinya, laupun bergelora ribuan makhluk halus berguling di tanah terpukul sampai pingsan oleh kekuatan semedinya. Roh Kanjeng Ratu Kidul akhirnya menampakan diri jatuh hati di depan Sultan, bersumpah menjadi kekasihnya, bahkan untuk sultan-sultan berikutnya asalkan Senopati bersedia makan *Endhog Jagad* yang diberikan. Senopati mengetahui bila mau memakannya akan berubah jiwanya menjadi tanpa raga, maka diberikan kepada tukang kebun istana Ki Juru Taman. Seketika itu juru taman berubah menjadi 'raksasa buruk rupanya lalu bersembunyi di perut gunung Merapi, diberi gelar Kyai Sapu Jagad sebagai Penguasa Merapi dan penjaga keraton Mataram. Sejak itu keraton Mataram mengirim makan dan pakaian dalam bentuk upacara sesaji labuhan di gunung Merapi maupun di Laut Selatan untuk menghormati Kyai Sapu Jagad dan Kanjeng Ratu Kidul (Wisnu Minsarwati, 2002, p.65). Menurut P.M. Laksono dijelaskan: Letusan gunung Merapi adalah pertanda sedang terjadi perkawinan dewa laki-laki (Sapu Jagad) dengan dewi perempuan (Nyai Ratu Kidul). Dalam kepercayaan Jawa gunung sebagai lambang laki-laki sedang lautan yang dikuasai Nyai Roro Kidul melambangkan perempuan (PM Laksana, 1985, p. 204).

Landasan penciptaan karya ini adalah mitos-mitos (misteri) gunung Merapi digambarkan berbentuk bangunan istana (keraton). Letak geografis dan metodenya menggunakan konsep "*kiblat papat lima pancer*" berdirinya keraton Mataram, sebagai berikut:



Konsep *Kiblat Papat Lima Pancer* (Nyi Roro Kidul, pelindung dinasti Mataram) (Rahmat Subagya, 1981, p 123).

Penyebab rusaknya kondisi keraton di Jawa Tengah dikatakan Subagya bahwa: temuan hancurnya kerajaan Mataram sebagai akibat letusan gunung Merapi membuktikan adanya “letak mistis geografis” keraton Mataram bagi kalangan Sultan Jawa (raja-raja Mataram) dikenal konsepsi “*kiblat papat lima pancer*” diwujudkan dalam bentuk kepercayaan bahwa istana sebagai pusat kosmis dunia, sedang empat ujung daerah Utara gunung Merapi, Selatan Laut Kidul, Timur gunung Lawu, Barat Tawangmangu, melambungkan alam semesta (Rachmat Subagya, 1981: 123).

Berbagai mitos gunung Merapi, tempat Panembahan Senopati di sungai Opak, tokoh Sapu Jagad, keraton Laut Selatan dan sebagainya akan didesain, untuk acuan perwujudan bentuk karya. Proses penciptaan karya kriya logam dengan mengangkat mitos (misteri) gunung “Merapi” ini diharapkan dapat dijadikan model atau acuan dalam penciptaan karya ukiran relief, ataupun patung terbuat dari plat logam.

C. Konsep Penciptaan Karya

Berdasar uraian tersebut di atas, dapat dirumuskan konsep penciptaan karyanya sebagai berikut: Pemahaman berbagai mitos gunung Merapi, Tempat Bertapa Panembahan Senopati di sungai Opak, tokoh Sapu Jagad, Keraton Laut Selatan, *kiblat papat lima pancer* (Nyai Roro Kidul pelindung dinasti Mataram) dan lainnya,

dirakit secara *metamorfosis*, menjadi desain kerja berbentuk relief dan patung “Istana Merapi”, terbuat dari plat logam, dibentuk dengan teknik ukir, *ondel* dan patri las, sesuai kreatifitas dan ketrampilan kreatornya. Karya ini untuk hiasan dinding dan penghias ruang bangunan.

D. Metode Pendekatan Penciptaan Karya

Metode pendekatan penciptaan karya ini menggunakan teori “hukum *metamorfosis*”. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia *métamorfosis* adalah perubahan bentuk atau susunan; peralihan bentuk misalnya dari ulat menjadi kupu-kupu. Dapat diartikan *metamorfosis* adalah siklus perubahan “bentuk sesuatu” berubah menjadi bentuk baru”, berbeda dari bentuk asalnya. Kehidupan binatang ulat setelah makan kenyang sampai saatnya, berubah menjadi kepompong, kemudian berubah bentuk menjadi kupu-kupu lalu bertelur, menetas berubah menjadi bentuk ulat dan seterusnya. Gunung Merapi yang diselimuti berbagai “*mitos*”, dengan pendekatan *metamorfosis* ini dapat dirubah menjadi bentuk desain dan karya relief dan patung yang indah, sebagai karya kriya seni logam di era global.

Dalam pemikiran primitif, *mitos* mengabaikan dan menolak semua batas pandangan hidup yang bercorak analitis melainkan sintesis, hidup dialami dan dijalani sebagai keseluruhan yang kontinyu. Bidang satu dengan lainnya bukan merupakan penghalang yang tak terlangkahi. Batas-batas itu bersifat *luwes, mulur, mungkret*, tidak ada perbedaan spesifik antara bidang kehidupan, tidak satu pun bersifat definitif, statis, tak berubah-ubah. Dengan *metamorfosis* tiba-tiba apa saja bisa menjelma menjadi apa saja. Kalau ada ciri menyolok dan khas pada dunia mitis, hukum yang mengatur dunia itu, itulah hukum *metamorfosis* (Ernt Cassirer, 1987, 123).

Gunung Merapi yang diselimuti berbagai *mitos*, dengan pendekatan teori hukum *metamorfosis* dapat dirubah menjadi bentuk karya relief dan “patung misteri Merapi” yang indah, sebagai karya kriya seni logam. Metode pembentukan karyanya, mengacu pendapat Sp Gustami: “tiga tahap enam-langkah” proses

penciptaan seni kriya” (Sp Gustami, 2007, 329). Implementasi penciptaan karya ini sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah mencermati makna berbagai mitos yang ada di lereng Merapi berdasar data pustaka, buku dan contoh hukum *metamorfosis* dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagai acuan referensi eksploari desain karya relief “pertarungan monster”.

- a. Langkah pertama: penjelajahan pengamatan berbagai karya ukiran relief logam dan patung yang dibuat dari plat logam yang dapat dikembangkan dalam bentuk karya relief patung misteri Merapi sebagai karya kriya seni logam.
- b. Langkah kedua: pengamatan pengungkapan pengalaman pengu-kiran relief timbul pada plat logam yang dibentuk dengan teknik rancangan, endak-endakan dan *wudulan*, teknik tempa dingin “*ondel*” dirakit dengan patrilas.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan mewujudkan gagasan dan analisis beberapa bentuk mitos lereng Merapi dibuat sederhana, tidak tumpang tindih (*rumit*). Kemudian didesain menjadi relief dan patung misteri Merapi, relief dibentuk dengan teknik ukir wudulan, struktur bentuk patung misteri Merapi dibentuk dengan teknik *ondel* lalu diukir endak-endakan dan wudul, menggunakan landasan pelekat jabung dan lainnya.

- a. Langkah ke tiga, melakukan pengumpulan berbagai mitos Merapi yang berkait erat dengan mitos berdirinya keraton Mataram yang kendalikan Panembahan Seno Pati dan Ratu Lut Selatan.
- b. Langkah ke empat, melakukan pemilahan dan seleksi mitos Merapi yang berkait erat bberdirinya keraton Mataram yang kendalikan Panembahan Seno Pati dan Ratu Lut Selatan.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan, yaitu membuat bentuk atau motif hias supaya lebih timbul, menonjol maupun cekung, dsb. Dalam

membentuk ukiran relief logam lebih mudah dan cepat, biaya murah, dapat diusahakan tidak menggunakan landasan pelekat jabung. Pembentukan elemen struktur bentuk patung misteri Merapi, dibentuk dengan teknik “*ondel*” terus diukir sesuai bentuk ornamen hias yang diinginkan.

- a. Langkah ke lima perwujudan karya relief. Bahan pokoknya adalah plat logam tembaga, bahan bantuanya jabung dan papan kayu lunak atau tanah halus untuk landasan pengganti jabung. Alat pokoknya pahat ukir logam dan pukul besi *konde*. Perwujudan patung Misteri Merapi struktur elemen bentuknya, dibentuk dengan teknik tempa dingin *ondel*. Alat pembentuknya adalah seperangkat alat *ondel* terdiri dari pandukan, jantur, suwul, palukayu dan besi, meteran gantung patri, perapian dan lainnya. Setelah terbentuk mangkok, kerucut, lalu diukir *wudulan*. Kemudian ukiran elemen bagian patung yang terpisah-pisah dirakit sesuai struktur bentuk desainnya secara rapi.
- b. Langkah ke enam evaluasi, yaitu penilaian wujud karya ukiran relief dan patung misteri Merapi berukir berhasil sesuai harapan. Ketrampilan berbagai pembuatan ukir/relief dan pembuatan patung dari plat logam lainnya, urutan kerjanya sama, seperti yang ditulis dalam buku ajar ini.

Struktur Kerangka Kerja Pembuatan Relief dan Patung



Struktur kerja penciptaan karya relief/patung.

Rangkaian kerja mulai dari pilihan tema, pembuatan desain, pemilihan bahan alat, teknik pengukiran dan finising hasil karyanya, harus dilakukan secara cermat, sehingga garap karya bentuk relief dan patung berlaksana lancar sesuai sesuai desain kerjanya.

E. Keaslian Penciptaan Karya

Di zaman pra-sejarah, “gunung” dijadikan prototipe tempat suci “punden berundak” satu di antaranya yang ada di Lebak Sibedug Sumatra Selatan, bentuknya masih sangat sederhana sesuai zamannya. Di zaman Indonesia Hindu-Budha gunung dijadikan, prototipe candi klasik Borobudur, dan Prambanan, di Jawa Tengah yang dibuat dari batu andesit, dibentuk dengan teknik pahat/ukir dan sebagainya. Di zaman Islam Madya (Islam sampai sekarang) gunung dijadikan prototipe bangunan masjid, ‘tumpeng gunung lanang dan wadon” untuk *sekaten* peringatan kelahiran nabi Muhammad di keraton Surakarta dan Yogyakarta, gunung wayang kulit Purwa terbuat dari bahan kulit kerbau/sapi dibentuk dengan teknik *tatah sungging*, dan sebagainya. Mitos gunung Merapi dijadikan tema penciptaan 5 karya kriya logam berupa relief (bentuk dua dimensi) dan 1 patung (bentuk tiga dimensi). Baham terbuat dari plat tembaga dan kuningan, dibentuk dengan teknik ukir dan *ondel*. Selain tema gunung, juga ada beberapa tema lain yang diwujudkan menjadi puluhan buah ukiran relief logamnya. Diamati dari pilihan bahan, teknik pembentukan, keindahan bentuk fungsi dan maknanya berbeda dengan karya-karya terdahulu, maka keaslian penciptaan karya ini dapat dipertanggung-jawabkan.

F. Gagasan Penciptaan Karya

Gagasan penciptaan karya kriya logam ini, adalah membuat bebe-rapa relief dan patung dari plat logam dibentuk dengan teknik ukir dan ondel, temanya diambil dari misteri gunung Merapi. Kali Opak berperan juga untuk menemukan Senopati dengan Ratu Kidul menjelang pengambil alihan kekuasaan Pajang. Setelah Senopati mendapatkan wahyu keraton kemudian bersemedi, menyelam di

kali Opak di dalamnya melihat ikan “Olor” indah bentuknya. Akhirnya sampailah di Laut Selatan bertemu dengan Kanjeng Ratu Kidul yang akhirnya menjadi permaisuri Senopati penguasa Mataram. Maka gunung Merapi lambang menonjol bagi kekuatan di Mataram, dan Senopati dianggap sakti karena mempunyai hubungan khusus dengan gunung Merapi (Wisnu Minsarwati, 2002, p 62).

Secara leksikal, mitos merupakan kata serapan dari myth atau mythos, diantaranya berarti ceritera berasal dari waktu lampau (kuno). Mitos, adalah nama bagi segala sesuatu yang ada, atau yang hidup, hanya kepada yang tertinggillah pembicaraan tentang sebab-sebab sesuatu itu ada (Guntur, 2003, 98). Mitos menampik dan menolak kategori-kategori dasar dalam pemikiran kita. Logika mitos pun ada logika disitu, namun tidak dapat disesuaikan dengan konsepsi kita mengenai kebenaran imperis atau kebenaran ilmiah (Ernst Cassirer, 1987, 111). Setiap karya seni bertema mitos, berbentuk “*simbol*” aneh, tidak logis, diwujudkan secara *metamorfosis*, memuat berbagai tafsir bagi pengamatnya.

Kata “*symbol*” berasal dari kata “*symbolon*” (dalam bahasa Greek) yang berarti tanda dan dengan tanda itu seseorang mengetahui atau mengambil kesimpulan tentang sesuatu. Dalam bahasa sanskerta kata *symbol* adalah “*pratika*” yang mengandung arti yang datang ke depan, yang mendekati. Dengan demikian kata ini mengandung makna menunjukkan, menampilkan atau menarik kembali sesuatu dengan analogi kualitas kepemilikan atau dengan mengasosiasikan kedalam fakta atau pikiran. Kecerdasan umat manusia mulai dengan konsepsi, puncak aktivitas mental, proses konsepsi berakhir pada ekspresi simbolis. Konsep menjadi pasti atau menjadi hanya ketika berwujud didalam *symbol*. Wujud *symbol-symbol* itu apakah kata-kata atau verbal, keagamaan, kesenian, matematika dan lain-lain. (Sekhar dalam I Made Titib, 2001, 63-64).

Simbol-simbol suci agana Hindu sebagai media pemujaan. Sivananda dikatakan: Bagi seorang pemula, *pratima*, *arca* atau *murti* merupakan kebutuhan mutlak. Dengan sarana atau media pemujaan sebuah *arca*, Tuhan Yang Maha Esa (Isvara) dimohon kehadiran-Nya. Arca dibuat dari lima unsur alam yang merupakan

virat (wujud kosmos yang dahsyat). Bagi seorang yang bukan penyembah-Nya, arca, ya tetap *arca* atau patung, namun bagi seorang penyembah dengan media *arca* ini, ia menyatu dan bersatu dengan Tuhan Yang Maha Esa (Sivananda, dalam I Made Titib, 2001, 71-72). *Pratima* atau *patung* merupakan pengganti gambar atau arca pada sebuah pura, walaupun terbuat dari batu, kayu, kertas atau logam sangat berharga bagi seorang penyembah, karena hal itu menandakan ada hubungan dengan yang disembah, Tuhan Yang Maha Esa atau manifestasi-Nya. Gambar arca atau simbol itu menggantikan sesuatu yang ia sucikan dan abadi. Seperti bendera simbol kesatuannya dapat membangkitkan keperkasaan seorang prajurit, demikian pula arca, gambar atau simbol tertentu. Tuhan Yang Maha Esa atau manifestasiNya di atas arca, gambar atau simbol itu, membangkitkan pemikiran ketuhanan dalam diri seorang pemuja (I Made Titib, 2001, 64). Berbagai mitos gunung Merapi yang diwujudkan menjadi susunan bentuk simbol-simbol pada relief dan patung mitos Merapi, dapat mengingatkan masyarakat tentang kearifan, keindahan dan dahsyatnya letusan mem bakar mematikan kehidupan yang terkena lava.

G. Pembuatan Desain Karya

Pembuatan desain monumen bentuk tiga dimensi berskala besar dan kompleks perlu digambar menggunakan komputer, sehingga mudah diamati dari berbagai arah pandang. Menurut pengalaman Nyoman Nuarte dijelaskan:

Melalui pembuatan patung Monjaya telah kami temukan teknologi pembuatan patung atau bentuk-bentuk bebas lainnya dengan teknik pembesaran berdasarkan skala. Teknologinya telah dipatenkan sejak tahun 1996 setelah patung Monjaya berdiri. Teknik ini pada dasarnya sederhana dan dengan bantuan komputer (program CAD) gambar kerjanya dapat disiapkan dengan cepat. Prinsipnya adalah sebagai berikut: Suatu bentuk bebas tertentu sebagai model yang akan dibesarkan, diiris dengan jarak tertentu secara horisontal dan vertikal. Garis luar dari masing-masing irisan dijadikan data input komputer dan kemudian diperbesar

sesuai dengan skala yang dikehendaki. Apabila garis-garis yang sudah diperbesar tersebut disusun kembali berdasarkan titik koordinat yang sama, maka susunan garis akan terbentuk kembali sesuai dengan skala yang dikehendaki. Dengan teknik ini, kita sekarang dapat membuat bentuk-bentuk bebas atau patung sebesar apapun dengan teknik pembesaran skala. Ternyata teknik ini mempunyai implikasi yang dapat memudahkan masuknya disiplin lain yang menyangkut perhitungan konstruksi, simulasi gaya dengan prototype tiga dimensional dan dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dengan pola segmentasi. Artinya dapat dikerjakan pembuatan secara terpisah dan tidak perlu dirangkai secara vertikal. Dengan demikian telah terjadi efisiensi yang tinggi dan meminimalkan resiko kegagalan serta hambatan proses produksinya (Nyoman Nuarte, 2001, p 5).

Desain adalah suatu konsep pikir dalam menciptakan sesuatu melalui perencanaan sampai terwujudnya suatu karya (Murtihadi, 1982, 19). Desain kerja berfungsi sebagai acuan perwujudan karya. Dalam konteks ini Suastwi mengumpulkan definisi desain sebagai berikut:

- a. Pencairan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur (Alexander, 1963).
- b. Kegiatan pemecahan masalah yang terarah (Archer, 1965).
- c. Penyelesaian yang optimal dari sebuah kebutuhan pada situasi yang tertentu (Matchett, 1968).
- d. Lompatan imajinatif dari kenyataan-kenyataan sekarang untuk kemungkinan-kemungkinan di masa depan (Page, 1966).
- e. Suatu kegiatan *creative*, ia melibatkan pembuatan sesuatu yang berguna dari yang sebelumnya tidak ada (Reswiek, 1965 dalam Suastwi, 1995, p 2).

Definisi tersebut dapat disarikan bahwa, desain adalah kegiatan kreatif atau lompatan imajinatif dari kenyataan sekarang, dan kemungkinan-kemungkinan dimasa depan. Kualitas masing-masing sebuah desain berhubungan dengan intensitas emosional dan ketenangan fikiran yang ditekankan kepada masing-masing persoalan.

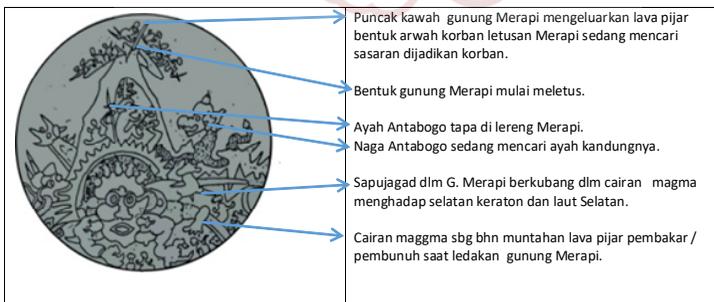
Konsep karya relief “Penguasa Merapi” yaitu: Pemahaman mitos Merapi tentang Sapu Jagad sebagai penguasa gunung Merapi di keraton bawah gunung. Ular naga Antaboga mencari ayahnya di gunung Merapi, korban letusan gunung Merapi arwahnya dijadikan bala pasukan keraton Merapi dan mitos lainnya di desain secara *metamorfosis* menjadi karya ukiran relief “Penguasa Merapi” dan patung “Istana Merapi” terbuat dari plat logam tembaga.

Konsep karya patung Istana Merapi bentuk tiga dimensi dapat diamati keindahannya dari berbagai arah pandang. Pemahaman bergai mitos gunung Merapi, tempat bertapa Panembahan Senopati di sungai Opak, tokoh Sapu Jagad di keraton Laut Selatan, *kiblat papat lima pancer* (Nyai Roro Kidul pelindung dinasti Mataram) dan lainnya dirakit secara *metamorfosis*, menjadi desain karya “patung “Istana Merapi”. Karya ini dihiasi relief mitos Merapi, terbuat dari plat logam.

H. Perwujudan Karya

Karya ini dibedakan dalam dua jenis karya yaitu bentuk relief (dua dimensi) dan kriya patung (tiga dimensi). Keduanya dibuat dari plat logam tembaga. Relief dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*, digambar tampak depan saja. Adapun karya bentuk gunungan dibentuk dengan teknik tempa dingin “*ondel*”, digambar secara proyektif, tampak depan, samping, atas dan detailnya.

1. Desain Karya Relief



Gambar 82 : Desain relief ‘Penguasa Merapi’
Diwujudkan menjadi karya berukuran 75 cm x 75 x 4 cm.

2. Pembentukan Relief “Penguasa Merapi”

Bahan pokok untuk pembuatan relief ini adalah plat logam tembaga. Relief lainnya ada yang dibuat dari plat kuningan dan plat alumunium. Tembaga, adalah logam berat, logam bukan besi, berat jenisnya melebihi berat jenis besi. Tembaga berwarna coklat kemerahan, berat jenis 8,79 - 8,93, suhu cair 1093^o C. Tembaga dalam keadaan cair sangat kental, mudah menerima gas udara terutama oksigen (S Hudisunaryo dan A Sri Bandono, 1979, p 46-47). Tembaga mempunyai sifat berat atom 63,54, berat jenis 8,96, titik lebur 1083 °C dan titik didih 2595 °C. Dalam bahasa Latin logam tembaga ini disebut *cuprum*, berasal dari *cuprium aes* (logam dari Siprus). Dua huruf pertama dari *cuprum* digunakan sebagai simbol kimia untuk logam tembaga, yaitu Cu (Untracht Oppy, 1968, p 16-17). Tembaga murni 85% digunakan untuk keperluan teknik listrik. Tembaga mudah dibentuk menjadi perkakas dapur, baut, pematri, perhiasan, imitasi, kerajinan ukir relief dan sebagainya. Bahan bantu pembuatan relief ini adalah jabung, diolah dari ramuan damar selo, serbuk batubata merah dan minyak kelapa dengan perbandingan 3 : 2 : 1. Pengolahannya dimasak dan diaduk sampai cair menyatu dalam wajan baja, lalu dituang dalam kotak kayu, dibiarkan beku dingin untuk landasan perekat plat tembaga yang akan diukir.

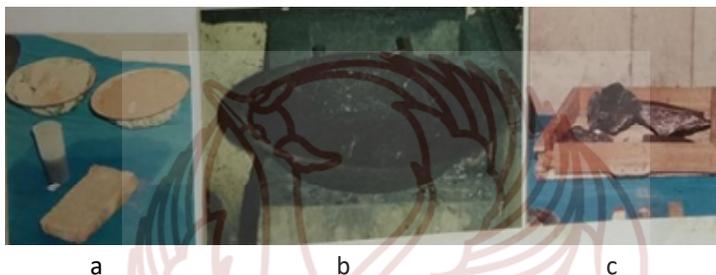
Kuningan (loyang) adalah logam campuran (paduan) terdiri dari 67 bagian tembaga dan 33 bagian seng menghasilkan warna kuning, maka dinamakan kuningan. Seng warnanya kebiru-biruan strukturnya berbentuk kristal. Seng mencair pada suhu 420^o C mendidih pada suhu 970^o C, adapun pada suhu 1100^o C, ia terbakar menyala jadi oksidasi-seng dinamakan “puting” sebagai bahan cat yang sangat penting berkualitas (Ridwan Jazid dan Sukarna, 2001, p 38-42).

Alumunium, tergolong logam ringan. Alumunium berat jenisnya sangat kecil di bawah berat jenis besi. Alumunium, bahasa Latinnya *aluminium* lambang kimia *Al*, berwarna putih, berat jenis 2,6-2,7 suhu cairnya 650^o C. Alumunium sangat lunak dibanding seng, tetapi lebih lunak dari timah.

Tema mitos-mitos gunung Merapi ini diwujudkan menjadi 5 buah karya relief (bentuk dua dimensi) dan 1 buah patung (bentuk

tiga dimensi). Pembuatan 5 buah relief membutuhkan 3 lembar plat tembaga tebal 0,8 mm. Adapun pembuatan 1 patung membutuhkan 2 lembar plat tembaga tebal 0,8 mm, pipa tembaga dan lainnya. Setiap lembar plat tembaga ukuran 2 m x 1 m x 0,8 mm harganya Rp 1.800.000.

Alat pokok pembentuk relief ini adalah pukulbesi "*konde*", satu set pahat ukir plat logam, terdiri dari pahat ukir "*rancangan*", pahat ukir "*endak-endakan*" dan pahat ukir "*wudulan*". Alat bantu nya adalah pensil, penggaris, jangka, gunting logam dan sebagainya.



Gambar 83. Bahan bantu pembuatan jabung: a. Serbuk batubata merah sebagai bahan baku ramuan pembuatan jabung. b. Wajan baja untuk memasak pencairan jabung, c. Kotak kayu & bongkahan damar sela.

3. Alat pembentuk relief.



1. Berbagai ukuran mata pahat wudulan dalam kemasan/wadah.
2. Mata pahat wudulan berbentuk lingkaran.
3. Hasil ukiran wudul ukuran besar dan kecil pada plat logam.
4. Pola cetakan cekung/wudulan terbuat dari logam.
5. Berbagai ukuran besar-kecil pahat wudulan bentuk negatif.
6. Berbagai ukuran besar-kecil pahat wudulan bentuk positif.

Gambar 84. Pahat ukir wudulan untuk plat logam (Oppy Utracht, 1938, p. 84).

Mata pahat logamnya berbetuk lingkaran hasil bubutan sangah tepat dan bagus untuk mengukir *endak-endakan dan wudulan* pada plat logam. Sebaiknya bagi perajin dan kriyawan pengukir relief dari plat logam memperhatikan dan meniru membuat pahat ukir logam melingkar halus, sejenis pahat tersebut. Sehingga hasil ukiran menjadi bagus dapat mengurangi resiko pecah dan lubangnya ukiran logam. Berikut ini peralatan yang pencipta gunakan untuk membuat berbagai bentuk ukiran relief yang terbuat dari plat logam. Pahat ukirnya dibuat sendiri, besar kecilnya pahat dibuat sesuai ukuran dan kebutuhahan timbul-cekung, besar dan kecilnya bentuk ukiran. Mata pahatnya dibuat agak melebar, agar menghasilkan bekas pahatan kesatu, menyambung pahatan ke dua, ke tiga dan selanjutnya dapat runtut, sambungan pahatan lebih melebar presisi indah. Pembuatan pahat ukir "*rancangan, endak-endakan dan wudulan*" mata pahatnya harus tumpul, halus, jangan sampai membentuk sudut runcing atau tajam. Mata pahat yang runcing tajam bila dipahatkan hasilnya akan tembus /lubang ukiran plat logamnya, kecuali untuk ukir krawangan.



Gambar 85. Pahat ukir *endak-endakan dan wudulan*, tang alat penjepit, gunting plat logam dan palu konde untuk alat pengukiran relief dari logam, disesuaikan dengan besar kecil cekungan reliefnya.

4. Pengukiran Karya Relief.

Ukir atau mengukir adalah suatu proses berkaitan dengan aktifitas ornamentik yang pelaksanaannya untuk memperoleh kesan yang khas dan mempunyai nilai keindahan, sebagai elemen

hias elemen-elemen hias dapat berupa ornamen atau motif hias tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan lainnya. Teknik pengerjaan dilaksanaka sedemikian rupa sehingga hasilnya tampak lebih jelas tinggi rendahnya, permukaannya dapat cembung, cekung, rata atau tektur, menurut gambar yang telah direncanakan. Istilah relief diserap dari bahasa Inggris, atau *relievo*, dalam bahasa Itali, dalam bahasa Indonesia adalah peninggian, yaitu kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya, karena peninggian itu ditempatkan pada suatu dataran. Relief adalah pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya (Hasan Alwi. 2001, p. 943).

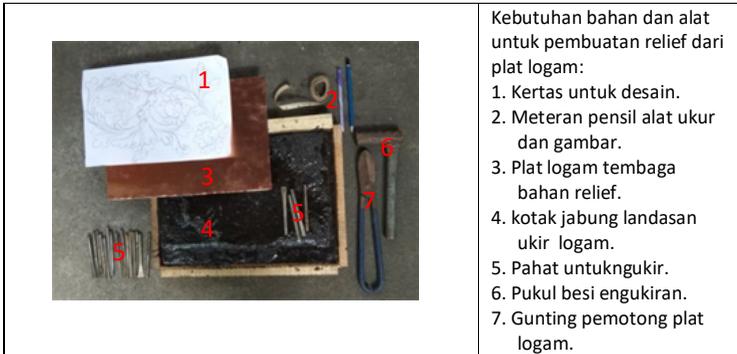
Relief “Penguasa Merapi” akan diukir timbul dibentuk dengan teknik ukir *wudulan*. Kedua sisi plat logamnya diukir bentuk negatif dan bentuk positif. Diawali dari pengukuran dan pemotongan plat logam, penempelan desain relief, pengukiran relief bentuk negatif, pengukiran relief bentuk positif, dan finishing. Urutan kerjanya sebagai berikut:

a. Pemotongan Logam

Plat logam tembaga dijual belikan dalam bentuk lembaran ukuran 2m x 1m x 0,8 mm. Bahan plat tembaga dipotong jadi dua dengan gunting sesuai desainnya. Karya relief yang akan diukir dibentuk lingkaran, maka plat logam ditentukan titik tengahnya, lalu dipotong melingkar dengan gunting logam, sesuai desain.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plat logam tembaga bahan pokok relief. 2. Besi per-baja untuk membuat pahat ukir logam. 3. Pahat ukir pembentuk ukiran/relief dari plat logam. 4. Pukul besi konde pemukul pahat ukir. <p>Jangka, gunting dan spidol untuk alat gambar</p>
---	--

Gambar 86. Foto bahan dan alat untuk membuat ukiran relief.

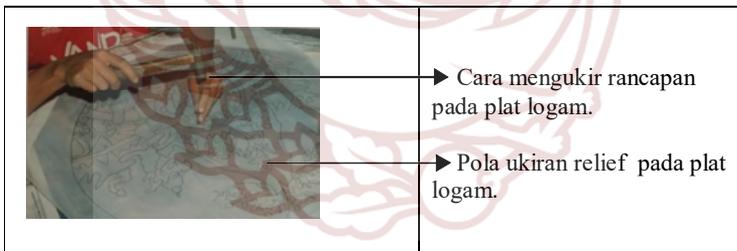


Gbr. 87. Foto kebutuhan bahan dan alat untuk pengukiran relief timbul.

b. Pengukiran Relief Bentuk Negatif

Pengukiran relief bentuk negatif relief “Penguasa Merapi” dengan cara:

- 1) Memahat semua bentuk garis desain relief menggunakan pahat rancangan mata pahatnya tumpul lengkung (penguku) dan lurus (penilat), menghasilkan ukiran *rancangan* (relief datar).



Gambar 88. Foto teknik ukir rancangan, memahat semua garis batas bidang *wudulan* dan bidang dasaran relief negatif.

- 2) Membuat cekungan-cekungan mengunakan pahat wudulan, disetiap bidang rancangan relief, dasaran relief dibiarkan rata.
- 3) Dangkal dan dalamnya cekungan, disesuaikan dengan keindahan bentuk, fungsi dan makna sesuai ketrampilan pencipta. Bentuk bidang yang kecil (sempit) cekungannya dibuat dangkal.

- 4) Adapun bidang rancangan yang besar pahatan *wudulan* dibuat cekungan lebih dalam.



Cara mengukir negatif (cekungan) plat logam di atas kotak jабung.

Pahat ukir *wudulan* pembentuk ukiran cekung.

Bentuk cekungan pengukiran bentuk negatif pada plat logam.

Gbr. 89. Cara mengukir *wudulan* negatif membuat cekungan relief.

Saat *mudul* membuat cekungan dilakukan secara teliti, cermat dan trampil jangan sampai rusak, pecah atau lubang cekungannya.

- 5) Bidang dasaran relief dibiarkan, tidak tersentuh pahat, kondisinya tetap rata. Tinggi rendahnya bentuk ukiran relief, ditentukan dari tebal tipisnya plat logam.
- 6) Setelah *diwudul*, setiap lebar 5 cm x 5 cm (lingkaran) menghasilkan cekungan (negatif) sedalam 1,2 cm di bawah dasaran plat logamnya.
- 7) Semakin lebar/luas bidang ornamen yang *diwudul* akan lebih tinggi, tetapi kalau semakin sempit ukuran bidang ornamen yang *diwudul*, akan lebih dangkal/rendah.
- 8) Bila plat logamnya tebal, akan lebih bagus hasilnya.
- 9) Kalau reliefnya dibuat dari plat logam tembaga, kuningan, setelah beberapa kali pukulan/pengukiran logamnya menjadi keras lalu dibakar lagi agar menjadi lunak, lalu diukir lagi.
- 10) Tetapi kalau bahan reliefnya dari alumunium dapat diukir *wudulan* negatif sampai selesai, tanpa pembakaran plat logamnya.
- 11) Karena logam alumunium bila *diwudul* berulang kali tetap lunak.
- 12) Bila plat logamnya tebal, hasilnya akan lebih bagus.
- 13) Terjadinya kerusakan pecah dan lubang ukiran karena plat logamnya terlalu tipis hasil *wudulan* sangat dangkal, kalau *diwudul* terus akan pecah berlubang.

c. Pengukiran Relief Bentuk Positif

Hasil ukiran negatif berbentuk cekungan-cekungan pada plat logam dibalik (ditengkurapkan), posisinya menjadi bentuk positif, menjadi ukiran timbul. Bidang ukiran yang dulunya berbentuk cekung (ukiran negatif), sekarang berubah menjadi bentuk ukiran timbul. Pengukiran bentuk positif tujuannya merapikan, menghaluskan dan membentuk detail-detail, menggunakan pahat yang tepat. Setiap tahap kerja dilakukan secara cermat. Pengukiran menggunakan pahat ukir bermata rata, lurus, lengkung dan bundar. Besar kecilnya disesuaikan kebutuhan. Pengukiran bentuk positifnya dengan teknik sebagai berikut:

- 1) Meratakan semua bidang dasaran rata, ukiran relief menggunakan pahat ukir mata pahatnya datar/rata.
- 2) Membuat detail bentuk-bentuk bidang lurus menggunakan pahat ukir berbentuk lurus (penilat) sehingga tinggi rendahnya relief menjadi indah.



Gbr. 90. Cara meratakan celah-celah dasaran relief positif.



Gbr. 91. Cara mengukir detail dan tekstur dasaran relief positif.

- 3) Membuat kasar dan halusnya teksture pada bidang dasaran ukiran, menggunakan pahat wudul ukuran kecil sesuai kebutuhan.
- 4) Membuat berbagai bentuk detail tinggi dan rendahnya bidang ukiran, menggunakan pahat wudul dan datar sesuai kebutuhan menjadi indah sesuai harapan.

d. Finishing Karya Relief “Penguasa Merapi”.

Ukiran relief logam tembaga “penguasa Merapi” yang telah selesai diukir, dibuat warna gelap terang dengan cairan kimia Sn zat pewarna kain batik. Warna tembaga menjadi hitam hasil dari olesan cairan kimia Sn, adapun yang terang adalah warna merah/coklat cerahnya logam tembaga, urutan kerjanya adalah:

- 1) Menyiapkan zat kimia Sn untuk pewarna hitam.
- 2) Clear Danagloss Gosoline Resisiant, NC Clear 442-0099/442-1937.
- 3) Tiner Super Cryl248-562, Daimaru New Acrilic untuk pencair cat.
- 4) Air tawar dan selang untuk pembersih Sn.
- 5) HNO_3 untuk pembersihan logam tembaga.
- 6) Sikat kawat kuningan untuk menggosok kotoran logam.
- 7) Ember penampung air, kuas 4 cm dan mangkok plastik untuk ramuan Sn.
- 8) Pembersihan dan pencucian relief logam.

Penggunaan bahan dan alat finishing relief logam tembaga “Penguasa Merapi” ini, juga akan di lakukan pada finising karya berikutnya berupa patung “Istana Merapi”.



Gbr. 92. Cara membersihkan relief Penguasa Merapi dengan menyikat dan menyiram air bersih.

9) Pengolesan warna.

Relief penguasa Merapi yang sudah bersih di olesi cairan Sn degan kuas sampai rata. Olesan Sn pada relief digosok dengan sikat kuningan berulang-kali sampai hitam mengkilat, terus disiram air bersih. Pengawetan warna relief Penguasa Merapi diwarnai gelap-terang ditutup lapisan warna transparan 1 bagian Danagloss: 10 bagian Tiner Super, diaduk dalam mangkok plastik, lalu dioleskan dengan kuas sampai rata, kemudian dipanaskan sinar matahari hingga kering.

I. Hasil Perwujudan Karya Kriya Logam

1. Hasil Penciptaan Karya Relief “Mitos Merapi”

Relief ini menggambarkan Sapu Jagad penguasa Merapi sedang berkubang dalam cairan api magma didasar gunung, menjadikan guncangan dahsyat lava pijar api naik ke kawah meledakan gunung Merapi mengeluarkan lava pijar berbetuk gumpalan api arwah-arwah pasukan Merapi mencari sasaran korban terbakar hangus. Ketika itu ular naga Antaboga sedang melingkari Gunung Merapi agar dia diakui sebagai anak oleh ayahnya. Karena badan ular tidak dapat melingkari gunung kurang satu jengkal, Antaboga mengeluarkan lidah dari mulutnya lalu di potong oleh ayahnya menjadi pusaka Mataram ‘Kyai Sengkelat’. Relief “Penguasa Merapi” ini dibuat dari plat logam tembaga, dibentuk dengan tenik ukir *wudulan*.



Gbr. 93. Hasil relief 1, “Penguasa Merapi 1”.
Karyacipta Sumadi, ukuran 75 cm x 75 cm x 4 cm.

2. Hasil Relief Tema Misteri Gunung Merapi Bentuk Lain:



Gbr. 94. Karya Sumadi: "Penguasa Merapi 2" ukuran 60 x 60 x 5 cm.

Penciptaan relief logam tema misteri Gunung Merapi ini menghasilkan 5 buah karya relief, semuanya dibentuk dengan urutan kerja dan teknik ukir *wudulan* seperti tersebut di atas. Berikut ini ditampilkan 3 buah relief dengan tema misteri gunung Merapi:

a. Hasil penciptaan karya relief "Penguasa Merapi 2"

Relief ini menggambarkan Ki Juru Taman setelah menelan "*endok jagad*" berubah wujud menjadi raksasa yang sangat sakti diberi nama Sapu Jagat bertempat di kerajaan bawah bawah Gunung Merapi, tugasnya mengamankan kerajaan Mataram yang didirikan Panembahan Senopati. Sapu Jagad ditakuti dan membinasakan semua musuh yang ingin menyerang kerajaan Mataram. Kalau sedang marah, Merapi bergetar menggelegar mengeluarkan lava pijar membakar hangus mati setiap kehidupan. Ini sebagai pertanda akan terjadi perubahan zaman/situasi baru.

b. Hasil penciptaan karya relief "Penguasa Merapi 3"



Gbr. 95. Karya relief judul "Penguasa Merapi 3"
Karyacipta Sumadi, ukuran 60 x 82 x 4 cm.

Relief ini menggambarkan pertemuan Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul di kerajaan Laut Selatan sedang mengadakan perjanjian suci, Panembahan Senopati bisa menjadi raja di Mataran sampai anak cucunya asal mau mengawini Kanjeng Ratu Kidul sebagai istrinya ditandai dengan pemberian "*endok jagad*" bermakna kehidupan abadi. Panembahan Senopati adalah orang yang sangat sakti, dia mengetahui bila mau menelan "*endok jagad*" dirinya akan berubah menjadi raksasa besar menakutkan hidup sepanjang masa. Maka "*endok jagad*" diberikan abadinya Ki Juru Taman disuruh melennya, seketika itu juga Ki Juru Taman tubuhnya berubah menjadi raksasa besar sakti menakutkan bernama Sapu Jagad, dia sangat senang disuruh berkuasa tinggal di kerajaan bawah gunung Merapi menjadi sangar dan wingit penjaga kejayaan berdirinya kerajaan Mataram.

c. Hasil penciptaan karya relief "*Gejolak Batin*"



Gbr. 96. Karya relief 4 judul "*Gejolak Batin*".
Karyacipta Sumadi, ukuran 60 x 85 x 4 cm.

Relief ini menggambarkan ceritera Panembahan Senopati duduk di atas batu "*kumalasa*" bersemedi dengan khusus, sehingga gunung Merapi mengeluarkan lidah api menggelegar. Bagian kiri bawah air laut menjadi panas banyak ikan laut mati kena api yang ditimbulkan Senopati. Bagian tengah Roh Kanjeng Ratu Kidul keluar dari laut menemui Senapati. Ratu Kidul bersedih akan menjadi kekasih Sultan-Sultan Mataram, asal Senopati bersedia menelan "*endok jagad*" pemberiannya. Senopati terkejut bergejolak batinnya

karena tau setelah menelannya, akan berubah menjadi jiwa tanpa raga. Maka telur diberikan abdi Ki Juru Taman, ia langsung berubah menjadi raksasa sakti menakutkan diberi gelar Kyai Sapu Jagad. Sapu Jagad berlingung di dasar gunung Merapi. Sejak itu diperintah menjadi penguasa Merapi dan menjadi pengaman keraton Mataram. Hal tersebut menjadi penyebab terjadinya misteri gunung Merapi terkait erat dengan meledaknya Merapi, karena terjadinya pertemuan dan perjanjian sakral antara Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul dan Sapu Jagad untuk menciptakan keamanan dan kesejahteraan keraton Mataram.

d. Hasil penciptaan karya relief “Mahkota Merapi”

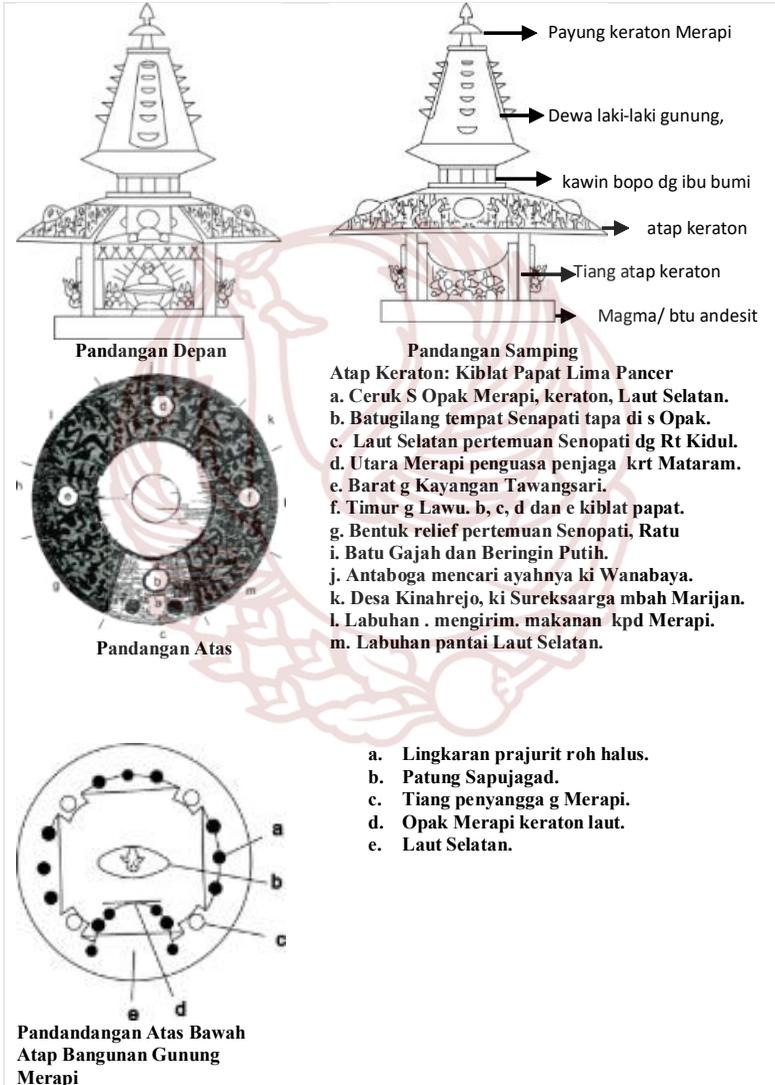


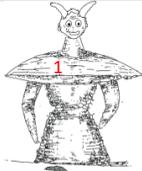
Gbr. 97. Karya relief 5, judul “Mahkota Merapi”
Karyacipta Sumadi, 57 x 57 x 7 cm.

Relief ini menggambarkan gunung Merapi yang berhayat (hidup), dan berjiwa, diwujudkan menjadi bentuk raksasa Kyai Sapu Jagad berkerudung (pakai tutup kepala) gunung Merapi sebagai mahkota kebesaran raja penguasa gunung Merapi. Pertemuan Kanjeng Ratu Kidul memberi Endok Jagad kepada Panembahan Senopati di atas ombak Laut Selatan. Senopati memberikan “Endok Jagad kepada Ki Juru Taman, ia memberi sembah menjalankan perintah Senopati. Setelah menelan “*endok jagad*” Ki Juru Taman berubah menjadi raksasa kemudian diberi gelar Kyai Sapu Jagad, berlingung di dasar gunung Merapi sebagai penguasa gunung menjaga keamanan kerajaan Mataram.

J. Desain dan Karya Kriya Patung Logam Tembaga

1. Desain Kriya Patung



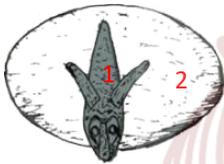


1. Patung Sapujagad dilihat dari depan.



2. Patung Sapujagad dilihat dari samping.

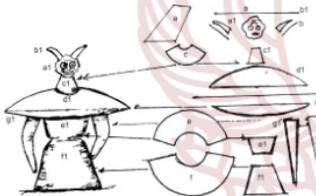
Patung Sapujagad Pandangan Depan dan Pandangan Samping



1. Kepala Sapujagad dilihat dari atas.

2. Badan Sapujagad dilihat dari atas.

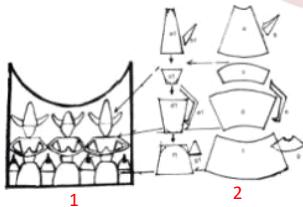
Patung Sapujagad Pandangan Atas di bawah atap keraton Merapi



Kiri patung Sapujagad dilihat dari depan.

Kanan pola potongan plat logam.

Detail Pola Patung Sapujagad Dan Pola Pot Plat Logam



1. Pola rakitan prajurit mahluk halus Merapi.

2. Pola potongan plat logam dirakit dengan patrilas.

Detail Pola Pagar Kraton Merapi dan pola potongan Plat Logam.

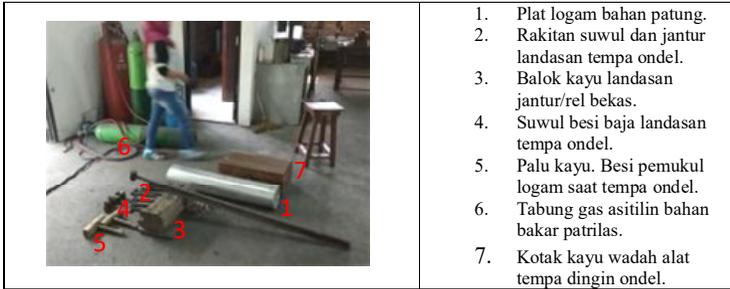
**Gambar 98. Desain kerja patung “Istana Merapi”
Kreasi Sumadi, akan diwujudkan dengan ukuran 60 cm x 85 cm.**

Pembuatan desain mengutamakan kaidah-kadah keindahan bentuk, motif hias didalamnya, makna, fungsi dan karakter pilihan mitos-mitosnya. Digambarkan menolak semua batas pandangan hidup yang bercorak analitis melainkan sintesis. Batas-batas itu bersifat *luwes, mulur, mungkrat*, tidak satu pun bersifat definitif, karakter dan bentuknya berubah-ubah. Dengan *metamorfosis* tiba-tiba apa saja bisa menjelma menjadi apa saja, termasuk misteri gunung Merapi dirubah menjadi relief “Penguasa Merapi” dan patung “Istana Merapi” sebagai karya seni kriya logam, untuk penghias dinding dan ruang bangunan.

2. Perwujudan Karya Patung dari Plat Logam

Bahan pokok adalah 2 lembar plat logam tembaga ukuran 100 cm x 200 cm x 0,8 mm. Bagian kaki/tiang bangunan Istana Merapi dibuat dari pipa tembaga ukuran panjang 200 cm, diameter 4 cm, tebal 2 mm. Logam tembaga batangan lebar 9 mm tebal 4 mm panjang 2,5 m untuk penghubung tiang satu dan lainnya, sebagai pijakan wujud figur-figur makluk halus bawah atap bangunan istana Merapi. Pondasi bangunan Istana Merapi menggunakan lempengan batu andesit asal bekuan lava letusan gunung Merapi, sebagai cairan magma api di dasar Merapi. Bahan bantunya adalah kotak kayu untuk wadah jabung 50 kg, untuk landasan pengukiran relief atab bangunan istana dan lainnya.

Alat pokok adalah 1 set alat “*ondel*” terdiri dari balok kayu landasan, jantur, suwul, luju, pukul besi dan palu kayu, patri lunak keras dan las beserta gas asitilin bahan bakarnya, perapen, tang jepit logam, rol meteran kain, satu set pahat ukir logam dan pukul besi konde. Alat bantunya adalah Pensil, drawing pen, spidol kertas gambar dsb.



Gbr. 99. Ruang kerja, bahan dan peralatan untuk karya patung Istana Merapi.

3. Teknik Tempa Ondel Bentuk Kriya Patung Logam

Pembuatan bentuk atap bangunan patung Istana Merapi. Cara pembentukan atap keraton berbentuk bumi, lingkaran dibentuk dengan teknik *ondel mbuka* dan *impes*. *Mbuka* yaitu cara melebarkan dan *impes* yaitu penyempitkan bentuk cekungan / mangkuk. Lingkaran plat logam ditaruh di atas rakitan besi batangan *jantur* dan *suwul*, lalu di tempa dingin teknik *ondel*, pukulan mulai dari tengah ke tepi secara melingkar, menghasikan cembungan/ mangkuk dan tekukan lingkaran atap.



Gbr. 100. Cara tempa *ondel* bentuk atap Istana Merapi.

Cara kerja membentuk badan gunung patung dibentuk dengan teknik *ondel mbuka* dan *impes*, tempa ondelnya sama/ mirip dengan ondelan bentuk atap bangunan istana di atas.



Gbr. 101. Cara menyambung mbuko & impes dan membentuk plat tembaga.

Sisi potongan dihubungkan menjadi kerucut, kemudian disatukan disambung dengan patri las. Teknik *mbuko* (mebesarkan bagian kerucut/gunung) *impes* (mengecilkan bagian bentuk kerucut/gunung) bentuk kerucut gunung di atas atap bumi patung Istana Merapi.

4. Pengukiran Logam Ondelan

Lingkar logam bentuk atap keraton *ondelan* yang sudah presisi bentuknya, diletakan di atas kotak jabung sebagai landasan dan perekat saat diukir. Setelah dingin, lingkaran logam dilekatkan di atas jabung ditempleli pola relief mitos-mitos Merapi dengan kertas sesuai posisi urutan cerita reliefnya. Setelah kering dapat diukir teknik rancangan dan endak-endakan. Teknik ukir endak-endakan adalah memahat semua garis bidang menggunakan pahat rancangan, menghasilkan gari cekung (alur) sebagai pambatas bentuk timbul, cekung dengan dasaran reliefnya.



Gbr. 102. Cara mengukir rancangan dan endak-endakan bentuk atap.

Sebelah kiri teknik mengukir *rancangan* pada bentuk bumi atap patung Istana Merapi. Sebelah kanan teknik mengukir *wudulan* menggunakan pahat ukir *wudul* mata pihatnya tumpul/bundar. Pada setiap bidang dasaran, menghasilkan relief timbul pada bumi atap, sesuai urutan ceritera Merapi.



Gbr. 103. Perbaikan tinggi dan rendahnya dasaran ukiran endak-endakan.

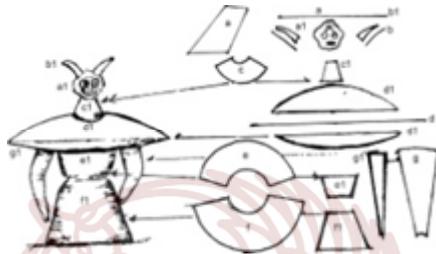
Teknik penyambungan bentuk celah sungai dan posisi batu *Kumalasa/ Gilang* tempat duduk semedi Panembahan Senopati di sungai Opak yang menghubungkan Laut Selatan, keraton dan gunung Merapi, lubang semburan api lava di tengah pusat bumi atap patung dan lainnya di sambung dengan konstruksi patri keras dan las.



Gambar 104. penyambungan elemen tengah atap keraton.

Bentuk celah sungai batu Kumalasa penghubung Laut Selatan, keraton Gunung Merapi, lubang semburan api lava di tengah pusat bumi. Bagian atap patung dan lainnya disambung dengan konstruksi patri keras dan las telah berhasil.

Desain bentuk patung Ki Sapu Jagad dan rincian detail bukaan berada di bawah atap bumi Istana Merapi. Rincian dan konstruksi desain Kyai Sapu Jagad posisinya ada di dasar gunung Merapi dikerumuni prajurit arwah korban letusan Merapi melingkari Sapu Jagad penguasa Merapi, dibentuk dengan teknik ondel, disambung dengan patrilas.



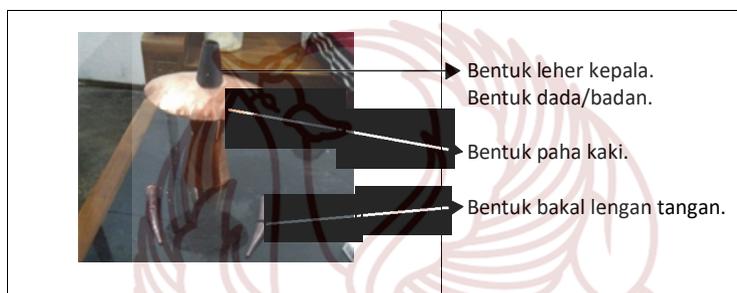
Gbr. 105. Patung Sapujagd, Rincian pola potongan plat logam

Teknik perwujudan dan rincian Ki Sapu Jagad: a. Plat logam tembaga hasil hasil teknik wudul; b. Bentuk dasar plat logam. b1 hasil teknik wudul; c. bentuk pola kerucut, c1 hasil ondel bentuk kerucut; d. Bentuk dasar plat logam tembaga, d1. Hasil bentukan teknik wudul; e. Bentuk pola kerucut, e1. Hasil bentukan ondel kerucut; f. Bentuk pola kerucut, f1. Hasil bentuk kerucut; g. Bentuk pola kerucut, g1. Hasil bentuk kerucut. Hasil ondelan kerucut ada yang di buka dan diimpes dibagian ujung atau pun pangkalnya.



Gambar 106. Membentuk patung Sapujagat bawah atap keraton.

a. Foto teknik membuat bentuk patung Sapu Jagad, badan dibuat bentuk kerucut dibentuk dengan teknik ondel; b. Badan dada dan kepala dibentuk dengan teknik wudul, kemudian dirakit dengan patri las. Penataan tokoh Kyai Sapu Jagad dan figur prajurit korban letusan Merapi nantinya berbaris melingkar mengelilingi Sapu Jagad di bawah bumi atap bangunan Istana Merapi. Teknik menghubungkan dudukan dan panjatan patung arwah korban letusan Merapi dihubungkan dengan tiang penyangga atap bumi. Dudukan sebagai landasan gunung, dirakit dengan konstruksi patrilas.



Gambar 107. Hasil ondelan dan rincian patung Sapujagad.

Ondelan rincian patung Sapujagad di atas belum komplit, masih kurang bentuk bagian kepalany. Wujud Sapujagad tidak menyerupai seperti manusia biasanya, karena sudah dirubah secara *metamorfosis* menjadi bentuk baru berbeda dengan bentuk asalnya.



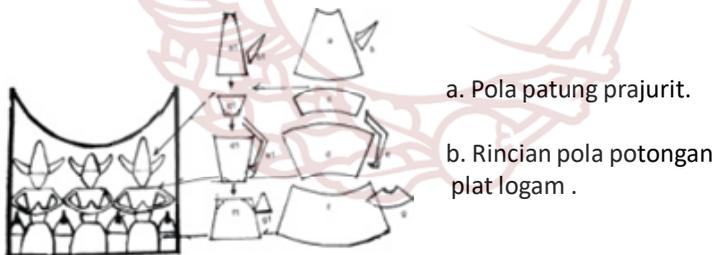
Gbr. 108. Penyambungan unsur patung teknik patrilas.

Unsur patung dihubungkan dengan tiang penyangga atap bumi dudukan / landasan gunung, dirakit dengan konstruksi patrilas. Teknik menyambung unit rangkaian tiang penyangga dengan atap bumi landasan gunung posisi dibalik untuk mempermudah perakitan.



Gbr. 109. Perakitan unit tiang penyangga dengan atap keraton.

Landasan gunung posisi dibalik untuk mempermudah kerja, dirakit dengan konstruksi patrilas. Rincian perwujudan pola prajurit arwah korban letusan Merapi di bawah atap bumi bangunan Istana Merapi.



a. Pola patung prajurit.

b. Rincian pola potongan plat logam .

Gambar 110. Detail rincian pola prajurit arwah Letusan Merapi.

Keterangan gambar 103: Posisinya dibawah atap bumi/ keraton bangunan Istana Merapi; a. Pola kerucut bentuk kepala, a1. Hasil ondelan bentuk kepala, b. Bentuk dasar plat, b1. Hasil wudulan, c. pola kerucut bentuk kepala, c1. Hasil bentukan kerucut bagian kepala, d. Pola kerucut bagian badan, d1. Hasil bentukan kerucut bagian badan, e. Bentuk pola tangan, e1. Hasil bentukan

tangan, f. Bentuk pola bagian paha, f1. Hasil bentukan kerucut bagian paha, g. Pola kerucut bagian samping prajurit, g1. Hasil bentukan kerucut bagian samping prajurit.

Hasil pembentukan patung tokoh Sapu Jagadselesai, kemudian diletakan di atas batu andesit lingkaran barisan prajurit keraton, dibawah atap keraton Merapi.

5. Merakit Patung Istana Merapi.



Gambar 111. Peletakan karya patung Sapu Jagad.

1. Detail hasil pembentukan patung Sapujagad.
2. Penataan posisi letak berdirinya Sapujagad di bawah kelilingi prajurit dan tiang penyangga atap Keraton / Istana Merapi.

Setelah pembentukan *ondelan* bentuk gunung selesai diukir dan lubang atap gunung terbentuk tersambung rapi, kemudian disatukan, disusun di atas rangkaian atap bumi keraton, perakittannya dengan konstruksi patrilas. Pengelasan tembaga menggunakan pakan logam kuningan dibentuk menjadi kawat tipis, sehingga mudah cair saat terkena api las. Semua bekas sambungan patrilas yang menonjol tidak rapi, diratakan dengan kikir sampai halus. Pada bagian yang rusak diperbaiki menjadi rapi. Semua kotoran kerak dan sisa-sisa bekas jabung dibersihkan, sehingga lebih lancar ketahap kerja berikutnya.

6. Finishing Patung Istana Merapi.

Penggunaan bahan dan alat finishing patung “Istana Merapi” pada dasarnya sama dengan teknik finishing relief “penguasa Merapi” di atas. Penambahannya terletak pada karya patung Istana Merapi’ struktur bentuknya lebih rumit, banyak celah, lobang dan berukuran sempit. Sehingga memerlukan banyak waktu dan tenaga trampil di bidangnya.

7. Hasil Penciptaan Kriya Patung Istana Merapi.



Gambar 112. Makna karya patung “Istana Merapi”
ukuran 60 cm x 92 cm.

Menggunakan bahan plat tembaga, teknik ondel, ukir dan patrilas.



Gambar 113. Hasil penciptaan karya patung tembaga
"Istana Merapi", ukuran 60 cm x 92 cm.

Karya ini menggunakan bahan plat tembaga, dibentuk dengan teknik ondel, ukir endak-endakan dan wudulan, dirakit dengan konstruksi patrilas. Karya cipta "Istana Merapi", melambangkan wujud "*Kiblat papat lima pancer*": keraton Mataram dengan kiblat: Sebelah Selatan Lautan Hindia, Timur Sunan gunung Lawu, Utara Gunung Merapi dan Barat Tawang Sari Krendowahono. Berbagai mitos-mitos gunung Merapi telah dieksplorasi secara *metamorfosis* menjadi lima karya relief dan satu kriya patung "Istana Merapi". Penciptaan karya relief dan patung terbuat dari plat logam tembaga ini dibentuk dengan teknik ukir dan ondel, dirakit dengan konstruksi patrilas. Hal ini terbukti, bahwa zaman pra-sejarah, zaman Hindu Budha, zaman madya (Islam), zaman modern dan era global sekarang bentuk gunung selalu hadir, seniman sering memilih bentuk gunung dijadikan landasan penciptaan karya seninya.

K. Beberapa Hasil Karyacipta Kriya Logam

Dosen yang mendapat tugas mengampu matakuliah praktik berkewajiban memiliki kompetensi sesuai bidang keahliannya. Sumadi memiliki keahlian kriya kayu dan kriya logam, dan Agus

Ahmadi memiliki keahlian kriya kayu, kriya kulit dan sedikit berkreasi logam. Kedua penulis buku ini berlatar belakang pendidikan S-1 Kriya Kayu, pengalaman berkarya logam melakukan eksperimen setelah menjadi tenaga pengajar di Jur. Kriya, FSRD ISI Surakarta. Sumadi lebih banyak praktek dan bereksperimen karya kriya logam semenjak th. 1990-an, dan pada th. 2003 telah menyelesaikan S-2 dengan Studi Penciptaan Kriya Logam. Berikut ini, ditampilkan foto-foto karya relief dan patung dengan tema gunung, wayang, hiasan dinding, lampu hias, dan tema-tema lainnya, dari hasil karya Sumadi, Agus Ahmadi dan Sudarto (Tenaga Studio, menekuni dan ahli kriya logam). Data karya ini diharapkan dapat menambah keberagaman bentuk fungsi dan makna karya kriya logam.

L. Aneka Karyacipta Kriya Logam Kreasi Sumadi

Bpk. Sumadi banyak berkarya relief logam dari bahan plat tembaga, kuningan dan alumunium dibentuk dengan teknik ukir rancangan, *endak-endakan*, *wudulan* dan tempa *ondel*. Gambar foto karya relief ciptaan penulis selama mengajar di Jurusan Seni Rupa ISI Surakarta (tahun 1988, waktu itu masih STSI Surakarta).



Gbr. 114. Sumadi bereksperimen membentuk motif pada alumunium.

Gambar no 1: Cara mengukir *wudulan* bentuk negatif menghasilkan cekungan. Tampilan gambar no 2: Cara mengukir *wudulan* bentuk positif membuat bentuk isian motif, detail, meratakan dasaran/tekstur pada sisi ukiran cekungan negatif di tengkurapkan (dibalik), menjadi timbul/menonjol (bentuk positif) pada plat alumunium. Dan teknik ini juga dapat diterapkan pada plat tembaga atau plat kuningan.



Gbr. 115. Karya relief 6 judul “Pertarungan”.
Bahan alumunium: 100 cm x 100 cm x 4 cm, 2017.

Relief ini dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing *sangup* (dipanggang di atas nyala api), pencipta Sumadi th. 2017. Tema mitos dua monster raksasa (elit politik) tarung/perang berebut kekuasaan didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “pertarungan monstr” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 116. Karya relief 7 judul “Kala Rahu 1”, Sumadi 1986.
Bahan plat tembaga, ukuran 55 cm x 55 cm x 3 cm.

Dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing olesi cairan kimia Sn kemudian di selep, pencipta Sumadi th.1986. Tema mitos monster raksasa Kala Rahu menelan mata hari didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis*

menjadi relief “Kala Rahu 1” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 117. Karya relief 8, judul “Kayugung Susuhangin”
Bahan tembaga: 48 cm x 55 cm x 3 cm, th 1999.

Karya ini dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn, lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, karya Sumadi th. 1999. Temanya mitos Bima Suci *madeg Pandita* dalam ceritera pertunjukan wayang kulit Purwa yang didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kala”. Dapat difungsikan untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 118. Karya relief 9 berjudul “Perahu”, 1990.
Plat alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 4 cm.

Karya relief ini dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup panggang di atas nyala

api lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, karya Sumadi th. 1990. Temanya “mitos kapal laut pengangkut barang-barang perjalanan laut” didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Perahu” berfungsi untuk penghias dinding bangunan.



Gbr. 119. Karya relief 10 judul “Topeng-topeng”.
Bahan aluminium berukuran 100 cm x 100 cm x 4 cm.

Relief dibuat dari plat logam aluminium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup panggang di atas nyala api lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, karya Sumadi th. 1993. Tema Raksasa Kala didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Topeng-topeng” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 120. Karya relief 11, berjudul “Kala 3”
Bahan kuningan, ukuran 50 cm x 50 cm x 3 cm.

Karya dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, karyacipta Sumadi th. 1994. Tema mitos Raksasa Kala didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kala 3” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 121. Karya relief 12, judul “Topeng-topeng 2”
Bahan plak kuningan, ukuran 50 cm x 50 cm x 3 cm.

Karya dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, karyacipta Sumadi th. 1994. Tema “Mitos Raksasa Kala” didesain, dirubah dan dibentuk dengan teknik kriya logam secara *metamorfosis* menjadi relief “Topeng-topeng 2” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 122. Karya relief 13, judul “Topeng-topeng 3”
Bahan plat alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Karya ini dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, pencipta Sumadi 1995. Tema “Mitos Raksasa Kala” didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Topeng-topeng 3”, berfungsi untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 123. Karya relief 14 berjudul “Topeng-topeng 4”
Bahan plat tembaga, ukuran 48 cm x 480 cm x 3 cm.

Karya dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, karyacipta Sumadi, th 1995. Tema “Mitos Raksasa Kala”, didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Topeng-topeng4” untuk penghias dinding bangunan.



Gbr. 124. Karya relief 15, berjudul “Naga Marah”
Bahan plat kuningan, ukuran 50 cm x 55 cm x 3 cm.

Relief dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, pencipta Sumadi 1996. Tema mitos Raksasa Naga raja dalam cerita pertunjukan wayng kulit purwa didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Naga Marah” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 125. Karya relief 16, judul “Ikan Tambra”
Bahan plat kuningan, ukuran 55 cm x 55 cm x 3 cm.

Dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, karyacipta Sumadi 1998. Tema mitos ikan Tambra yang telah dimasak lalu disajikan, dimakan sehingga tinggal durinya. Hal ini oleh sunan Kalijaga dikatakan hidup, akhirnya duri ikan hidup jadi siluman. Mitos ini didesain dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Ikan Tambra” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 126. Karya relief 17, judul “Kayugung Susuh Angin 2”
Bahan kuningan, ukuran 50cm x 55 cm x 3 cm.

Karya ini dibuat dari plat logam kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, pencipta Sumadi 1998. Tema mitos Bima Suci *madeg Pandita* dalam ceritera pertunjukan wayang kulit purwa didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kayugung Susuh Angin 2” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 127. Karya relief 18, judul “Sapujagad” penguasa Merapi
Bahan plat alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Relief ini dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, pencipta Sumadi 2000. Tema mitos Raksasa Raja penguasa gunung Merapi didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Sapujagad” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 128. Karya relief 19, judul “Kala Rahu 2”
Bahan plat alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing olesi sangup, caranya relief dipanggang di atas nyala api, lalu digosok dengan sikat kuningan lalu disiram air bersih, karya Sumadi th. 1999. Tema mitos monster raksasa Kala Rahu menelan buaya raksasa, didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kala Rahu 2” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 129. Karya relief 20, judul “Kala Rahu”.
Bahan plat aumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 4 cm.

Karya dibuat dari plat logam alumunim dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sangup, pencipta Sumadi 2001. Tema mitos monster raksasa Kala Rahu didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Kala Rahu” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 130. Karya relief 21, judul “Topeng-topeng 5”
Bahan tembaga, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Relief dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing selep, karya Sumadi th. 2005. Tema mitos Raksasa Maha Kala didesain dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Topeng-topeng 5” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 131. Karya relief 22, judul “Ekspresi Kala 1”
Bahan alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup. Caranya relief dipanggang di atas nyala api lalu digosok dengan sikat kuningan, lalau disiram air bersih. Karya Sumadi th. 1989. Mitos Raksasa Kala didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Ekspresi Kala 1” penghias dinding.



Gbr. 132. Karya relief 23, judul “Tulang Ikan”
Bahan alumunium, ukuran 100 cm x 100 cm x 3 cm.

Dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup panggang di atas nyala api lalu dibersihkan dengan sikat kawat kuningan, pencipta Sumadi 2016.

Tema Tema mitos ikan tambra yang telah dimasak lalu disajikan dimakan tinggal durinya, oleh sunan Kalijaga dikatakan hidup, akhirnya duri ikan hidup *nyeluman*. Berdasar tema didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Tulang Ikan” untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 133. Karya relief 24 berjudul “Singgasana 1”
Bahan tembaga, ukuran 50 cm x 100 cm x 3 cm.

Teknik pembuatannya dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, pencipta Sumadi 2014. Tema kaligrafi Arab ‘Ayat Kursi’ (Surat Albaqoroh ayat 254) didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “Singgasana” untuk penghias dinding bangunan masjid Ainun Jaryah di Pulosari Rt 05 Rw 02 Sroyo, Jaten Karanganyar Surakarta.



Gbr. 134. Karya relief 25, judul “Kaligrafi Muhammad”
Bahan tembaga, ukuran 50 cm x 50 cm x 3 cm.

Karyacipta dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, pencipta Sumadi 2015. Tema kaligrafi Arab 'Ayat Kursi' Surat Albaqoroh (ayat 254) didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief "Rasulullah" untuk penghias dinding bangunan masjid Ainun Jaryah di Pulosari Rt 05 Rw 02 Sroyo, Jaten Karanganyar Surakarta.



Gbr. 135. Karya relief 26, judul "Singgasana 2"
Bahan tembaga, ukuran 86 cm x 110 cm x 3 cm.

Karya dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, pencipta Sumadi 2017. Tema bentuk gunung kaligrafi Arab 'Ayat Kursi' Surat Albaqoroh (ayat 254) didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief "Singgasana 2" untuk penghias dinding bangunan rumah.



Gbr. 136. Karya relief 27 judul "Perahu" ukuran 100 x 100 x 3 cm.

Dibuat dari plat logam alumunium dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing sanggup dipanggang di atas nyala api lalu dibersihkan disikat dengan sikat kawat kuningan, pencipta Sumadi 2018. Tema kapal laut pengangkut barang didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi relief “perahu” untuk penghias dinding bangunan rumah.

Karyacipta patung teknik kriya logam bentuk tiga demensional juga dibuat oleh Bp. Sumadi. Karya kriya patung berikut ini dibentuk dengan teknik tempa ondel, teknik ukir logam dan dirakit dengan patrilas. Perwujudannya diawali dari pemilihan tema, konsep karya, pembuatan desain karya, pilihan bahan dan alat kerja, perwujudan garapnya: tempa dingin ‘*ondel*’, ukir dan perakitan, menghasilkan karya kriya patung. Gambar foto karya kriya patung ciptaan Bp. Sumadi selama mengajar di jurusan seni rupa ISI Surakarta.



Gbr. 137. Karya kriya patung 2 judul “Singgasana 2”
Bahan tembaga, ukuran 48 cm x 85 cm.

Karya ini dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa ondel dan ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, pencipta Sumadi 1986. Tema bentuk gunung kaligrafi Arab ‘Ayat Kursi’ Surat Albaqoroh (ayat 254) dan surat Al Fatikah didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi kriya patung “Singgasana 2” untuk penghias lantai ruang bangunan rumah.



Gbr. 138. Karya kriya patung 3, judul “Pohon Gunung”
Bahan tembaga, ukuran 65 cm x 30 cm.

Karya patung dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa ondel dan ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, karyacipta Sumadi th. 2001. Tema bentuk gunung didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi kriya patung “Pohon Gunung” berfungsi sebagai penghias lantai ruang bangunan rumah



Gbr. 139. Karya kriya patung 4 judul “Pohon Gunung”
Bahan tembaga, ukuran 65 cm x 30 cm.

Karya patung ke 4 dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, karya cipta Sumadi th. 1987. Tema bentuk gunung didesain dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis* menjadi kriya patung “Pohon Gunung” berfungsi sebagai penghias lantai ruang bangunan rumah.



Gbr. 140. Karya kriya patung 5 judul “Kiblat Papat Lima Pancer”
Bahan plat tembaga, ukuran 35 cm x 60 cm.

Karya patung ini dibuat dari plat logam tembaga dibentuk dengan teknik tempa ondel dan ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn lalu diselep, karya cipta Sumadi tahun 2002. Tema bentuk gunung didesain, dirubah dan dibentuk secara *metamorfosis*, serta diwujudkan menjadi kriya patung “Kiblat Papat Lima Pancer” berfungsi sebagai penghias lantai ruang bangunan rumah. Selain menciptakan karya kriya logam, Bp. Sumadi juga cukup banyak berkarya kriya lainnya yaitu: kriya lukis kaca tema wayang beber, kriya kayu relief dan mebel jenis meja, kursi, kaca rias, dipan, tempat tidur dan lainnya.

BAB V. ANEKA KARYACIPTA KRIYA LOGAM

A. Karya Kriya Logam Di Tumang, Cepogo

Kriya logam dari plat logam juga banyak yang dibentuk dengan teknik ukir dan tempa dingin “ondel”, yang diproduksi oleh pengusaha & perajin di Kotagede Yogyakarta, Tumang, Cepogo, Boyolali dan lainnya. Hasilnya sangat beragam, antara lain perhiasan, hiasan dinding, lampu hias, sovenir, relief, peralatan masak di dapur/ rumah tangga dan patung. Peralatan dapur tradisional seperti dandang, kencana, ceret, bejana, mangkuk, wajan, klenting, jun, jambangan, dsb.

Sekitar tahun 1978, penulis sewaktu masih menjadi mahasiswa menyaksikan dosen Jurusan Kriya STSRI “ASRI” Yogyakarta antara lain bapak Bakir, bapak Tukiya, bapak S. Narno dan lainnya, pernah memberikan bimbingan kepada perajin di Tumang, Cepogo. Hasil bimbingannya yaitu latihan membuat desain baru yang dapat diwujudkan ukiran pada kerajinan plat tembaga & kuningan dengan teknik ondel, dihiasi berbagai bentuk ornamen, motif hias tradisional dan modern. Hasilnya dipublikasikan pada berbagai pameran baik lokal dan nasional. Dengan perjalanan waktu relatif singkat beberapa perajin mulai menerima order pembuatan produk baru, yang desainnya sudah disiapkan para pemesan atau pembelinya.

Perkembangan usaha kriya logam pada waktu ini di Desa Tumang, Cepogo telah banyak perajinnya yang jadi usahawan kriya logam, melibatkan ratusan perajin, serta sudah berkembang menjadi sentra kerajinan di lereng Gunung Merbabu Kab. Boyolali. Produksi kerajinan logam di Tumang sangat beragam baik jenis, bentuk, dan hiasannya. Bila dikelompokkan terdapat dua kelompok besar yaitu: bentuk karya logam dua dimensi yang kebanyakan berbentuk ukiran relief, dan karya logam tiga dimensi atau patung, yang juga beragam hasil produksinya.

1. Aneka Karya Kriya Logam “Amik Art Gallery”, Tumang

Studio Logam “Amik Art Gallery” pimpinan Bp Slamet Tumang, Cepogo, Kab. Boyolali, banyak membuat, memajang dan memasarkan berbagai bentuk produk kriya logam inovatif yang terbuat dari plat logam tembaga dan kuningan, dibentuk dengan teknik ukir dan ondel. Pimpinan dan perajinya memiliki ketrampilan tinggi dan inovatif dibidang pengerjaan kerajinan tembaga dan kuningan, khususnya teknik ondel dan ukirnya. Berbagai keindahan bentuk, ragam hias yang diterapkan dan fungsi karya logam yang dihasilkan, dapat dijadikan rujukan masiswa dan perajin pemula yang ingin menekuni sebagai pilihan profesi kerja dan bisnis di bidang kriya logam. Adapun hasil karya logam dari plat tembaga dan kuningan yang dihasilkan sebagai berikut:



Gbr. 141. Patung Tembaga Bulatan. Fas Bunga Tembaga. Teko minuman.

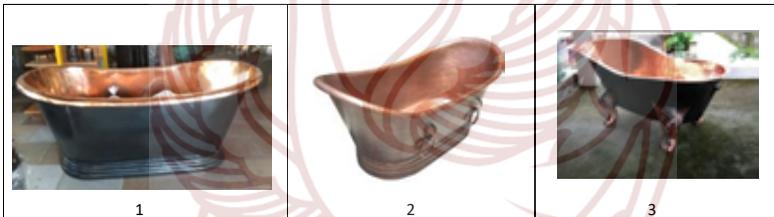


Gbr. 142. Tempat Lilin Kuningan. Ayam Jago: anyaman kawat tembaga.

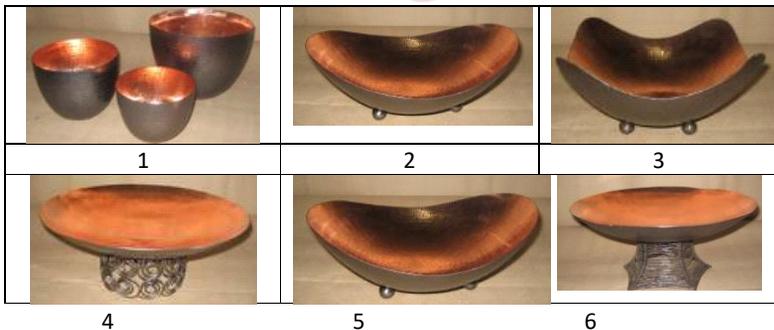


Gbr. 143. Daun kering. Bermakna Angsa.! Tas yang meat-meot? Dengan kreatifitas dari bahan tembaga yang keras dan ketrampilan proses, karya logam menjadi bernilai.

a. Aneka Wadah Air, Mangkok dan Cermin:



Gbr. 144. Kriya logam jenis Bath Tube untuk penampungan air bak mandi.





Gambar 145. Sembilan karya kriya logam jenis Bowl.



Gambar 146. Karya kriya logam jenis pigura.

b. Karya Kriya Logam Lampu Hias:



Gbr. 147. Lampu Dinding Tembaga: dianyam, motif lubang & Kura-kura.



Gbr.148. Bentuk conthong. Lampu gantung + kaca.Buah Kelapa dikrawang.



Gbr.149.Lampu datar. Silinder Gantung. Lampu Gantung Robyong Tembaga.

Adanya aneka bentuk lampu dinding dan lampu gantung ini, diharapkan akan menginspirasi untuk dikembangkan dan dimanfaatkan dalam menghias bangunan, taman atau lokasi wisata.



Gbr. 150. Lampu Gantung: motif Geometris & 2 Lampu bermotif hias daun.



Gbr. 151. Lampu Gantung Logam bermotif: Daun Pisang, Bunga & Awan/ mega.



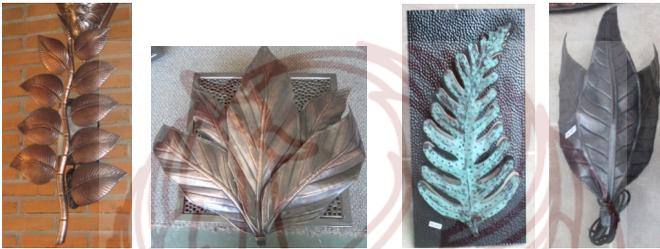
Gbr. 152. Lampu Duduk Tembaga: dengan motif ikan, bentuk guci & conthong.



Gbr. 153. Tiga Lampu Dinding Datar bermotif hias bunga, garis lengkung & bambu. Kanan: Lampu Dinding bentuk $\frac{1}{2}$ Kerucut motif daun pisang.



Gbr. 154. Empat Kap Lampu Dinding dari Tembaga berbentuk Setengah Silinder dengan motif ukir: Ikan Emas, Tokek/Cicak, Bunga/Matahari dan bambu berlubang-lubang. Dan Lampu Dinding dari tembaga motif daun: Talas, Daun tunggal dan Daun Pepaya.



Gbr.155. Lampu Dinding bentuk: Daun Renteng, & 5 Jemani.
Kanan: Lampu Dinding Tembaga bentuk daun: Paku dan 3 Jemani.

Aneka bentuk karya dari bahan plat logam yang dibentuk secara kreatif dan unik ini dapat menginspirasi kita dalam berkreasi karya kriya berupa relief maupun patung, yang bersumber dari aneka bentuk alami disekitar kita. Bahan dari logam ini meskipun relatif mahal namun memiliki nilai jual yang tinggi dan dapat bertahan dalam waktu lama. Cocok untuk menghias ruangan yang bernuansa klasik dan tradisional.



Gbr. 156. Lampu Dinding Gunungan Wayang, Daun Pisang.
Kanan: Bentuk Silinder & lilitan kawat.



Gbr.157. Bentuk Ide Dasar: Melengkung, Segitiga & Bulat, Karya lampu dinding: Ide bentuk Payung, dan Penari Bali.



Gbr. 158. Kriya Hias Tembaga Wayang: Bagong, Petruk, Semar dan Gareng.

Berdasar aneka karya diatas yang menarik adalah adanya bentuk-bentuk ukiran logam dengan motif bentuk manusia yang digambarkan bergaya wayang Purwa yang biasanya dari bahan kulit. Maka wayang beber yang umumnya diterapkan pada kain dengan teknik pewarnaan / sunggingan, juga akan menarik bila motif wayang beber menggunakan bahan plat kuningan atau tembaga untuk karya yang lebih bernilai dan tahan waktu lama.

c. Karya Kriya Logam Mangkok, Meja & Vas Bunga



Gambar 159. Karya kriya logam jenis Sink, bentuk mangkok.



Gambar 160. Karya kriya logam jenis meja, dengan bentuk silinder.



Gambar 161. Enam model karya kriya logam, untuk vas bunga.

d. Aneka Lampu Hias Taman Dan Lampu Gantung



Gbr. 162. Lampu Hias untuk Taman dari bahan Logam, Besi, atau Alumunium.

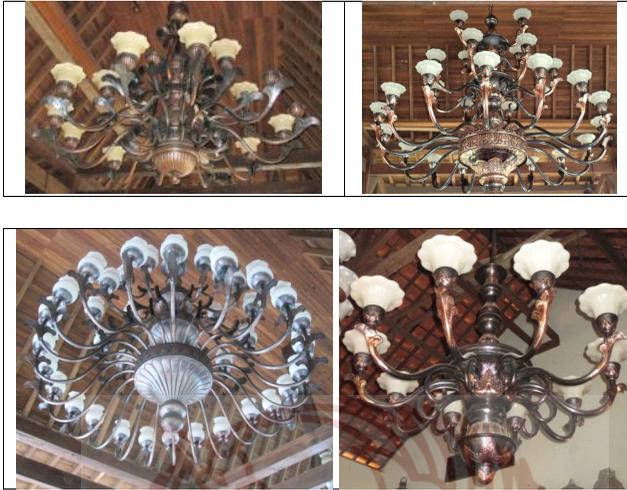
Lampu Hias Lantai motif: Geometris dan 3 lampu bermotif Tumbuhan.



Gbr. 163. Lampu Hias untuk Taman dengan Ide dasar: bentuk rumah, kubah dan Silinder dari Logam.



Gbr. 164. Lampu Robyong dihias susunan Rantai, & Lampu Robyong Tembaga dg banyak lampu. (Gbr. 140 s.d Gbr. 157 foto Agus Ahmadi, 2018).



Gambar 165. Karya kriya logam jenis lampu robong.

2. Aneka Karya Patung Logam “Suryo Art”, Tumang

Karya kriya patung dan relief logam yang dibuat dari plat logam di lingkungan perajin desa Tumang Cepogo Boyolali, telah menghasilkan berbagai macam bentuk patung. Karya seni kriya patung yang pernah dibuat antara lain berbagai bentuk patung makhluk hidup seperti patung dewa, patung bentuk manusia, patung bentuk hewan dan bentuk patung bukan makhluk hidup seperti globe (bola dunia), kubah masjid dan lainnya. Berbagai bentuk patung tersebut dibuat dari plat logam tembaga dan kuningan dibentuk dengan teknik ukir “*wudulan*”, teknik tempa dingin “*ondel*”, atau perpaduan teknik *wudulan* dan *ondel*, dan krawangan. Sedangkan penyambungan plat logamnya, dirakit dengan konstruksi patrilas, baut dan lainnya (wawancara dengan pimpinan “Suryo Art” Suryanto, 3 Juni 2018).

Teknik ukir *wudulan* adalah salah satu cara untuk pembuatan ukiran atau relief timbul yang cocok dan indah pada plat logam (tembaga, kuninga dan alumunium). Teknik ini yang biasa digunakan untuk membuat bentuk-bentuk berdimensi timbul-cekung, termasuk membuat berbagai bentuk patung dari plat logam. Sistem ketrampilan karya cipta bentuk kriya tiga demensional, jenis patung

seperti ini sangat jarang dimiliki oleh para perajin kriya logam. Ini berbeda dengan teknik ukiran plat logam yang lainnya, pada hal pengerjaannya lebih cepat dan murah biaya produknya. Karya seni patung tidak hanya bentuk patung makhluk bernyawa saja, tetapi di berbagai tempat juga banyak bentuk patung yang bukan makhluk hidup, serti Bola Dunia, Tugu Peringatan, Gapura Perahu ISI Surakarta, dsb.



Gbr. 166. kriya Patung dibuat dari plat Logam tembaga/kuningan “Surya Art”.

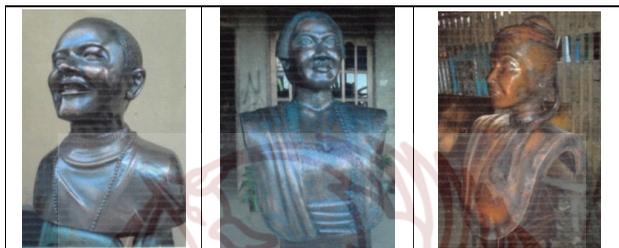
Sebelah kiri Bp Suryanto pematung logam wudulan pimpinan “Surya Art” sedang membuat patung dua kepala manusia di atas jabung bentuk wudulan positif. Tengah dan kanan dua patung Budha dibuat dari plat logam kuningan, dibentuk dengan teknik ukir wudulan, dirakit dengan patrilas, finishing diolesi cairan kimia Sn.



Gbr. 167. Patung dari tembaga: Singa, Garuda dan Singa duduk.

Sebelah kiri kriya Patung Singa duduk tinggi: 120 cm, panjang: 140 cm, lebar: 100 cm, lokasi pemesan Surabaya. Patung ini dibuat

dari plat logam tembaga, dibentuk dengan teknik uir wudulan. Sebelah kanan patung Garuda Pancasila, dibuat dari plat logam tembaga. Garuda Pancasila adalah lambang negara Replublik Indonesia, dulunya berbentuk gambar sekarang dapat dibentuk menjadi patung bentuk tiga demensional, yang lebih kreatif & menarik. Sebelah kanan kriya patung singa ukuran tinggi 120 cm, panjang: 130 m lokasi pemesan Jakarta.



Gbr. 168. Tiga patung: Obama kecil, Dewi Sartika dan Cut Nyakdin.

Sebelah kiri: kriya patung Obama, ukuran tinggi: 60 cm, lebar: 40 cm, pemesan dari Jakarta. Patung ini dibuat dari plat logam tembaga, teknik tempa ondel dirakit dengan patrilas, finishing diolesi cairan kimia Sn. Sebelah kanan: karya patung Dewi Sartika ukuran tinggi 150 cm lebar 90 cm, lokasi pemesan Kepahyangan Bengkulu. Patung dari plat logam tembaga, dibentuk dengan teknik tempa ondel dirakit dengan patrilas, finishing cairan kimia Sn. Sebelah kiri kriya patung Cut Nyakdin tinggi 150 cm, lebar: 90 cm, lokasi pemesan dari Kepahyangan Bengkulu. Patung ini dibuat dari plat logam tembaga.



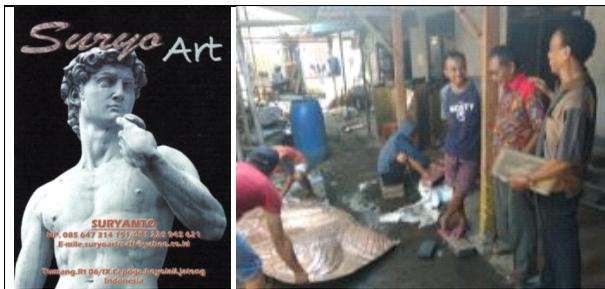
Gbr. 169. Tiga patung: Imam Bonjol, Jendral dan Sultan Badarudin.

Sebelah kiri kriya patung Pahlawan Imam Bonjol ukuran tinggi 150cm, lebar: 90 cm, lokasi pemesan Kepahyangan Bengkulu. Sebelah kanan kriya patung Pulisi kuran tinggi 100 cm, lokasi pemesan Jakarta. Tengah: kriya patung pahlawan ukuran tinggi 120 cm, panjang: 130 m lokasi pemesan Jakarta. Sebelah kanan kriya patung Sultan Badarudin ukuran tinggi 150 cm, lebar 90 cm, lokasi pemesan Kepahyangan Bengkulu. Patung dibuat dari plat logam tembaga, teknik ukir wudulan, dirakit dengan patrilas, dan finishing diolesi cairan kimia Sn.



Gbr. 170. Tiga patung: pahlawan, globe dan Semar model wayang orang.

Sebelah kiri kriya patung seorang tokoh kedokteran ukuran tinggi: 60 cm, lebar 40 cm, lokasi pemesan Semarang. Tengah patung globe/ bola bumi dibuat dari plat logam kuningan diukir wudul. Sebelah kanan patung Semar gaya Wayang Orang dibuat dari plat logam tembaga. Patung tersebut di atas dibuat dari plat logam tembaga/kuningan dibentuk dengan teknik ukir wudulan, finishing diolesi cairan kimia Sn, dirakit dengan teknik patrilas.



Gbr. 171. Kartu nama Suryanto pimpinan studio, dan suasana riset Sumadi dan Agus Ahmadi (penulis) di Tumang, Cepogo, 5 Juli 2018.

Keindahan bentuk karya kriya patung yang dibuat secara kreatif dari plat logam kuningan / tembaga, teknik pembentukannya butuh eksperimen dan ketrampilan tinggi, khususnya untuk teknik ukir wudulan maupun dan tenik tempa ondel. Biaya produksinya jauh lebih murah dibanding teknik cetak tuang/cor logam perunggu, sehingga kedepannya memiliki prospek dan peluang yang bagus dalam industri kreatif.

3. Karya Kriya Logam “Muda Tama”, Tumang

Sebenarnya usaha produksi, UKM, perusahaan atau industri kerajinan / kriya Logam yang terdapat di Desa Tumang, Kec. Cepogo, di lereng Gunung Merbabu sebelah timur ini cukup banyak, namun yang dapat dilaporkan empat UKM Logam yang memiliki keunikan, usahanya lebih maju dan telah lama berdiri. Adapun UKM “Muda Tama”, pimpinan Bp. Supriharyanto (Almh.), sekarang dilanjutkan puteranya Bp. Agus Susilo. Usaha ukir Tembaga, Kuningan “Muda Tama” merupakan UKM perintis dan yang maju di Tumang, Cepogo, sehingga usaha ini mendapatkan penghargaan Nasional “Kalpataru” dari Presiden RI Bp. Suharto, juga di tingkat Jawa Tengah. Beberapa data foto dapat dilaporkan sebagai berikut:



Gbr. 172. Pimpinan UKM Mudatama: Bp. Supri Haryanto, dan Piala Penghargaan Tingkat Nasional dan Jawa Tengah.



Gbr. 173. Karyawan mengerjakan patrilas, dan Garuda Pancasila dari kuningan.



Gbr. 174. Dua cermin berpigura ukir tembaga, karya “Mudatama”



Gbr. 175. Ukir tembaga bermotif: Wayang Semar dan Kaligrafi Arab.



Gbr. 176. Sepuluh karya Logo Instansi / Lembaga dari bahan plat Kuningan, dibuat dengan teknik etsa & diwarnai tertentu, oleh “UKM “Kusuma Logam”.

B. Karya Relief & Patung Logam di Surakarta

Karya cipta relief dan patung setelah dilakukan riset ternyata sangat banyak berkebar di wilayah Solo Raya, dengan beragam bentuk dan media (beton, perunggu, logam, dsb.) yang dapat memperindah kota Surakarta diantaranya: Patung Slamet Riyadi di Gladag; Patung: Sukarno, Pembawa Obor, Kresna Memanah, Kereta Kuda di Manahan; Patung: Dewa Ruci dan Keris Raksasa di dekat Terminal Tirtonadi; Patung 5 tokoh Pandhawa di Solo baru; Di Taman Cerdas, Ketingan Jebres cukup banyak patung bentuk wayang orang dan relief logam, dan sebagainya. Seiring dengan peningkatan kesejahteraan dan ekonomi negara dan masyarakat NKRI, banyak karya seni dari logam sebagai hiasan bangunan, eksterior taman kota, monumen, relief dan patung. Dipilihnya bahan logam karena tahan lama, megah, bernilai dan bermakna.



Gbr. 177. Patung Keris Raksasa (tinggi sekitar 20 m), sebagai Ikon Solo Kota Budaya, dibangun di Sebelah utara Terminal Tirtonadi (2019).



Gbr.178. Bagian bawah Patung Keris Raksasa, yang belum finish.



Gbr. 179. Pintu Gerbang di depan Rektorat ISI Surakarta, Kampus 1 Ketingan, dan Logo ISI Surakarta dihias ukiran dari bahan tembaga.



Gbr. 180. Monumen Relief Perang Gerilya Jend. Sudirman di Taman Cerdas, Jebres, Solo (utara Kampus ISI Solo).



Gbr. 181. Relief Logam Ukir Kuningan “Ki Hajar Dewantara” di Taman Cerdas Surakarta.



Gbr. 182. Tiga Relief Wayang Kulit Purwa diwujudkan dalam Karya Ukir Tembaga teknik ndak-ndakan. Karya ini untuk hiasan Pagar Bangunan di Pendapa “PO Gajah Mungkur” Di Utara Jalan Pertigaan, di Ngadirojo, Wonogiri, Jawa Tengah.



Gbr. 183. Patung Garuda di Wisata Pringgodani Lereng Barat Gunung Lawu, dibuat oleh Dinas Pariwisata Karanganyar.



Gbr. 184. Munumen dari tembaga di Jl. Lawu, Karanganyar, depan Hotel Tamansari.



Gbr. 185. Tugu Peringatan Kab. Karanganyar mendapat 4 kali Adipura. Selatan perempatan atau pasar Papahan, Karanganyar.



Gbr. 186. Motif hias tumbuhan pada Gapura UNS Surakarta.



Gbr. 187. Relief Ukir Tembaga Motif batik diterapkan untuk eksterior bangunan Bank Mandiri di Jln. Slamet Riyadi Surakarta, ukuran sekitar: 4m x 10 m.



Gbr. 188. Karya Kriya Logam: Ukiran Gunung Wayang Purwa dari Plat Kuningan, Koleksi Istana Negara, di Jakarta (Karya Tumang, Cepogo).



Gbr.189. Patung burung dengan bahan drum dan seng, teknik las karbit dan teknik sungging cat minyak, karya cipta Henri Kholis.



Gbr. 190. Patung logam dengan motor penggerak, karya Satriana Didik.



Gbr. 191. Karya cipta dari seng tipis yang dibuat unsur motif bunga model krawangan. Selanjutnya disusun dan dilas menjadi bentuk Lampu hias, tas dan vas bunga dan dicat warna putih (dipasarkan di Mall Paragon, Solo).



Gbr. 192. Hiasan dinding dengan bahan plat aluminium, teknik krawangan.



Gbr.193. Karya hiasan dinding dari aluminium dan gunung tembaga.



Gbr.194. Karya mahasiswa: 2 Keris gaya Surakarta dan 3 tumbak.



Gbr. 195. Lampion gantung dan bentuk hewan-hewan, dipasang jalan raya dekat Pasar Gede, Surakarta.



Gbr. 196. Lampion aneka bentuk hewan, dalam rangka memperingati Hari Raya Imlek th. 2018 di dekat Pasar Gede Surakarta.

C. Karya Logam dalam Pameran Kriya Undagi 2 Yogya 2018

Pameran Besar Seni Kriya UNDAGI#2 di Taman Budaya, Yogyakarta 09-13 Mei 2018, dengan tema “Seni Kriya Inspirasi Budaya Bangsa” merupakan Program dari Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Seni Kriya sebagai salah satu cabang seni rupa sudah berkembang sejak lama di Indonesia, baik di kraton-kraton nusantara maupun di masyarakat umum. Keragaman seni kriya Indonesia masa lampau merupakan produk kearifan lokal yang bernilai tinggi dan mampu menggugah cita rasa estetik bagi para penikmat dan penggemarnya. Ada dua hal yang patut dicermati dalam kaitannya dengan pengembangan seni kriya dalam konteks UU Pemajuan Kebudayaan. Pertama adalah masalah perlindungan karya dan pemanfaatan karya seni kriya.

Dalam hal perlindungan, tentu untuk melindungi karya-karya seni, kita terlebih dahulu harus mengetahui kondisi faktual dari karya yang akan dilindungi. Permasalahannya adalah kebanyakan karya seni tidak didata dengan baik, padahal untuk dilindungi kita harus tahu apa yang kita punya. Kedua adalah pemanfaatan seni kriya, untuk pengembangan ekonomi, pendidikan dan penciptaan karya seni. Dalam konteks ini karya kriya sungguh sangat besar nilai ekonominya dalam sirkulasi perdagangan baik dalam negeri maupun luar negeri. Sebagai upaya memperkaya dan memperluas akses terhadap seni kriya, pameran ini sangat penting dalam meningkatkan apresiasi terhadap seni kriya dan mendorong munculnya para kritikus dan kreator muda. Dalam konteks pendidikan, seni kriya pun mempunyai fungsi sangat penting dalam membangun karakter. Dengan mendalami kekayaan ekspresi kesenian, kita secara tidak langsung juga terpapar pada nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Seni merupakan pintu masuk bagi berbagai ungkapan perasaan manusia. Dengan mendekati diri pada keragaman ekspresi seni, kitapun terpapar pada kekayaan alam perasaan manusia. Dan itu adalah modal awal bagi pembangunan karakter bangsa. Untuk itulah perlunya

peserta didik belajar ke pusat-pusat kerajinan kriya yang ada di berbagai daerah, selain untuk meningkatkan ketrampilan juga berfungsi meningkatkan ketajaman dalam mengasah pemikiran (Sambutan Hilmar Farid, Dirjen Kebudayaan, dalam Katalog Undagi#2, hlm. 5).

Budaya lokal atau tradisi sesungguhnya dapat berbicara secara global sebagai bagian jati diri bangsa. Seni kriya relatif banyak menggali potensi alam dan budaya Nusantara. Langkah demikian mampu memberikan nilai tambah berupa keunikan yang berkarakter Indonesia. Hal ini sekaligus memiliki fleksibilitas seni termasuk di dalamnya nilai guna. Kriya dapat memberikan pandangan baru karya yang bersifat ekspresi pribadi dalam seni terapan dan untuk pajangan, misalnya souvenir, produk asesoris, mebelair, dan lainnya. Produk kriya telah mampu memberikan bentuk-bentuk kreatifitas baru pada produk budaya tertentu, termasuk dalam produksi kriya logam.

UNESCO melihat bahwa kriya sebagai bagian proses pengembangan ketrampilan manusia dengan kerja tangan, keahlian teknik tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia harus mengutamakan regenerasi, sebagai komunitas-komunitas baru pendukungnya. Seni kriya dipahami sebagai seni yang mengeksplorasi budaya pada komunitas yang ada. Seni kriya mengeksplorasi material yang ada di tanah air Indonesia yang luas, dapat dieksplorasi sebagai potensi dengan tidak melupakan hakikat seni kriya yang unik dan hasil kerja tangan. Di dalam kriya terdapat elemen: fungsi, artistik, kreatif, berdasarkan budaya bangsa, dekoratif, tradisional hingga sifat-sifat keagamaan dan sifat sosial yang signifikan. Dalam hal lain, dikatakan kriya sebagai bagian seni rupa yakni seni terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber inspirasi warisan tradisi bahkan idea kontemporer yang hasilnya juga dapat berupa karya seni kriya, atau produk karya seni kriya atau produk karya seni sebagai benda hias belaka. Kriya dapat pula dikelompokkan berdasarkan material, dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, juga pada tematik produknya (Ekonomi Kreatif, 2015).



Gambar 197. Karya Logam Ki Mujar Sangkerta, hiasan gantung dari bahan alumunium.



Gambar 198. "Satu Tujuan" Kreasi Bentuk dari Besi dan Plat Logam, karya Adnan Isdianto, pameran Undagi#2 Yogyakarta, Mei 2018.



Gambar 199. Pameran Besar Kriya UNDAGI # 2 di Taman Budaya Yogya.
Kanan: Karya Titiana Irawani "Sepi dalam Keramaian"

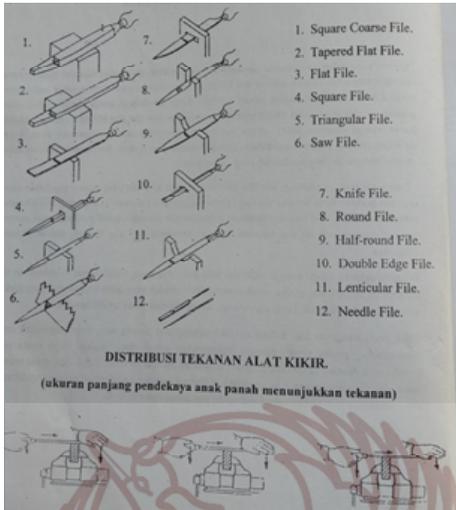


Gambar 200. Inovasi Gamelan Pamor, kreasi Sigit Pamungkas
Inovasi Pamor Dalam Pelestarian kearifan Lokal, Sdlo Exhibition by Sigit
Pamungkas, Okt. 2018 pm di Galeri Taman Budaya Jawa Tengah, Solo.

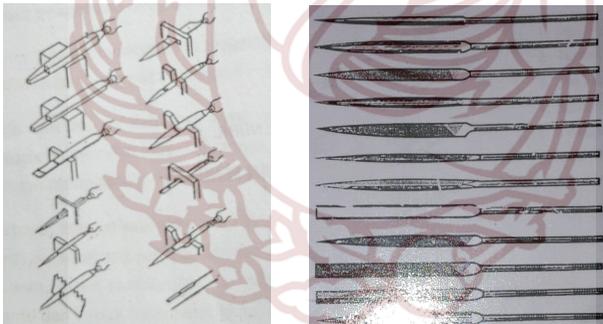
D. Kriya logam “Senikir” Dari Bandung.

Senikir adalah singkatan dari ‘Seni Kikir’, yaitu nama dari produk barang berupa karya seni yang dihasilkan menggunakan alat kikir sebagai alat utamanya, dengan proses pengerjaan dingin logam alumunium sebagai bahan bakunya. Nama ‘senikir’ muncul pada saat berlang-sungnya pameran tunggal pertama di Galeri Soemardja FSRD-ITB, Bandung pada 6-18 Oktober 2006 dengan tema seni kikir logam. Saat itu, adalah awal optimalisasi penggunaan potensi alat kikir disosialisasikan kepada masyarakat luas. Tujuannya untuk memunculkan karya kreasi seni baru menggunakan alat kikir.

Seni kriya logam “Sinikir” termasuk temuan baru, alat pembentuk karyanya adalah ‘kikir’ logam. Bahan pembuatan karyanya adalah plat logam alumunium, bekas nomor kendaraan motor, mobil dan lainnya sebagai pembuatan karya kriya ‘Sinikir’ logam bentuk tiga demensial. “Senikir” Seni Kriya Kikir, diciptakan oleh Judiono Soeleiman, Jl permai 19/ 09 Margahayu Permai Kopo- Bandung 40218.



Gambar 201. Alat kikir untuk pembentukan karya dari logam.



Gambar 202. Berbagai jenis bentuk kikir, untuk mengikir aneka logam.



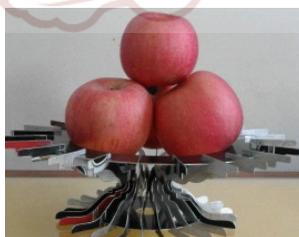
Gambar 203. Desain mobil VW Safari dan hasil perwujudannya.



Gambar 204. Karya kriya ‘Sinikir’ Seni Kikir dari logam aluminium bekas plat nomer mobil/motor. Empat semut dikreasi dari sisa-sisa potongan bahan aluminium, juga dapat menjadi karya “semut bekumpul”.



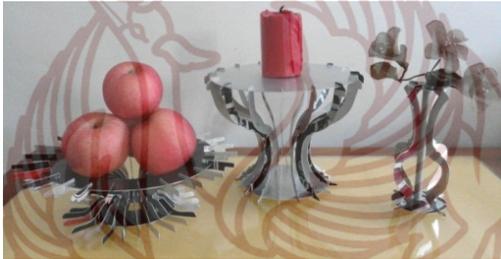
Gambar 205. Bentuk guci ‘Sinikir’ dapat difungsikan untuk vas bunga. Tengah: Replika tempat bunga fokus latihan menggunting sudut. Kanan: Replika dua burung hantu.



Gambar 206. Bentuk semangka fokus mengikir permukaan kondisi cekung dan cembung dimasing- masing bidang. Tengah: Replika tempat buah fokus latihan menggunting sudut henti serta perakitan. Kanan: Replika bentuk tabung fokus mengir permukaan kondisi lurus.



Gambar 207. Hasil replika Jeep Willys: latihan tahap akhir, perlu empat buah plat Replika nomor mobil bekas dikerjakan selama sembilan hari.
Kanan: Replika helicopter “Tigry” dari aluminium.



Gambar 208. Hasil karya latihan tahap mampu membuat tempat bunga, tempat lilin. Masih dapat dimodifikasi lagi, tempat buah semangka dan tempat buah lainnya.



Gambar 209. Contoh hasil seni kikir logam tahap membentuk lengkap dengan sebagian pengembangan bentuk & fungsinya.



Gambar 210. Karya Replika VW Safari aluminium.



Gambar 211. Replika mobil Landrover latihan tahap akhir.



Gambar 212. Seni kikir logam masuk dalam seni instalasi dengan memadukan beberapa botol bekas. Seni kikir logam juga telah menembus dunia “fashion” dilakukan dalam pameran kolektif dengan menampilkan berbagai bentuk seperti tas, topi, sandal perempuan dan pria semuanya dari lebaran aluminium, di Bandung.



Gambar 213. Bentuk tas jinjing dari bahan alumunium.



Gambar 214. Bentuk tas dan hiasan meja berbahan alumunium.
Berbagai bentuk karya “Sinikir” logam (gbr. 196 – 107) karya Judiono Soeleiman, Jl. Permai 19/09 Margahayu Perai, Kopo- Bandung 40218.

BAB VI. KRIYA LOGAM BERMOTIF WAYANG BEBER

1. Penggalian Desain Berdasar Pola Wayang Beber

Desain merupakan kegiatan perancangan dalam mengawali penciptaan atau pembuatan karya seni, termasuk dalam berkarya kriya logam. Langkah awal yang dilakukan dalam mendesain ini adalah melakukan penelitian melalui pustaka dengan studi tulisan maupun visual (gambar, foto) yang terkait dengan tujuan penelitian kekaryaannya. Juga melakukan penelitian ke lapangan langsung dengan mencari data yang terkait. Studi pustaka lebih banyak dilakukan untuk menggali tentang teori penciptaan karya kriya seni, ruang lingkup wayang beber, sejarah dan fungsi wayang beber, keberadaan wayang beber di Pacitan dan perkembangan ciptakarya wayang beber di Surakarta.

Setelah melakukan penelitian langsung di lapangan dapat diketahui bahwa di kota Pacitan masih sangat sedikit karya patung, relief, tugu yang dibuat secara megah dan indah. Patung yang terkenal adalah Monumen “Slamet Riyadi dan Jendral Sudirman” di Tumpakrinjing Pringkuku, dan Patung besar Jendral Sudirman di Kec. Nawangan. Untuk relief dan patung di dalam kota Pacitan bentuknya relatif kecil yaitu bentuk keris di Cuwik, Tugu di makam pahlawan, taman kota di alun-alun Pacitan dan ada patung disebelah timur perempatan Penceng, dengan bentuk yang mirip seperti patung Serangan Umum di Yogyakarta. Apabila dibandingkan dengan adanya beragam relief, patung, tugu, monumen yang terdapat di kota Surakarta dan sekitarnya, maka sangat penting dilakukan perancangan untuk memperindah kota Pacitan dan lokasi wisata yang penting, untuk meningkatkan pengunjung pariwisata Pacitan. Salah satunya adalah menciptakan ikon wisata Pacitan, yang mengacu wayang beber Pacitan dengan menggunakan bahan pokok dari logam (tembaga, logam, alumunium). Dipilihnya bahan logam dengan pertimbangan bahwa untuk eksterior di luar bangunan lebih tahan lama, lebih megah dan menarik untuk dikembangkan,

khususnya relief tembaga dan kuning sangat cocok untuk karya relief yang dikreasi berdasar motif hias wayang beber Pacitan.

Proses mendesain relief wayang beber, cara yang dilakukan adalah: membaca, membandingkan, dan memilih diantara 23 adegan wayang beber dipilih bentuk tokoh yang menarik yaitu: Sekartaji, Panji, Naladerma, Tawangalun dan Prabu Klana. Gambar wayang beber terpilih disempurnakan bentuk badannya, busana dan perhiasannya, melalui scan diperbesar, dicroping, diprint kemudian ditiru diatas kertas sambil disempurnakan atau diubah bagian tertentu sehingga menghasilkan sketsa dengan potlot. Selanjutnya sketsa terpilih, diatasnya diletakkan kalkir untuk digambar menggunakan Drawing Pen hitam, sehingga menghasilkan pola atau gambar desain. Karyacipta dalam bab akhir ini merupakan kutipan dari sebagian Isi Laporan Hasil Penelitian Terapan Kompetitif Nasional Tahun ke 1 (2018) dengan judul: “Penciptaan Ikon Wisata Baru Di Kabupaten Pacitan Melalui Desain Relief & Patung Wayang Beber Berbasis Seni Kriya Logam Sebagai Upaya Pelestarian dan Peningkatan Industri Kreatif” oleh Ketua Drs. Agus Ahmadi, M.Sn., dan Anggota Drs. Sumadi, M.Sn., dan Fitri Murfianti, S.Sos, M.Med.Kom., yang sebagian hasilnya sebagai berikut.



Gbr. 215. Gulungan I Wayang beber Pacitan yang asli, terdiri 4 jagong.



Gbr. 216. Gulungan V, Jagong 18: **“Kerajaan Kediri: Sekartaji di Istana”**

Klana yang mengenakan busana sebagai Ganda Ripa mendekati Sekar Taji yang sedang duduk. Ia mengenalnya, kemudian mencabut kerisnya (mengancam untuk bunuh diri), serta memalingkan kepalanya. Kanan: pola Sekartaji yang dikembangkan busana dan motifnya.

Tokoh Dewi Sekartaji menarik sebagai tokoh Utama Ikon Wisata di Pacitan sebab tokoh Wanita ini sebagai lambang wanita yang cantik, Pelaku Utama yang diceritakan, disayembarakan dan jadi rebutan antara Raden Panji dan raja Klana. Yang menarik adalah Dewi Sekartaji memegang Keris dan menoleh ke belakang sebagai bentuk menolak Lamaran Raja Klana. Adanya karpet dapat dimaknai Sajadah Terbang dalam cerita aladin. Sedangkan burung Garuda lambang Istana dan Sekartaji memiliki kekuasaan sebagai puteri Raja Kediri.



Gbr. 217. Gulungan I, Jagong 4: *“Bermain Musik di Pasar Paluh Amba”* dan hasil penyempurnaan untuk Pola Raden Panji dan Tawangalun. Tokoh mandiri Raden Panji Asmarabangun dan Tawangalun: bentuk pola asli kepala, badan, dan ciri khas wadannya dipertahankan, yang disempurnakan adalah kostumnya yaitu dengan memperindah garis-garis wajah, perhiasan dan ditambah motif hias pada busana bawahnya.



Gbr. 218. Naladerma dalam Gulungan III, Jagong 11: *“Berembug di Tempat Tinggal Kyai Demang Kuning”* untuk dasar pengembangan Tokoh Naladerma, dan pola Raja Klana.

2. Pola Jadi Hasil Pengembangan Desain Motif Wayang Beber Pacitan



Gbr.219. Pola jadi Panji dan Sekartaji Berdiri, berdasar Jagong 4.



Gbr. 220. Pola Sekartaji dan Garuda, berdasar Gulungan V, Jagong 18.



Gbr. 221. Pola Jadi Gandaripa (saudara Sekartaji)
berdasar Jagong 16 (kiri).
Pola Jadi Raja Klana (yang ditolak Sekartaji) berdasar Jagong 10 (kanan).



Gbr. 222. Pola jadi Naladerma jongkok dan berdiri, berdasar Jagong 2.



Gbr. 223. Pola jadi Dua Abdidalem wayang Beber, berdasar Jagong 8.



Gbr. 224. Pola jadi Raja Kediri Prabu Brawijaya, berdasar Jagong 1 yang didesain untuk hiasan kriya logam, batik, kulit, dsb.



Gbr. 225. Pola Jadi Tiga Abdidalem, berdasar Wayang Beber Jagong 8.



Gbr. 226. Pola Jadi Empat Emban Putren, berdasar Jagong 1, Rambut disempurnakan dan kain jaritnya diberi motif hias.

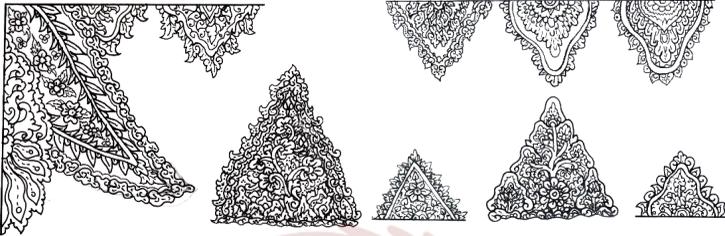
3. Motif Hias Tumbuhan Dalam Wayang Beber Pacitan



Gbr. 227. Motif hias tumbuhan bagian atas Gulungan III, dalam wayang beber Pacitan Jagong 10, dan pola pengembangannya.

Setelah dilakukan pemilihan dan identifikasi bentuk ragam hias tumbuhan yang berdasar motif yang terdapat pada wayang beber asli Pacitan, maka ditemukan ciri khas motif hias tumbuhan yang sering diulang-ulang dan memiliki kemiripan diantaranya: motif tumbuhan terdapat pada bagian atas, tengah dan bagian bawah adegan wayang beber, serta terdapat bentuk pohon yang tumbuh

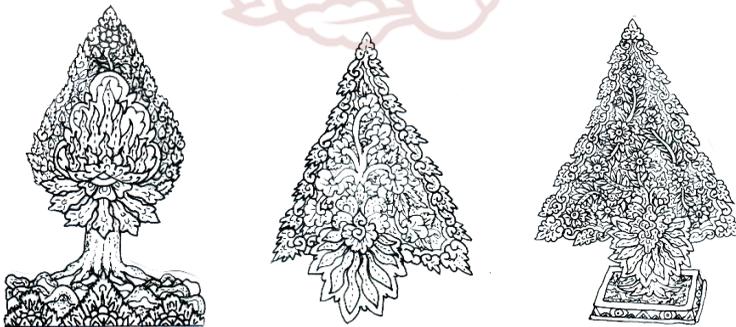
melebar kesamping dan pohon yang tumbuh pada pot. Hasil penemuan motif khas tumbuhan wayang beber ini dapat bermanfaat sebagai dasar pengembangan dalam mendesain karya wayang beber baru yang kreatif, dan untuk pendukung tokoh utama.



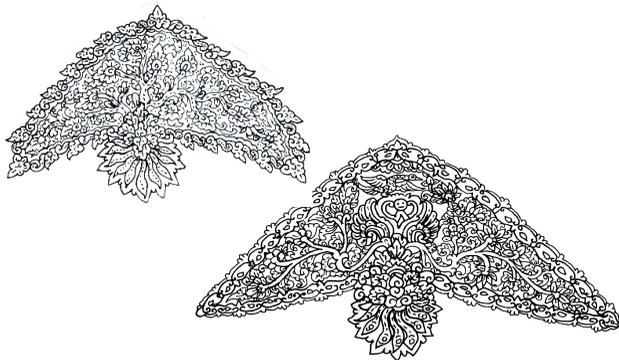
Gbr. 228. Motif tumbuhan yang biasanya terdapat dibagian atas dan tengah adegan wayang beber, yang dapat diterapkan kadalam beragam bahan produk kriya memperkaya produk soufenir industri kreatif.



Gbr. 229. Beberapa motif tumbuhan yang biasanya ada dibagian tengah begron atau memperindah motif tanah dalam wayang beber.



Gbr. 230. Contoh tiga motif tumbuhan bentuk pohon dengan potnya sebagai motif hias pendukung yang khas wayang beber.



Gbr. 231. Dua contoh pola hias pohon pada bagian atas tengah, pada adegan wayang beber. Bentuk pohonnya pendek pendek dan tumbuh memanjang kesamping kiri dan kanan.

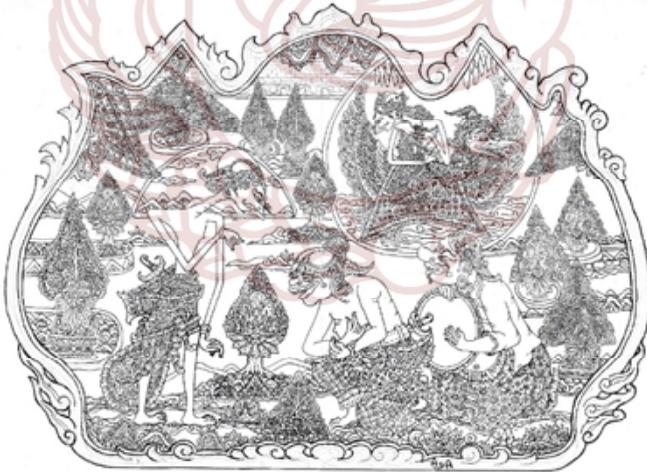
Identifikasi motif tumbuhan dalam adegan Wayang Beber Pacitan perlu dilakukan karena sangat banyak dan beragam bentuknya. Setelah diidentifikasi akan ditemukan motif hias tumbuhan yang merupakan ornamen tumbuhan khas wayang beber Pacitan. Hal ini juga dapat diterapkan untuk aneka hiasan kriya kulit, batik, ukir logam/kayu, dsb.



Gbr. 232. Pola Jadi “Gunungan Lima Klowong” (bingkai pola jadi) yang dibagian dalamnya dapat diisi aneka tokoh wayang beber.

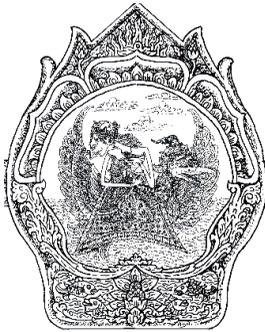


Gbr. 233. Contoh pengembangan desain wayang beber yang dapat diterapkan dengan beragam bahan maupun tekniknya.



Gbr. 234. Contoh desain tepi karya bentuk gunung melebar, bagian dalam isi dapat diisi motif lainnya (Agus Ahmadi, th. 2018).

4. Desain dan Hasil Perwujudan Kriya Kuningan



Gbr.235. Desain “**Perjuangan Sekartaji**” diwujudkan untuk pola Karya Relief 1. Bahan Plat Kuningan teknik rancangan dan ukir timbul, ukuran: 50 x 62 x 3 cm. (Desain: Agus Ahmadi dan Sumadi, pengukir logam Sudarto, th. 2018).

a. Teknik Pembuatan Relief Dengan Bahan Plat Kuningan

Inovasi bentuk relief ini yang tampak dominan adalah kreasi pola tepi bentuk “Gunungan” sebagai pigura motif relief Sekartaji terbang naik burung garuda Jatayu, tampak gagah perkasa indah. Saat terbang, Sekartaji dapat mengetahui luasnya daerahnya dengan hamparan gunung dan lembah sungai, daratan lautan. Semuanya dapat diamati dengan cermat, tentu saja memikirkan kehidupan masa depannya.

Dewi Sekartaji dijadikan tokoh utama dalam wayang beber Pacitan dipersepsikan sedang duduk di atas sajadah terbang seperti naik burung garuda Jatayu (lambang singgasana/tempat duduk raja). Sekartaji bermakna sebagai wanita yang cantik di daerahnya. Sekartaji dapat dimaknai sebagai putri cantik bertaji (jagoan, pemberani melakukan resiko besar terbang jauh) ditandai dengan menghunus pegang keris senjata pamungkas perjuangan hidupnya. Sekartaji memegang keris ini sebagai pertanda menolak lamaran Raja Klono. Ia memilih kepada raden Panji. Pembuatan desain alternatif untuk eksperimen pembuatan relief wayang beber bentuk baru ini dikonsep secara cermat, kreatif, dan inovatif. Karya relief “Perjuangan Sekartaji” untuk bentuk tokoh Sekartaji, sajadah dan

bentuk garuda dibelakangnya masih mirip sebagai pola dengan wayang beber aslinya, namun disempurnakan agar lebih indah. Sedangkan sebaigian besar unsur motif hias pendukungnya merupakan bentuk inovasi model tepi Gunungan Wayang Kulit Purwa, yang digubah dengan bersudut lima. Lingkaran didalam merupakan bentuk lingkaran yang bawah tengah bersudut lancip menggambarkan lambang cinta-kasih. Diatasnya dilingkari tiga kelopak bunga, paling atas bnetuk nyala api sebagai lambang *urip-urup* (hidup dengan semangat yang selalu menyala). Di bagian dalam bawah digambarkan laut, untuk mengingatkan bahwa Kabupaten Pacitan itu di wilayah selatan memiliki pantai Laut Jawa yang panjangnya sekitar 100 km, yang dewasa ini dan kedepannya menjadi tempat wisata yang semakin meningkat pengunjungnya.

b. Bahan dan Peralatan untuk Karya Relief Kuningan

Bahan untuk karya Relief “Perjuangan Sekertaji” menggunakan Plat Kuningan dengan tebal 0,8 mm. Bahan erat kaitannya dengan kualitas keawetan, ketahanan, karakter keras dan lunak logam, keindahan bentuk, serta makna fungsi reliefnya. Perwujudan karya relief, diawali dari pemilihan bahan pokok dan bahan bantu, alat pokok dan bantu, serta teknik pengukiran reliefnya. Bahan pokok untuk eksperimen pembuatan relief logam ini adalah plat logam: kuningan (karya 1), alumunium (karya 2 dan 4) dan tembaga (karya 3 dan 5). Adapun pembentukan dengan teknik ukir: *rancangan*, *endak-endakan*, *wudulan* dan *krawangan* (teknik lubang). Tidak semua karya logam dibentuk dengan teknik ukir tersebut. Untuk proses perwujudan dari setiap jenis karyanya akan dijelaskan teknik pembentukan / pengukirannya.

Kuningan (loyang) adalah logam campuran (paduan) terdiri dari 67 bagian tembaga dan 33 bagian seng menghasilkan warna kuning, maka dinamakan kuningan. Seng warnanya putih kebiru-biruan strukturnya berbentuk kristal. Seng mencair pada suhu 420^o C mendidih pada suhu 970^o C, adapun pada suhu 1100^o C, ia terbakar menyala jadi oksidasi-senk dinamakan “puting” sebagai bahan cat yang sangat penting berkualitas (Ridwan Jazid dan Sukarna, 2001: 38-42). Bahan bantu untuk pembentukan motif ukir relief plat logam menggunakan jabung untuk landasannya. Jabung adalah ramuan/

campuran dari damar selo, serbuk batu bata merah dan minyak kelapa dengan perbandingan 3 : 2 : 1. Selanjutnya dipanaskan atau dimasak dengan diaduk-aduk sampai mencair, menyatu warna hitam seperti aspal dalam wajan baja, lalu dituang dalam kotak kayu. Ketika masih panas mencair, plat kuningan ditempelkan di atasnya dan dibiarkan sampai beku dingin. Jabung digunakan untuk landasan pengukiran plat logam baik kuningan, tembaga maupun alumunium, untuk membantu dalam proses pembentukan tonjolan, cekungan dan goresan, dengan teknik ukir *rancangan*, *endak-endakan* dan *wudulan*.

Alat pokok pembentuk relief ini adalah pukul besi (*konde*), satu set pahat ukir logam, terdiri dari pahat ukir *rancangan*, pahat ukir *endak-endakan* dan pahat ukir *wudulan*. Alat bantu adalah pensil, penggaris, jabung dan sebagainya.

c. Pembuatan Jabung untuk Landasan Pengukiran

Kotak kayu dan bongkahan damar sela, serbuk batu bata merah dan minyak kelapa, sebagai bahan baku ramuan pembuatan jabung. Ramuannya terdiri dari 3 : 1 : 1, (disesuaikan kebutuhan) dicampur menjadi satu dalam tong besi. Cara memasaknya, ramuan jabung dimasukan dalam tong/drim diatas perapian/prapen. Setelah panas ramuan jabung mencair, diaduk dengan tongkat besi siwur/ kayu.



Gbr. 236. Bahan bantu pembuatan jabung: kiri, serbuk batubata merah. Kanan: Wajan baja/dum untuk memasak pencairan ramuan jabung.

Keras lunaknya jabung dapat diketahui dengan cara: mengambil sedikit jabung dimasukan dalam air akan menjadi

dingin/beku, lalu dipatahkan dengan jari tangan. Bila dibengkokkan jabungnya patah, itu pertanda masih terlalu keras jabungnya. Sehingga pelunakannya harus ditambah sedikit minyak kelapa dan batu bata merah. Disarankan api pemanas masakan jabung jangan terlalu panas (besar apinya), sebab akan menghanguskan jabung menjadi kerak/hangus.



Gbr. 237 : Memasak ramuan jabung menjadi cair dalam drum di atas *prapen* (nyala api).

Masakan pencairan jabung telah berlangsung dalam jumlah mencukupi untuk dituang ke dalam kotak kayu yang sudah disiapkan. Penuangan cairan jabung ke dalam kotak dilakukan segera, sehingga tidak keburu beku tersisa dalam tong. Bila ingin menggunakan lagi, jabung harus dimasak menjadi cair dan penuangan ke dalam kotak lagi, kemudian dapat dijadikan landasan pengukiran plat logam berikutnya.



Gbr. 238. Persiapan penuangan cairan jabung dalam kotak.

Penuangan jabung dalam kotak menggunakan ciduk siwur terbuat dari logam/besi. Setelah tuangan jabung mendekati beku, desain relief ditempelkan pada logam diatas kotak jabung. Sehingga letak jabung, plat logam dan desain posisinya melekat kuat. Bila diukir tidak akan bergeser, menjadi nyaman disaat pembentukan demensi timbul dan cekung atau tinggi rendahnya relief.

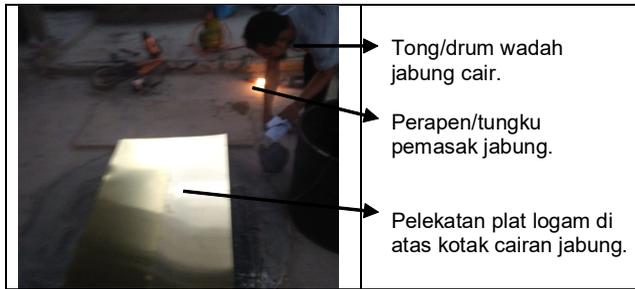
d. Penempelan Pola Desain Pada Plat Kuningan

Setelah pengukuran desain dan plat logam kuningan, desain relief ditempel atau direkatkan dengan lem kertas di atas plat logam kuningan, kemudian dilekatkan di atas cairan jabung sedikit kental sebagai penahan landasan pengukiran reliefnya.

e. Penuangan Jabung

Penuangan jabung dalam kotak kayu, dilakukan secara cermat dan cepat agar cairan jabung tidak keburu dingin menjadi beku mengeras jabungnya. Sebaiknya segala sesuatunya kotak dan plat logamnya dipersiapkan dekat tungku pencairan jabungnya. Semakin jauh jarak letak kotak dan plat logam yang akan dijabung, menjadi penyebab cepat dinginnya beku cairan jabung. Sebelum dilekatkan, diatas jabung plat logam dibakar terlebih dahulu, sehingga plat logam yang awalnya keras menjadi lunak (luruh).

Jabung berfungsi untuk landasan dan pelekat plat logam saat diukir supaya tidak mudah bergeser, kecuali dibagian yang terdesak karena tekanan mata pahat saat proses pengukiran. Hal ini menyebabkan lembar dasaran ukiran relief kondisi tetap rata, tinggi rendahnya bentuk ukiran dapat dikondisikan diatur sedemikian rupa. Jabung yang baik berwarna hitam pekat, elastis dapat mulur bila terdesak ukiran plat logamnya. Jabung jelek, bila digunakan untuk landasan pengukiran logam, jabungnya mudah retak, akibat komposisi campuran bahan jabungnya tidak baik, terlalu banyak damar selonya. Jabung demikian ini terlalu keras & pecah-pecah, tidak baik untuk pengukiran relief pada plat logam.



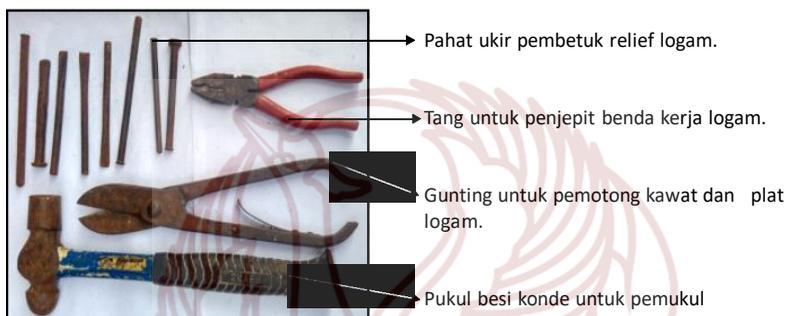
Gbr. 239. Penjabungan posisi plat logamnya ada di tengah-tengah permukaan, harus melekat dengan jabung semuanya.

f. Alat Untuk Pengukiran Relief

Alat pokok pembentuk relief dan patung dari plat logam adalah pahat ukir dan pukul besi konde dan lainnya. Pembuatan alat jenis pahat di bawah ini dapat digunakan untuk membuat bentuk lingkaran timbul dan cekung ukiran/relief secara tepat dan tepat seseperti besar kecilnya mata pahatnya. Bentuk pahatnya dibentuk dengan teknik bubut menghasilkan bentuk serba bundar (melingkar) bentuk tabung, kerucut, oval dan cembung cekung. Kriyawan dan perajin juga dapat membuatnya, sebab peralatan mesin bubut sekarang lebih praktis pengogunaannya. Bentuk motif/bidang lengkung, lurus, bengkok, sudut, meruncing dan lainnya tidak dapat dibentuk dengan pahat tersebut. Sehingga kriyawan pencipta relief dan patung terbuat dari plat logam harus kreatif cermat dan trampil membuat reka yasa bentuk pahatnya secara tepat guna.

Kriyawan trampil dapat membuat pahat ukir logam melingkar halus, sejenis pahat tersebut. Sehingga hasil ukiran reliefnya menjadi bagus, dan dapat mengurangi resiko pecah dan terlubangnya relief. Penciptaan karya relief dan patung menggunakan plat logam dibutuhkan sikap cermat trampil dan kreatif untuk rekayasa alat pahat/pembentuk sederhana. Peralatan non elektrik dibuat perajin sendiri. Besar kecilnya pahat pembentuk relief dan patung dibuat sesuai kebutuhan. Timbul, cekung, besar dan kecilnya bentuk karya sangat beragam variasinya. Mata

pahatnya dibuat agak melebar, agar menghasilkan bekas pahatan kesatu, menyambung pahatan kedua, ketiga dan selanjutnya dapat runtut, sambungan bekas pahatan lebih melebar presisi rapi indah. Dalam pembuatan pahat ukir "*rancangan, endak-endakan dan wudulan*" makan mata pahatnya harus tumpul, halus, jangan sampai membentuk sudut runcing/tajam. Mata pahat yang runcing tajam bila dipahatkan hasilnya akan mudah tembus, atau berlubang sehingga ukiran menjadi rusak.



Gbr. 240. Pahat ukir *endak-endakan* dan *wudulan*. Tang alat penjepit, gunting plat logam dan palu konde untuk alat pengukiran relief dari logam, disesuaikan dengan besar kecil cekungan reliefnya.

g. Pengukiran Karya Relief Kuningan

Sebelum pengukiran, desain reliefnya harus dilekatkan/tempel menggunakan lem kertas pada plat logam terjabung sesuai presisinya. Sisi plat logam bagian atas, bawah, samping kanan dan kiri diberi kelebihan ukuran cukup sama, untuk kendali ratanya ukiran reliefnya.

Ukir atau mengukir adalah suatu proses berkaitan dengan aktifitas ornamentik yang pelaksanaannya untuk memperoleh kesan yang khas dan mempunyai nilai keindahan, sebagai elemen hias dapat berupa ornamen atau motif tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan lainnya dibuat sedemikian rupa, sehingga tampak lebih jelas tinggi rendahnya permukaan cembung atau cekung, menurut gambar yang telah direncanakan. Istilah relief diserap dari bahasa

Igris, atau *relievo*, dalam bahasa Itali, dalam bahasa Indonesia adalah peninggian, yaitu kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya, karena peninggian itu ditempatkan pada suatu dataran (H. Sahman. 1992: 91). Relief adalah pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya.

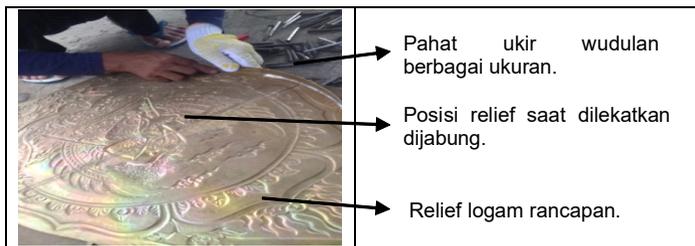
Fungsi mengukir teknik rancangan ini adalah memahat semua garis untuk membuat pembatas bidang motif dan bidang dasar reliefnya. Hasil rancangan berupa garis cekung, atau alur ukiran relief datar. Pengukiran rancangan ini dilakukan pada plat logam sisi pertama. Semua bentuk bidang motif dipahat menggunakan pahat ukir rancangan, yang mata pahatnya tumpul, berbentuk lengkung disebut pahat penguku, untuk memahat garis lengkung. Adapun mata pahat lurus dinamakan pahat penilat untuk memahat bentuk garis-garis yang lurus.



Gbr. 241. Cara mengukir relief rancangan.

Relief tersebut terdapat pada bidang motif dan bidang dasar relief yang akan dibentuk wudul negatif maupun wudul positif. Setelah semua garis bidang relief dipahat selesai semua, plat logam ukiran dilepas dari jabungnya. Hasil ukiran inilah yang disebut ukiran rancangan atau relief datar terukir pada plat logam. Relief rancangan ini dijabung lagi untuk diukir wudulannya, sehingga akan berubah menjadi relief dalam (cekung).

h. Pengukiran Relief Wudulan Bentuk Negatif



Gbr. 242. Menjabung relief rancangan akan diwudul negatif, yaitu pembentukan nutif hias dari bagian dalam plat logam.

Penjabungan relief rancangan, lembar reliefnya dibalik dilekatkan pada cairan jabung dalam kotak. Caranya sama seperti penjabungan yang telah dilakukan. Relief rancangan ini di pahat menggunakan pahat ukir wudulan, mata pahatnya bundar / cembung menjadi relief timbul teknik wudulan, bidang motifnya harus diturunkan (*diwudul*) menggunakan pahat ukir *wudulan*. Semua bidang motif diukir *wudul* (diturunkan) menjadi cekungan-cekungan sesuai bentuk bidang motifnya. Bidang motif yang sempit/kecil diturunkan menggunakan pahat ukir wudulan ukuran kecil. Bidang motif yang besar diturunkan menggunakan pahat ukir wudulan, besar kecilnya pahat disesuaikan dengan kebutuhan.

Mengukir relief wudulan bentuk negatif urutannya sebagai berikut:

- 1) Memahat semua garis batas bidang motif *diwudul* (diturunkan) menghasilkan cekungan-cekungan di setiap bidang motif reliefnya.
- 2) Membuat cekungan-cekungan menggunakan pahat *wudulan*.
- 3) Semua dasaran relief dibiarkan rata.
- 4) Dangkal dan dalamnya cekungan, disesuaikan dengan dengan tebal dan tipisnya plat logam yang diwudul.
- 5) Bentuk bidang yang kecil cekungannya dibuat dangkal.
- 6) Saat *mudul* membuat cekungan, dilakukan secara teliti, cermat dan trampil jangan sampai rusak, pecah atau lubang.

- 7) Bidang dasaran relief dibiarkan, tidak tersentuh pahat, kondisinya tetap rata. Tinggi rendahnya bentuk ukiran relief, ditentukan dari tebal tipisnya plat logam.
- 8) Semakin lebar/luas bidang ornamen yang *diwudul* akan lebih tinggi, tetapi kalau semakin sempit ukuran bidang ornamen yang *diwudul*, akan lebih dangkal/rendah.
- 9) Bila plat logamnya tebal, akan lebih bagus hasilnya.
- 10) Kalau reliefnya dibuat dari plat logam kuningan, setelah beberapa kali pengukiran logamnya menjadi keras, lalu dibakar lagi agar menjadi lunak, kemudian dapat diukir lebih cekung.
- 11) Tetapi kalau bahan reliefnya dari alumunium dapat diukir *wudulan* negatif sampai selesai, tanpa membakar logamnya, karena diwudul berulang kali tetap lunak.
- 12) Bila plat logamnya tebal, hasilnya akan lebih bagus.
- 13) Terjadinya kerusakan pecah dan lubang ukiran karena plat logamnya terlalu tipis hasil *wudulan* sangat dangkal, kalau diwudul terus akan pecah berlubang.

i. Pengukiran Relief Bentuk Positif

Hasil ukiran negatif berbentuk cekungan-cekungan pada sisi plat logam dibalik (*ditengkurapkan*), posisinya menjadi sisi bentuk positif, menjadi ukiran timbul. Bidang ukiran yang dulunya berbentuk cekung (ukiran negatif), sekarang berubah menjadi bentuk ukiran mbul. Pengukiran bentuk positif tujuannya merapikan, menghaluskan dan membentuk detail-detail, menggunakan pahat yang tepat. Setiap tahap kerja dilakukan secara cermat. Pengukiran menggunakan pahat ukir rata, lurus, lengkung dan bundar. Besar kecilnya disesuaikan kebutuhan. Pengukiran bentuk positifnya diawali dari meratakan semua bidang dasaran rata, pengukiran relief menggunakan pahat ukir yang mata pahatnya datar/rata.

- 1) Membuat detail bentuk-bentuk isian tekstur, cawen, pecahan daun, benangan, bidang lurus menggunakan pahat ukir berbentuk lurus (pengilat) sehingga tinggi rendahnya relief menjadi berdemensi indah dan lebih menonjol.



Gbr. 243. Hasil ukiran wudulan relief bentuk positif (permukaan luar).

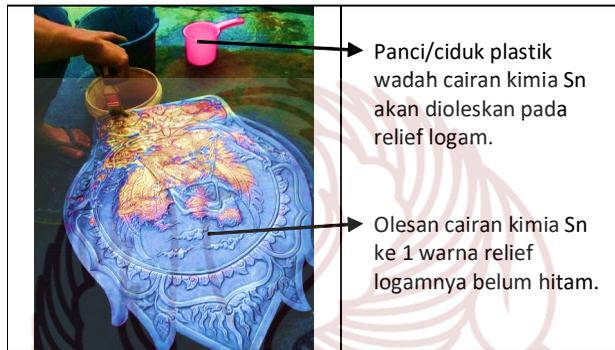
- 2) Pengukiran ini membetulkan berbagai celah, detail, meratakan dasaran tekture relief bentuk positif. Tinggi dan rendahnya permukaan relief dibuat kasar atau halus. Sehingga demensi timbul dan cekungnya bentukan relief menjadi indah.
- 3) Membuat kasar dan halusnya tekture pada bidang dasaran ukiran, menggunakan pahat wudul ukuran kecil sesuai kebutuhan.
- 4) Membuat berbagai bentuk detail tinggi dan rendahnya bidang ukiran, menggunakan pahat wudul dan datar sesuai kebutuhan menjadi indah sesuai harapan.
- 5) Ukiran relief “Perjuangan Sekartaji” berukuran cukup lebar dan tinggi, sehingga perlu diberi tambahan ketebalan dengan plat logam, mengelilingi bentuk tepi luar reliefnya. Fungsinya selain untuk memperkokoh, terlihat lebih tebal, juga untuk memberi konstruksi lubang dudukan tempat pajangan reliefnya.

j. Finishing Karya Relief

Ukiran relief yang telah selesai pengukirannya, dibuat warna gelap-terang dengan cairan kimia Sn zat pewarna kain batik. Relief logam kuning menjadi hitam untuk dasarnya adalah hasil dari

olesan cairan kimia Sn, adapun kecerahan/kuningnya warna logam, adalah warna cerah dari logam kuningan aslinya. Urutan kerja finishingnya adalah:

- 1) Menyiapkan zat kimia Sn untuk pewarna hitam.
- 2) Clear Danagloss Gosoline Resiant, NC Clear 442-0099/442-1937.
- 3) Tiner Super Cryl248-562 Daimaru New Acrilic pencair cat.
- 4) Air tawar dan selang untuk pembersih Sn.



Gbr. 244. Hasil olesan cairan kimia Sn ke 1, pada awalnya warna kebiruan, bila diselep menjadi hitam mengkilap.

- 5) HnO_3 untuk pembersihan logam tembaga.
- 6) Sikat logam kuningan untuk menghilangkan kotoran logam.
- 7) Ember penampung air, kuas 4 cm dan mangkok plastik untuk ramuan Sn.
- 8) Pembersihan dan pencucian relief logam.
 - a) Bagian depan relief wayang beber kuningan bentuk baru yang sudah bersih diolesi cairan Sn degan kuas sampai rata.
 - b) Olesan Sn pada relief digosok dengan sikat kuningan berulang-kali sampai hitam mengkilat, lalu disiram air bersih.
 - c) Cara pengolesan cairan kimia Sn yang pertama belum hitam, perlu diolesi beberapa kali sambil dibersihkan dengan sikat kawat kuningan dan air tawar. Pengolesan cairan kimia Sn pertama kali biasanya kurang berhasil hitam, perlu diulang

beberapa kali sampai berwarna hitam. Biasanya disebabkan Sn tersebut disimpan terbuka terlalu lama, sehingga reaksi kimiawinya sudah lemah. Kalau kimia Sn masih baru, reaksinya sangat cepat/kuat, dioleskan sekali relief logamnya langsung berubah menjadi warna hitam.

Ukiran relief wayang beber kuningan “Perjuangan Sekartaji” diolesi cairan kimia Sn berikutnya (olesan ke 2) warnanya bertambah hitam. Setiap pengolesan cairan Sn diikuti dengan menggosokkan sikat kawat kuningan lalu disiram air tawar. Kalau masih kurang hitam hasilnya perlu diolesi lagi sampai berwarna hitam sesuai harapan. Penghitaman relief logam kuningan menjadi warna lebih hitam sesuai harapan, dalam keadaan bersih, lalu dikeringkan. Sehingga dapat dilanjutkan ketahap pengerjaan berikutnya.

k. Selep Relief Logam Kuningan

Bahan untuk selep (pengkilap) relief logam kuningan adalah batu hijau (langsol), ada juga yang menggunakan braso. Alat yang digunakan untuk selep adalah gerinda elektrik tangan, serta mata gerendanya berupa serabut kain. Ada juga yang menggunakan kertas kardus bekas sebagai ganti mata gerinda serabut kainnya. Keduanya digunakan sesuai kebutuhan. Pengerjaannya perlu dilakukan secara cermat, hati-hati dan tepat sehingga warna menjadi lebih mengkilap / bersinar.

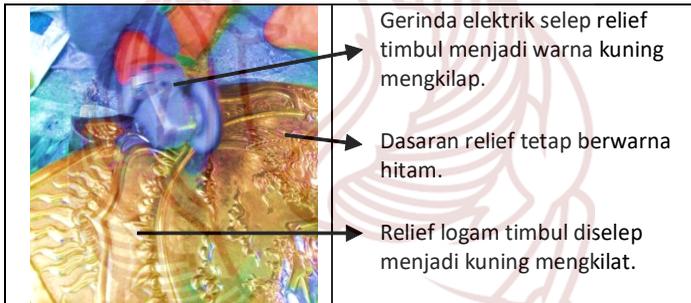


Gbr. 245. Teknik pengerjaan selep pada ukiran relief logam kuningan.

Proses pengerjaan selep sebagai berikut:

Selep dilakukan pada akhir pengerjaan relief pada tembaga atau kuningan agar menjadi permukaan relief menjadi mengkilap, dengan cara sebagai berikut:

- 1) Pasang mata gerenda serabut kain pada posisi as dudukan gerinda tangan secara tepat dan kencangkan baut penguncinya.
- 2) Bidang relief logam kuningan ukiran yang timbul, semua atau sebagian menurut kebutuhan diolesi cairan braso atau cairan serbuk batu hijau (langsol) tunggu sampai kering.
- 3) Pastikan posisi relief logam yang akan diselep dalam keadaan aman, tidak mudah geser kesana kemari.
- 4) Pegang erat-erat mesin gerinda tangan.



Gbr. 246. Cara kerja selep ukiran relief logam kuningan.

- 5) Hidupkan mesin gerinda tangan, arahkan putaran mata gerinda pada ukiran timbul yang diselep, lakukan dengan hati-hati.
- 6) Ukiran relief logam berwarna hitam yang terkena putaran mata gerinda selep, warnanya menjadi warna kuning mengkilap.
- 7) Bagian ukiran relief yang rendah dan dasarnya tidak tersentuh putaran mata gerinda selep tetap berwarna hitam.

I. Hasil Karya Cipta 1 Relief “Perjuangan Sekartaji”



Gbr. 247 : Hasil karya relief 1: “Perjuangan Sekartaji”,
Ukuran 49 cm x 61 cm x 3 cm. Bahan: plat logam kuningan.
Desain: Agus Ahmadi, pengukir logam Sudarto, th. 2018.

Relief karya cipta “Perjuangan Sekartaji” ini difinishing dengan diwarnai gelap-terang. Bagian yang gelap untuk bagian dasar, yang terang untuk mempertegas bentuk cembung. Agar hasilnya lebih sempurna langkah terakhir ditutup dengan lapisan warna transparan, menggunakan 1 bagian Danagloss dan 10 bagian Tiner Super, diaduk-aduk dalam mangkok plastik, lalu dioleskan dengan kuas sampai rata. Selanjutnya dijemur dengan panas matahari hingga kering. Disarankan hasil karya logam tembaga atau kuningan ini, untuk pemajangannya ditaruh dalam ruangan yang tidak kena panas matahari dan hujan.

5. Desain dan Hasil Perwujudan Kriya Alumunium



Gbr.248. Desain “Pengabdian Naladerma” untuk pola Karya Relief 2.
Bila menggunakan bahan plat alumunium atau seng lebih tepat dengan disungging atau pewarnaan pakai cat minyak (untuk eksterior).
(Desain: Agus Ahmadi dan Bening, pengukir/penyungging Suwardi, th. 2018).



Gbr. 249. Hasil karya relief “Pengabdian Naladerma”.
Bahan Alumunium.
Kanan: karya Souvenir “Relief Naladerma” untuk Bapak Bupati Pacitan,
dalam kegiatan FGD (Forum Group Discussion) Ikon Pacitan Kota
Pariwisata, 2019.

Proses pembuatan karya “Pengabdian Naladerma sebagai berikut:

Penciptaan karya relief ke 2 ini juga terbuat dari plat logam, dengan ujicoba menggunakan bahan alumunium yang tipis (0,4 mm) merupakan bekas alumunium foil bekas percetakan buku/kertas model lama. Tokoh Naladerma merupakan pemilihan dan penyem-purnaan tokoh penting dalam cerita wayang beber Pacitan. Tampilan bentuk dan makna tokoh ini menarik karena Naladerma merupakan tokoh penolong, abdi dari Raden Panji dan Sekartaji. Naladerma bersama dengan Tawangalun sebagai tokoh penghibur atau jenis wayang dagelan dalam Wayang Beber Pacitan. Dalam silsilah Wayang Beber juga diabadikan sebagai nama dari Dalang yang pertama kali mementaskan di Pacitan. Agar lebih menarik penampilannya Naladerma yang sedang jalan jongkok, ditambah hiasan pendukung motif hias tumbuhan dan bentuk awan. Pada bagian dalam terdapat bentuk lingkaran yang bagian bawah tengah meruncing keatas, dan pola bagian bentuk tepinya berbentuk gunungan pengembangan gunungan pada wayang kulit Purwa, namun dikreasi bersudut lima puncak.

a. Bahan dan Alat Pembentuk Relief

Bahan pokok untuk pembuatan karya relief “Pengabdian Naladerma” ini adalah logam ringan jenis plat logam alumunium yang tipis, dengan ketebalan 0,4 mm. Logam ringan adalah logam yang berat jenisnya sangat kecil di bawah berat jenis besi yaitu alumunium, yang bahasa latinnya *alumium* lambang kimiawi *Al*, berwarna putih, berat jenis 2,6 - 2,7, memiliki suhu cairnya 650°C. Alumunium sangat lunak dibanding dengan seng dan tembaga. Tetapi lebih keras dari timah, dan mudah dikerjakan. Plat logam alumunium ini berwarna putih kusam, bersifat lunak, dapat dibentuk dengan berbagai teknik ukir. Bahan bantu pembuatan relief ini adalah jabung terbuat dari campuran getah damar sela, serbuk batu bata merah dan minyak kelapa. Setelah dimasak diaduk sampai rata mencair berwarna hitam menyerupai warna aspal. Setelah dingin sifatnya lentur elastis Fungsinya untuk perekat dan landasan pengukiran bentuk reliefnya. Alat pokok pembuatan relief ini adalah pahat ukur 1 set/stel, terdiri dari:

- 1) Pahat ukir penguku mata pahatnya berbentuk lengkung untuk membuat bentuk garis yang lengkung atau melingkar.
- 2) Pahat ukir penyilap mata pahatnya berbentuk lurus, untuk memahat bentuk garis lurus.
- 3) Pahat ukir wudulan, mata pahatnya berbentuk lengkung (bundar), mudah untuk membuat bentuk cekungan- cekungan pada plat logam bidang reliefnya.
- 4) Pahat ukir lemahahan, mata pahatnya berbentuk rata/datar, untuk membuat rata latar/dasaran ukiran reliefnya. Pahat ukir penucuh, mata pahatnya berbentuk meruncing tetapi tumpul, untuk membuat tekstur bentuk titik-titik dan lainnya pada dasaran ukiran reliefnya.
- 5) Proses Pengukiran Relief Alumunium

Karya relief logam “Perjuangan Naladerma” ini dibentuk dengan teknik ukir endak-endakan. Pengukiran relief ini juga dikerjakan diatas landasan kotak jabung. Urutan kerjanya juga sama dengan penjabungan dan pempelan desain relief seperti pengukiran rancangan dan endak-endakan pada pembentukan karya relief 1. Pembentukannya diawali dari pengukiran rancangan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan mengukir endak-endakan. Pengukiran rancangan, adalah memahat semua bentuk garis motif/bentuk relief, menggubakan pahat penguku, penilap, menghasilkan cekungan alur/garis sesuai bentuk desainnya.



Gbr. 250. Cara mengukir rancangan menghasilkan alur/garis pola relief. Pengukiran rancangan ini membiarkan bidang motif dan bidang dasaran, menghasilkan relief datar lebih sederhana dibanding pembentukan relief timbul.

- Mengukir endak-endakan, adalah memahat menurunkan semua latar/dasaran ukiran relief menggunakan pahat wudulan menjadi rendah (cekung).
- Untuk meratakan datar relief menjadi rata, setiap cekungan harus dibuat menjadi rata menggunakan pahat ukir lemahan yang mata pahatnya rata/datar.
- Setelah semua cekungan dasaran menjadi rata, lalu dibuat tekstur bentuk titik-titik, memenuhi setiap dasaran relief menggunakan pahat penucuh yang berujung runcing.
- Dibuatnya tekstur ini membentuk tampilan demensi tinggi rendahnya relief menjadi indah, dan pola pokoknya lebih menonjol.

b. Finishing Karya Kriya Alumunium

Karya relief alumunium “Pengabdian Naladerma” ini dibuat warna gelap terang. Difinishing dengan teknik sungging. Setelah selesai pembentukan ukiran, dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan cat besi sintentis. Cat sintetis dikuaskan dengan hati-hati menggunakan kuas kecil, cat yang dikuaskan dibuat lebih encer dari biasanya dengan ditambah bensin/tiner premium, agar lebih cepat kering. Untuk bentuk motif hias yang menonjol tidak diwarnai untuk memperlihatkan warna asli jenis logam alumunium. Reliefnya dibiarkan berwarna putih logam alumunium. Adapun semua dasaran reliefnya dibuat warna gelap merah hati atau agak kehitaman. Sehingga menghasilkan paduan gelap terang warna relief menjadi bermakna motif hias pokoknya lebih terlihat jelas. Untuk ketebalan karya relief ini diberi ketebalan kayu 2 cm di bagian belakangnya, dan digergaji sesuai motif depannya.

6. Perwujudan Karyacipta “Dialog Panji & Naladerma”

Penciptaan karya wayang beber bermotif inovasi baru ini, dengan menggunakan bahan alumunium ini tokohnya masih mengacu bentuk tokoh dalam cerita wayang beber Pacitan. Bentuk tepi Naladerma, Panji dan Sekartaji masih dipertahankan, yang diinovasi adalah bentuk busana dan diberi motif hias batik. Panji

dan Naladerma diposisikan berhadapan, seperti sedang dialog, membicarakan suatu hal dianggap penting bagi keduanya. Sedangkan yang berbeda dengan adegan wayang Beber umumnya, pada karya ini bentuk tepinya diberi batas keliling yang dikreasi berdasar bentuk gunung wayang kulit Purwa, dengan ditambahkan hiasan yang selaras dan bermakna. Setelah dirubah secara *metamorfosis* menghasilkan desain relief “Dialog Panji dan Naladerma”. Karya ini diwujudkan menjadi sungging wayang beber corak baru pada kain, yang digabung dengan pigora ukiran tembaga untuk hiasan dinding bangunan rumah. Pigura karya ini diterapkan pada bagian atas dan bagian bawah sunggingan wayang beber, sehingga dalam membawanya dapat digulung.



Gbr. 251. Desain atau pola “Dialog Panji & Naladerma”
untuk karya 3. Diterapkan pada sungging kain,
dengan pigora ukiran tembaga atas-bawah.

(Desain: Agus Ahmadi, Ukir Logam Sudarto, Ari Harmawan, th. 2018).

a. Bahan dan Alat Pembuatan Karya

Bahan pokok untuk pembuatan karya gambar sungging “Dialog Panji dan Naladerma” ini adalah kain primisima yang telah direndam dan dalam larutan cairan lim kayu dan cat tembok putih (merk Mowilex, atau Decolith), lalu dikeringkan. Alat pokok pembuatan karya ini adalah alat tulis, cat Acrylik atau tinta sablon (kuning, merah, biru, coklat) dicampur cat tembok putih, Drawing

Pen, beberapa kuas lukis ukuran kecil, palet, wadah plastik tempat air, lem cair dicampur cat, kain bekas, dan lainnya. Sedangkan pigura bagian atas dan bawah memakai tembaga dan kayu.

b. Proses Pembuatan Mewarna Pada Kain:

- 1) Potongan kain direndam dalam larutan lem dan cat tembok putih sampai rata, kemudian dijemur sampai kering.
- 2) Agar lapisan cat lebih tebal, perendaman dan penjemuran kain diulang lagi.
- 3) Meratakan kain dengan cara diseterika, sehingga kain menjadi padat dan halus.
- 4) Memindah pola dari kertas kekain, dengan cara diatas kain diletakkan kertas karbon dan pola yang telah dirancang, kemudian gambar pola ditiru dengan pena atau potlot sehingga pola membekas pada kain, sebagai acuan pewarnaan.
- 5) Melaksanakan penyunggingan atau pewarnaan pada kain dengan teknik warna rata dan sebagian besar motifnya menggunakan pewarnaan gradasi atau bertingkat.



Gbr. 252. Hasil karya cipta "Dialog Panji dan Naladerma".
Desain: Agus Ahmadi, Pengukir Sudarto, Ari Harmawan, th. 2018.

- 6) Biasanya dalam pewarnaan teknik sungging dimulai dari warna putih atau kuning pada bentuk motif tertentu, dilanjutkan warna muda, sedang, agak tua & warna tua.
- 7) Warna yang banyak digunakan dasar gradasi adalah hijau, biru, merah atau coklat. Contoh warna gradasi dalam satu motif: dicat putih rata penuh dalam satu motif, ditengah/atasnya dengan menyisakan putih sedikit hijau muda, lalu hijau sedang, hijau dan dilanjutkan warna hijau tua.
- 8) Dalam pengerjaan teknik gradasi membutuhkan pengalaman, kepekaan mengurut-kan warna yang bertingkat selaras, bila perlu mengacu sunggingan aslinya.
- 9) Setelah pewarnaan selesai pada bagian motif tertentu diberi garis-garis cawen (kecil/ lembut) sehingga gradasi warnanya lebih menyatu.
- 10) Karena kain ini tipis, agar kuat dan agak tebal, bagian belakang kain ditambah finil atau kulit imitasi dengan dijahit mesin.

c. Pembuatan Pigura Ukiran Tembaga

Pembuatan ukiran dengan plat tembaga prosesnya sama dengan menggunakan plat kuningan, seperti yang telah dijelaskan di atas. Proses pengerjaan pengukiran plat tembaga yaitu:

- 1) Menyiapkan jabung untuk landasan, dengan dipanasi permukaannya.
- 2) Waktu jabung masih panas, plat tembaga direkatkan pada jabung.
- 3) Setelah jabung dingin pola desain ditempelkan diatas tembaga.
- 4) Pengukiran model rancangan, menatah garis-garis tepi motif.
- 5) Pembentukan ukiran negatif, yang nantinya pola menjadi cembung.
- 6) Pebentukan ukir positif setelah tembaga dibalik, bertujuan menyempurnakan bentuk dan menghaluskan motif hias yang menonjol.
- 7) Finishing selep sehingga motif hiasnya lebih mengkilap

d. Perakitan Karya Cipta “Dialog Panji & Naladerma”

Perakitan karya ini dilakukan penggabungan antara karya wayang beber pada kain digabung dengan kriya ukir tembaga. Untuk

mempermudah penyambungan pada bagian belakang ukiran tembaga diberi kayu. Kemudian kain diletakkan yang tepat direkat lim, dijapit kayu/logam kemudian diskrup biar kuat. Pembentukan gambar sungging kain wayang beber dan pigura berukir dari bahan logam disatukan dengan konstruksi 'spanram' presisi tepat kuat. Ujicoba dilakukan dengan cara menggambar desain pigura pada kertas putih, yang dianggap sama dengan warna logam alumunium, diterapkan sebagai piguranya. Hasil perpaduan warna putih pigura dan warna sungging wayang bebernya kurang tepat. Sehingga diganti dengan dibuatkan pigura berukir dari plat logam tembaga, yang dianggap lebih tepat dan indah. Konskuensinya biaya produksinya agak mahal. Karena harga plat logam tembaga lebih mahal dibanding dengan plat logam alumunium. Segi positifnya tampilan pigura ukiran tembaga lebih cocok serasi dan indah.

7. Perwujudan Karya Cipta Relief “Mbarang Kentrung”



Gbr. 253. Desain dan Karya “*Mbarang Kentrung*”, Alumunium, teknik ukir & sungging, mendapatkan Hak Cipta, Nomer: 000125393, 19 Nop. 2018.

Naladerma diposisikan sedang melakukan “*mbarang kentrung*”, dimaksudkan bermain musik berkeliling dengan alat *kentrung* (terbangan, alat shalawatan). Tampilan bentuk dan makna Naladerma saat “*mbarang kentrung*” digambarkan sedang jalan berjongkok yang bermakna siap melayani atau mengabdikan. Bahan pokok karya relief “*Mbarang Kentrung*” ini adalah plat logam alumunium dan cat besi untuk finishing sungging/pewarnaan. Dipilihnya bahan alumunium sebagai ujicoba karena bahan ini tidak berkarat, tahan lama dan harganya relatif lebih murah. Bahan bantuannya adalah kotak dan jabung untuk pelekat landasan pengukiran relief alumunium.

Alat pokok pembuatan karya ini adalah 1 set pahat ukir dan pukul besi konde untuk pembentuk ukiran/relief. Alat bantuannya adalah kuas beberapa ukuran untuk alat pengolesan cairan cat saat menyungging relief pada alumunium. Proses pembentukan relief dengan bahan pokok plat alumunium sebagai berikut:

- 1) Pemotongan plat logam alumunium 0,8 mm, dengan ukuran sesuai pola desainnya.
- 2) Penempelan plat logam alumunium yang akan diukir diatas jabung panas.
- 3) Penempelan pola desain pada logam diatas kotak jabung (setelah dingin).
- 4) Pengukiran rancangan, adalah memahat semua garis bentuk pola relief, menggunakan pahat penguku dan penilat sampai selesai, menghasilkan garis-garis cekung/cawen.
- 5) Pengukiran endak-endakan, adalah memahat menurunkan semua latar/dasaran ukiran relief menggunakan pahat wudulan menjadi rendah (cekung).
- 6) Untuk meratakan dasaran relief menjadi rata, setiap cekungan dibuat menjadi rata.
- 7) Setelah semua dasaran menjadi rata, lalu dibuat tekstur bentuk titik-titik, memenuhi setiap dasaran relief, menggunakan pahat berujung runcing.
- 8) Melepas ukiran relief dari jabung dengan cara dibakar menggunakan kompor gas.
- 9) Membersihkan ukiran relief dengan cara digosok dengan sikat kuning, lalu disiram air sampai bersih.

10) Karya relief ini difinishing dengan pewarnaan menggunakan cat besi sintetis, pada plat alumunium setelah selesai diukir. Pewarnaan dengan cat ini hanya dilakukan pada bentuk ukiran timbul. Dasaran ukiran dibiarkan tetap berwarna putih alumunium. Cat logam sintetis dikuaskan dengan hati-hati pada bentuk ukiran yang timbul, menggunakan kuas kecil. Pewarnaan terakhir menerapkan warna emas pada sebagian motif reliefnya. Sehingga menghasilkan perpaduan warna gradasi dan putih logam alumuniumnya menjadi indah. Selanjutnya karya relief ini diberi pigura.

8. Desain & Pembuatan Relief Tembaga “Pengembaraan Cinta Sejati”



Gbr. 254. Desain “Pengembaraan Cinta Sejati” karya Relief 5, diterapkan pada bahan tembaga, teknik ukir ndak-dakan dan krawangan.

Penciptaan karya relief ke 5 ini dalam uji coba perwujudannya menggunakan bahan plat tembaga 0,8 mm. Sumber idenya merupakan inovasi bentuk wayang beber Pacitan. Karya ini juga dapat sebagai pola atau acuan untuk diterapkan sebagai hiasan eksterior untuk dinding bangunan, monumen, tugu perbatasan

maupun taman kota, untuk memperkuat ikon Pacitan kota pariwisata. Karyacipta menggunakan tembaga relatif mahal, sehingga desain ini dapat pula disungging pada kain, untuk ukir kayu, sebagai acuan motif batik, ukir kayu maupun relief menggunakan semen pada dinding tembok dengan motif lebih disederhanakan. Karya “Pengembaraan Cinta Sejati” dibandingkan dengan desain terdahulu relatif lebih rumit, sehingga cocok untuk ukuran karya relief yang lebih besar (dengan lebar sekitar 3 m).



Gbr. 255. Hasil penciptaan karya ke 5 “Pengembaraan Cinta Sejati”.
Bahan: Tembaga 0,8 mm, 62 X 80 X 3 cm. Teknik: ukir timbul & krawangan.

Desain: Agus Ahmadi dan Sumadi, pengukir logam Sudarto, th. 2018.

a. Bahan dan Peralatan untuk Karya 5

Bahan pokok untuk pembuatan karya relief “Pengembaraan Cinta Sejati” ini adalah logam plat tembaga tebal 0,8 mm. Tembaga dalam keadaan cair sangat kental, mudah menerima gas-gas udara terutama oksigen (S Hudisunaryo dan A Sri Bando, 1979: 46-47). Tembaga cu 29 mempunyai sifat berat atom 63,54, berat jenis 8,96, titik lebur 1083 °C dan titik didih 2595 °C. Dalam bahasa Latin logam tembaga ini disebut *curprum*, berasal dari *cuprium aes* (logam dari Siprus). Dua huruf pertama dari *curprum* digunakan sebagai simbol

kimiawi untuk logam tembaga, yaitu Cu (Untracht Oppy,1968: 16-17). Tembaga murni 85% digunakan untuk keperluan teknik listrik. Tembaga mudah dibentuk menjadi perkakas dapur, baut, pematri, perhiasan, imitasi, kerajinan ukir relief, tempa dingin ondel dan sebagainya. Bahan bantu pembuatan relief ini adalah jabung. Fungsinya untuk perkat dan landasan pengukiran bentuk reliefnya.

Alat pokok pembuatan relief tembaga ini adalah pahat ukir 1 set, terdiri dari:

- 1) Pahat ukir penguku mata pahatnya berbentuk lengkung tumpul untuk memmbuat bentuk garis lengkung. Pahat penguku tajam untuk mengkir krawangan.
- 2) Pahat ukir penyalap mata pahatnya berbentu lurus tumpul untuk memahat bentuk garis lurus. Pahat penilap mata pahatnya tajam untuk mengkir krawangan bergaris lurus.
- 3) Pahat ukir wudulan, mata pahatnya berbentuk lengkung (bundar), mudah untuk membuat bentuk cekungan- cekungan pada bidang relie plat logam.
- 4) Pahat ukir lemahahan, mata pahatnya berbentuk rata/datar, untuk membuat rata latar/dasaran ukiran relief plat logam.
- 5) Pahat ukir penucuh, mata pahatnya berbentuk meruncing tetapi tumpul, untuk membuat tekstur pada dasaran ukiran relief dan sebagainya.

Alat bantu untuk ukir plat tembaga adalah pukul besi konde, pensil, spidol, penggaris kertas gambar, dan lainnya. Gerenda elektrik dan kikir untuk menghaluskan bekas krawangan dan patrilas sambungan logam.

b. Penjabungan dan Pengukiran Karya Relief Tembaga:

- 1) Pelekatan plat logam tembaga di atas kotak jabung.
- 2) Penempelan desain relief di atas plat yang telah dijabung.
- 3) Pengukiran rancangan adalah memahat semua bentuk garis lengkung dan lurus pola relief menggunakan pahat penguku dan penilap, menghasilkan cekungan membentuk alur/garis sesuai pola relief sampai selesai.
- 4) Mengukir endak-endakan sebagian dasaran relief.

- 5) Melepas ukiran krawangan dari jabung menggunakan kompor gas.
- 6) Mengukir krawangan (tembus) semua dasaran sesuai desain pola reliefnya. Kerja selanjutnya adalah penempelan ukiran rancangan pada jabung untuk diukir endak-endakan dan krawangan.
- 7) Membersihkan ukiran krawangan digosok dengan sikat kuning, kemudian disiram air sampai bersih.
- 8) Penambahan ketebalan relief dengan pita plat logam tembaga melingkari relief, berfungsi untuk memperkuat konstruksi lembar relief menjadi kokoh (kaku) rata dengan dinding saat di pajang dalam maupun diluar bangunan rumah.

c. Finishing Karya Ukir Tembaga

Karya relief krawangan “Pengembaraan Cinta Sejati” ini difinishing warna gelap terang. Warna gelap akibat reaksi dari olesan cairan kimia Sn. Adapun warna terang merah tembaga akibat dari gosokan selep, menjadi warna asli (coklat cerah) plat tembaganya. Bagian yang gelap cenderung untuk bagian dasaran, yang terang untuk mempertegas bentuk cembungannya. Agar hasilnya lebih sempurna langkah terakhir ditutup dengan lapisan warna transparan, menggunakan 1 bagian Danagloss dan 10 bagian Tiner Super, diaduk-aduk dalam mangkok plastik, lalu dioleskan dengan kuas sampai rata. Selanjutnya dijemur dengan panas matahari hingga kering. Disarankan hasil karya logam tembaga ini, untuk pemajangan karyanya ditaruh dalam ruangan yang tidak kena panas matahari dan hujan.

9. Karya Desain dan Perwujudan Patung Logam Naladerma

Naladerma adalah tokoh abdi atau punakawan dalam wayang beber Pacitan. Dalam cerita: perjuangannya adalah melindungi, menolong dan abdi setia kepada Raden Panji juga Sekartaji. Naladerma juga dipakai sebagai nama dalang pertama sebagai

perintis pertunjukan Wayang Beber pada pertengahan abad ke-18. Gagasan bentuk patung didasarkan atas gambar pola Naladerma gaya wayang Beber Asli Pacitan, selanjutnya didesain dengan gaya bentuk patung tiga dimensi, seperti wayang orang atau bentuk Patung Gupolo (biasa terdapat pada pintu gerbang, rumah Adat Jawa). Naladerma sedang berjalan jongkok, bagi orang Jawa berarti siap melayani, sedang membawa bambu runcing sebagai lambang perjuangan, yang bagian atasnya terdapat bendera bergambar: "Ikon Wisata Pacitan". Bagian landasan dirancang bentuk perahu kecil berkepala Garuda model wayang beber, dan digabung bentuk landasan "Air Lautan Berombak", melambangkan seperti sedang berlayar mengarungi laut Jawa Selatan.

a. Sketsa, Desain dan Pola Kriya Patung "Perjuangan Naladerma"

Tokoh Naladerma dalam cerita wayang beber Pacitan disajikan dalam bentuk aslinya berupa gambar berwarna pada lembaran kain/kertas. Naladerma, adalah seseorang yang hidupnya sebagai *abdi* (pembantu), tugasnya melayani segala sesuatu yang diinginkan dan diperlukan raden Panji. Ketulusan hati dalam cerita Naladerma dalam pengabdianya, patut diteladani dan dihormati dalam kehidupan sosial masyarakat. Tampilan karakternya menarik untuk dijadikan tema penciptaan karya kriya patung "Perjuangan Naladerma" sebagai ikon wisata baru di Pacitan, Jawa Timur.

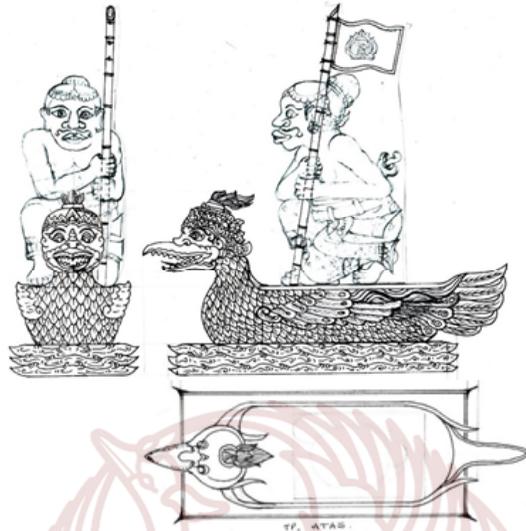
Dalam desain patung ini penggambaran Naladerma dalam wayang Beber Pacitan dirubah, dikembangkan menjadi kriya patung "Perjuangan Naladerma" diawali dengan pencarian bentuk lewat sketsa. Gambar sketsa terpilih disempurnakan dengan digambar secara manual tampak depan, tampak samping kiri dan samping kanan, serta tampak atas. Dalam praktek pembuatan karya ini dibuat ukuran kecil sebagai uji coba untuk mewujudkan bentuk prototipenya, yang nantinya untuk patung Ikon Wisata yang sebenarnya dibuat dengan ukuran yang lebih besar.

Bentuk asli Naladerma dalam wayang beber Pacitan, sketsa dan desain patungnya dapat dilaporkan sebagai berikut:



Gbr. 256. Sketsa Tampak: Samping Kanan, Depan dan Kiri, serta Naladerma Wyg Beber. Karya Patung Tembaga, tinggi 50 s.d 60 cm

Patung Naladerma didesain dalam posisi jongkok tampak depan dan samping kiri dan kanan. Ukuran tinggi 80 cm, lebar dan panjang menyesuaikan. Desain landasan menggambarkan “Perahu Burung Jatayu” sedang berlayar mengarungi laut Jawa Selatan di wilayah Pacitan, Jawa Timur. Penciptaan karya kriya patung ini dijadikan sebagai salah satu alternatif desain Ikon “Pacitan Kota Pariwisata”. Naladerma berperan sebagai abdi setia raden Panji Asmara Bangun. Perjuangannya dilaksanakan dengan semangat tulus ikhlas. Setelah didesain secara kreatif menjadi Naladerma berbentuk manusia tiga dimensi, seperti punokawan mengenakan keris dan membawa bendera. Patung ini menggambarkan Naladerma dalam posisi berjalan jongkok (dimaksudkan siap mengabdikan), sedang memegang bambu runcing (melambungkan sedang berjuang) dengan bendera bergambar Sekartaji. Bagian landasan menggambarkan Naladerma sedang berada diatas perahu Jatayu, dan berlayar diatas air / lautan.



Gbr. 257. Desain "**PERJUANGAN NALADERMA**", Patung Ikon Wisata Kab. Pacitan Media: Plat Tembaga & Kuningan. Teknik: wudul dan ukir logam. (Desain: Agus Ahmadi, Teknik Perwujudan: Sudarto dan Suryanto, 2018).

b. Bahan Untuk Pembuatan Patung Logam

Perahu Jatayu (Tg x Pj X Lb) = 35 x 90 x 28 cm dibuat dari plat logam tembaga 0,8 mm. Landasan pada dasar perahu datar, ukuran 12 x 70 X 28 cm dibuat dari plat logam tembaga 0,8 mm. Patung ini dibentuk dengan perpaduan teknik ukir rancangan, endak-endakan, wudulan, kenteng dan etsa, serta dirakit dengan konstruksi patrilas. Adapun tiang bendera dan tiangnya dibuat dari logam kuningan. Panjang dan lebar dan pendeknya menyesuaikan desainnya.

c. Peralatan Untuk Pembuatan Kriya Patung Logam

Alat pokok pembuatan kriya patung logam Naladerma adalah meteran, gunting, pahat ukir logam wudulan, pukul besi konde, peralatan patrilas, bur, gerinda dan sebagainya. Alat bantu adalah perlalatan gambar, perapen pemasak jabung dan lainnya. Dalam proses perwujudan karya patung ini, pekriya harus memahami tentang sifat-sifat kekerasan, kelenturan, suhu cair logam dan lainnya.

d. Perwujudan Karya Kriya Patung “Perjuangan Naladerma”

Perwujudan karya patung ini menggambarkan bentuk tiga dimensi tentang Naladerma naik di atas perahu Jatayu di Laut Jawa Selatan. Patung ini terdiri dari: patung tokoh Naladerma, perahu Jatayu dan landasan bermotif air laut selatan. Proses perwujudannya dilakukan secara bertahap, penuh perhitungan dan berurutan terkait sifat bahan, ukuran dan bentuk yang akan dibuat. Proses perwujudan patung dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembentukan Kepala, dan Badan Naladerma



Gbr. 258. Hasil pembentukan muka dan bentuk kepala Naladerma. Kiri: hasil wudulan ukir negatif yang perlu dibentuk dengan ukir positip.



Gbr. 259. Kiri-tengah: Teknik menyambungkan tembaga, dengan dirakit patrilas. Kanan: Sebagian hasil potongan plat tembaga untuk tubuh patung Naladerma.

Proses pembentukan potongan plat tembaga untuk elemen bentuk kepala dan badan patung Naladerma dengan cara sebagai berikut:

- a) Memanaskan untuk membuat cairan jabung dan dituangkan kedalam kotak kayu yang telah disediakan, sampai penuh.

- b) Penempelan pola desain beberapa potongan plat tembaga, sebagai unsur bakalan bentuk tubuh patung, dada, perut, tangan dari patung Naladerma.
- c) Pengukiran wudulan bentuk negatif, yaitu dibentuk dari bagian belakang atau bagian dalam motif. Dalam pembentukan patung ini selain menggunakan landasan jabung, juga menggunakan landasan pasir atau tanah halus.
- d) Mengukir wudulan positif, yaitu membuat bentuk cekungan dari bagian depan, atau membentuk bidang timbul/cekung badan patung menggunakan pahat yang cembung mata pahatnya, juga menghaluskan bentuk sampai selesai.
- e) Plat logam tembaga yang sudah ditempa berulang kali harus dipanasi/dibakar (*annealing*) lagi kira-kira panas 400°C.
- f) Setelah pembentukan dimensi tinggi rendahnya dari cekungan, maka bentuk muka dan kepala patung terbentuk sesuai harapan, lalu dilepas dari jabungnya.
- g) Menjabung plat ukiran logam bentuk positif. Caranya, sisi lembaran ukiran dijabung dibalik menjadi positif. Dimensi menjadi bentuk timbul, kebalikan dari wudulan bentuk negatifnya.
- h) Melepas jabung dari ukiran wudulan bentuk positif, setelah pengukiran wudulan bentuk positif selesai, kemudian ukiran dicuci sampai bersih.
- i) Alat untuk perakitan patrilas menggunakan satu unit perangkat las. Pakan lasnya kawat tembaga.
- j) Pembuatan bentuk punggung, dada dan perut, pantat dan lutut patung Naladerma sebelum dirakit patrilas.



Gbr. 260. Hasil pembentukan ukiran wudulan bagian kepala dan badan. Ukiran dirakit dengan menjadi satu menggunakan konstruksi patrilas.

2) Pembuatan Bentuk Landasan “Perahu Jatayu”.

Bentuk landasan patung Naladerma diwujudkan berupa perahu, model burung garuda Jatayu, sebagai lambang berlayar di air atau Laut Jawa Selatan. Pembentukan perahu burung garuda Jatayu bagian kepala, badan dan ekor, sebagai berikut:

- Menyiapkan berbagai bahan dan alat untuk pembentukan karya patung.
- Pengukuran lebar/panjang plat logam tembaga sesuai desainnya.
- Pemotongan plat logam tembaga menggunakan gunting logam.
- Penyediaan kotak jabung dan kayu lunak sebagai landasan kerja wudul logam plat.
- Pembuatan bodi/badan perahu dengan cara plat logam tembaga ditebuk membentuk cekungan menyerupai perahu.



Gbr. 261. Kiri: pengukiran wudulan setengahnya kepala Jatayu bagian kiri.

Kanan: hasil penyatuan setangkup wudulan kepala utuh Jatayu.



Gbr. 262. Kiri: Mengerjakan penyambungan badan perahu dg kepala.

Kanan: Hasil penyambungan kepala garuda Jatayu.

- f) Penjabungan bodi perahu. Caranya jabung yang dimasak menjadi cair dituangkan ke dalam cekungan bodi kapal sampai penuh.
- g) Penempelan pola desain dan pengukiran relief bulu dan sayap burung garuda Jatayu sesuai bentuk desainnya.
- h) Pembuatan kepala patung garuda Jatayu: Penempelan desain pola kepala burung garuda Jatayu, dilekatkan pada dua potongan plat logam (motif kepala bolak-balik) yang sudah terjabung dalam kotak kayu. Selanjutnya dilakukan teknik pemben-tukan, pengukiran motif dan disambung dengan patri las.

3) Pembuatan kotak dudukan perahu Jatayu dengan cara:

- a) Pengukuran desain dan pemotongan plat logam kuningan sesuai desainnya.
- b) Pelekatan plat logam di atas kotak jabung.
- c) Penempelan pola relief air laut pada plat logam terjabung.
- d) Pengukiran teknik rancangan terlebih dahulu menjadi relief datar. Kemudian diukir endak-endakan, berdasar pola desainnya.
- e) Melepas ukiran relief dari jabung, lalu di digosok pakai sikat kuningan, disiram air sampai bersih.
- f) Menggabungkan empat sisi ukiran relief menjadi satu, untuk dudukan patung.

4) Perakitan dan Makna Karya Patung “Perjuangan Naladerma”

Penyambungan posisi kedua kaki Naladerma ditempatkan pada dudukan di atas perahu diatur sedemikian tupa, kemudian dikuatkan sambungannya dengan konstruksi patrilas. Pakan patrilasnya adalah kawat atau plat logam tembaga. Badan perahu Jatayu yang ujung depannya (*cadik*) berbentuk kepala burung garuda Jatayu dengan paruhnya terbuka (mulut bergigi rapi), seperti terengah-engah bernafas panjang. Badan perahu menyerupai bentuk lesung berlubang dasaran rata, atas terbuka lebar, terukir bentuk tatanan bulu badan dan bulu sayap terbuka seperi sedang terbang. Ujung belakang perahu (*buritan*) berbentuk tatanan ekor perahu burung Jatayu. Perahu burung garuda Jatayu ini dimitoskan

sebagai alat sarana kendaraan hidup, dinaiki Naladerma berlayar mengarungi Laut Jawa Selatan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur.

Tiang dan bendera, dibuat terpisah, posisinya dapat dipasang dan dilepas. Hal ini agar lebih praktis, dan mempermudah untuk pengepakan dan menjadi ringkas, bila akan dibawa untuk pengiriman tempat pajang karya. Makna lambang dari patung “Perjuangan Naladerma” dimaksudkan bahwa dalam cerita Wayang Beber Pacitan ini, tokoh Naladerma adalah sebagai pejuang yang penuh pengabdian dalam rangka membantu, mengabdikan dan menyelamatkan kepada Raden Panji (Jaka Kembang Kuning), sehingga dapat mengalahkan Raja Klana dan mempertemukan dengan Dewi Sekartaji.



Gbr. 263. Hasil penciptaan patung tampak perspektif, kiri dan belakang.
Bahan: Plat tembaga dan kuningan. Teknik: ukir timbul, dan patrilas.
Karya prototipe ukuran pj x lb x tg: 90 cm x 40 cm x 100 cm, th. 2018.
Desain: Agus Ahmadi. Pengukir: Usaha Logam “Suryo Art”, Cepogo.



Gbr. 264. Pameran hasil karya Kriya Logam berupa relief dan patung tembaga, kuningan dan alumunium yang mengembangkan Wayang Beber Asli Pacitan, sebagai alternatif untuk Pacitan Kota Pariwisata.



Gbr. 265. Diskusi “Penentuan Desain Untuk Ikon Pacitan Kota Pariwisata” 21 Juni 2019. Kerjasama ISI Surakarta dengan Pemda Kab. Pacitan.



Gbr. 266. Patung “Perjuangan Naladerma” dalam Pameran Seni Rupa Tradisi, di Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta, tgl. 23-26 Juli 2019.



Gbr. 267. Alternatif desain Tugu yang menerapkan Ikon Wisata Wayang Beber Pacitan di atas Jembatan Sungai Grindulu, pada Jalanraya Lintas Selatan (JLS) menghias “Ikon Pacitan Kota Pariwisata”.

10. Data Potensi Industri Kreatif di Wilayah Kab. Pacitan



Gbr. 268. Riset ke rumah Bpk. Marno penyimpan Wayang Beber Asli Pacitan.
 Alamat: Dusun Karangtalun, Ds, Gedompol, Kec. Donorojo, Kab. Pacitan.
 Kanan: Ruang penyimpanan gamelan pengiring dalam pentas Wayang Beber.



Gbr. 269. Peneliti menunjukkan hasil karya pengembangan wayang beber, yang diangkat dengan tokoh Utama (Sekartaji dan Naladerma) ditanggapi positif dan senanghati. Wayang beber biasanya diterapkan pada kain, namun kali ini diterapkan pada Logam Kuningan dan Plat Aluminium (Noloderma) sebagai alternatif Penciptaan Desain Ikon untuk Pariwisata Kab. Pacitan.



Gbr.270. Suyatno (alumni SMIK 2001) di Dk. Krajan, Ds. Sekar, Donorojo. Masih ada profesi yang langka di Pacitan: Pembuat Wayang Kulit Purwa, masih ada orang yang pesan dibuatkan wayang, dan hasil karyanya berpotensi untuk dibimbing supaya mengembangkan wayang beber.



Gbr. 271. Tim Peneliti obserfasi ke toko dan tempat pembuatan Batik Saji Pacitan, yang telah sukses mengembangkan Batik Khas Pacitan, dengan aneka motif batik yang beragam kebanyakan diterapkan pada lembaran kain yang siap jual, namun juga banyak yang diwujudkan untuk busana batik yang siap pakai baik untuk anak, remaja maupun orang dewasa.



Gbr. 272. Industri Kreatif Keramik “Gerabah Seni Bu Rum” di Desa Purwoasri, Kec. Kebonagung Pacitan, yang memproduksi: Pot Bunga, Guci, Poci, dsb.



Gbr. 273. Delapan mahasiswa ISI Surakarta telah melakukan KKN disini th 2017. Patung keramik di tugu depan rumah, buatan Gerabah Seni “Bum Rum”. Hal ini perlu dicoba membuat Relief & Patung Naladerma



Gbr. 274. Batik “Tengah Sawah” di Desa Wiyoro, Kec. Ngadirojo, Pacitan. Industri Batik ini dipimpin oleh Bpk. Budi Raharjo, dan Ibu Toni Retno. Telah menerima Penghargaan Upakarti Th 2012, dari Presiden RI: Jasa Pengabdian.



Gbr.275. Rintisan Musium di Rumah asli Orangtua Bp. Susilo Bambang Yudoyono. (SBY, Presiden RI ke 6) di Ploso, Pacitan, diantaranya terdapat Gamelan Jawa.



Gbr.276. Musium rintisan oleh Ibu Yani Yudoyono merupakan dokumentasi, yang sangat potensial sebagai dasar Pengembangan Museum Terpadu Budaya Pacitan.
 Kanan: Pertemuan Tim Peneliti dengan Bp. Bupati Pacitan Indartato, 16 Mei 2019, untuk koordinasi mengadakan diskusi tentang Ikon Pariwisata Pacitan.



Gbr. 277. Patung Ki Hajar Dewantara di depan Kantor Dinas Pendidikan lama, dengan tulisan sesanti Catur Paradoks: Sugih tanpa bandha, nglurug tanpa bala, digdaya tanpa aji, menang tanpa ngasorake (utara Alun-alun Pacitan).

Kanan: Sampul Jurnal Pengembangan Pendidikan Indonesia "jp2in" Volume 1, No.1, yang terbit di Pacitan April 2018.



Gbr. 278. Rumah seni Tawang Alun yang dirintis Suwardi ini berlamat: di Desa Tambakrejo, Kec. Pacitan. Usaha dan kegiatannya diantaranya: Ukir kayu akar Jati, mebel seni, patung kayu, lukis wayang beber, dan seni karawitan.



Gbr. 279. Kunjungan ke Pondok Tremas (yang berdiri tahun 1800-an). Santrinya tidak hanya diajarkan ilmu keagamaan saja, namun juga diberikan ketrampilan diantaranya berkarya-cipta ukir kriya logam/ alumunium.



Gbr. 280. Pintu Gerbang: “Lembaga Pendidikan Vokasional Perguruan Islam Pondok Tremas Pacitan”. Tengah: Santri Tremas juga telah menghasilkan usaha “Olahan Hasil Laut Tahu/Bakso Tuna Voka yang diminati pasar. Kana: hasil karya bentuk patung Ayam Jago dan Naga yang digunakan untuk arak-arakan.



Gbr. 281. Rumah ini pernah dijadikan markas oleh Panglima Besar Jnd.Soedirman pada 1 April s.d 7 Juli 1949. terletak di Sobo, Desa Pakis, Kec. Nawangan, Pacitan. Ruangan kamar tidur, meja, teko dan cangkir yang dipakai Jdr. Soedirman.



Gbr. 282. Monumen Patung Soedirman di Nawangan yang sangat megah, dibuat mulai th. 1990 diresmikan Presiden Habibie pada tahun 2008.



Gbr. 283. Patung Jend. Soedirman kelihatan kecil dilihat dari pintu gerbang stadion. Depan patung merupakan Stadion yang cukup luas dan yang dikelilingi dengan bangunan yang didalamnya dihias relief cerita Sejarah Gerilya Jend. Soedirman.



12



8



20

Gbr. 284. Beberapa relief perunggu, diantaranya berjudul: “2. BELAJAR MENGAJI”, “8. MENJADI DAIBANCHO DI KROYA”, “20. MEMUTUSKAN BERGERILYA”.



14



17

Gbr. 285. “14. SHOLAT IDHUL ADHA”, dan 17. PERJANJIAN RENVILLE” Berdasar 5 relief diatas berarti Jend. Soedirman itu santri, ikut Daibancho (Tentera Zaman Jepang), selanjutnya jadi Panglima Besar TNI dan bergerilya.



Gbr. 286. Tarian “Kethek Ogleng” merupakan Tari Khas Nawangan, Pacitan.



Gbr. 287. Pentas Wayang kulit di Desa Tokawi, Kec. Nawangan, 22-06-2019.

Berdasar hasil riset di Pacitan yang kami laksanakan pada bulan Juni 2019, langsung ke beberapa lokasi (gambar 261 s.d 279), dapat disimpulkan bahwa di Wilayah Kab. Pacitan memiliki potensi Industri Kreatif yang cukup banyak dan memadai untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Pacitan, baik kebutuhan jasmani maupun rohani (seni dan budaya). Di wilayah Pacitan bagian Selatan mulai dari barat ke timur yang dapat direkam datanya diantaranya: di Kec. Donorojo tempat Wayang Beber Asli Pacitan disimpan dan dijaga keberadaannya, terdapat industri Batuaji yang mengolah batu akik, batu granit & batu mulia merupakan usaha BUMN, juga ada seniman pedalangan dan pembuat Wayang Kulit di Kec. Punung dan Pringku. Usaha industri kreatif, khususnya kuliner dan sandang banyak terdapat di Kec. Pacitan. Adapun yang paling dikenal dan berkembang baik adalah Perusahaan “Batik Saji Pacitan” banyak memproduksi kain batik yang mayoritas dengan teknik batik tulis. Di Kec. Kebonagung terdapat industri keramik “Gerabah Seni Bu Rum” yang cukup berhasil. Selanjut Kecamatan paling timur di

Ngadirojo terdapat Industri Batik “Tengah Sawah” di Desa Wiyoro, yang Telah menerima Penghargaan Upakarti Th 2012, dari Presiden RI. Di wilayah tengah yaitu Kec. Pacitan dan Arjosari cukup banyak usaha industri yang dapat berkembang dan memerlukan penelitian lebih lanjut.

11. Kriya Logam Dan Sovenir Di Arab Saudi

Alkhamdulillah pada tahun 2019 (6 Juli s.d 18 Agt.) penulis (Agus Ahmadi) telah dapat mengikuti kegiatan Ibadah Haji th. 1440 H di Makkah dan Madinah, Arab Saudi. Kebetulan mendapat kontrak Penelitian Terapan Nasional multi tahun (th. ke 2) maka diluar ibadah Pokok Haji, penulis gunakan untuk melakukan penelitian, pengamatan dan pemotretan tentang beragam souvenir yang banyak dipasarkan artshop atau pertokoan di sekitar Masjidil Haram Makkah dan Masjid Nabawi Madinah, khususnya souvenir logam (berwarna emas), souvenir kain, perhiasan, dan busana. Selain menjadi magnet sehingga menarik jutaan umat muslim dari beragam negara untuk beribadah haji, hal lain yang luar biasa adalah keagungan, keluasan, kebesaran dan keindahan dari arsitekturnya, ornamen bangunan, lampu hias logam & kaca, dan banyaknya toko/ art shop yang menjual aneka ragam souvenir.

Lampu hias kuningan dan kaca yang terdapat di Masjid Nabawi luar biasa uniknya, terdapat pada tiang-tiang masjid dengan motif geometris. Juga terdapat banyak lampu gantung kuningan dengan banyak lampu, melingkar bertingkat dengan susunan yang megah, unik dan estetik.



Gambar 288: Perjalanan Ibadah Haji 6 Juli s.d 19 Agustus 2019, penulis berangkat, di lantai atas Masjidil Haram dan di Hotel AlKiswah.



Gb. 289. Kriya Logam Kuningan & lampu pada tiang, Lampu Hias gantung dari kuningan dengan bentuk yang indah di Masjid Nabawi, Madinah.



Gb. 290. Karpets, hiasan dinding dan Langit-langit di Masjid Nabawi. Bentuk motif hiasnya, susunan dan warnanya menarik untuk sumber ide.



Gb.291. Hiasan Alquran, Langit-langit & Lampu hias logam di Masjidil Haram.



Gb. 292. Perhiasan emas, Tas dihias warna gradasi dan mangkok kuningan.



Gb.293. Beberapa Souvenir hiasan dinding bermotif kaligrafi huruf Arab dan dihias motif geometris, bentuknya unik dan kebanyakan diwarnai emas.

Ditampilkannya aneka karya soevenir dan bentuk ornamen yang beraneka ragam ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa Seni Rupa, kriyawan maupun pembaca untuk sumber ide dalam mengembangkan karya yang sejenis.

BAB VII. KESIMPULAN

Aneka karya kriya merupakan seni rupa yang mayoritas sudah ada sejak ratusan abad yang lalu, dengan dibuktikan adanya karya kriya yang berbahan kuat dan tahan lama, diantaranya kriya logam, keris, aneka relief dan patung batu, karya keramik, ukiran kayu, wayang kulit, dsb. Dalam menciptakan karya kriya yang baru atau pengembangannya tidak perlu seluruh karya kreasinya produk baru, namun dapat dikembangkan pada beberapa unsurnya, dirubah bagian tertentu, mungkin saja gabungannya, desain, ornamen, bahan, teknik, fungsi, berdasar unsur-unsurnya yang sudah ada dan dilaksanakan dalam kreasi sebelumnya. Penciptaan karya Kriya Logam, diantaranya karya relief dan kriya patung yang terbuat dari plat logam (tembaga, kuningan, alumunium, seng) dibutuhkan daya kreatifitas dan ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Diantara beragam karya kriya logam yang tersebar luas dibuat oleh kriyawan / perajin logam antara lain: aneka jenis perhiasan mas/perak, patung cor perunggu, keris dan senjata tradisional berbagai daerah, musik Jawa “gamelan”, cetak perunggu, patung logam, ukiran/relief tembaga, kuningan, alumunium, seng, dan sebagainya.

Kreatifitas juga merupakan proses berpikir dan berbuat untuk mewujudkan karya secara nyata. Terkait hal ini mahasiswa, kriyawan, perajin perlu berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode, atau cara baru untuk memecahkan permasalahan dalam penciptaan karya kriya. Bagi kriyawan proses ini selalu dilakukan untuk mendapatkan ide-ide, kreasi baru dan mendapatkan hasil akhir karya kriya yang kreatif (penuh daya cipta), inovatif, bermutu dan indah (estetik).

Ornamen sama artinya dengan hiasan yang berfungsi menghiasi suatu objek, sehingga pola hias yang dilekatkan, digambarkan dan diukirkan pada benda akan menambah nilai sehingga bendanya menjadi indah. Persamaan istilah ornament dalam bahasa Indonesia disebut seni hias, ragam hias atau dekorasi. Dalam seni kriya, berbagai produk kriya yang diberi ornamen

dikonsep secara tepat, dapat meningkatkan kualitas keindahan bentuk, fungsi, makna dan harga jualnya.

Penyambungan logam teknik “las” dan “patri”, tempa logam panas dan dingin “ondel”, pengukiran relief logam masih terus dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Logam dapat dibentuk dengan teknik tempa logam dingin dan tempa logam panas, dicairkan, dicetak, dicampur (dipadu) *diulur-ungkret* (dipanjang-pendekan), dibuat serabut, diukir dengan berbagai teknik menjadi berbagai bentuk relief, patung dan lainnya sesuai kebutuhan bahan karya logamnya. Dewasa ini kriya logam banyak digunakan sebagai karya hiasan interior juga eksterior. Yang lebih menonjol berkembang kriya logam (plat tembaga, kuningan) banyak digunakan untuk bahan monumen, relief menyatu dengan dinding, patung-patung, dsb. karena bahan logam lebih kuat dan tahan lama.

Eksperimen pengukiran pada plat logam, dengan bahan antara lain: plat logam bekas kaleng susu/roti, plat senk, plat logam alumunium, kuningan dan plat tembaga. Pahat pembentuk ukiran dapat dibuat sendiri dari potongan besi batangan bekas bangunan atau paku, ujung pahatnya dibentuk dan digerenda hingga halus, besar kecilnya pahat disesuaikan kebutuhan. Teknik pengukirannya: plat logamnya diletakkan di atas kotak jabung, atau kayu papan lunak (kayu randu). Setelah dibuat pola/motif ukirnya, lalu dipahat untuk membentuk motif ukir timbul-cekung, dibentuk menggunakan alat pahat ukir tumpul yang mata pahatnya bulat dan lonjong, dipukul dengan palu besi kecil, besar kecilnya disesuaikan dengan ukuran motif yang diukir atau dibentuk. Eksperimen ini sangat penting dilakukan, untuk mendapatkan pengu-laman langsung dan ketrampilan kerja ukir plat logam. Berbagai relief dapat dibentuk dengan teknik antara lain: teknik ukir rancangan, teknik ukir endak-endakan, teknik ukir wudulan, dan teknik ukir krawangan pada plat logam. Bahkan dapat ditingkatkan kearah pembentukan ukiran wudul tiga dimensi, kearah bentuk kriya patung bentuk manusia, beragam bentuk hewan dapat dibentuk dengan teknik wudulan, dan rakit dengan teknik sambung/patrilas.

Berdasarkan bentuknya, produk kriya logam dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Kriya logam bentuk dua dimensi memiliki ukuran panjang dan lebar, di antaranya adalah relief, lukisan, hiasan dinding, wayang, soevenir yang menggunakan bahan plat tembaga, kuningan, seng atau alumunium. Kriya logam bentuk tiga dimensi terdapat ukuran panjang, lebar dan tinggi, ada berbagai macam yaitu: karyacipta patung, tugu, monumen, unsur hiasan bangunan, perabotan rumah, perlengkapan dapur, meja, almari, dandang, kencing, dan sebagainya.

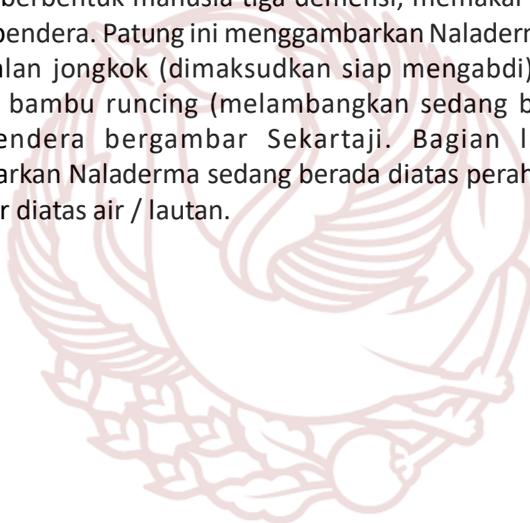
Bentuk relief, adalah hasil pahatan atau ukiran yang menampilkan perbedaan bentuk hiasan atau ornamen (ada yang timbul rata, cembung, cekung, cawen) dari permukaan atau latar belakang yang rata di sekitarnya, seperti halnya ukiran timbul dalam relief sebagai penghias candi, yang biasanya dari batu. Patung (terkadang disebut "arca") adalah hasil karya seni berdasar tiruan bentuk orang, hewan, bentuk khayalan, bentuk geometris, dan lainnya, yang dibuat, dipahat, dihias, dibentuk, dicetak, diwarnai, dsb., dari batu, kayu, logam, semen dan sebagainya.

Perkembangan usaha kriya logam pada waktu ini di Desa Tumang, Cepogo telah banyak perajinnya yang jadi usahawan kriya logam, melibatkan ratusan perajin, serta sudah berkembang menjadi sentra kerajinan di lereng Gunung Merbabu Kab. Boyolali. Produksi kerajinan logam di Tumang sangat beragam baik jenis, bentuk, dan hiasannya. Bila dikelompokkan terdapat dua kelompok besar yaitu: bentuk karya logam dua dimensi yang kebanyakan berbentuk ukiran relief, dan karya logam tiga dimensi atau patung, yang juga beragam hasil produksinya.

Daerah Pacitan memiliki potensi wisata alamiah yang banyak yaitu pantainya yang membentang sekitar 100 km, dibagian selatan Jawa Timur dan banyak Goa Alaminya. Dengan adanya pembangunan JLS (Jalan Raya Lintas Selatan) dan perekonomian yang semakin baik maka pada tahun mendatang Pariwisata di Pacitan akan semakin berkembang. Oleh karena itu adanya penciptaan Ikon Pariwisata yang mengacu Wayang Beber asli Pacitan, dengan desain yang dapat diterapkan pada tugu

perbatasan, monumen, eksterior, interior dan souvenir, karya kriya logam, dsb., dengan disertai penulisan ilmiah dalam skala nasional dan internasional, serta didukung promosi lewat beragam media cetak dan elektronik, akan dapat menarik wisatawan lokal maupun internasional, yang dampaknya meningkatkan perekonomian masyarakat melalui pengunjung wisata yang bertambah dan pengembangan industri pariwisata di Pacitan.

Penciptaan karya patung “Perjuangan Naladerma” dijadikan sebagai salah satu alternatif desain Ikon “Pacitan Kota Pariwisata”, karena Naladerma berperan sebagai abdi setia dan selalu berjuang membela Raden Panji. Setelah didesain secara kreatif menjadi Naladerma berbentuk manusia tiga dimensi, memakai keris dan membawa bendera. Patung ini menggambarkan Naladerma dalam posisi berjalan jongkok (dimaksudkan siap mengabdikan), sedang memegang bambu runcing (melambangkan sedang berjuang) dengan bendera bergambar Sekartaji. Bagian landasan menggambarkan Naladerma sedang berada diatas perahu Jatayu, dan berlayar diatas air / lautan.



DAFTAR PUSTAKA

- Acher 1965, Alexander 1963, Jones 1970 dalam Agus Sachari. 2002. *Sosiologi Desain*, Bandung: Penerbit ITB.
- Agus Ahmadi, 2005, *Keberagaman Seni dan Kriya*, Ornamen, Jurnal Kriya Seni ISI Surakarta, ISSN 1693-7724. Vol. 2 No. 2 Juli 2005.
- Agus Ahmadi, 2008. *Desain dalam Kriya Seni dan Industri Kerajinan*, Ornamen, Jurnal Kriya Seni ISI Surakarta, ISSN 1693-7724. Vol. 5 No. 2 Juli 2008.
- Amir Gozali, 2016. *Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan*, Jurnal Kriya Seni ISI Surakarta, ISSN 1693-7724. Vol. 13 No. 1, Januari 2016.
- Arnold Hauser, 1974. *The Sociology Of Art*, Terj. Kenneth J. Chicago dan London: The University of Chicago Press.
- Bagyo Suharyono. 2005. *Wayang Beber Wonosari*, Wonogiri : Bina Citra Pustaka.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. 2007. *Estetika Seni rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Edi Sedyawati, 2014. *Kebudayaan di Nusantara, dari Keris, Tor-Tor, sampai Industri Budaya*. Depok : Komunitas Bambu.
- Edmund Burke Feldman, 1967. *Art as image and idea*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice.
- Heddy Shri Ahimsa Putra, 2000. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta : Galang Press dan Yayasan Adhikarya untuk Pusat Penelitian Kebudayaan dan Perubahan Sosial, Universitas Gadjah Mada.
- I Made Bandem, 2005. *Kekhasan Penelitian Bidang Seni*, Ekspresi, Jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ISSN 1411-4305, Vol. 15, Tahun 5, 2005.
- Matthew B. Miles & Michael Huberman, 1992. *Analisis Data Kualitatif* terjemahan Tjetcep Rohendi Rohidi, Cetakan 1. Jakarta : UI Press.

- Maulana, Ratnasih, 1997. *Ikonografi Hindu*, Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Mertosedono, 1993. *Sejarah Wayang*, Dahara Prize, Semarang.
- Sapta Nirwandar. 2014. *Building WOW, Indonesia Tourism and Creative Industry*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- SP. Gustami, 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta : Prasista.
- S. Haryanto. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Sri Mulyono. 1982. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Sumadi, 2011, *Perubahan Bentuk dan Fungsi Arca Dwarapala, Ornamen*, Jurnal Kriya Seni ISI Surakarta, ISSN 1693-7724. Vol. 8 No. 2 Juli 2011.
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutriyanto. 2009. *Komparasi Busana Wayang Kulit Purwa Gaya Keraton Yogyakarta dan Keraton Surakarta*. UGM Yogyakarta.
- Wayang Beber Metropolitan. 2012. *Sejarah Singkat Wayang Beber*.

Online:

<https://waybemetro.wordpress.com/2012/04/02/sejarah-singkat-wayang-beber/>.

<https://isi-ska.ac.id/tim-peneliti-dosen-fsrd-isi-surakarta-kembangkan-wayang-beber-di-kabupaten-pacitan/>.

<https://www.suaramerdeka.com/news/baca/186615/wayang-beber-dikembangkan-jadi-ikon-pariwisata-kab-pacitan>

BIODATA PENULIS



Nama : Agus Ahmadi
Lahir : Pacitan, 16 Januari 1960
Pendidikan : tahun 1983 lulus SMIKN Pacitan, 1989 lulus FSRD ISI Yogyakarta, tahun 2004 lulus Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
Pekerjaan : tahun 1990-1991 sebagai desainer di YPKI (Yayasan Pengembangan Desain Kerajinan) di Jakarta. Tahun 1991 sebagai Dosen di STSI Surakarta sampai sekarang (ISI Surakarta).
HP: 081393338332.

Karya Tulis Penelitian diantaranya: “Hubungan Pola-pola Klasik Terhadap Produk Kerajinan Tembaga dan Kuningan di Tumang, Cepogo Boyolali”(1992); “Tatahan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta”(1994); “Studi Tentang Boneka Wayang Purwa Kreasi Seniman Surakarta”(1995); “Tinjauan Korelasional Aspek Denotasi Pada Karya Rupa Perlambang Mitologis”(1996); “Identifikasi Pola dan Sunggingan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta”(1997); “Pola, Tatahan dan Sunggingan Boneka Wayang Kulit Dagelan Gaya Surakarta dan Yogyakarta serta Kreasi Pengembangannya”(2012). Buku “*Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Identifikasi Pola, Aneka Tatahan dan Sunggingannya*”, Surakarta: ISI Press (2014). Kreatifitas Karya Kriya Kulit Pengembangan Wayang Kulit Purwa (2015).

Tulisan Publikasi Ilmiah: “Budaya Kriya antara Pewarisan di Luar Sekolah dan Pendidikan Seni Kriya di Sekolah” (Jurnal “Ornamen” Seni Rupa STSI Surakarta), Vol. 1, Januari 2004; “Keberagaman Media Komunikasi, Seni dan Kriya” (dalam “GELAR” Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta, Vol.4 No.2, Desember 2006); “Desain dalam Kriya Seni dan Industri Kerajinan” (dalam “ORNAMEN”, Vol. 5 No.2 Juli 2008).



Nama : Drs. Sumadi., M.Sn
Lahir : Wates, 24 April 1954
Pendidikan: tahun 1978 lulus STM Ukir Jepara, th. 1983
lulus STSRI "ASRI" Yogyakarta, 2003 Lulus
Penciptaan Seni, Pasca Sarjana ISI
Yogyakarta.
Pekerjaan : sejak tahun 1987 sebagai Dosen STSI
Surakarta (sekarang ISI Surakarta),
Purnatugas pada 1 Mei th. 2019. HP: 0815-
7627-161.

Karya Tulis Penelitian diantaranya: Identifikasi Teknik Kriya Logam Produksi Tumang Boyolali (1991); Kasus Pada Kerajinan Logam „Muda Tama Tumang Boyolali (1992); Penerapan Ornamen Ukir Pada Mebel Kayu Di Kalijambe Sragen Revitalisasi Ragam Hias Tradisional Gaya Mataram : Pengembangan Desain (1995); Produk Kriya Logam Dengan Teknik Cor (1999); Furniture Dalam Kehidupan Komunitas Kriyawan Indonesia Di Tengah Persaingan Budaya Global (Anggota, 2010).

Tulisan Publikasi Ilmiah: Gunung Merapi Dalam Budaya Jawa, 2004, "ORNAMEN" (Jurnal Seni Rupa STSI Surakarta), Vol. 1 No. 2 Juli 2004; Definisi Seni Achdiat Kartamihardja dan Aplikasinya Pada Seni Kriya, "ORNAMEN", Vol. 2 No. 2 Januari 2005. Tulisan Publikasi Ilmiah: Ragam Hias Kala Sebagai Karya Seni, "ORNAMEN" Volume 8 No.1 Januari 2011.