

# **KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN *DHAPUR* KERIS**

## **TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma IV  
Program Studi Senjata Tradisional Keris  
Jurusan Kriya



OLEH  
**VINSHA ARISSADEWA**  
**NIM. 14153108**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**  
**2021**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA SENI**  
**KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN *DHAPUR* KERIS**

Oleh :

Vinsha Arissadewa

14153108

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji

Pada tanggal 23 April 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Tim Penguji

Ketua Penguji : Drs. Agus Ahmadi, M.Sn

Penguji Utama : Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn

Penguji/Pembimbing : Kuntadi Wasi Darmodjo, S.Sn., M.Sn



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

Surakarta, 6 Agustus 2021

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A**

**NIP. 197207082003121001**

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **VINSHA ARISSADEWA**

NIM : **14153108**

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

**“Kupu Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Dhapur Keris*”**

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

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

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

Surakarta, 6 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



**Vinsha Arissadewa**  
**NIM. 14153108**

## **MOTTO**

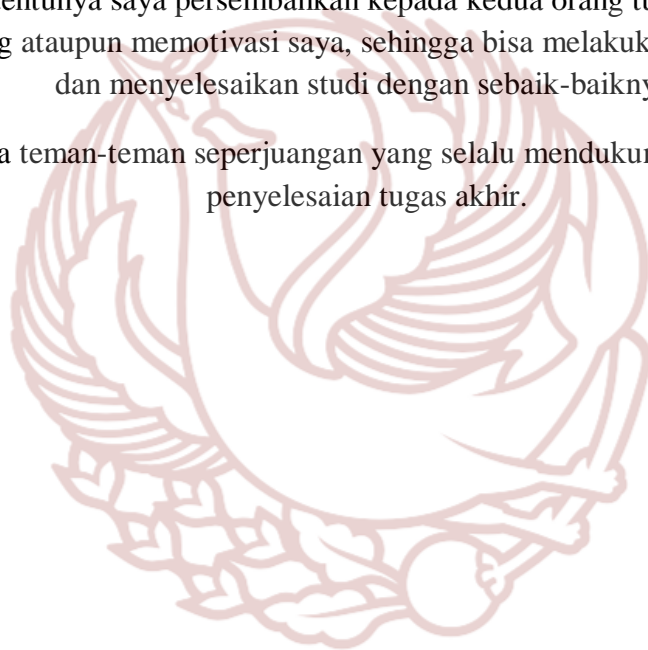
“Kita tidak akan tau kesempatan itu datanganya kapan, tetapi bila mana kesempatan itu diberikan lakukanlah semaksimal mungkin karena kemungkinan kesempatan tidak akan datang kedua kalinya”

“Cintailah dan hargailah waktu sebaik mungkin agar sesuai dengan yang kamu rencanakan.”

## **PERSEMBAHAN**

Tulisan ini tentunya saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung ataupun memotivasi saya, sehingga bisa melakukan tugas akhir ini dan menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya.

Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung kelancaran penyelesaian tugas akhir.





## ABSTRAK

**Vinsha Arissadewa, NIM: 14153108 “KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN *DHAPUR* KERIS” deskripsi karya Program Studi D-4 Senjata Tradisional Keris, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Siklus hidup kupu yang unik biasa dikenal dengan metamorfosis sempurna, dilihat melalui aspek estetika perbuahan bentuk menuju kupu sehingga serangga ini sering dijadikannya simbol kesempurnaan oleh sebagian orang. Konsep siklus hidup dari serangga ini sangat berkaitan dengan budaya perkerisan, mengingat perkembangan budaya perkerisan pada masa sekarang mengarah pada benda seni, yang mengedepankan nilai makna dan simbol pada karya. Sehingga penciptaan karya ini bertujuan untuk mewujudkan bentuk *dhapur* keris dengan cara memvisualkan estetika bentuk siklus hidup kupu yaitu (ulat dan kupu) sebagai simbol maupun harapan. Konsep yang digunakan dalam perwujudan karya keris adalah bertema metamorfosis kupu, penciptaan Tugas akhir kekaryaannya ini menggunakan metode penciptaan karya seni yang disusun oleh S.P Gustami, dengan melalui tiga tahapan: (1) tahap eksplorasi, pengamatan terhadap siklus hidup kupu maupun studi pustaka mengenai budaya perkerisan (2) tahap perancangan, pembuatan sketsa maupun desain konsep (3) tahap perwujudan yaitu mewujudkan konsep ke dalam bentuk karya *dhapur* keris, dan penciptaan karya keris ini mengacu pada pendekatan estetika yang merujuk pada bangun keilmuan keris, yaitu kriteria kelahiran keris dalam bukunya Haryono Haryoguritno dengan mengedepankan mutu garap, mutu bahan yang digunakan atau pola pamor, dan nilai keindahan bentuk atau keharmonisan bentuk bilah (*Wangun*). Penciptaan yang dihasilkan terdapat dua karya keris, dengan nama keris *dhapur* wyalangga dan keris *dhapur* Kupu yang mengacu pada bentuk keris Jawa. Setiap karya yang dibuat mengandung makna sesuai judul dan filosofis siklus hidup kupu. Proses pembuatan karya keris menggunakan teknik tempa. Bahan utama yang digunakan adalah besi, baja, dan nikel sehingga menghasilkan pola pamor *wos wutah*.

**Kata kunci: *estetika, keris, metamorfosis, kupu.***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa pencipta semesta alam dan seisinya atas segala anugerah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penciptaan karya sekaligus laporan karya tugas akhir dengan judul “Kupu – Kupu Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Dhapur* Keris (Ulat dan Kupu-Kupu)”. Tugas akhir ini merupakan sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni pada Program Studi Senjata Tradisional Keris, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

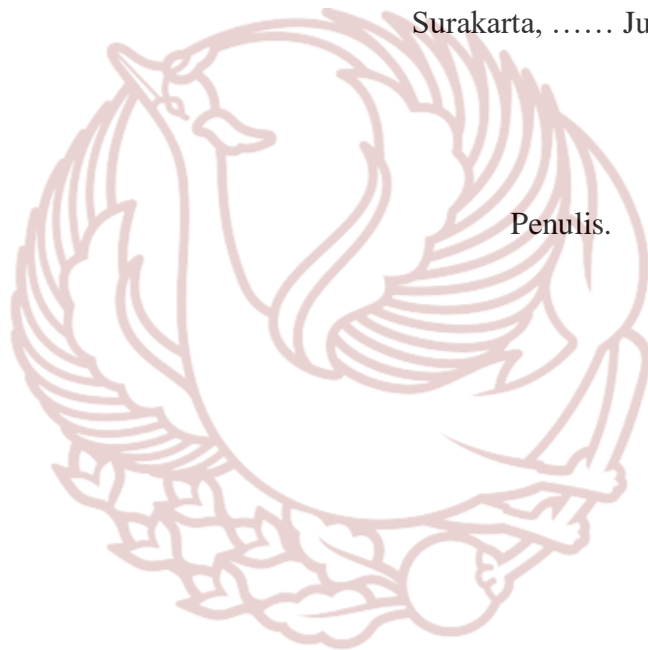
Proses pengerjaan tugas akhir ini tidak lepas dari banyak bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu sebagai rasa syukur dan hormat pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua yang selalu memberi dukungan, semangat, finansial, spiritual dan selalu mengerti sehingga membantu kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Dr. Drs Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Sutriyanto, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir dan sekaligus selaku Ketua Program Studi Senjata Tradisional Keris.

6. Aji Wiyoko, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Seluruh staf pengajar Jurusan Kriya maupun Prodi Senjata Tradisional Keris ISI Surakarta.
8. KRT. Subandi Suponingrat yang telah membimbing dan membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
9. Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn yang telah bersedia sebagai narasumber dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
10. Mas Kris dan Padepokan Keris Brojobuwono dan juga Besalen Kampus II ISI Surakarta yang telah membantu dalam pembuatan karya tugas akhir.
11. Eko Saputo S.Sn dan Andik Kriswijayanto yang telah membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
12. Teman-teman KRISTADI yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir.
13. Teman-teman Alumni Prodi Keris dan Senjata Tradisional, Angkatan 2012, 2013, 2014. Yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan doa kepada penulis.

Akhirnya penulis menyadari bahwa laporan karya ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Namun, besar harapan penulis semoga dengan terwujudnya karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak. Khususnya bagi mahasiswa Program Studi Senjata Tradisional Keris yang ingin mempelajari mengenai keris dan senjata tradisional lainnya.

Surakarta, ..... Juni 2021



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Gagasan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan .....	5
D. Manfaat Penciptaan .....	6

E. Batasan Penciptaan .....	7
F. Originalitas Penciptaan.....	9
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	10
B. Tinjauan Visual .....	14
C. Landasan Teori Penciptaan .....	20
D. Metode Penciptaan .....	21
E. Bagan Penciptaan Karya. ....	23
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA.....</b>	<b>24</b>
A. Perancangan Alternatif Desain/Sketsa .....	24
1. Sketsa Alternatif.....	25
2. Sketsa Terpilih .....	30
B. Gambar Kerja/Desain .....	32
C. Proses Pembuatan Karya .....	34
1. Persiapan Alat dan Bahan .....	34
a. Peralatan Pembuatan Desain.....	34
b. Peralatan Penempaan ...	35

c. Peralatan Pembentukan Bilah .....	40
d. Peralatan <i>Finishing</i> .....	45
e. Bahan Pembuatan Bilah .....	46
2. Proses Penciptaan Karya.....	50
a. Proses Penempaan.....	50
b. Proses Pembentukan .....	59
c. Proses <i>Finishing</i> .....	62
3. Proses Kerja Perabotan Keris.....	64
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA</b> .....	71
A. Ulasan Karya.....	71
Ulasan Karya - 1 .....	74
Ulasan Karya - 2 .....	78
B. Rekapitulasi Biaya Karya .....	81
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	86
<b>SUMBER ACUAN</b> .....	87

A. Daftar Pustaka.....	87
B. Artikel Pengantar.....	87
C. Daftar Jurnal.....	88
D. Daftar Artikel Internet .....	88
E. Daftar Narasumber.....	88
<b>GLOSARIUM</b> .....	89
<b>LAMPIRAN</b> .....	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
Gambar 1. Keris <i>Dhapur Gelombang Cinta</i> .....	14
Gambar 2. Keris <i>Kinatah lung-lungan</i> .....	15
Gambar 3. Keris <i>Dhapur Nogo Sapto</i> .....	16
Gambar 4. Keris <i>Dhapur carita merak</i> .....	16
Gambar 5. Karya seni kayu tema metamorfosis .....	17
Gambar 6. Karya seni rupa tema metamorfosis.....	18
Gambar 7. Ulat hijau .....	18
Gambar 8. Kepompong .....	19



Gambar 9. Kupu.....	19
Gambar 10. Sketsa 1 .....	25
Gambar 11. Sketsa 2 .....	25
Gambar 12. Sketsa 3 .....	26
Gambar 13. Sketsa 4 .....	26
Gambar 14. Sketsa 5 .....	27
Gambar 15. Sketsa 6 .....	27
Gambar 16. Sketsa 7 .....	28
Gambar 17. Sketsa 8 .....	28
Gambar 18. Sketsa 9 .....	29
Gambar 19. Sketsa 10 .....	29
Gambar 20. Sketsa terpilih karya-1 .....	30
Gambar 21. Sketsa terpilih karya-2 .....	31
Gambar 22. Desain karya-1 .....	32
Gambar 23. Desain karya-2 .....	33
Gambar 24. Peralatan desain .....	34
Gambar 25. Tungku pengapian.....	35

Gambar 26. Alas tempa .....	36
Gambar 27. Blower <i>fan</i> .....	36
Gambar 28. Alat capit .....	37
Gambar 29. Betel .....	37
Gambar 30. <i>Cakarwa</i> .....	38
Gambar 31. Palu .....	38
Gambar 32. <i>Impun-impun</i> .....	39
Gambar 33. <i>Siruk</i> .....	39
Gambar 34. Penyaring arang .....	40
Gambar 35. Gerinda .....	40
Gambar 36. <i>Foredom</i> .....	41
Gambar 37. Bor .....	41
Gambar 38. Jangka sorong .....	42
Gambar 39. Alat kikir .....	42
Gambar 40. Palu kecil .....	42
Gambar 41. Alat tatah .....	43
Gambar 42. Blak .....	43

Gambar 43. Tanggem.....	44
Gambar 44. <i>Warangan</i> .....	45
Gambar 45. Plat besi .....	47
Gambar 46. Plat baja .....	48
Gambar 47. Nikel.....	49
Gambar 48. Pembakaran bahan .....	51
Gambar 49. <i>Ngulet</i> .....	51
Gambar 50. Pelipatan.....	52
Gambar 51. <i>Saton</i> .....	52
Gambar 52. Penempatan <i>saton</i> menyerupai huruf “U” .....	53
Gambar 53. Pemotongan baja.....	53
Gambar 54. Penempatan baja .....	54
Gambar 55. <i>Nylorok</i> .....	54
Gambar 56. <i>Kodhokan</i> .....	55
Gambar 57. Pemotongan bahan <i>gonjo</i> .....	55
Gambar 58. Penempatan <i>gonjo</i> .....	56
Gambar 59. Pemotongan untuk <i>pesi</i> .....	56

Gambar 60. Penempaan <i>pesi</i> .....	56
Gambar 61. Penempaan <i>kodhokan</i> .....	57
Gambar 62. Pembentukan <i>kodhokan</i> .....	57
Gambar 63. Penyempurnaan penempaan .....	58
Gambar 64. Pengerindaan bilah.....	59
Gambar 65. Pengerindaan <i>gonjo</i> .....	60
Gambar 66. Pembuatan <i>gonjo</i> .....	60
Gambar 67. Pembuatan <i>rerincikan</i> .....	61
Gambar 68. Pemahatan bilah.....	61
Gambar 69. Pembuatan <i>greneng</i> .....	61
Gambar 70. <i>Nyangkling</i> .....	62
Gambar 71. Pembersihan bilah.....	63
Gambar 72. Penjemuran bilah .....	63
Gambar 73. Proses pewarangan .....	63
Gambar 74. <i>Hulu</i> sebelum <i>Finishing</i> .....	64
Gambar 75. <i>Hulu</i> karya-1 .....	65
Gambar 76. <i>Hulu</i> karya-2.....	65

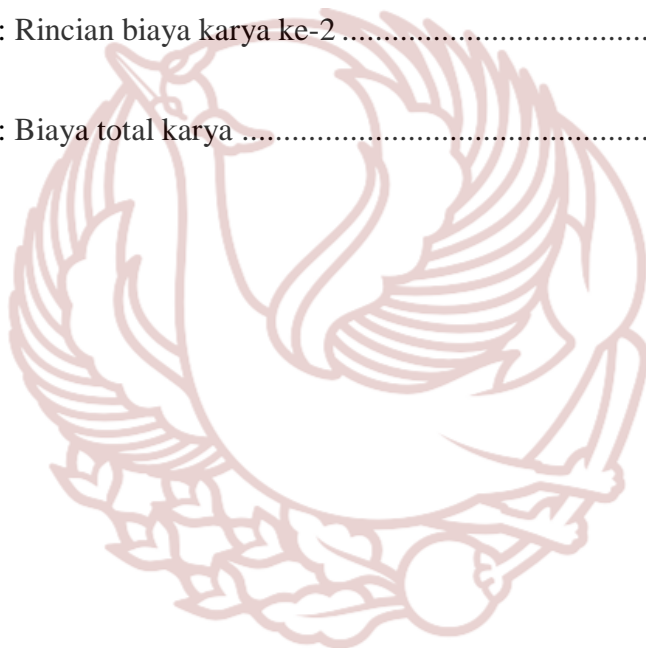
Gambar 77. <i>Mendhak</i> karya-1 .....	66
Gambar 78. <i>Mendhak</i> Karya-2 .....	66
Gambar 79. <i>Warangka</i> sebelum <i>finishing</i> karya-1 .....	67
Gambar 80. <i>Warangka</i> sebelum <i>finishing</i> karya-2 .....	67
Gambar 81. <i>Warangka gayama</i> Surakarta .....	68
Gambar 82. <i>Warangka ladrang</i> Surakarta .....	68
Gambar 83. <i>Pendok bunthon</i> Surakarta .....	69
Gambar 84. <i>Pendok blewah</i> Surakarta .....	70
Gambar 85. Karya ke-1 keris <i>dhapur wyalangga</i> .....	73
Gambar 86. <i>Dhapur</i> Wyalangga .....	74
Gambar 87. Karya ke-2 keris <i>dhapur kupu</i> .....	77
Gambar 88. <i>Dhapur kupu</i> .....	78

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Bagan penciptaan karya.....	23
---------------------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Rincian biaya karya ke-1 .....	81
Tabel 2 : Rincian biaya karya ke-2 .....	83
Tabel 3 : Biaya total karya .....	83



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Indonesia sebagai negara kepulauan di kawasan tropis, memiliki *endemisitas* yang tinggi dalam hal sebaran fauna. Kupu-kupu Indonesia mempunyai tingkat *endemisitas* yang sangat tinggi, yang mencapai lebih dari 35 persen dari total jumlah spesiesnya,<sup>1</sup> banyak diantara spesies kupu ini yang diminati oleh banyak kolektor hal ini dikarenakan nilai estetik keindahan maupun nilai simbolik dari kupu-kupu. Kupu tergolong satu ordo Lepidoptera dengan ngengat atau serangga bersayap yang memiliki sisik, secara sederhana kupu dan ngengat dapat dibedakan berdasar waktu aktifnya dan ciri-ciri fisiknya, kupu-kupu lebih aktif di siang hari (diurnal), bentuk antenanya ujungnya membesar, warna lebih cerah, dan posisi melipat sayap secara vertikal (tegak), sedangkan ngengat aktif di malam hari (nokturnal), bentuk antena meruncing, warna lebih suram, dan posisi melipat sayap secara horizontal.

Siklus hidup kupu-kupu mengalami sebuah proses metamorfosis sempurna, yaitu melalui telur kemudian menetas menjadi ulat yang berganti kulit secara berkala dan membentuk kepompong ketika pecah kupu pun keluar dari dalamnya. Perubahan atau transformasi yang dijalani serangga tersebut sangat menarik dan membuat kupu sering dijadikan sebagai simbol untuk mewakili perubahan oleh sebagian orang maupun sebagai simbol kesempurnaan hidup.

---

<sup>1</sup> Peggie, *mengenal Kupu...*, hlm. 5 dan 34.

Keris merupakan warisan budaya asli Indonesia, keris sebagai karya yang utuh memiliki karakteristik bentuk khas sehingga bisa dibedakan dengan tosan aji lainnya. Sebuah benda dapat disebut keris apabila memiliki tiga bagian pokok yaitu *ukiran* (hulu), *warangka*, dan *wilahan* (bilah). Bilah keris merupakan bagian pokok keris memiliki ragam bentuk atau tipologi bentuk yang sangat banyak, dikenal dengan istilah *dhapur*. Dari sisi bentuk, keris tergolong senjata tikam yang berukuran relatif pendek, asimetris (baik lurus maupun berlekuk), dan terbuat dari beberapa macam logam yang ditempa menjadi satu. Keris juga harus indah karena sejatinya senjata ini adalah karya seni unggul dan karya batin yang membawa *sipat kendel* pemiliknya, yaitu menambah rasa percaya diri dan menjadi kebanggaan. Itu sebabnya mengapa bilah keris harus merupakan hasil tempa untuk memenuhi kriteria ini, bukan dibuat dengan teknologi tuang logam ataupun teknologi rekayasa metalurgi lainnya.<sup>2</sup>

Karya seni sebenarnya adalah ekspresi personal seniman dalam melihat sesuatu dan merupakan media untuk menunjukkan aktualisasi dirinya. Dalam hal pembuatan keris, tentunya adalah sang empu. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa keris sebagai sebuah karya seni merupakan hasil perenungan dan pengendapan pengalaman serta pandangan seorang empu. Keris hadir dengan syarat simbol-simbol sebagai bentuk ungkapan seorang seniman (*empu*) dalam menangkap gejala-gejala lingkungannya ketika keris tersebut dibuat. Dalam karya seni, keris tercermin dari varian bentuk yaitu *dhapur* keris, motif *pamor*, bentuk

---

<sup>2</sup> Basuki Teguh Yuwono. 2011. *Keris Indonesia*. Indonesia: Citra Sains LPKBN.24



*warangka*, bentuk *hulu*, motif *pendok*, motif *selud* dan lain sebagainya.<sup>3</sup> *Dhapur* keris tercipta karena adanya harapan sang empu, sehingga terdapatnya beberapa varian *dhapur* keris yang terinspirasi dari bentuk-bentuk alam flora/fauna, pewayangan, maupun bentuk hewan mitologi, untuk diterapkan ke dalam bentuk bilah keris sebagai simbol harapan.

Keris dalam proses pembuatannya memerlukan tahapan-tahapan, tentu menyimpan konsep ide pembuatnya secara simbolik. Yang dimaksud dengan simbol adalah sesuatu yang maknanya diberikan oleh yang menggunakan simbol. Simbol dapat berbentuk benda-benda, warna, suara atau gerak suatu benda. Maka simbol yang diberikan oleh manusia penggunaannya berdasar pada aspek fisik atau ditentukan oleh unsur-unsur intrinsik di dalam bentuk fisiknya.<sup>4</sup>

Keris dapat diposisikan selaku simbol, entah simbol sebagai pengganti pengantin pria sebagaimana dalam prosesi pernikahan Abdurrahman Wahid (Gus Dur)-karena tatkala datang hari perkawinan Gus Dur selaku pengantin pria masih belajar di Irak; atau juga simbol lengkap dan paripurnanya kehidupan seorang manusia Jawa dalam semesta hidupnya. Keris sebagai pengganti pengantin pria menunjukkan betapa tinggi dan mendalamnya makna keris bagi budaya dan falsafah Jawa. Sebagaimana pernikahan dan perkawinan memuat dimensi sakralnya, dengan demikian keris bagi orang Jawa memiliki kesakralan yang begitu magisnya sampai- sampai dianggap mampu dan cocok mewakili seorang

---

<sup>3</sup> Basuki Teguh Yuwono. 2012. *Keris Indonesia*. Indonesia: Citra Sains LPKBN. 24 - 29

<sup>4</sup> Waluyo Wijayanto & Unggul Sudrajat, 2011 *Keris Dalam Prepektif Keilmuan*, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).62

pengantin pria yang karena suatu hal yang tak terelakkan tidak bisa hadir dalam ritual perkawinan. Dengan demikian jelaslah betapa keramatnya sebilah keris.<sup>5</sup>

Kupu sebagai objek memiliki potensi yang dapat diamati, diinterpretasi, maupun diwujudkan dalam karya melalui pertimbangan artistik pada proses perwujudannya. Selain itu kupu juga memiliki siklus hidup yang menarik, dalam siklusnya serangga ini mengalami proses yang disebut metamorfosis.

Kecintaan terhadap kupu berawal dari seringnya melihat dan mengamati serangga ini di beberapa tempat, diantaranya di jalan, di antara pepohonan, maupun di ruang lingkup rumah, dan di beberapa tempat lainnya, tetapi setelah melakukan pengamatan mendalam terhadap serangga ini, muncul ketertarikan terhadap bentuk, siklus hidup, maupun pertahanan hidup pada serangga ini. Melalui hasil pengamatan dan pertimbangan mendalam, dan mengingat belum dijumpainya bentuk *dhapur* keris yang identik dengan kupu, kemudian muncullah keinginan untuk menciptakan karya *dhapur* keris yang terinspirasi dari bentuk siklus hidup kupu, melalui cara eksplorasi dalam mengelola ide-ide. Tentunya setiap karakteristik maupun siklus hidup dan pertahanan hidupnya yang unik tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk baru melibatkan imajinasi pribadi. Dengan demikian bahwa kupu sangat layak untuk dijadikan tema dalam penciptaan karya tugas akhir ini.

---

<sup>5</sup> Waluyo Wijayanto & Unggul Sudrajat, 2011 *Keris Dalam Prepektif Keilmuan*, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).11

## **B. Ide Gagasan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang gagasan di atas, maka penciptaan karya bilah keris dengan tema “Kupu Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Dhapur* Keris”.

Gagasan penciptaan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sketsa dan desain bilah keris dengan memvisualkan bentuk siklus hidup kupu sebagai *dhapur* keris?
2. Bagaimana proses dan tehnik mewujudkan *dhapur* keris yang terinspirasi siklus hidup kupu (ulat dan kupu)?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan 2 karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sketsa dan desain *dhapur* bilah keris yang terinspirasi dari kupu.
2. Menghasilkan karya *dhapur* keris yang mengacu pada bentuk siklus hidup kupu (ulat dan kupu).

#### **D. Manfaat penciptaan**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya *Dhapur* dari siklus hidup kupu ini antara lain:

1. Bagi penulis, dapat menjadi sarana eksplorasi dan ekspresi dalam berkreasi seni dengan menerapkan proses berkarya seni secara terstruktur dan sistematis.
2. Bagi insan perkerisan maupun tosan aji, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pembuatan *dhapur* tosan aji baru.
3. Bagi ilmu pengetahuan, dapat memperkaya sumber referensi dan sumber penciptaan karya seni rupa.
4. Bagi masyarakat umum, dapat menjadi sarana pembelajaran, menambah pengetahuan, memberikan inovasi baru, dan pendalaman terhadap kebudayaan asli Indonesia dan mengingatkan masyarakat akan nilai – nilai adiluhung khususnya dalam dunia tosan aji.

## E. Batasan Penciptaan

Penciptaan karya *dhapur* bilah keris ini lebih fokus pada proses penciptaan karya melalui studi penciptaan, sketsa atau desain, perwujudan dan penulisan pengantar karya. Adapun batasan masalah tersebut mencakup tiga hal sebagai berikut:

### 1. Batasan Material

Penciptaan karya ke 1 menggunakan bahan besi, nikel dan baja, penggunaan bahan tersebut bertujuan untuk menghasilkan pola pamor pada bilah keris kemudian diaplikasikan ke *dhapur* wyalangga. Diharapkan perpaduan pamor dan visualisasi bentuk ulat akan memunculkan keindahan. Sedangkan untuk karya ke 2 menggunakan bahan besi dan baja bertujuan untuk menghasilkan bilah keris polos tak berpola atau *keleng*, pemilihan bahan tersebut bertujuan supaya memvisualisasi bentuk kupu tampak lebih jelas dan menonjolkan karakteristik *dhapur* tersebut.

### 2. Batasan Teknik

Penciptaan karya ini menggunakan teknik penempaan untuk menggabungkan beberapa material yang telah disiapkan yaitu besi, baja, dan nikel. sedangkan untuk karya yang ke-dua dilanjutkan dengan teknik tinatah untuk ditapkan kedalam bentuk *dhapur* yang terinspirasi dari kupu.

### 3. Batasan Bentuk

Penciptaan karya bilah keris ini mengacu pada bentuk bilah keris Jawa. Sedangkan untuk bentuk *dhapur* keris sesuai dengan ide dasar penciptaan

karya, yaitu lebih menekankan kepada aspek siklus hidup kupu sebagai simbol perubahan. Dengan melalui tranformasi bentuk dari ulat dan kupu.

#### 4. Batasan Karya

Penciptaan tugas akhir ini membuat keris dengan jumlah dua bentuk karya bilah keris, melalui siklus hidup kupu dan divisualisasikan dalam bentuk *dhapur* keris, tentunya karakteristik siklus hidup kupu – kupu tersampaikan dengan jelas. Adanya batasan karya yang sudah ditentukan maka penulis dapat membagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Keris *Dhapur* wyalangga (memvisualisasikan bentuk ulat ke bilah keris berpamor).
- 2) Keris *Dhapur* Kupu (memvisusalisasikan bentuk kupu ke bilah keris *keleng*).

## F. Originalitas Penciptaan

Bilah keris merupakan bagian pokok dari sebuah keris. Bilah keris memiliki ragam bentuk atau tipologi yang sangat banyak yang dikenal dengan istilah *dhapur*. Pada umumnya banyak dijumpai bentuk - bentuk *dhapur* keris yang mengacu dari bentuk alam seperti fauna maupun flora, sebagai simbol harapan pencipta *dhapur* tersebut. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk berkarya seni dengan mengacu pada bentuk fauna, siklus hidup kupu sebagai ide visualisasi bentuk *dhapur* bilah keris..

Oleh karena itu penulis mencoba mewujudkan karya *dhapur* kupu, dengan mengambil ide visual dari bentuk siklus hidup kupu, yaitu ulat dan kupu. Proses penciptaan karya ini lebih menekankan pada proses kreativitas dalam mewujudkannya, dengan demikian bentuk *dhapur* keris hasil rancangan merupakan karya orisinal penulis.

## BAB II

### KONSEP PENCIPTAAN KARYA

#### A. Tinjauan Pustaka

Pengkajian ini pada dasarnya mengkaji persoalan tentang senjata tradisional khususnya keris. selain itu penelitian ini lebih menekankan pada penciptaan karya seni keris, oleh karena itu maka diperlukan tinjauan pustaka untuk menemukan beberapa aspek yang diperlukan supaya dapat mendukung penciptaan karya *dhapur* keris baru. Adapun beberapa tinjauan pustaka tersebut adalah sebagai berikut:

Ari Harmawan, 2019, *Penerapan Motif Trenggiling Pada Keris Dengan Teknik Tinatah*. Laporan tugas akhir ini mengkaji mengenai penerapan motif trenggiling kedalam bentuk bilah keris baru, proses pembuatan maupun cara penerapan motif trenggiling, sehingga dalam laporan ini dapat dijadikan sumber referensi penciptaan *dhapur* keris baru, dan bagaimana cara memvisualisasikan tema kedalam bilah keris.

Bambang Harsrinuksmo dalam bukunya yang berjudul *Ensiklopedi Keris*, Pertama Gramedia, 2004 yang menjelaskan tentang sejarah, fungsi dan peranan keris di masyarakat. menjelaskan tentang *dhapur* keris. Buku ini dapat digunakan sebagai dasar teori-teori mengenai keris.

Basuki Teguh Yuwono, 2011. bukunya yang berjudul *Keris Indonesia*, Citra Sains LPKBN, yang mengungkapkan tentang keberadaan budaya keris di berbagai wilayah di Indonesia.



Djunijanti Peggie dalam bukunya yang berjudul *Mengenal Kupu-kupu*, Pandu Aksara Publishing, 2014. Menjelaskan tentang siklus hidup kupu – kupu maupun tentang habitatnya. Buku ini dapat digunakan sebagai referensi penciptaan mengenai kupu – kupu.

Haris Fajar Nugroho, 2019, *Chanthik Prahu Kyai Raja Mala Sebagai Sumber inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak*. Laporan tugas akhir karya ini mengkaji tentang penciptaan *dhapur* tombak baru, maka dalam laporan ini dapat dijadikan sumber referensi penerepan konsep ke dalam bentuk *tosan aji*.

Haryono Haryoguritno dalam bukunya yang berjudul *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar*, PT Indonesia Kebanggaanku 2006. yang menjelaskan tentang sejarah, fungsi dan peranan Keris Jawa. Buku ini dilengkapi dengan foto-foto yang indah dari berbagai macam bentuk bilah keris. buku ini dapat digunakan sebagai rujukan mengenai makna simbolis keris dan teknologi penciptaannya.

I Kadek Andika Permana Yoga, 2019, *Penciptaan Bilah Keris Dhapur Bethok Wulung Bermotif Kalpataru Tinatah Emas*. Laporan tugas akhir karya ini mengkaji mengenai hiasan pahatan kalpataru pada keris *dhapur* betok, yang meliputi teknik pembuatan pahatan pada bilah keris, dan keindahan komposisi hiasan pahatan jika diterapkan pada bilah keris, sehingga dapat dijadikan sumber referensi proses maupun visual penciptaan karya.

Itok Dewanto, 2020, *Penerapan Motif Katak Pada Keris Dhapur Betok Pamor Udan Mas*. Laporan tugas akhir karya ini mengkaji mengenai penerapan motif katak ke dalam *dhapur* betok, proses penciptaan bilah keris, dan teknik tempa

pamor, sehingga dapat dijadikan sumber referensi penciptaan bilah keris mengenai proses maupun teknik pembuatannya.

Kukuh Dwi Nugroho, 2019, *Penciptaan Bilah Keris Dhapur Pasopati Tinatah Emas Bunga Melati*. Laporan tugas akhir ini mengkaji mengenai penerapan motif melati ke dalam bilah keris *dhapur* pasopati, proses pembuatannya dengan teknik penempaan dan pemahatan, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi penciptaan pembuatan karya.

Luky Sutyawan, 2020, *Lidah Api Sebagai Ide dasar Penciptaan Keris Dengan Pamor Untu Walang*. Laporan tugas akhir karya ini mengkaji mengenai penciptaan bilah keris lidah api dan teknik tempa pamor untu walang, sehingga dalam laporan ini bisa menjadi acuan pembuatan bilah keris maupun pembuatan pamor.

Meidita Aulia Danus, penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Pemberian Tiga Species Citrus Terhadap Lamanya Siklus Hidup Papilio Memnon (Lepidotera : Papilionidae)*. Menjelaskan tentang perbedaan kupu dengan ngengat, siklus hidup kupu, maupun habitatnya.

Mochamad Hasanudin, 2018, *Penerapan Pamor Adeg Pada Keris Dhapur Jalak*. Laporan tugas akhir ini mengkaji mengenai penerapan pamor *adeg* pada bilah keris *dhapur* jalak, laporan ini terdapat proses teknik tempa pamor maupun proses pembuatan keris *dhapur* jalak, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bentuk maupun proses pembuatannya.

Pande Wayan Suteja Neka dalam bukunya yang berjudul *Pemahaman Keris Bali*, Yayasan Dharma Seni, 2014 yang menjelaskan tentang pemahaman keris

Bali maupun menunjukkan berbagai macam koleksi museum Neka Art Museum. Dari buku tersebut bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi penciptaan karya *dhapur* keris.

S.P. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, PRASISTA, Yogyakarta 2007. Buku ini menjelaskan secara mendetail tentang metode penciptaan karya kriya. Buku ini dapat digunakan sebagai rujukan mengenai langkah-langkah atau metode yang digunakan dalam penciptaan karya.

Waluyo Wijayanto & Unggul Sudrajat, *Keris Dalam Prepektif Keilmuan*, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT) 2011. Dalam buku terdapat berbagai pengertian keris beserta penjabarannya yang lengkap, sehingga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk referensi.

Waluyo Wijayantno *Dhapur*, Yayasan Persaudaraan Penggemar Tosan Aji, Jakarta 1997. Dalam buku ini menunjukkan berbagai macam *dhapur* keris dengan gambar dan penjelasan yang sangat jelas, mulai dari keris lurus sampai keris luk. Buku ini dapat dijadikan referensi dan acuan terkait dengan *dhapur* keris.

## B. Tinjauan Visual

Hasil berbagai observasi yang telah dilakukan dan ditemukan beberapa bentuk karya seni dan *dhapur* keris yang terinspirasi dari bentuk flora/fauna, maupun hewan mitologi. Melalui observasi ini maka siklus hidup serangga kupu layak dijadikan sebagai konsep pembuatan *dhapur* keris, dan dapat dijadikan acuan eksplorasi, sehingga lahirlah wujud *dhapur* keris yang tercermin dari inspirasi sang *empu* atau seniman.

(1) Karya empu sukamdi merupakan keris jenis *dhapur* baru yang bentuknya terinspirasi fenomena anthurium di masa 2008, karya tersebut menjadi karya monumental karena mencerminkan gejolak sosial waktu itu, ketika masyarakat mencari peruntungan dengan mengikuti propaganda jual beli tanaman hias, khususnya anthurium, yang ternyata justru banyak menimbulkan keresahan masyarakat. Berdasarkan karya tersebut, dapat diambil hikmah bahwa belajar tentang sesuatu hal itu penting, sehingga dapat terhindar dari perilaku ikut-ikutan tanpa menggunakan akal dan nalar.



Gambar 1. Keris gelombang cinta karya mpu Sukamdi. (Sumber: <http://www.vikingsword.com/vb/showthread/>). Scanner: Vinsha januari 2020.

(2) Karya keris *dhapur* pasopati merupakan koleksi keris dari besalen M.Ng. Suyanto Wiryocurigo, keris tersebut telah dilakukan penambah motif lung-lungan tinatah emas atau motif terinspirasi dari tumbuhan yang kemudian distilasi bagian bilah *dhapur* keris. penamabahan tinatah emas pada bilah bertujuan untuk menambah nilai investasi pada sebuah keris.



Gambar 2. Keris kinatah lung-lungan (foto: Eko Saputro)

(3) Keris *dhapur* nogo sapto koleksi besalen M.Ng. Suyanto Wiryocurigo, merupakan *dhapur* terinspirasi hewan mitologi atau bentuk hewan yang belum diketahui kenyataanya. dalam penerapan bentuk tinatah emas motif naga pada *dhapur* keris bertujuan bahwa hewan naga dipercaya memiliki kewibawaan sehingga menimbulkan nilai strata sosial pemiliknya.



Gambar 3. Keris *dhapur* Nogo Sapto kinatah emas karya Eko Saputro (foto: Eko Saputo)

(4) Keris *dhapur* carita merak, bisa dilihat dari *dhapur* tersebut bahwa tema hewan maupun tumbuhan serigkali dipadukan dengan bilah keris sehingga banyak ragam bentuk *dhapur* yang tercermin dari flora/fauna sebagai simbol harapan.



Gambar 4. Keris *dhapur* carita merak (sumber: Buku keris jawa antara mistik dan nalar, 2006, 348). Scanner: Vinsha januari 2020.



(5) Karya Ansar Salihin merupakan karya seni dengan menggunakan media kayu bertemakan estetik ulat sebagai hiasan jam dinding, beliau merupakan alumni FSRD ISI Padangpanjang.



Gambar 5. Karya seni kayu bertema metamorfosis. (sumber: <http://5senibudaya.wordpress.com/2013/05/04/seni-kriya/>). Scaner: Vinsha januari 2020

(6) Karya Ika Sir'ana merupakan salah satu karya tugas akhir ISI Yogyakarta berupa seni rupa lukis. Karya ini berjudul *Back to Anatomis* dengan ukuran 85x57 cm, dengan media pensil di kertas, dengan konsep tentang penggambaran figur manusia berupa rangka yang memiliki karakteristik atau sifat dasar yang menyerupai kupu-kupu.



Gambar 6. Karya seni lukis bertema metamorfosis. Scaner: Vinsha 2020

(7) Siklus hidup kupu pada bentuk ulat, dilihat dari habitat ulat sering ditemukan di lingkungan ataupun perkebunan dari perwujudan tersebut sebagaian manusia ada yang beragapan ulat sebagai hama bisa menimbulkan gatal maupun banyak menilai negatif tanpa mengetahui jenis ulat tersebut.



Gambar 7. Ulat hijau (Sumber [www.mongabay.co.id](http://www.mongabay.co.id))

Scaner: Vinsha, febuari 2020.

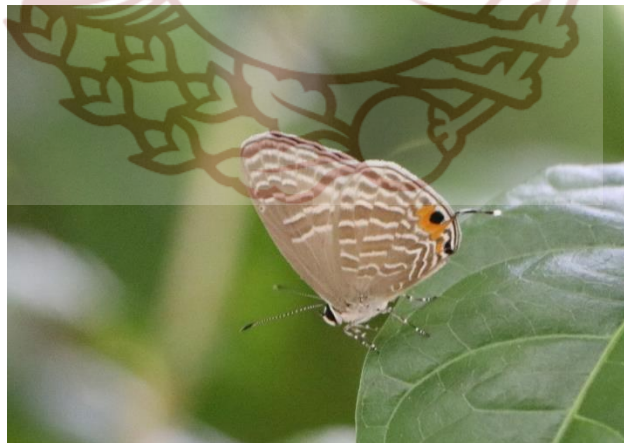


(8) Kepompong merupakan perwujudan setelah bentuk ulat, yang setelah pecah akan muncul kehidupan bentuk kupu yang merupakan tahap sempurna dari serangga ordo Lepidoptera.



Gambar8. Kepompong (koleksi foto pribadi).

(9) Perwujudan akhir siklus hidup kupu atau metamorfosis kupu, melalui pengamatan bentuk konsep tersebut maka dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengeksplorasi ke dalam bentuk *dhapur* keris yang akan dibuat.



Gambar 9. kupu (koleksi foto pribadi.)

### C. Landasan Teori Penciptaan

Penciptaan karya keris ini mengacu pada pendekatan estetika. Yang merujuk pada bangun keilmuan keris, yaitu kriteria kelahiran keris dalam bukunya Haryono Haryoguritno yang terdiri, *mor-jo-si-ngun*, dan mengacu pada bentuk keris Jawa. Di mana konsep ini mengacu pada: 1) *Mor* berarti pamor, yang meliputi pola pamor, pola garap pamor, warna pamor dan kematangan tempa pamor. 2) *Jo* berarti *wojo*/baja, mencermati komposisi baja, proporsi baja, ketajaman, kekerasan dan kematangan tempanya. 3) *Si* berarti *wesi*/besi, yang mencerminkan mengenai komposisi besi, warna besi, kematangan tempa besi. 4) *Ngun* berarti *wangun*/keindahan, menekankan pada aspek proporsi, pola garap, kehalusan garap, motif pamor dan motif bentuk *dhapur*-nya.<sup>6</sup> Bilah keris Jawa pada umumnya dibuat dengan memenuhi beberapa kriteria (1) terdiri dari dua bagian utama bilah dan *gonjo*, (2) condong mengikuti sudut *gandhik*/tidak tegak lurus, (3) ukuran panjangnya antara 33 cm sampai dengan 38 cm.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Haryono Haryoguritno. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik Dan Nalar*. Jakarta: PT Indonesia Kebanggaanku. 364

<sup>7</sup> Basuki Teguh Yuwono. 2011. *Keris Indonesia*. Indonesia: Citra Sain LPKBN. 25

#### D. Metode Penciptaan

Proses penciptaan sebuah karya seni tempa logam dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan sebelumnya. Proses tersebut dilakukan untuk mewujudkan gagasan atau ide ke dalam sebuah karya. Adapun metode-metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan karya yang disusun oleh S.P. Gustami yang tertera dalam bukunya yang berjudul “Butir–Butir Mutiara Estetika Timur” yang berupa 3 tahap dalam penciptaan karya kriya, yaitu (1). Tahap eksplorasi, (2). Tahap perancangan, (3). Tahap perwujudan.<sup>8</sup> Adapun penjelasannya sebagai berikut.

##### 1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

- a) Observasi adalah teknik mengamati dengan mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon/symbol yang erat hubungannya dengan tema yang diambil, salah satunya dengan mengambil foto keris *dhapur* flora maupun fauna dan juga pengambilan gambar/foto ulat, kepompong, dan kupu - kupu sebagai sumber referensi.

---

<sup>8</sup> S.P. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: PRASISTA. 329

- b) Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber literatur baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan guna untuk memperoleh referensi terkait dengan keris dan konsep kupu – kupu.
- c) Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan pengumpulan data terkait topik kajian, dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan narasumber.

## 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif. Kemudian pilih sketsa terbaik untuk diterapkan ke dalam desain beserta detail ukurannya, sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

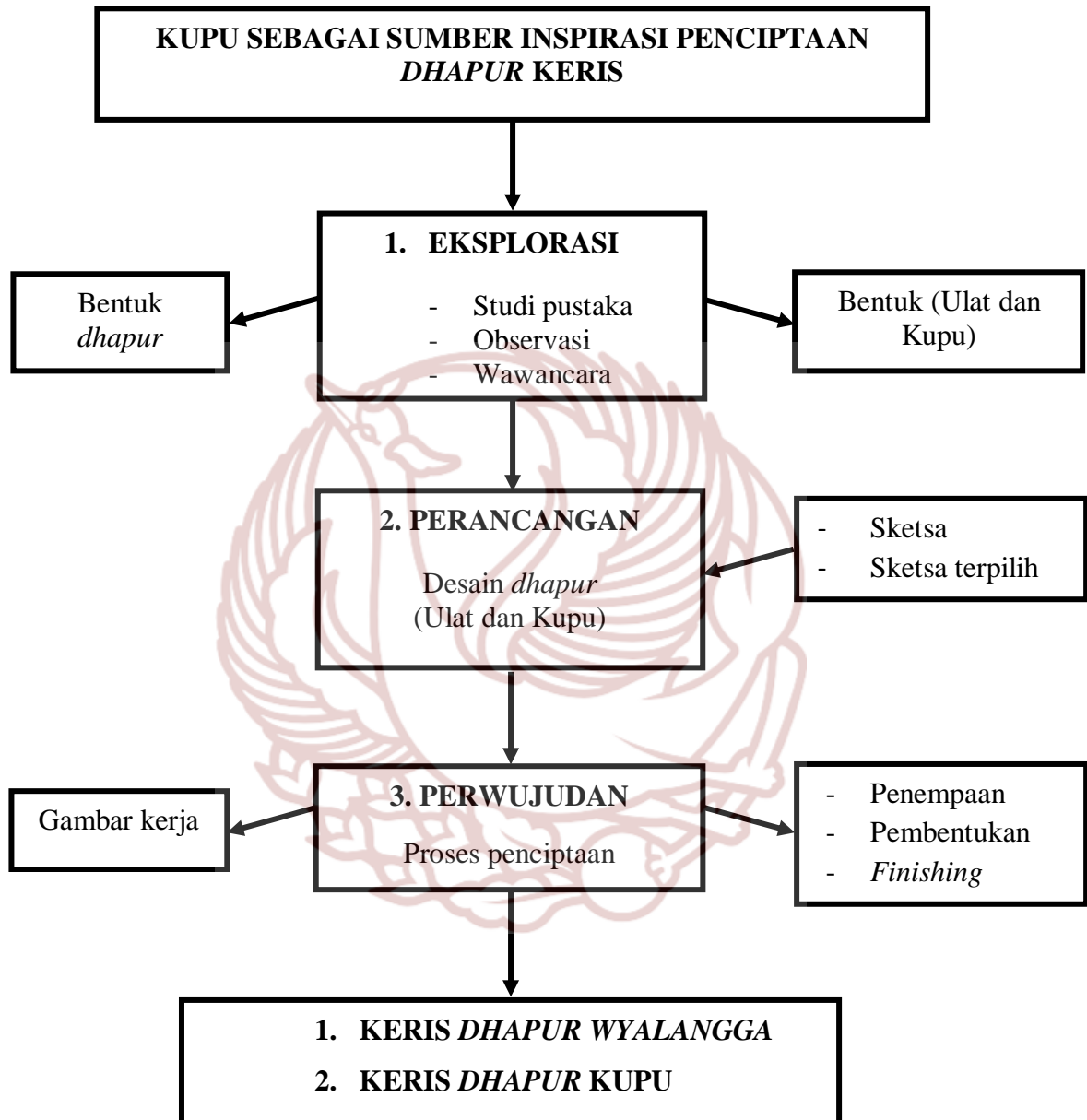
## 3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari persiapan bahan dan alat, kemudian pembuatan gambar sketsa, dan selanjutnya mengaplikasikan pada material yang telah disesuaikan dengan sketsa yang terpilih. Tahap perwujudan merupakan proses akhir dari seluruh rangkaian sebuah karya seni.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> S.P. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: PRASISTA. 329

### E. Bagan Penciptaan Karya



Bagan 1. Bagan metode penciptaan karya

### **BAB III**

#### **PROSES PENCIPTAAN KARYA**

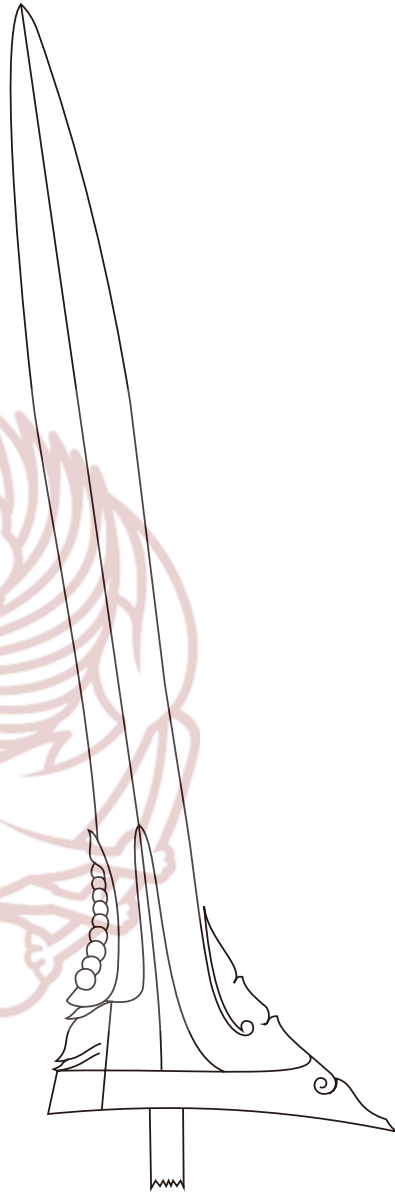
##### **A. Perancangan Alternatif Desain/ Sketsa**

Pembuatan desain merupakan tahapan awal dalam penciptaan karya. Desain dibuat berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan eksplorasi mengenai konsep yang dipilih. Pembuatan desain diawali dengan membuat beberapa sketsa alternatif untuk motif dan bentuk *dhapur* keris yang sesuai dengan konsep karya. Konsep karya keris yang akan dibuat adalah dengan mengacu pada kriteria bentuk keris Jawa, (1) terdiri dari dua bagian bilah dan *ganja*, (2) memiliki condong atau tidak tegak lurus, (3) ukuran panjang antar 33 cm – 38 cm. Sedangkan siklus hidup kupu dijadikan sebagai acuan bentuk *dhapur* keris, kemudian sketsa-sketsa yang terpilih diolah menjadi gambar kerja sebagai pedoman untuk mempermudah dalam mewujudkan karya.

## 1. Sketsa Alternatif:



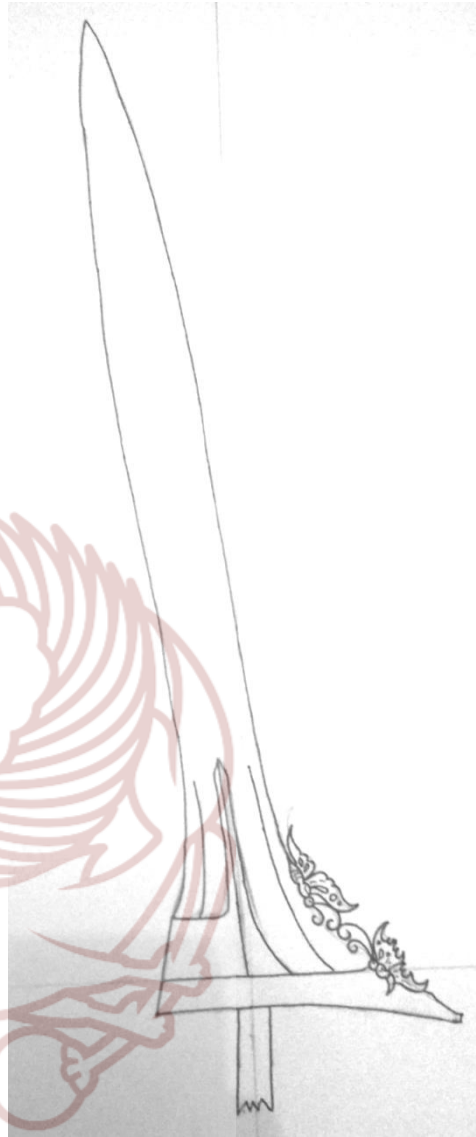
Gambar 10. Sketsa 1 (keris *dhapur kupu*)



Gambar 11. Sketsa 2 (keris *dhapur wyalangga*)



Gambar 12. Sketsa 3 (keris *dhapur* kepompong)

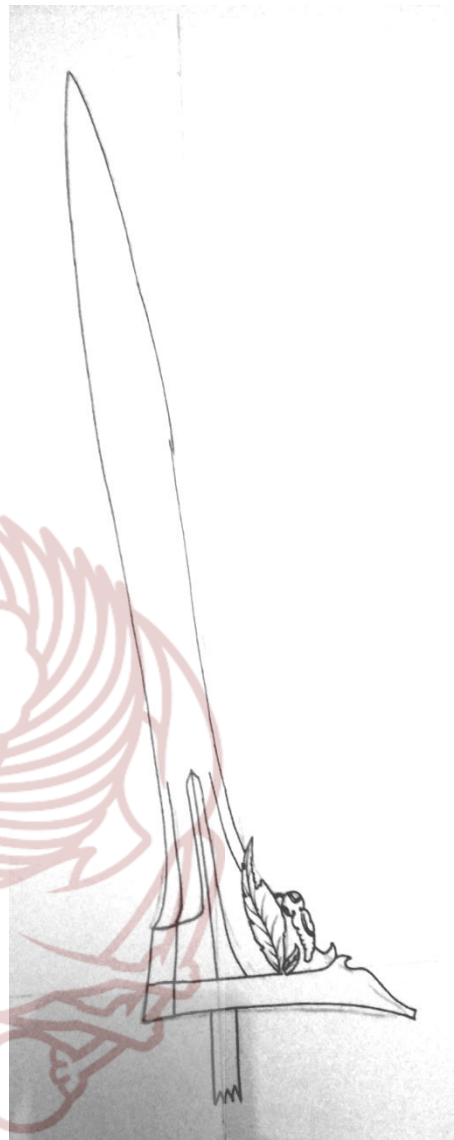


Gambar 13. Sketsa 4 (keris *dhapur* kupu gancet)

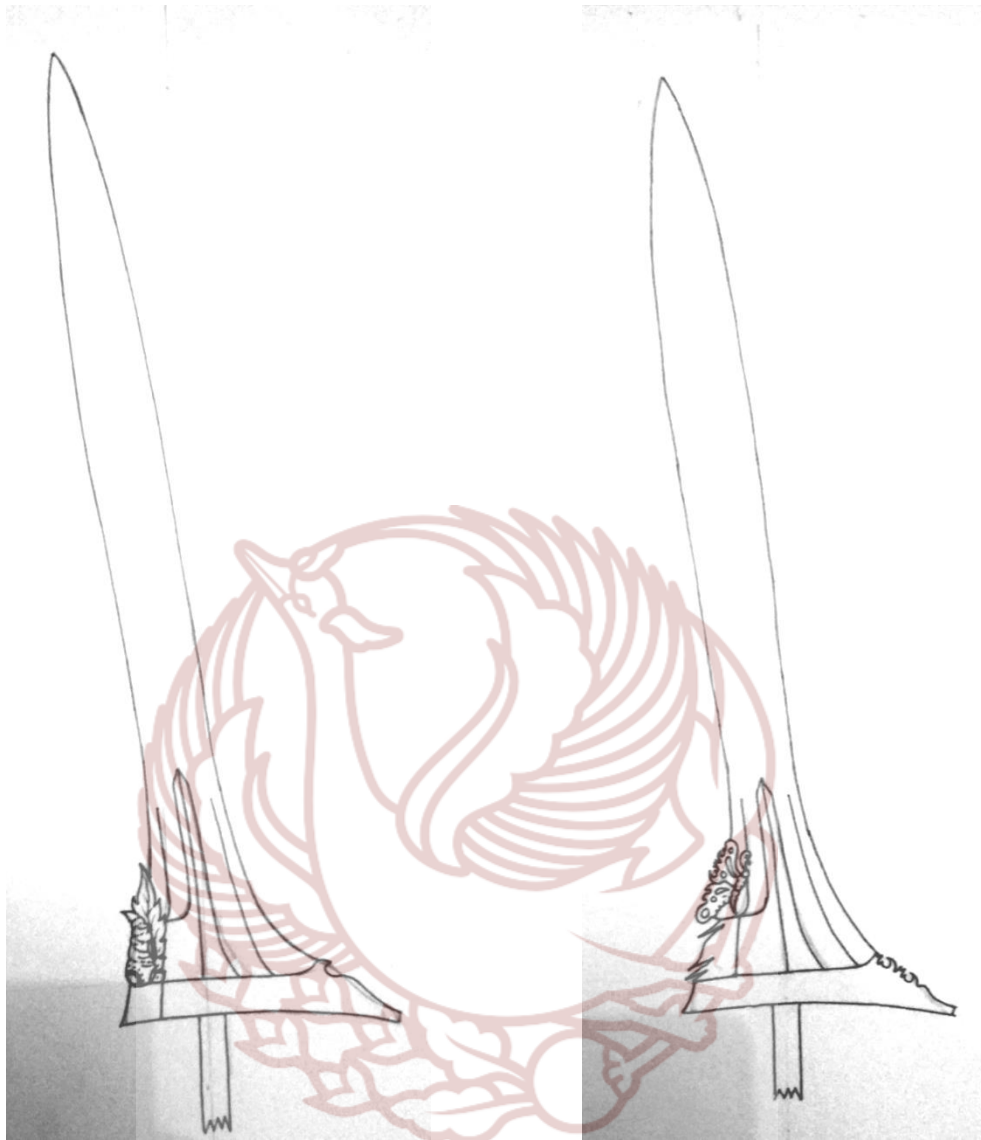




Gambar 14. Sketsa 5 (keris *dhapur uler*)



Gambar 15. Sketsa 6 (keris *dhapur entung wingking*)

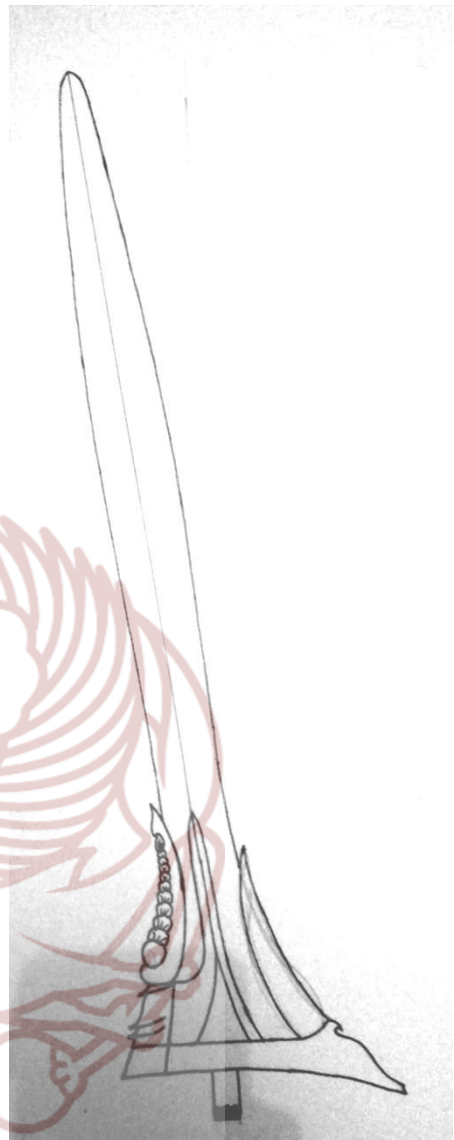


Gambar 16. Sketsa 7 (keris *dhapur entung ngajeng*)

Gsmbsr 17. Sketsa 8 (keris *dhapur kupu ngajeng*)



Gambar 18. Sketsa 9 (keris *dhapur kupu wingking*)



Gambar 19. Sketsa 10 (keris *dhapur wyalangga bulu*)

## 2. Sketsa Terpilih

Sketsa karya 1



Gambar 20. Sketsa terpilih karya 1 (keris *dhapur* kupu ulat)

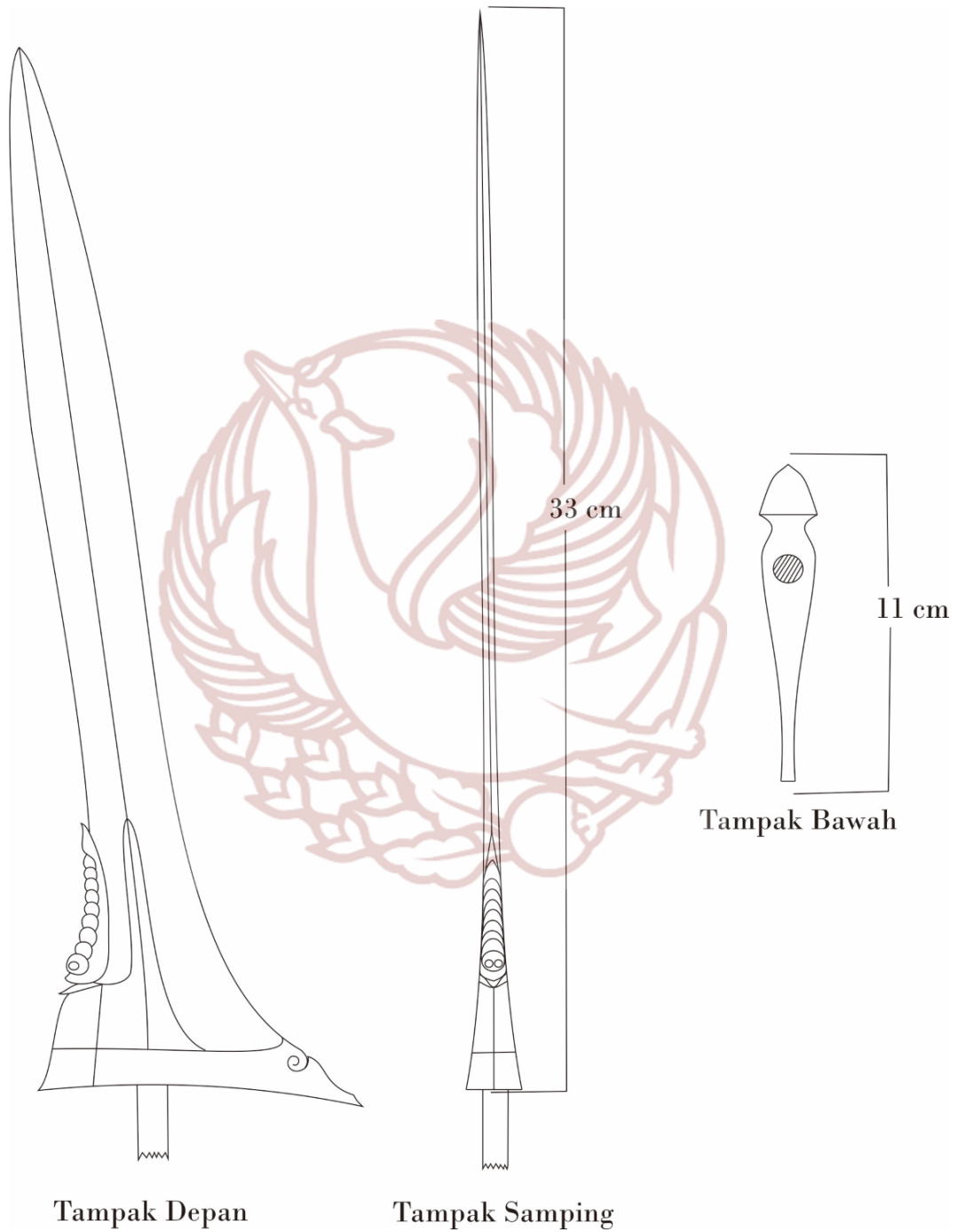
## Sketsa karya 2



Gambar 21. Sketsa terpilih karya 2 (keris *dhapur* kupu )

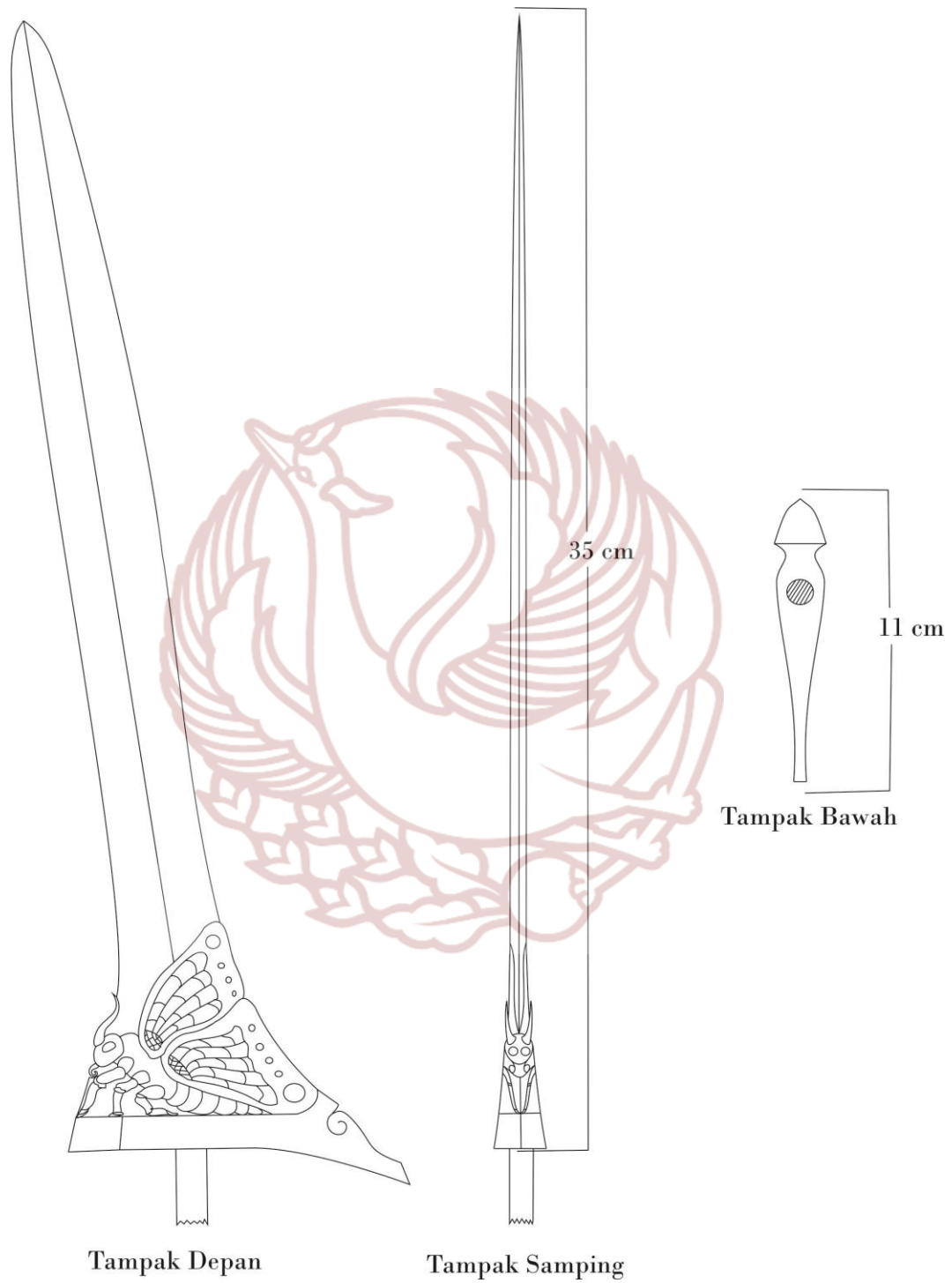
## B. Gambar Kerja/ Desain

### 1. Desain karya ke-1



Gambar 22. Desain karya 1 (keris *dhapur wyalangga* )

## 2. Desain karya ke-2



Gambar 23. Desain karya 2 (keris *dhapur kupu* )

## C. Proses Pembuatan Karya

### 1. Persiapan Alat dan Bahan

Peralatan kerja merupakan unsur penting untuk menunjang dalam kelancaran proses pembuatan karya dan memiliki banyak macam dan jenis yang disesuaikan dengan kegunaan dalam proses pengerjaannya.

#### a. Peralatan Pembuatan Desain

Pembuatan desain adalah tahapan awal dalam proses pembuatan karya seni terutama di bidang keris, karena pada tahap desain ini akan menentukan hasil dari karya yang akan dibuat. Peralatan yang lengkap dan memadai adalah syarat yang penting untuk menunjang kreativitas dalam mendesain karya keris. Peralatan tersebut adalah alat-alat tulis, kertas, gunting, lem *fox*, dan lembaran seng. Alat –alat tersebut digunakan untuk mendesain bentuk keris maupun desain *tinatah*. Pembuatan *blak* keris dengan bahan dasar dari lembaran seng.



Gambar 24. Peralatan desain  
(foto: Vinsha Arissadewa & Kukuh dwi Nugroho, 2018)



## **b. Peralatan Untuk Penempaan / *Bakalan* Keris**

Alat-alat yang memadahi untuk proses penempaan *bakalan* keris. Alat-alat tersebut meliputi dari *prapen*, *paron*, *blower*, palu, supit, betel, *susruk* dan perlengkapan tempa lainnya.

- *Perapen* adalah tungku perapian dengan bahan bakar arang kayu jati. *Perapen* itu dihubungkan dengan *blower* dan berfungsi sebagai tempat pembakaran arang.<sup>10</sup>



Gambar 25. Tungku pengapian  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- *Paron* adalah besi landasan tempa yang tertancap pada *gandhen* (Sebatang balok kayu yang besar, panjang dan berat) yang ditanam mendatar dan rata dengan permukaan lantai besalen.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 76

<sup>11</sup> Haryoguritno, Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 76



Gambar 26. *Paron* atau alas tempa  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- *Blower fan* adalah pompa penghembus udara yang berfungsi untuk mendorong angin agar api pada *perapen* bisa tetap stabil.



Gambar 27. *blower fan*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- *Supit* adalah sejenis penjepit dalam berbagai ukuran yang digunakan untuk memegang besi panas.



Gambar 28. Peralatan capit berbagai bentuk dan ukuran  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- *Susruk* adalah sendok rata yang panjang yang terbuat dari besi dan digunakan oleh empu untuk mengupas dan membersihkan kotoran oksida besi pada permukaan benda yang ditempa.
- Betel/*Paju* adalah sejenis kapak yang dipegang oleh empu dengan penjepit bambu dan dipukul oleh *panjak* untuk membelah atau memotong besi.<sup>12</sup>



Gambar 29. Pemotong/betel  
(foto: Vinsha & Kuku Dwi Nugroho, 2018)

- *Cakarwa* adalah garpu panjang dari besi yang digunakan untuk membenahi bara api di *perapen*.

---

<sup>12</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebangaanku. 76



Gambar 30. *Cakarwa*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- Palu adalah alat pemukul terbuat dari besi berat lebih kurang 2-5 kg, digunakan oleh *panjak* untuk menempa besi menurut petunjuk empu.



Gambar 31. Palu alat tempa  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- *Impun-impun* adalah sapu untuk menghimpun kembali arang yang berserakan di sekeliling *perapen*, dan untuk memercikkan air pada *perapen* guna untuk mengatur besar kecilnya nyala api.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 76



Gambar 32. *Impun-impun*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- *Siruk* adalah sendok berukuran besar terbuat dari plat besi yang berfungsi untuk mengambil arang kayu jati dari ayakan.



Gambar 33. *Siruk*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- Ayakan berfungsi untuk memisahkan arang kayu jati dan serbuk sisa pembakaran atau pembuatan arang kayu jati.





Gambar 34. Penyaring arang  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

**c. Peralatan Untuk Pembentukan Bilah Keris**

- Gerinda adalah mesin dengan batu pengasah sebagai mata dari gerinda tersebut. Mesin ini berfungsi untuk meratakan permukaan bilah keris serta untuk membentuk bilah keris.



Gambar 35. Gerinda beserta mata gerinda  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- *Foredom* adalah mesin yang digunakan untuk membentuk *ricikan* dan untuk meratakan *ricikan* pada bilah keris. Penggunaan *foredom*

disesuaikan dengan mata yang dibutuhkan, karena setiap jenis mata *foredom* memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda.



Gambar 36. Alat *foredom*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Bor adalah mesin yang digunakan untuk membuat lubang pada bagian *ganja* dan untuk menghaluskan bilah keris.



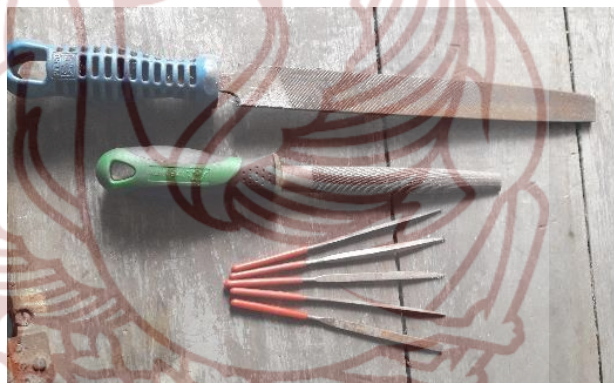
Gambar 37. Bor  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Jangka sorong adalah alat untuk mengukur tebal dari bilah keris maupun untuk mengukur bagian-bagian pada *rerician* bilah keris.



Gambar 38. Jangka sorong  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Kikir dalam berbagai bentuk dan ukuran, kikir digunakan untuk membuat hiasan lembut dan memperhalus permukaan bekas tempaan atau pahatan.



Gambar 39. Peralatan kikir  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Palu kecil digunakan untuk membantu proses kerja ukir.



Gambar 40. Palu kecil  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)



- Tatah berbagai bentuk pahat yang terbuat dari baja untuk memahat dan membuat hiasan-hiasan *ricikan* pada bilah keris.



Gambar 41. Peralatan tatah  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- *Blak* keris digunakan untuk membantu empu dalam proses pembentukan bilah keris.



Gambar 42. Blak  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- Tanggem alat untuk menjepit bilah keris, berfungsi untuk mempermudah proses pembentukan bilah keris dan untuk mempermudah proses pembuatan motif *tinatah*.



Gambar 43. Tanggem  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

**d. Peralatan Dalam Proses *Finishing***

- *Wungkal* adalah batu pengasah akhir untuk lebih memperhalus permukaan, yang terbuat dari batu padas alami.
- Larutan kimia biasa menggunakan *HCl* berfungsi untuk membersihkan bilah keris dari karat dan memberi tekstur halus pada besi.
- *Warangan* adalah larutan yang digunakan untuk *mewarangi* bilah keris. Larutan terbuat dari *arsenikumtrisulfida* yang dicampur dengan air perasan jeruk nipis.<sup>14</sup>



Gambar 44. *Warangan*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Sikat digunakan untuk membersihkan bilah keris setelah proses perendaman pada larutan kimia, dalam membersihkan biasanya menggunakan sabun colek, abu sekam dan jeruk nipis

---

<sup>14</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebangaanku. 376

#### e. Bahan - Bahan Pembuatan Bilah Keris

Bahan yang digunakan untuk penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan tiga bahan yaitu besi, baja, nikel. Ketiga sifat itu merupakan syarat utama yang di gunakan saat pembuatan bilah keris dan arang sebagai bahan pembakarannya.

##### - Besi Bahan Bilah

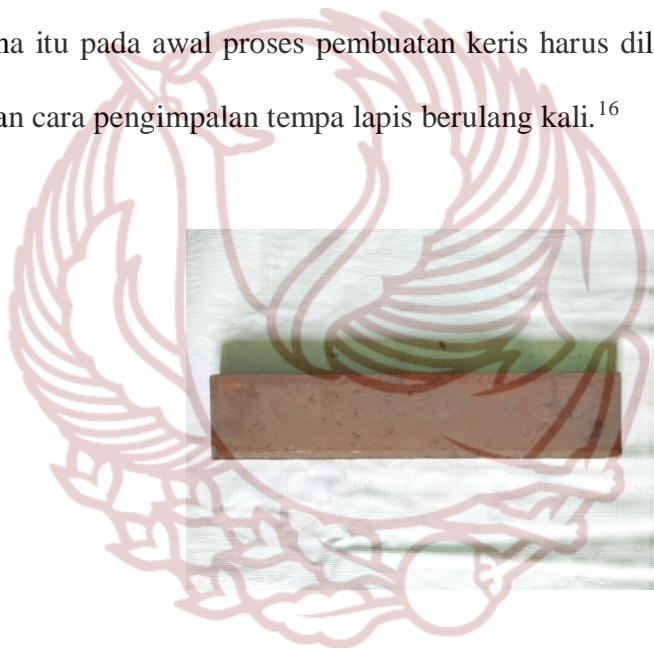
Besi yang di pakai sebagai bahan pembentuk bilah keris adalah bahan besi plat dengan ketebalan 1,5 cm – 2 cm. bahan besi plat dipilih karena mudah didapat di toko besi dan bentuknya yang pipih memudahkan dalam proses penempaan.

Keris dan sejenisnya disebut juga tosan aji. Tosan berasal dari kata *tos* atau *atos* yang berarti keras yang dimaksud adalah besi, sedangkan aji berarti berharga atau bernilai atau luhur. Jadi tosan aji adalah besi yang bernilai sehingga tidak hanya berupa keris, tetapi juga juga tombak, *wedhung* (jenis belati bermata satu). Dari jaman Mataram Hindu di Jawa Tengah, yakni abad ke-8 masehi, orang Jawa sudah mengenal proses peleburan bijih besi menjadi bahan besi (reduksi) untuk keperluan membuat peralatan yang digunakan sehari-hari, atau alat ritual keagamaan. Orang yang mengerjakannya kemudian disebut *pandhe besi* atau *sinyan-sinyan*.

Hasil biji besi yang tereduksi itulah yang dipakai sebagai bahan mentah pembuatan tosan aji. Walaupun demikian kemampuan mengolah bijih besi ini banyak dikuasai oleh bangsa-bangsa mancanegara. Hal itu dibuktikan

dengan banyaknya besi impor yang yang digunakan dalam pembuatan keris di pulau Jawa.<sup>15</sup>

Bahan yang terbaik adalah besi yang belum pernah mengalami fase cair atau lebur, kecuali pada waktu diolah dari bijih besi, sehingga kristal-kristalnya masih heterogen. Hal itu kelak akan menimbulkan nuansa tekstur yang indah pada bilah besi. Pengolahan besi keris yang baik memang seharusnya menghasilkan kesan yang padat atau berserat-serat. Karena itu pada awal proses pembuatan keris harus dilakukan pemurnian dengan cara pengimpalan tempa lapis berulang kali.<sup>16</sup>



Gambar 45. Besi plat dengan ukuran, tebal 1,5 cm, lebar 6 cm dan panjang 25 cm.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

#### - Baja Bahan Bilah

Agar mempunyai sifat kaku, keras dan tajam pada keris maka harus menggunakan *waja* (baja) sebagai inti bilahnya. Pemakaian baja pada bilah keris juga mempengaruhi tampilannya. Sering kali terdapat keris

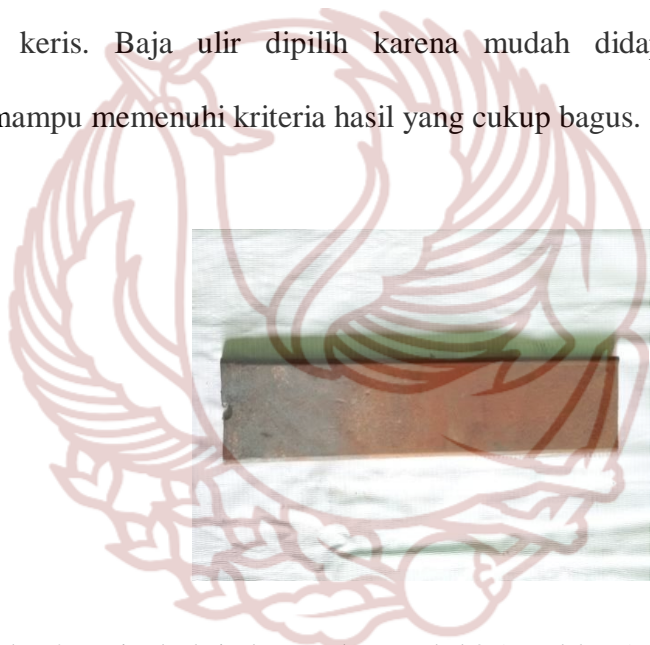
---

<sup>15</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 80

<sup>16</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 365

yang tepi bajanya hanya tampak sebagian atau tidak tampak sama sekali. Keris yang penampakan tepi bajanya tidak ada/ habis sama sekali, dikenal dengan nama *pamor nerjang landhep*. Hal itu disebabkan karena kesalahan pada pembuatan semula, kerusakan, atau kesalahan pemeliharannya, atau sifat baja itu sendiri yang memang lebih cepat terkorosi.<sup>17</sup>

Karya ini menggunakan baja plat sebagai salah satu bahan pembentuk bilah keris. Baja ulir dipilih karena mudah didapatkan. Baja ulir jugamampu memenuhi kriteria hasil yang cukup bagus.



Gambar 46. Baja plat baja dengan ukuran, tebal 0,5 cm, lebar 5 cm dan panjang 15 cm. (foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

#### - Nikel Bahan Pamor

Bahan pamor yang digunakan pembuatan karya ini adalah nikel yang biasa di jual di toko-toko logam. Bahan jenis ini digunakan karena mudah didapatkan dan harganya yang terjangkau.

---

<sup>17</sup> Haryoguritno, Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 365

Bahan pamor dari nikel mulai digunakan sejak abad ke-19. Saat itu masih menggunakan bahan meteorit yang pada dasarnya mengandung bahan nikel. Penggunaan nikel digunakan sebagai pamor pada bilah keris karena nikel berwarna putih menkilap dan pada saat diwarangi (pewarnaan) warna nikel tidak berubah sehingga menimbulkan pamor pada bilah keris.<sup>18</sup>



Gambar 47. Nikel yang sudah ditempa menjadi plat ukuran, tebal 0,1 cm, lebar 5 cm dan panjang 15 cm. (foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

---

<sup>18</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 93



## 2. Proses Penciptaan Karya

### a. Proses Penempaan

Mempersiapkan rancangan bilah keris melalui proses penempaan. Sebelumnya pada tahap ini melakukan pelipatan bahan besi dan nikel melalui proses pembakaran dan penempaan sampai menghasilkan beberapa lipatan sehingga menghasilkan *saton* (hasil lipatan besi dan nikel), selanjutnya diteruskan penyelorokan (memasukan bahan baja ke celah *saton* yang telah di bentuk “U”) sehingga menghasilkan *kodhokan*, selanjutnya penempaan ringan pada *kodhokan* membentuk menyerupai desain bilah keris/ bakalan, dan pada tahap akhir penempaan yaitu pembuatan *gonjo* keris dan pesi. Penempaan karya ke 1 dan ke 2 prosesnya sama, sedangkan untuk bahan bilahnya karya yang ke 2 atau yang bertema kupu, bilahnya tidak menggunakan bahan nikel supaya motif kupu pada bilah keris terlihat tegas. Berikut foto-foto proses kerja penempaan bilah keris:

- 1) Penempaan pembuatan *saton*/ hasil penggabungan nikel dan besi, untuk pembuatan pamor keris.
  - Pembakaran nikel dan besi menggunakan arang jati.





Gambar 48. Pembakaran Bahan  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- Pelipatan besi dan nikel melalui penempaan, pada proses *ngulet*/melipat ini bisa melalui beberapa lipatan.



Gambar 49. Penempaan Besi dan Nikel (*ngulet*/melipat)  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)



Gambar 50. Pelipatan Besi dan Nikel (*ngulet/melipat*)  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- Membentuk hasil lipatan menyerupai jarum jam, biasa disebut *saton* dengan melalui penempaan ringan.

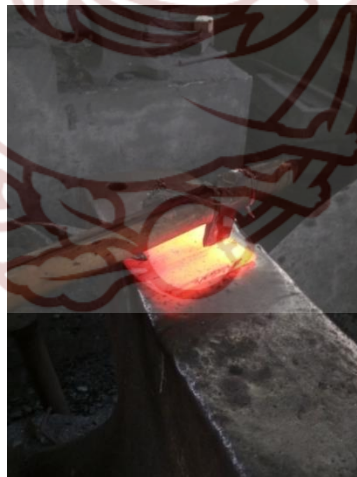


Gambar 51. Hasil penyatuan Besi dan nikel (*Saton*) membentuk jarum jam  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

- 2) Penempaan pembuatan kodhokan/ hasil pengabungan pamor dan baja untuk pembuatan bilah keris.
- Pada tahap ini sebelumnya membentuk *saton* menyerupai “U” melalui penempaan ringan dan juga pemotongan baja sesuai yang dibutuhkan,



Gambar 52. Pembentukan  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



Gambar 53. Pemotongan baja sesuai yang diperlukan  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)



Gambar 54. Penempaan baja .  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- Tahap berikutnya diteruskan dengan memasukan baja pada celah *saton* tersebut. Tahap ini biasa disebut *nylorok waja*. Setelah melakukan *nyolok waja* selanjutnya diteruskan proses menyatukan/*pemijeran* baja dan pamor (*saton*) melalui penempaan sehingga menghasilkan *kodhokan*.



Gambar 55. *Nylorok* (memasukkan baja ke lipatan/ *saton*).  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)



Gambar 56. *Kodhokan* ( pamor yang sudah di slorok baja)  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

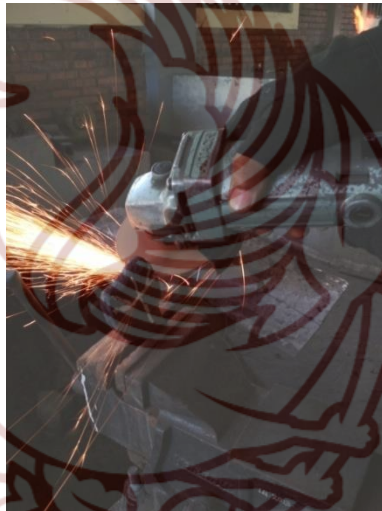
- 3) Pembuatan bakalan menyerupai bentuk bilah keris dan *gonjo* melalui penempaan ringan. Pada tahap ini pembentukanya menyesuaikan dengan bentuk blak *dhapur* keris yang telah dibuat.
- Pada tahap ini sebelumnya memotong pangkal *kodhokan* untuk bahan pembuatan *gonjo* dan diteruskan dengan pembentukan *pesi*(pegangan keris).



Gambar 57. Pemotongan untuk bahan *gonjo*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



Gambar 58. Pembuatan *gonjo*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



Gambar 59. Pemotongan pangkal *khodokan* untuk pembuatan *pesi*.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



Gambar 60. Proses pembentukan *pesi*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



- Selanjutnya tahap akhir penempaan adalah penempaan *khodokan* menyerupai bentuk desain keris menggunakan *blak* yang telah dibuat.



Gambar 61. Penempaan *khodokan*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

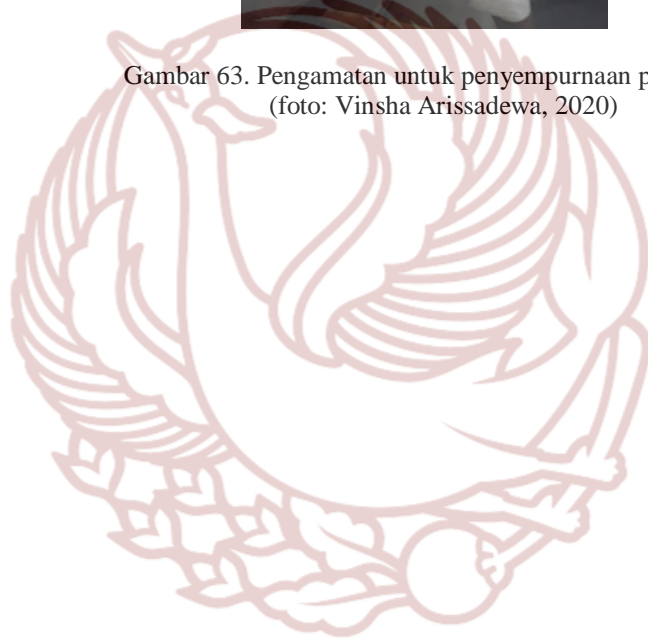


Gambar 62. Pembentukan *khodokan* menyerupai desain  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)





Gambar 63. Pengamatan untuk penyempurnaan pembentuk.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



## b. Proses Pembentukan Bilah Keris

Pembentukan bilah keris, pada tahap ini sangat menentukan hasil ataupun keindahan bentuk keris, baik secara keseluruhan maupun pada setiap *ricikan*. Dari sini lah akan muncul sebuah gaya garapan dari setiap pembuat /empu.<sup>19</sup> Untuk proses dan teknik pengerjaan karya ke 1 dan ke 2 pada dasarnya sama, hanya dibedakan bentuk ricikannya. Berikut proses dan teknik pengerjaannya.

- 1) Pada tahap awal pembentukan bilah keris menggunakan alat gerinda.

Pembentukan sesuai dengan desain *dhapur* yang telah dibuat.



Gambar 64. Pengegerindaan dasar atau pembentukan bilah menyerupai desain.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

---

<sup>19</sup> Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar* Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 109

- 2) Tahap ke dua pembentukan *gonjo* sesuai dengan desain dan pemasangan *gonjo* pada bilah keris



Gambar 65. Penggerindaan pembuatan *gonjo*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)



Gambar 66. Pembuatan *gonjo*  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

- 3) Tahap ke tiga pemasangan *gonjo* pada bilah keris dan diteruskan dengan pembuatan *ricikan dhapur* bilah keris.



Gambar 67. Penghalusan bentuk *rerician*.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

4) Tahap ke empat penyempurnaan bentuk dan penghalusan ricikan.



Gambar 68. Pembuatan *rerician* menggunakan graji emas  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

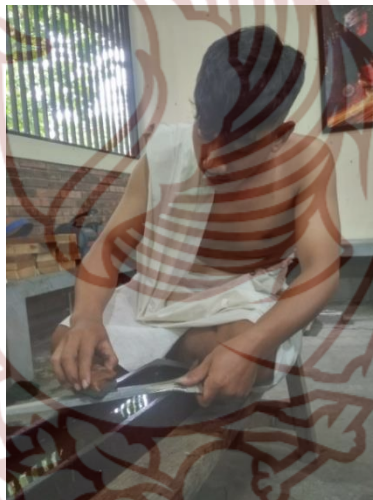


Gambar 69. Pembentukan greneng  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2020)

**c. Proses *finishing***

proses finishing, dalam tahap akhir pembuatan bilah keris ini terdapat proses penyempurnaan bilah keris dengan melalui penyangklingan hingga tahap warangan, berikut proses dan penjelasannya.

- 1) proses nyangkling dalam dunia tosan aji adalah istilah untuk proses penghalusan bilah sebelum proses warangan. Penghalusan yang dilakukan adalah menghilangkan goresan bekas kikir dan pahatan pada bilah yang digosok menggunakan batu asah.



Gambar 70. Penghalusan bilah keris.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

- 2) Pewarangan adalah pencelupan bilah yang sudah bersih kedalam cairan warangan, agar motif pamor terlihat, pada tahap ini sebelumnya merendam bilah keris pada belerang selama 1 hari agar pori-pori besi pada bilah keris terbuka kemudian pembersihan atau mutih yaitu dengan cara menyikat bilah keris menggunakan abu bakar yang telah dicampur dengan jeruk



nipis dan sabun, setelah itu tahap *warangan* yaitu pencelupan bilah keris terhadap cairan warangan secara berulang.



Gambar 71. Pemutihan atau pembersihan bilah keris.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 72. Hasil setelah pembersihan.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 73. Proses pewarangan  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

### 3. Proses Kerja Prabot Keris

Keris sebagai karya yang utuh memiliki karakteristik bentuk khas sehingga bisa dibedakan dengan tosan aji lainnya. Sebuah benda dapat disebut sebagai keris apabila memiliki tiga bagian pokok yaitu ukiran(hulu), warangka, dan wilahan(bilah).<sup>20</sup> Maka dalam pembuatan karya tugas akhir ini akan dilengkapi dengan hulu dan warangka sehingga menjadikan keris secara utuh, beserta pendukung prabot keris lainnya yaitu *pendok* dan *mendhak*. Sehingga dalam pembuatan karya ini melibatkan beberapa artisan untuk pengerjaan prabot pendukung keris. Berikut proses pengerjaan maupun bahannya.

- a. Ukiran/hulu merupakan bagian pegangan dari bilah keris yang terhubung melalui pesi yang berada di bagian bilah, hulu keris biasanya terbuat dari kayu yang memiliki pola tertentu untuk meningkatkan estetikanya, namun ada pula yang dibuat menggunakan bahan gading atau geraham gajah, tanduk rusa atau bahan yang memiliki tekstur yang padat, hulu keris sendiri pada umumnya juga dilengkapi dengan *mendhak* atau selud.



Gambar 74. Cecekan hulu/jejeran sebelum *finishing* tampak depan (kiri) dan hulu tampak samping (kanan)(foto: Vinsha Arissadewa, 2018)

<sup>20</sup> Basuki Teguh Yuwono. 2011. *Keris Indonesia*. Indonesia: Citra Sain LPKBN. 24





Gambar 75. Hulu untuk karya 1  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

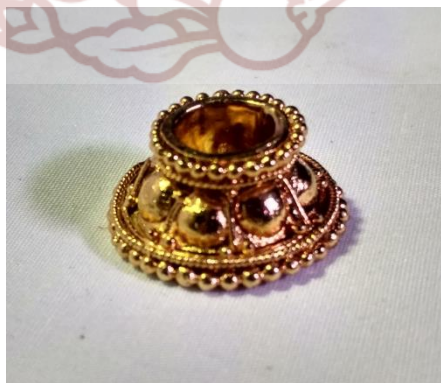


Gambar 76. Hulu untuk karya 2  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

- b. *Mendhak* atau *uwer* merupakan bentuk cincin yang dipasang melingkari *pesi* dan terletak antara *jejeran* dan *ganja*. Sebuah teori menyebutkan bahwa *mendhak* dan *selut* merupakan perkembangan bentuk dari *karah*, yakni cincin logam yang dipasang pada tangkai pisau atau arit untuk memperkuat tangkai kayunya agar tidak mudah pecah. Diilhami oleh bentuk *karah* para perajin perabot keris kemudian meningkatkan mutu bahan dan garapnya.<sup>21</sup>



Gambar 77. *mendhak* untuk karya 1.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 78. *Mendhak* untuk karya 2  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

---

<sup>21</sup>Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*. Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 278

- c. warangka merupakan bagian penutup bilah. Bentuk warangka di Jawa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu warangka ladrang, warangka gayaman, warangka sandang walikat. Warangka merupakan bagian yang tidak kalah penting pada sebuah keris biasanya dibuat dari bahan-bahan pilihan baik jenis kayu maupun warna pola kayu, dan warangka keris biasanya dihias dengan pedhok pada bagian gandhar-nya.



Gambar 79. Bahan *warangka* kayu gembol akasia  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 80. Bahan *warangka* kayu akasia.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 81. *Warangka gayaman* Surakarta untuk karya 1  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 82. *Warangka ladrang* Surakarta untuk karya 2  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

- d. *Pendok* Hampir semua warangka keris Surakarta dan Yogyakarta (kecuali *sandhang walikat*) dilengkapi dengan *pendok*. Semacam sarung pembungkus *gandar*, sehingga sering pula disebut *kandelan* (penebal atau pelapis). *Pendok* dibuat dari lembaran logam yang digulung seperti pipa yang pipih dan dibentuk *methit* (meruncing ke arah ujung) sehingga pas bila disarungkan pada *gandar* kayunya. *Pendok* pada umumnya terbuat dari kuningan atau tembaga, namun banyak juga yang terbuat dari emas, suasa, perak, dan perunggu.<sup>22</sup>



Gambar 83. *Pendok bunton* Surakarta untuk karya 1  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

---

<sup>22</sup>Haryoguritno Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*. Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku. 333





Gambar 84. *Pendok blewah* Surakarta untuk karya 2  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KARYA**

#### **A. Ulasan Karya**

Ulasan karya merupakan pemaparan dari visual karya yang telah diciptakan. Tujuan dari ulasan karya adalah menyampaikan maksud dari penciptaan sebuah karya tersebut kepada masyarakat pengamat maupun penikmat. Dengan adanya sebuah ulasan dari karya yang dihasilkan, masyarakat penikmat dapat mengetahui nilai-nilai keindahan yang akan coba dijelaskan oleh pencipta sebuah karya seni.

Penciptaan karya keris ini penulis mengacu pada bentuk keris Jawa dan menggunakan pendekatan estetika penciptaan sebuah karya keris yang dijabarkan oleh panembahan Hadiwijaya bahwa kenindahan kelahiran keris dapat dilihat dari beberapa kriteria yaitu (1) Wesi, menekankan pada komposisi besi dan kematangan tempa besi. (2) Pamor, yang meliputi keindahan pamor, pola garap pamor dan kematangan tempa pamor. (3) Wojo, mencermati mengenai komposisi dan proposi baja, serta kematangan tempa baja, (4) Garap, menekankan pada kehalusan garap dan ketegasan garap. (5) Wangun, menekankan pada keserasian komposisi anatomis yang meliputi proposi bentuk dan keselarasan bilah. (6) Greget dan guwana, yang menekankan pada pancaran kharisma yang terproyeksi melalui keseluruhan anatomis dari sebuah karya, yang membuat penikmat tergugah gairah dan semangatnya ketika melihat karya keris yang dihasilkan.



Penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengangkat tema siklus hidup kupu yang akan dijadikan sebagai ide penciptaan *dhapur* keris. Kupu memiliki siklus hidup yang unik dengan melalui proses metamorfosis sempurna meliputi telur, ulat, kepompong, dan kupu. Melalui hasil pengamatan proses tersebut, ternyata ulat maupun kupu banyak atau lebih sering kita jumpai di lingkungan sekitar sehingga timbulah ide untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk *dhapur* keris dari konsep siklus hidup kupu, tentunya dengan kreativitas stilasi bentuk dari penulis. Penciptaan karya ini mulanya dimulai dengan melakukan pembuatan beberapa sketsa dan setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan desain kepada sketsa terpilih, yaitu bentuk desain keris *dhapur* *wyalangga* dan keris *dhapur* kupu. Tahap selanjutnya adalah memvisualisasikan desain ke dalam bentuk karya keris, pada proses ini menyiapkan bahan yang digunakan yaitu besi, baja, dan nikel dari ketiga bahan tersebut kemudian digabungkan dengan melalui penempaan sehingga menghasilkan dua *bakalan* bilah keris. Berpamor selanjutnya adalah proses garap, pada tahap ini diperlukan ketelitian untuk menghasilkan karya keris sesuai desain dengan garap yang halus dan tegas.

Pengerjaan karya tugas akhir ini penulis melibatkan beberapa artisan yang aktif dalam bidangnya. Terdapat beberapa partisipasi artisan untuk menunjang karya keris yang utuh diperlukan kelengkapan keris, diantaranya pembuatan warangka, pembuatan *deder*/hulu, pembuatan *pendok*, dan pembuatan *mendhak*. Dalam proses penempaan membutuhkan tenaga pembantu untuk proses nempa, dan penempaanya di besalen kampus II Institut Seni Indonesia Surakarta.

**1. Karya 1: “Keris *Dhapur Wyalangga*”**



Gambar 85. Karya 1 keris *dhapur wyalangga*.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)



Gambar 86. *Dhapur wyalangga*.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

#### **Biodata Karya – 1.**

Karya	: Keris leres
<i>Dhapur</i>	: Ulat
Pamor	: <i>Wos wutah</i>
Lipatan pamor	: 64 lipatan
<i>Tangguh</i>	: Kamardikan
Media bilah	: Besi, nikel, dan baja/ <i>Pamor</i>
Media <i>gonjo</i>	: Besi, nikel, dan baja/ <i>Pamor</i>
Jenis warangka	: <i>Gayaman</i> gaya Surakarta
Media warangka	: <i>Gembol</i> akasia
Jenis hulu/ <i>jejeran</i>	: <i>Nunggak semi</i> gaya Surakarta
Media hulu/ <i>jejeran</i>	: <i>Gembol</i> akasia
Jenis <i>pendok</i>	: <i>Pendok Bunton</i> gaya Surakarta
Media <i>pendok</i>	: Tembaga
Jenis <i>mendhak</i>	: <i>Kedhit seling mirah</i> gaya Surakarta
Media <i>mendhak</i>	: Tembaga sepuh emas
Tahun pembuatan	: 2020.

### Ulasan Karya – 1.

Karya keris *dhapur* wyalangga adalah konsep yang terinspirasi dari proses metamorfosis kupu, dalam perwujudannya pada tahap bentuk ulat yang kemudian distilisasikan ke dalam bentuk *dhapur* keris. Penamaan *dhapur* wyalangga diambil dari bahasa sansekerta yang berarti ulat, menurut hasil pengamatan dalam perwujudan bentuk ulat memiliki sifat polos dan kuat dikarenakan dalam perwujudan tersebut banyak manusia yang menilai negatif atau hama yang bisa menyebabkan gatal saat menyentuhnya, sehingga banyak yang membencinya tanpa mengetahui terlebih dahulu jenis apa ulat tersebut. Tetapi dalam perwujudan tersebut, ulat tidak lupa dengan tujuan hidupnya untuk menjadi kupu. Keris *dhapur* wyalangga sendiri bertujuan sebagai simbol tekad yang kuat maupun harapan untuk tidak lupa dengan tujuan hidupnya, sehingga dapat menimbulkan kesan jiwa yang kuat pada pemilik keris tersebut

Karya ini mengacu pada keris Jawa dengan ukuran 33 cm dan menggunakan prabot warangka, hulu, jenis Surakarta. Ulasan berikut adalah mengenai estetika yang terkait karya tersebut dengan pendekatan estetika yang merujuk dalam konsep bangun keilmuaan keris, yaitu kriteria kelahiran keris yang terdiri dari *mor-jo-si-ngun*. karya keris *dhapur* wyalangga apabila dianalisis dari aspek (*mor*) pamor, karya ini memiliki pola pamor wosing wutah yang dihasilkan dari perpaduan besi dan nikel yang kemudian ditempa dengan melalui 64 lipatan sehingga menghasilkan pamor yang padat, dalam karya ini keindahan motif pamor sangat jelas terlihat dari guratan-guratan putih keabu-abuan pada bilah keris yang dihasilkan dari kematangan tempa. (*Jo*) berarti wojo/baja karya ini menggunakan

baja per truk untuk bahan sisi tajam pada bilah keris, baja ini dipilih karena saat proses penempaan lebih mudah sehingga lebih efisien tentunya dengan pembakaran dan penempaan yang pas agar menghasilkan bakalan keris yang bagus. (*Si*) besi tentunya digunakan dalam pembuaatn karya ini dikarenakan dalam proses pembuuatan pamor, besi juga tidak kalah diunggulkan dengan material lainnya sehingga menghasilkan warna maupun tekstur pada bilah keris, tentunya dengan melalui proses penempaan yang matang supaya besi dan nikel merekat dengan rapat. (*Ngun*) wangun, dalam pembuatan karya ini sebelumnya menerapkan beberapa sketsa untuk menghasilkan keserasihan bilah keris yang indah, penempatan anatomis sendiri terletak pada atas gandhik keris yaitu berbentuk ulat, sehingga dalam perpaduan dengan bilah berpamor terlihat keselarasan. Proses pembuatannya dengan melalui pemahatan maka diperlukan ketelitian saat pengerjaanya sehingga menghasilkan bentuk yang tegas dan halus.

**2. Karya – 2: “Keris *Dhapur Kupu*”**



Gambar 87. Karya 2 keris *dhapur kupu*.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)





Gambar 88. *Dhapur* kupu.  
(foto: Vinsha Arissadewa, 2021)

## Biodata Karya – 2.

Karya	: Keris leres
<i>Dhapur</i>	: <i>Kupu</i>
Pamor	: <i>Kelengan</i>
Lipatan pamor	: -
<i>Tangguh</i>	: Kamardikan
Media bilah	: Besi dan baja/ <i>Kelengan</i>
Media <i>gonjo</i>	: Besi, nikel, dan baja/ <i>Pamor</i>
Jenis warangka	: <i>Ladrang</i> gaya Surakarta
Media warangka	: Akasia
Jenis hulu/ <i>jejeran</i>	: <i>Nunggak semi</i> gaya Surakarta
Media hulu/ <i>jejeran</i>	: <i>Eboni</i>
Jenis <i>pendok</i>	: <i>Pendok blewah</i> gaya Surakarta
Media <i>pendok</i>	: Tembaga
Jenis <i>mendhak</i>	: <i>Meniran</i> gaya Surakarta
Media <i>mendhak</i>	: Tembaga sepuh emas
Tahun pembuatan	: 2020



## Ulasan Karya – 2.

Karya keris *dhapur* kupu adalah keris yang terinspirasi dari proses metamorfosis kupu, yang perwujudannya pada tahap bentuk akhir yaitu kupu, yang kemudian distilisasi ke dalam bentuk *dhapur* keris berbentuk kupu yang sedang duduk dengan keindahannya. Kupu merupakan perwujudan akhir dari perubahan metamorfosis sempurna, dan perwujudan kupu sendiri banyak yang menyukai dengan keindahannya, sehingga banyak yang mengartikan kupu sebagai simbol kesempurnaan. Pemilihan bentuk kupu yang sedang duduk sendiri dipilih karena dengan kesempurnaan bentuk kupu yang telah mencapai tahap metamorfosis akhir, memberikan kesan keindahan dan tidak menyombongkan keindahan tersebut. Keris *dhapur* kupu bertujuan sebagai simbol pencapaian perubahan maupun harapan agar tidak sombong akan keindahan dirinya atau rendah hati, sehingga dapat memberikan kesan kesempurnaan jiwa dan kerendahan hati pada pemilik keris tersebut.

Karya keris ini mengacu pada bentuk keris Jawa dengan ukuran panjang 35 cm dan menggunakan *prabot* warangka maupun hulu gaya Surakarta. Ulasan berikut adalah mengenai estetika yang terkait karya tersebut dengan pendekatan estetika yang merujuk dalam konsep bangun keilmuaan keris, yaitu kriteria kelahiran keris yang terdiri dari *mor-jo-si-ngun*. Karya keris *dhapur* kupu apabila dianalisis dari aspek (*mor*) pamor, karya ini memiliki pola pamor pada bagian gonjo keris yang dihasilkan dari perpaduan besi dan nikel yang kemudian ditempa sehingga menghasilkan pamor yang dihasilkan dari kematangan tempa. (*Jo*) berarti wojo/baja karya ini menggunakan baja per truck untuk bahan sisi tajam pada bilah

keris, baja ini dipilih karena saat proses penempaan lebih mudah sehingga lebih efisien tentunya dengan pembakaran dan penempaan yang pas agar menghasilkan bakalan keris yang bagus. (*Si*) besi tentunya digunakan dalam pembuaatn karya ini dikarenakan dalam proses pembuatan bilah kelengan ini besi juga tidak kalah diunggulkan dengan material lainnya sehingga menghasilkan warna hitam pekat maupun tekstur pada bilah keris tentunya dengan melalui proses penempaan yang matang . (*Ngun*) wangun, dalam pembuatan karya ini sebelumnya menerapkan beberapa sketsa untuk menghasilkan keserasihan bilah keris yang indah, penempatan anatomis terletak dibagian *sor-soran* bilah berbentuk kupu, yang bertujuan supaya perpaduan bentuk kupu dengan bilah terlihat tegas maupun terlihat keselarasan proses pembuatanya dengan melalui pemahatan maka diperlukan ketelitian saat pengerjaannya sehingga menghasilkan bentuk yang tegas dan halus.

## B. Rekapitulasi Biaya Proses Pembuatan Karya

### 1. Rincian Biaya Karya – 1.

No	Jenis/Material	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
<b>A. Bahan Utama</b>				
1	Besi	3 kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 45.000,-</b>
2	Baja	1 kg	@ Rp. 20.000,-	<b>Rp. 20.000,-</b>
3	Nikel	0.1 kg	@ Rp. 500.000,-	<b>Rp. 50.000,-</b>
5	Arang Jati	3 karung	@ Rp. 100.000,-	<b>Rp. 300.000,-</b>
<b>B. Bahan Pendukung</b>				
1	Mata gerinda kasar	2 buah	@ Rp. 13.000,-	<b>Rp. 26.000,-</b>
2	Mata gerinda potong	2 buah	@ Rp. 9.000,-	<b>Rp. 18.000,-</b>
3	Mata gerinda fleksibel	2 buah	@ Rp. 13.000,-	<b>Rp. 26.000,-</b>
4	Mata mini gerinda	1 set	@ Rp. 50.000,-	<b>Rp. 50.000,-</b>
5	Lem G	1 buah	@ Rp. 7000,-	<b>Rp. 14.000,-</b>
<b>C. Bahan <i>Finishing</i></b>				
1	Belerang	2 Kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 30.000,-</b>
2	Garam kasar	1 Kg	@ Rp. 7.000,-	<b>Rp. 14.000,-</b>
3	Sabun colek	1 Bungkus	@ Rp. 5.000,-	<b>Rp. 5.000,-</b>
4	Jeruk nipus	1 Kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 15.000,-</b>
<b>D. Tenaga Kerja</b>				
1	Tenaga <i>panjak</i>	2 orang 2 hari	@ Rp.150.000,-	<b>Rp. 600.000,-</b>
2	Tenaga <i>warangan</i>	1 bilah	@ Rp. 100.000,-	<b>Rp. 100.000,-</b>
<b>E. Pembuatan Prabot</b>				
1	Warangka	1 buah	@ Rp. 400.000,-	<b>Rp. 400.000,-</b>
2	Hulu	1 buah	@ Rp. 150.000,-	<b>Rp. 150.000,-</b>

3	<i>Pendok</i>	1 buah	@ Rp. 450.000,-	<b>Rp. 450.000,-</b>
4	<i>Mendhak</i>	1 buah	@ Rp. 80.000,-	<b>Rp. 80.000,-</b>
<b>Biaya Total</b>				<b>Rp. 2.367.000,-</b>

Tabel 1. Perincian biaya karya 1.

## 2. Rincian Biaya Karya – 2.

No	Jenis/Material	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
<b>A. Bahan Utama</b>				
1	Besi	3 kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 45.000,-</b>
2	Baja	1 kg	@ Rp. 20.000,-	<b>Rp. 20.000,-</b>
3	Nikel	0.1 kg	@ Rp. 500.000,-	<b>Rp. 50.000,-</b>
5	Arang Jati	3 karung	@ Rp. 100.000,-	<b>Rp. 300.000,-</b>
<b>B. Bahan Pendukung</b>				
1	Mata gerinda kasar	2 buah	@ Rp. 13.000,-	<b>Rp. 26.000,-</b>
2	Mata gerinda potong	2 buah	@ Rp. 9.000,-	<b>Rp. 18.000,-</b>
3	Mata gerinda fleksibel	2 buah	@ Rp. 13.000,-	<b>Rp. 26.000,-</b>
4	Mata mini gerinda	1 set	@ Rp. 50.000,-	<b>Rp. 50.000,-</b>
5	Lem G	1 buah	@ Rp. 7000,-	<b>Rp. 14.000,-</b>
<b>C. Bahan <i>Finishing</i></b>				
1	Belerang	2 Kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 30.000,-</b>
2	Garam kasar	1 Kg	@ Rp. 7.000,-	<b>Rp. 14.000,-</b>
3	Sabun colek	1 Bungkus	@ Rp. 5.000,-	<b>Rp. 5.000,-</b>
4	Jeruk nipis	1 Kg	@ Rp. 15.000,-	<b>Rp. 15.000,-</b>
<b>D. Tenaga Kerja</b>				
1	Tenaga <i>panjak</i>	2 orang 2 hari	@ Rp. 150.000,-	<b>Rp. 600.000,-</b>

2	Tenaga <i>warangan</i>	1 bilah	@ Rp. 100.000,-	<b>Rp. 100.000,-</b>
<b>E. Pembuatan Prabot</b>				
1	Warangka	1 buah	@ Rp. 500.000,-	<b>Rp. 500.000,-</b>
2	Hulu	1 buah	@ Rp. 200.000,-	<b>Rp. 200.000,-</b>
3	<i>Pendok</i>	1 buah	@ Rp. 450.000,-	<b>Rp. 450.000,-</b>
4	<i>Mendhak</i>	1 buah	@ Rp. 80.000,-	<b>Rp. 80.000,-</b>
<b>Biaya Total</b>				<b>Rp. 2.517.000,-</b>

Tabel 2. Perincian biaya karya 2.

### 3. Total Biaya Penciptaan karya

Karya – 1 “Keris <i>Dhapur</i> Wyalangga”	Rp. 2.367.000,-
Karya – 2 “Keris <i>Dhapur</i> Kupu”	Rp. 2.517.000,-
<b>Biaya total karya</b>	<b>Rp. 4.884.000,-</b>

Tabel 3. Biaya total karya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data dan hasil karya yang diwujudkan kemudian diolah dan dianalisa, maka dapat diambil dari beberapa kesimpulan baik dari proses pengkajian maupun proses perwujudan karya. Kesimpulan merupakan jawaban atas masalah dari proses perwujudan karya dari siklus hidup kupu sebagai sumber ide penciptaan karya *dhapur* bilah keris.

Dilihat dari aspek metamorfosis kupu memiliki siklus hidup yang unik, dimana siklus hidup kupu melalui tahapan telur, ulat, kempung dan kupu. Kupu merupakan serangga yang memiliki perwujudan yang indah sehingga banyak sebagian kolektor yang mengoleksinya bahkan dari perwujudan kupu tersebut dijadikan simbol kesempurnaan. Beda halnya dengan perwujudan ulat dari sudut pandang sebagian orang, beranggapan ulat dapat menyebabkan gatal tanpa mengetahui jenis ulat tersebut. Dari melalui pengamatan tersebut maka penciptaan karya tugas akhir ini membuat dua karya keris yang mengacu pada estetika siklus hidup kupu pada tahap bentuk ulat dan kupu.

Keindahan atas siklus hidup kupu sangat unik sehingga membuat penulis untuk melakukan eksplorasi yang kemudian divisualkan pada bentuk *dhapur* keris baru. Penciptaan *dhapur* keris baru juga sebagai upaya ikut serta dalam pelestarian dan pengembangan budaya keris di Nusantara. Penciptaan karya bilah

keris dilakukan dengan berbagai tahapan antara lain, tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan karya.

Penciptaan karya keris ini mengacu pada pendekatan estetika, yang merujuk pada bangun keilmuan keris, yakni kriteria kelahiran keris yang terdiri dari *mor-jo-si-ngun*. Di mana karya ini memiliki konsep 1) *Mor* berarti pamor, dimana karya ini terdiri dari tiga bahan besi, baja, dan nikel sehingga menghasilkan pola pamor pada bilah keris. 2) *Jo* berarti baja, dari melalui penempaan yang matang sehingga menghasilkan sisi tajam pada keris yang dihasilkan dari baja. 3) *Si* berartian besi, karya ini menggunakan besi sebagai perpaduan pola pamor, tentunya dengan melalui penempaan yang matang untuk menghasilkan warna kontras pamor pada bilah keris. 4) *Ngun* berarti *wangun/keindahan*, karya ini sebelumnya dilakukan perancangan sketsa maupun desain untuk menghasilkan proposi bentuk *dhapur* keris, dan ketelitian saat pengerjaan sehingga karya *dhapur* keris tampak indah.

Dengan melalui beberapa tahapan pengerjaan karya sehingga terwujudnya dua karya *dhapur* keris yakni keris *dhapur* wyalangga dan keris *dhapur* kupu, tentunya dari kedua karya *dhapur* keris tersebut dilengkapi dengan sandangan atau prabot keris yaitu warangka dan hulu dengan gaya Surakarta, untuk kelengkapan keris secara utuh.



## **B. Saran**

Penciptaan sebuah karya seni tentunya melalui beberapa tahapan yang panjang dan tidak semata-mata hadir begitu saja. Setiap penciptaan karya seni senantiasa disertai pengembaraan jiwa untuk menemukan dan mengeksplorasi ide sebagai objek kajian. Pengalaman estetis yang panang sangat berpengaruh pada setiap perwujudan karya seni tersebut. Indonesia memiliki persebaran alam flora/fauna yang luas dan juga berbagai budaya, manfaatkanlah kekayaan tersebut sebagai sumber inspirasi dan objek kajian dalam berkarya seni yang merupakan bagian dari sumber ilmu pengetahuan. Keris merupakan sebuah produk budaya yang masih cukup luas untuk dikaji dan dikembangkan. Perlu upaya peningkatan kajian terkait ragam bentuk dan teknologi yang harus dikembangkan dalam budaya keris sebagai upaya pelestari budaya keris itu sendiri. Diharapkan publikasi dan pengembangan karya keris ini dapat memacu para generasi penerus untuk lebih meningkatkan atau berani bereksplorasi tentang budaya perkerisan agar tetap menghadirkan karya-karya baru sehingga budaya tradisional keris akan lestari dan terus berkembang.

## SUMBER ACUAN

### A. Daftar Pustaka

- Bambang Harsrinukmo. 2008. *Ensiklopedi Keris*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Basuki Teguh Yuwono. 2011. *Keris Indonesia*. Indonesia: Citra Sains LPKBN
- Djunijati Peggie. 2014. *Mengenal Kupu-Kupu*. Jakarta: Pandu Aksara Publising
- Haryono Haryoguritno. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik Dan Nalar*. Jakarta: PT Indonesia Kebanggaanku
- Moebirman. 1980. *Keris Senjata Pusaka*. Jakarta: Yayasan Sapta Karya.
- M.T Arifin. 2006. *Keris Jawa*. Jakarta: Hajied Pustaka.
- Pande Wayan Suteja Neka. 2014. *Pemahaman Keris Bali*, Yayasan Dharma Seni.
- R. Soedjonorejo. 1951. *KERIS*. Kediri: Boekhandel TAN KHOEN SWIE.
- S.P Gustami. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: PRASISTA.
- Waluyo Wijayantno. 1997. *Dhapur*. Yayasan Persaudaraan Penggemar Tosan Aji, Jakarta
- Waluyo Wijayanto & Unggul Sudrajat, 2011. *Keris Dalam Prepektif Keilmuan*, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).

### B. Laporan Pengantar

- Ari Harmawan, 2019, *Penerapan Motif Trenggiling Pada Keris Dengan Teknik Tinatah*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta
- Haris Fajar Nugroho, 2019, *Chanthik Prahua Kyai Raja Mala Sebagai Sumber inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta.
- I Kadek Andika Permana Yoga, 2019, *Penciptaan Bilah Keris Dhapur Bethok Wulung Bermotif Kalpataru Tinatah Emas*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta
- Itok Dewanto, 2020, *Penerapan Motif Katak Pada Keris Dhapur Betok Pamor Udan Mas*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta

Ika Sir'ana. *Eksplorasi Visual Kupu-kupu Pada Lukisan*. Tugas Akhir ISI Yogyakarta.

Kukuh Dwi Nugroho. 2019. *Penciptaan Bilah Keris Dhapur Pasopati Tinatah Emas Bunga Melati*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta

Luky Sutyanan, 2020, *Lidah Api Sebagai Ide dasar Penciptaan Keris Dengan Pamor Untu Walang*. Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta

Mochamad Hasanudin, 2018, *Penerapan Pamor Adeg Pada Keris Dhapur Jalak* Tugas Akhir FSRD ISI Surakarta

### **C. Daftar Jurnal**

Kuntadi Wasi Darmojo. 2013. *KERIS JAWA "KAMRDIKAN" (Teknik, Bentuk, Fungsi dan Latar Penciptaan)*. Institutional Repository.isi-ska.ac.id

\_\_\_\_\_.2019. *EKSISTENSI KERIS JAWA DALAM KAJIAN BUDAYA*. TEXTURE: Art and Culture Journal. jurnal.isi-ska.ac.id

### **D. Daftar Artikel Internet**

<http://www.vikingsword.com/vb/showthread//>. Diakses januari 2020.

<http://rilariliana.blogspot.com/2012/05/metamorfosis-kupu-kupu.html?m=1>. Diakses febuari 2020

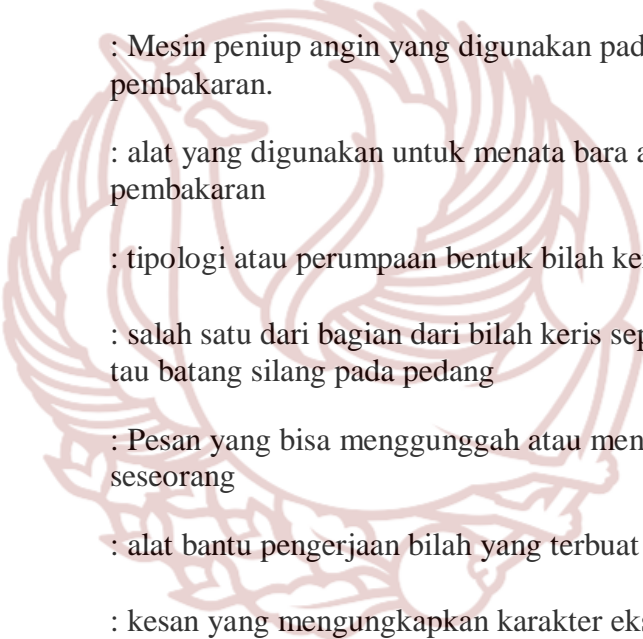
<https://www.mongabay.co.id/2020/10/10/enam-alasan-mengapa-banyak-satwa-memiliki-mata-palsu/amp/>. Diakses Oktober 2020.

### **E. Daftar Narasumber**

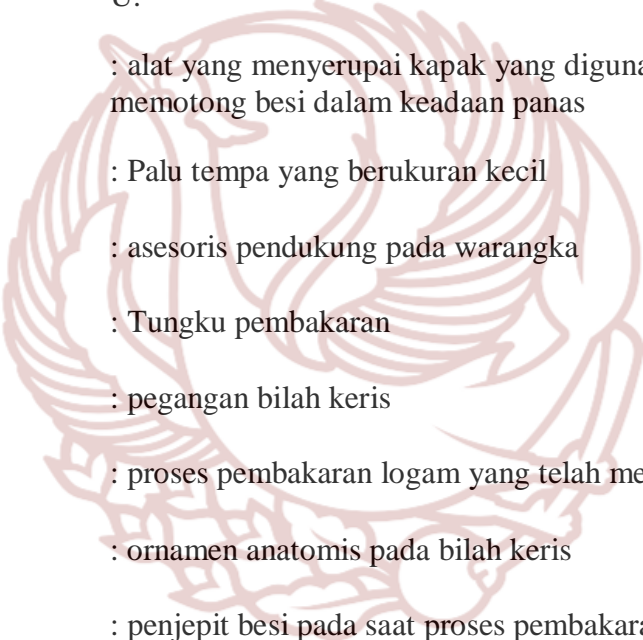
Eko Saputro, S.Sn, 40 tahun, Pimpinan Besalen "M.Ng. Suyanto Wiryocurigo".

Andik Keriswijayanto, 35 tahun, Pengelola Besalen "M.Ng. Suyanto Wiryocurigo"

## GLOSARIUM



<i>Ayakan</i>	: peralatan tradisional yang berfungsi untuk memilah arang bongkshsn besar dan kecil
<i>Bakalan</i>	: Calon keris sebelum memulai proses pembentukan dingin (setelah keluar dari penempaan)
<i>Besalen</i>	: Studio praktek atau tempat kerja penempaan maupun pembuatan keris
<i>Blak</i>	: Desain yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembentukan
<i>Blower fan</i>	: Mesin peniup angin yang digunakan pada proses pembakaran.
<i>Cakarwa</i>	: alat yang digunakan untuk menata bara api di tungku pembakaran
<i>Dhapur</i>	: tipologi atau perumpaan bentuk bilah keris
<i>Gonjo</i>	: salah satu dari bagian dari bilah keris seperti <i>cross guard</i> tau batang silang pada pedang
<i>Greget</i>	: Pesan yang bisa menggugah atau menurunkan gairah seseorang
<i>Grinder</i>	: alat bantu pengerjaan bilah yang terbuat dari mesin
<i>Guwaya</i>	: kesan yang mengungkapkan karakter ekspresi
<i>Hulu</i>	: pegangan bilah keris
<i>Ijuk</i>	: serabut pohon aren
<i>Impun-impun</i>	: alat untuk membersihkan pada alat tempa
<i>Jabung</i>	: hahil campuran dari getah damar, biasa digunakan untuk alas tatah
<i>Keleng</i>	: bilah yang berwarna hitam polos yang tidak berpamor
<i>Kodhokan</i>	: hasil dari penyisipan baja pada proses penempaan bilah keris



<i>Marangi</i>	: proses memunculkan motif pamor pada bilah keris
<i>Mendhak</i>	: asesoris pendukung pada bagian pegangan keris
<i>Ngamal</i>	: proses membuka poro-pori pada bilah keris
<i>Ngulur</i>	: Proses memanjangkan bilah keris dengan melalui penempaan
<i>Nyangkling</i>	: proses penghalusan bilah keris dengan batu asah
<i>Nylorok</i>	: memasukan baja pada selah-selah besi yang telah di bentuk U.
<i>Paju</i>	: alat yang menyerupai kapak yang digunakan untuk memotong besi dalam keadaan panas
<i>Pathil</i>	: Palu tempa yang berukuran kecil
<i>Pendok</i>	: asesoris pendukung pada warangka
<i>Perapen</i>	: Tungku pembakaran
<i>Pesi</i>	: pegangan bilah keris
<i>Pijer</i>	: proses pembakaran logam yang telah mencapai titik leleh
<i>Rericikan</i>	: ornamen anatomis pada bilah keris
<i>Sapit</i>	: penjepit besi pada saat proses pembakaran
<i>Saton</i>	: calon pamor
<i>Sor-soran</i>	; bagian bawah bilah keris
<i>Stilasi</i>	: pengayaan, pengubahan bentuk dari bentuk aslinya
<i>Tanggem</i>	: alat penahan yang digunakan pada saat pembentukan
<i>Tinatah</i>	: Tambahan hiasan pahatan pada tosan aji
<i>Tosan aji</i>	: senjata tradisional
<i>Wangung</i>	: Istilah untuk menyebut keindahan garap sebuah keris

Warangka : sarung bilah keris

*Woshing* wutah : motif pamor yang tercipta tanpa adanya rekayasa

Wyalangga : Ulat

