

**PENERAPAN ORNAMEN TRADISIONAL JAWA KLASIK
PADA WARANGKA DAN HULU KERIS
SEBAGAI UPAYA INOVASI GUNA MENINGKATKAN KUALITAS
PRODUK DAN DAYA BELI MASYARAKAT TERHADAP
PRODUK BUDAYA LOKAL**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua Peneliti

Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn., M.Sn

NIP. 196707241993031001/NIDN. 0024076706

Anggota

Drs. Subandi, M. Hum

NIP. 195803031984031002/NIDN. 0003035805

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2022
tanggal 17 November 2021

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi,
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan
Nomor: 740 /IT6.2/PT.01.03 /2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
NOPEMBER 2022**

ABSTRAK

Ornamen merupakan salah satu karya seni dekoratif yang dimanfaatkan untuk menambah keindahan pada suatu benda atau produk, atau merupakan suatu karya seni dekoratif yang berdiri sendiri, tanpa terkait dengan benda atau produk sebagai terapannya. Ada tiga unsur penting dalam struktur bentuk ornamen yakni: motif, pola, dan Ornamen. Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, seni ornamen memiliki beberapa corak, salah satunya adalah ornamen tradisional Jawa klasik. Ornamen tradisional Jawa klasik cukup menarik karena memiliki karakter ragam bentuk yang variatif. Sehingga keberadaan ornamen tradisional Jawa klasik tersebut telah menginspirasi penulis untuk dijadikan sebagai bahan kajian dalam penelitian. Penelitian ini akan fokus pada ornamen tradisional Jawa klasik untuk diterapkan sebagai hiasan pada warangka dan hulu/*deder* keris. Tujuannya adalah disamping sebagai media ekspresi, dalam upaya pengembangan produk guna meningkatkan kualitas dan daya beli masyarakat terhadap produk budaya lokal. Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimental yang didukung riset, yakni dimulai dari eksplorasi pencarian data kemudian dicoba membuat berbagai eksperimen dengan melalui berbagai desain alternatif dari motif hias dengan tema ornament tradisioal Jawa klasik, agar mendapatkan model atau prototype yang sesuai dengan rencana. Setelah mendapatkan desain motif ornamen tradisional Jawa klasik, maka motif tersebut akan diterapkan pada warangka dan hulu/*deder* keris.

Kata kunci: ornamen, tradisional, warangka dan hulu

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah robil ‘alamin selalu kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan penelitian dengan judul: **“Penerapan Ornamen Tradisional Jawa Klasik Pada Warangka Dan Hulu Keris Sebagai Upaya Inovasi Guna Meningkatkan Kualitas Produk Dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Produk Budaya Lokal”,** Laporan ini merupakan deskripsi dari kegiatan Penelitian yang mencoba menggali dan mengenalkan penerapan motif tradisional klasik Jawa sebagai hiasan pada warangka dan hulu keris.

Penulis menyadari atas kekurangannya, maka penyusunan laporan ini mengharap sekali adanya masukan berupa kritik dan saran dari berbagai pihak demi tercapainya kelengkapannya, untuk itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini, disampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, meluangkan waktu, dan memberi sumbangan baik secara fisik maupun non fisik. Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih terdapat beberapa hal yang tidak sejalan dengan nurani penulis, namun demikian semoga seluruh perhatian yang telah tercurah dalam penulisan ini tidak sia-sia tetapi dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang seni.

Surakarta, Nopember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Tujuan Khusus	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
Ornamen	6
Warangka dan Deder/hulu Keris	7
Visual Karya	9
BAB III. METODE PENELITIAN	13
Metode Penelitian	13
Langkah-langkah Penelitian	13
Sumber data	14
Teknik Pengumpulan Data	15
Analisa Data	15
BAB IV. ANALISIS HASIL	17
Eksplorasi	17
Perencanaan	18
Gambar Skets	19
Proses Desain	26
Proses Desain Tahap Pertama	26
Proses Desain Tahap Kedua	31
Bahan dan Peralatan	34
Perwujudan Karya	36

Tahap Proses Pembuatan Warangka keris.	38
Tahap Proses Pembuatan Deder (<i>hulu</i>) keris.	43
Ulas Karya	45
BAB V. LUARAN PENELITIAN	48
DAFTAR ACUAN	50
LAMPIRAN	52



DAFTAR BAGAN/TABEL

Bagan 1: langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe	14
Tabel 1: Peralatan dalam proses pembuatan warangka	35
Tabel II: Peralatan membuat <i>Deder</i> /Hulu Keris	35
Bagan 2: Skema Alur Proses Pembuatan Warangka keris	38
Bagan 3: Skema Alur Proses Pembuatan <i>Deder</i> (<i>hulu</i>) keris	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Contoh motif tradisional Jawa klasik,	9
Gambar 2: Contoh motif tradisional Jawa klasik	9
Gambar 3: Contoh ornamen pengembangan tradisional motif Majapahit	10
Gambar 4: Contoh ornamen pengembangan tradisional motif Mataram	10
Gambar 5: Perabot keris (warangka dan <i>deder</i>) dengan motif wayang beber	11
Gambar 6: Warangka dan <i>deder</i> keris dengan motif covid 19	12
Gambar 7. Skets warangka dengan motif Pejajaran	20
Gambar 8. Skets warangka dengan motif Majapahit	21
Gambar 9. Skets warangka dengan motif Surakarta	22
Gambar 10. Skets warangka dengan motif Surakarta	23
Gambar 11. Skets warangka dengan motif Patran	24
Gambar 12. Skets <i>deder</i> keris dengan motif Patran	25
Gambar 13. Skets <i>deder</i> keris dengan motif lung 1	25
Gambar 14. Skets <i>deder</i> keris dengan motif lung 2	25
Gambar 15. Skets <i>deder</i> keris dengan motif lung 3	25
Gambar 16. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Majapahit	27
Gambar 17. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Mataram	28
Gambar 18. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Surakarta	29
Gambar 19. Desain <i>Deder/hulu</i> keris dengan motif Lung 1	30
Gambar 20. Desain <i>Deder/hulu</i> keris dengan motif Lung 2	30
Gambar 21. Desain <i>Deder/hulu</i> keris dengan motif Lung 3	31
Gambar 22. Proses Desain Warangka Sandang Walekat dengan motif Majapahit dengan program 3D Mac sebagai acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)	32
Gambar 23. Skets warangka Sandang Walekat dengan motif Mataram dengan program 3D Mac sebagai acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)	33

Gambar 24. Skets warangka Sandang Walekat dengan motif Surakarta dengan program 3D Mac sebaga acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)	34
Gambar 25. Langkah pertama kerja Mesin Computer Numerikal Control	39
Gambar 26. Langkah kedua kerja Mesin Mesin Computer Numerikal Control (CNC)	39
Gambar 27. Langkah ketiga kerja Mesin Mesin Computer Numerikal Control (CNC)	40
Gambar 28. Salah satu hasil warangka motif Majapahit	40
Gambar 29. Salah satu hasil warangka motif Mataram	41
Gambar 30. Salah satu hasil warangka motif Surakarta	41
Gambar 31. warangka <i>Sandang Walekat</i> yang telah difinishing politer/ <i>shellac</i> tanpa asesoris logam	42
Gambar 32. Warangka <i>Sandang walekat</i> lengkap dengan asesoris logam	42
Gambar 33. Proses kerja Deder/hulu keris sebelum ada ornamen	44
Gambar 34. Proses kerja Deder/hulu keris setelah ada ornamen	44
Gambar 35: Warangka <i>Sandang Walekat</i> dan <i>Deder/hulu</i> keris dengan motif Tradisional Jawa Klasik (Majapahit, Mataram, dan Surakarta)	45

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ornamen atau ragam hias merupakan warisan budaya nenek moyang, yang hingga sekarang masih biasa di jumpai di seluruh pelosok tanah air, biasanya di dalam perwujudannya di terapkan pada benda atau produk budaya. Ornamen merupakan salah satu karya seni dekoratif yang dimanfaatkan untuk menambah keindahan pada suatu benda atau produk, atau merupakan suatu karya seni dekoratif yang berdiri sendiri, tanpa terkait dengan benda atau produk sebagai terapannya. Kata dekoratif mengandung makna indah dan dekorasi mempunyai makna menghias atau mendekor, sehingga istilah-istilah itu pada dasarnya bermuara makna indah.¹ Ornamen juga berarti dekorasi atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias. Ornamen sebagai karya seni yang dibuat untuk mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda/produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut.

Pada dasarnya ornamen/ragam hias adalah merupakan *make-up* yang diterapkan guna mendapatkan keindahan dan kemolekan yang dipadukan, ornamen atau ragam hias dalam kehidupan masyarakat tidak hanya berfungsi sebagai elemen untuk memperindah barang atau benda, melainkan juga memiliki fungsi lain, seperti fungsi sakral, simbolik dan fungsi sosial ². Maka hadirnya ornamen atau ragam hias pada suatu benda/produk memiliki peran sebagai media untuk mempercantik secara lahiriah, bahkan ada yang memiliki nilai simbolik atau mengandung makna tertentu. ³

¹. Guntur, Studi Ornamen Sebuah Pegantar, P2AI bekerja sama dengan STSI PRESS Surakarta, 2004, hlm 1

². *ibid*, p 53

³. Periksa Soegeng Tokio, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI Surakarta : 1983/1984), hlm. 7.

sebagai contoh yakni: berbagai motif tertentu (kala-makara atau teratai dan sebagai) yang diterapkan pada produk budaya dan masih banyak contoh motif yang lain. Ornamen adalah sebagai pengisi ruang kosong suatu bidang atau ruang tersebut diisi dengan motif atau pola hias tertentu sehingga menjadi lebih indah.⁴

Menyoal ornamen biasanya juga menyinggung tentang tiga hal yakni: (1). Motif merupakan pangkal untuk membentuk suatu pola, baik dibentuk dari unsur garis maupun suatu bentuk figure. (2). Pola adalah motif yang dibuat secara berulang-ulang, jalin-menjalin, selang-seling, berderet, atau variasi satu motif dengan motif lainnya, Pola biasanya terdiri dari: (a). Motif pokok (unsur pokok pola yang berupa gambaran-gambaran bentuk tertentu), (b). Motif pendukung/piguran (motif pelengkap berupa gambar-gambar untuk mengisi bidang, bentuknya lebih kecil, dan tidak turut memberikan arti atau jiwa pada pola tersebut), dan (c) Isian/pelengkap, (*Isen-isen* atau isian, yang mengisi bidang kosong dengan ragam hias yang berukuran kecil). dan (3). Ornamen adalah pola yang diterapkan/dijadikan hiasan pada suatu benda.⁵

Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, karya seni ornamen memiliki beberapa corak, salah satunya adalah Ornamen Tradisional Jawa Klasik. Ornamen Tradisional: merupakan ornamen yang hidup dan berkembang pada masa nenek moyang, dan dipelihara secara turun-menurun hingga sekarang. Ornamen Klasik : merupakan ornamen yang telah mencapai puncak kejayaannya, sehingga ciri dan bentuknya sudah tidak dapat di ubah kembali. Karena apabila sudah mengalami perubahan walaupun sedikit saja maka ornament tersebut sudah tidak bias dikatakan sebagai ornament klasik. Contoh: ornamen Pajajaran, ornamen Majapahit, ornamen Yogyakarta, ornamen Pekalongan, ornamen Madura, ornamen Surakarta, ornamen Cirebon, ornamen Bali, ornamen Jepara.⁶ Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Ornamen Tradisional Klasik adalah ornamen yang berkembang

⁴. Syafii dan Tjetjep Rohendi Rohidi, Ornamen Ukir, IKIP Semarang, 1987, hlm 3.

⁵. <http://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/>

⁶. <http://senirupaunimed.wordpress.com/2009/03/13/seni-ornamen/>

dan dipelihara secara turun-menurun semenjak masa nenek moyang hingga sekarang yang telah mencapai puncak kejayaannya dengan bentuk dan karakter yang dimiliki.

Sekilas uraian tersebut mengindikasikan bahwa motif ornamen tradisional klasik cukup menarik karena memiliki ragam karakter bentuknya. Sehingga menurut kami sangat tepat dan layak apabila akan dicoba untuk diaplikasikan sebagai motif hias pada warangka dan hulu keris, dengan tujuan sebagai upaya pengembangan produk guna meningkatkan kualitas produk budaya lokal. Tujuan utama dari aplikasi motif yang bertemakan motif ornamen tradisional klasik ini adalah pada dasarnya untuk memperindah.

Warangka dan hulu/*deder* keris merupakan elemen penting pada perabot keris. Kehadiran perabot keris sangat mendukung dalam melengkapi dari keutuhan sebuah karya seni keris. Warangka tidak bisa dipisahkan dengan bilah keris, keris *ligan* (bilah keris telanjang) tanpa *warangka* tidak dapat disebut sebagai keris dalam pengertian yang utuh, atau sebaliknya.⁷ warangka adalah semacam pelindung, sarung atau pengaman untuk menaruh mata bilah keris, tombak atau senjata tradisional lainnya. Dan sebutan warangka dapat digunakan bagi masyarakat Jawa, Madura dan beberapa tempat lain di Indonesia. Namun di daerah lain disebut sarung keris.⁸ Warangka keris biasanya memiliki elemen kelengkapan yaitu *pendhok*. *Pendhok* merupakan salah satu bagian elemen perabot keris yang selalu melekat pada warangka atau sarung keris, artinya bahwa *pendhok* dengan warangka keris selain jenis *sandang walekat*, telah menjadi satu-kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.⁹ Kemudian Hulu/*deder* keris adalah bagian perabot keris yang berfungsi sebagai

⁷. Haryono Haryoguritno, Keris Jawa, Antara Mistik dan Nalar, Jakarta: PT Indonesia Kebanggaan, 2005: 285

⁸. Bambang Harsrinuksmo, Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya, Jakarta, Gramedia, 2004: 178

⁹. Kuntadi Wasi Darmojo, Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta, 2019, hlm 1

pegangan. Dalam tampilan *deder*/hulu biasanya dilengkapi dengan *mendhak* atau *selut*.¹⁰

Warangka dan Hulu/*deder* memiliki ragam bentuk yang cukup bervariasi, secara struktur bentuk yang populer digolongkan menjadi tiga tipe yakni: *ladrang/branggah*, *gayaman*, dan *sandang walikat*. Dari aspek material warangka maupun hulu/*deder* terbuat dari berbagai jenis bahan (kayu, gading, tanduk, dan fiber). Teknik finishing pada warangka dan *deder*/hulu cukup bervariasi antara lain: politur, sungging, melamin, dan wax.

Perlu diketahui bahwa pada penelitian ini kami akan mencoba menerapkan ornamen tradisional klasik yang dibatasi pada motif tradisional Jawa klasik, mengingat jenis motif tradisional klasik cukup banyak ragamnya. Adapun teknik untuk mewujudkan penerapan ornamen tersebut dengan teknik ukir. Harapan dari penelitian ini akan memunculkan sebuah produk baru tentang warangka dan hulu/*deder* keris dengan hiasan ornamen motif tradisional klasik Jawa dengan teknik ukir. Adapun untuk mewujudkan karya tersebut muncul permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mewujudkan desain warangka dan hulu/*deder* dengan menerapkan ornamen motif tradisional Jawa klasik sebagai upaya inovasi produk guna meningkatkan kualitas produk dan daya beli masyarakat terhadap budaya lokal ?
2. Bagaimana proses mewujudkan karya warangka dan hulu/*deder* dengan menerapkan ornamen motif tradisional Jawa klasik sebagai upaya inovasi produk guna meningkatkan kualitas produk dan daya beli masyarakat terhadap budaya lokal ?

¹⁰. Bambang Hasrinuksmo, hlm 66

Tujuan Khusus

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pengembangan industri kerajinan keris untuk usaha kecil menengah, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan nilai jual sekaligus memberi alternatif varian bentuk produk warangka dan hulu/*deder* dengan ornamen tradisional Jawa klasik.
2. Untuk menambah kekayaan motif ragam hias pada warangka dan hulu/*deder* keris.
3. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni yang diperoleh dari temuan pengembangan produk warangka dan hulu/*deder* dengan penerapan ornamen tradisional Jawa klasik.
4. Dapat memberikan wawasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penerapan ornamen tradisional Jawa klasik pada produk warangka dan hulu/*deder* keris.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Ornamen

Ornamen, warangka, dan *deder/hulu* keris merupakan bagian dari seni tradisional nusantara, dan hingga saat ini masih terbatas sumber tertulis yang menulis. Namun demikian kami mencoba menelusuri sumber tertulis yang selaras dengan rumusan masalah dan tujuan serta manfaat dari penelitian yang sudah ada antara lain sebagai-berikut :

Guntur, *Ornamen Sebuah Pengantar*, P2AI bekerja sama dengan STSI PRESS Surakarta, 2004, buku ini membahas konsep dan pengertian ornamen beserta ruang lingkungannya mulai dari jenis ragam ornamen, fungsi ornamen, gaya hingga elemen struktur ornamen, sistem pengorganisasian ornamen serta pandangan tentang ornamen sebagai produk kesenian dan kebudayaan. Tulisan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis data terkait ornamen tradisional Jawa klasik yang akan diterapkan pada warangka dan hulu/*deder* keris.

Soepratno B.A, *Ornamen Ukir kayu Tradisioal Jawa Jilid 1*, PT Effphar, Semarang, 1982, buku ini menerangkan tentang pengetahuan dan praktek ukir kayu mulai dari proses awal desain hingga praktik ukir kayu. Selain dijelaskan tentang pengetahuan bahan dan alat ukir kayu juga disajikan tentang berbagai cara merawat peralatan dan berbagai contoh hasil ukir mulai dari motif geometric, flora fauna hingga motif artifisial (huruf). Sehingga tulisan ini dapat dijadikan rujukan dalam melakukan proses ukir pada warangka dan *deder* keris.

Soepratno B.A, *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia Ornamen Ukir kayu Tradisioal Jawa, Ketrampilan Menggambar dan Mengukir Kayu Jilid 2*, PT Effphar, Semarang, 1982, buku ini membahas tentang pengetahuan dan tahapan mengenai belajar praktik ukir kayu secara sistematis. Kemudian juga diulas tentang mengenai motif tradisional Jawa hingga cara mengenal teknik menggambar agar dapat diterapkan pada ukir kayu. Demikian juga dibahas mengenai pengetahuan bahan dan

peralatan ukir kayu hingga cara menggunakan untuk mengukir kayu. Pada bagian akhir buku ini dibahas tentang cara mengukir yang dilanjutkan pada pengetahuan dan praltek finishing dan juga dilengkapi berbagai contoh hasil produk ukir kayu baik yang dua dimensi maupun tiga dimensi. Sehingga buku ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan proses penerapan ornamen tradisional Jawa pada warangka dan hulu/*deder* keris.

Syafii dan Tjetjep Rohendi Rohidi, *Ornamen Ukir*, Semarang, IKIP Semarang, 1987, buku ini mengulas tentang pengertian ornamen dan seni ukir mulai dari jenis ornamen ukir, unsur dasar ornamen ukir klasik, hingga cara membuat desain ornamen ukir. Tulisan ini dapat dijadikan rujukan dalam melakukan proses desain ornamen tradisional klasik agar sesuai diterapkan pada produk warangka dan hulu/*deder* keris.

Warangka dan *Deder*/Hulu Keris

Warangka keris merupakan bagian dari seni tradisi nusantara, dan hingga saat ini masih terbatas sumber tertulis yang secara spesifik membahas tentang warangka. Namun demikian kami mencoba menelusuri sumber tertulis yang selaras dengan rumusan masalah dan tujuan serta manfaat dari penelitian ini antara lain :

AD Clarijs, dibawah bimbingan Prof. DP.AA Trouw Borst, terj: J.Harry, *Keris Indonesia*, Skripsi Doktoral Antopologi Sosial, 1996, berisi tentang ulasan keris mulai dari bilah, *deder* dan warangka, meskipun tulisan ini belum secara detail membahas tentang *warangka* keris, namun tulisan ini membantu untuk mendapatkan data-data terkait *pendhok*.

Bambang Harsrinuksmo yang berjudul *Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya*, Jakarta: Gramedia, 2004, berisi tentang berbagai pengertian dan ruang lingkup mengenai budaya keris dan senjata tradisional

lainnya, termasuk *dhapur* keris *tinatah* meskipun belum secara detail dibahas tetapi cukup membantu untuk mendapatkan data mengenai *dhapur* keris *tinatah*.

Haryono Haryoguritno yang berjudul *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar* , yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaanku 2005, buku ini berisi mengenai keberadaan keris yang selain memiliki nilai seni yang tinggi dan nilai estetika, juga memiliki daya magis yang diyakini bahwa di dalam keris ada kekuatan mistis tersendiri. Kepercayaan ini berkembang terutama di masyarakat Jawa Tengah, di samping itu buku ini membicarakan tentang bentuk, pamor dan nilai yang terkandung di dalam keris, juga secara detail mengulas tentang *dhapur* keris *tinatah* mulai pengertian dan ruang lingkupnya hingga proses pengerjaannya. Dengan demikian tulisan ini membantu dalam menganalisa data yang diperoleh di lapangan, sehingga mempermudah dalam penulisan.

Serat Kawruh Damel Sarungan, Mas Ngebehi Naya Wirangka, terj, Bagyo Suharyono: (Naskah Asli Jawi Carik Paheman Radya Pustaka, 1913), Surakarta: ISI, 1997. Berisi tentang pengertian warangka berserta ruang-lingkupnya mulai dari bahan dan alat hingga proses pembuatan, sehingga tulisan ini sangat membantu dalam penelitian ini

Dari berbagai literatur di atas meskipun secara spesifik belum menunjukkan tentang ulasan terkait *warangka* keris secara detail. Tetapi minimal dapat membantu dalam penelitian ini untuk mencari rumusan terbaru dari apa yang sudah disajikan dalam berbagai buku dan tulisan literatur yang telah ada. Rumusan tersebut meliputi bentuk warangka dan hulu/*deder* dan ornamen yang hanya diulas secara sederhana, belum menyentuh substansi yang lebih detail, namun beragam sumber tertulis tersebut memberikan gambaran tentang keberadaan warangka dan hulu/*deder* dan terdapat beberapa teori dan atau ungkapan-ungkapan teoritik dari sumber-sumber tertulis di atas yang digunakan untuk memperkuat serta mendukung analisis yang disajikan. Sehingga dari berbagai tinjau sumber tersebut minimal dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan kreasi baru dengan inovasi produk warangka dan hulu/*deder* Keris dengan motif ornamen tradisional Jawa klasik sebagai motif hias.

Visual Karya

Tinjauan visual karya merupakan gambar yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian terapan ini. Gambar yang digunakan sebagai acuan merupakan gambar yang terkait dengan tema Penerapan Ornamen Tradisional Jawa Klasik Pada Warangka Dan Hulu Keris Sebagai Upaya Inovasi Produk Guna Meningkatkan Kualitas Produk Dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Budaya Lokal.



Gambar 1: Contoh motif tradisional Jawa klasik, (repro Kuntadi 2022)



Gambar 2: Contoh motif tradisional Jawa klasik (repro Kuntadi 2022)



Gambar 3: Contoh ornamen pengembangan tradisional motif Majapahit sumber Rahayu Adi Prabowo, Kajian Struktur Motif Ragam Hias Tradisional Jawa Sebagai Dasar Acuan Desain Kriya Kayu , Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta 2016 hlm 47 (repro Kuntadi 2022)



Gambar 4: Contoh ornamen pengembangan tradisional motif Mataram sumber Rahayu Adi Prabowo, Kajian Struktur Motif Ragam Hias Tradisional Jawa Sebagai Dasar Acuan Desain Kriya Kayu , Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta 2016 hlm 53 (repro Kuntadi 2022)



Gambar 5: Perabot keris (warangka dan *deder*) dengan motif wayang beber sumber: Kuntadi Wasi Darmojo, Penerapan Motif Wayang Beber pada *Warangka Keris* sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Surakarta LP2MP3M ISI Surakarta, 2019, hal. 38-39 (repro Kuntadi WD 2021)



Gambar 6: Warangka dan *deder* keris dengan motif covid 19, sumber Kuntadi Wasi Darmojo, Penerapan Motif Hias Pada Bilah Keris Dengan Tema Virus Covid-19 Sebagai Media Ekspresi Dalam Upaya Pengembangan Produk Budaya Lokal Dan Pembelajaran Terhadap Bahaya Wabah Pandemi Kepada Masyarakat Dunia, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta 2020,hlm 54, (repro Kuntadi 2022).

Dari berbagai tinjau visual tersebut minimal dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan produk warangka dan hulu/*deder* Keris dengan penerapan motif tradisional Jawa klasik.

BAB III

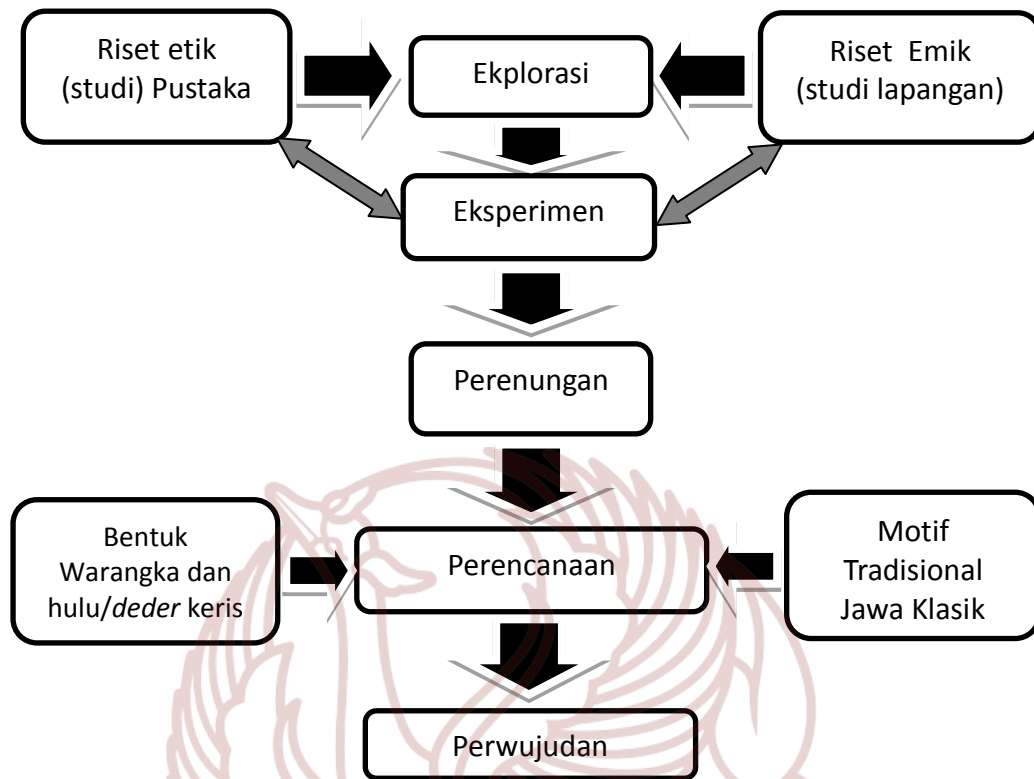
METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Penelitian eksperimental bertujuan mengungkap sebab-akibat antar dua variabel atau lebih, melalui berbagai percobaan dengan memanipulasi/mengubah-ubah nilai variabel independen untuk mengamati akibatnya pada variabel, dalam suatu setting yang terkendali (bebas dari campur tangan variabel di luar fokus penelitian). Penelitian diawali dengan mengelompokkan suatu konteks dan mengidentifikasi variabel yang dapat digerakkan dan keduanya bersifat pengujian, maka penelitian eksperimen menggunakan faktor sebab-akibat. Supaya dapat menghasilkan alternatif yang tepat penelitian, maka perlu pemanfaatan metode pemodelan. Dasar pemikiran penelitian pemodelan dapat dilakukan terhadap tiruan obyek, sehingga memudahkan jalannya penelitian, dimana metode pemodelan yaitu rancangan untuk acuan pembuatan prototipe.

Langkah-Langkah Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup batasan sasaran, objek dan wilayah penelitian. Sasaran penelitian membatasi pada masalah bentuk motif tradisional Jawa klasik pada produk perabot keris (warangka dan hulu/*deder*). Objek penelitiannya adalah ornamen tradisional Jawa klasik dan produk warangka serta hulu/*deder* keris. Wilayah Penelitian di Surakarta dan sekitarnya. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian dilanjutkan dengan melakukan eksperimen melalui perenungan tentang motif tradisional Jawa klasik yang diaplikasikan pada warangka dan hulu/*deder* Keris yang diakhiri dengan perwujudan. Secara ringkas dapat digambarkan dalam skema bagan sebagai berikut.



Bagan 1: langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe

Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- Motif tradisional Jawa klasik dan warangka serta hulu/*deder* keris sebagai sumber data primer
- Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan ornamen tradisional Jawa klasik dan warangka serta hulu/*deder* keris.
- Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Produk ornamen tradisional dan warangka serta hulu/*deder* keris. Sumber data ini akan mendukung landasan penciptaan yang digunakan pada penyusunan karya ini.
- Narasumber, yang terdiri dari Pakar, Pengamat dan Stoke holder Keris.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

- a. Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati proses pembuatan warangka dan hulu/*deder* keris serta ukir kayu.
- b. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi di berbagai daerah terutama daerah yang memproduksi warangka dan hulu/*deder* keris demikian juga proses pembuatan ukir kayu.
- c. Wawancara, jenis ini bersifat fleksibel dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada beberapa informan. Pertanyaan yang diajukan terfokus agar informasi yang dikumpulkan rinci dan mendalam. Tujuannya mencari informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan perasaan, sikap, dan pandangan mereka terhadap keberadaan motif tradisional Jawa klasik, ukir kayu dan warangka dan hulu/*deder* keris. Teknik ini dilengkapi teknik cuplikan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap nara sumber secara selektif (*purposive*). Teknik ini digunakan untuk memilih informan ataupun narasumber yang dianggap punya kemampuan yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Pilihan informan dan narasumber dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemantapan dalam perolehan data.

Analisis Data

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat observasi, dokumentasi dan wawancara, kemudian dari data material dan pengetahuan yang diperoleh tersebut

diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi. Tahap kedua, adalah pengamatan, hasil dari pencatatan model melalui berbagai desain alternatif, sampai ditemukan model yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe warangka dan hulu/*deder* keris dengan penerapan hiasan berupa motif tradisional Jawa klasik.



BAB IV ANALISIS HASIL

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan melalui dua metode sekaligus yakni secara intuitif, maupun metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis atau salah satu dari metode tersebut.¹¹ Adapun hadirnya suatu ekspresi dalam seni dapat dicapai melalui serangkaian proses, yakni dapat bersifat spontan emosional tapi juga dapat melalui berbagai pertimbangan dan pemikiran yang intelektualistik dalam penciptaannya. Kemudian salah satu dari proses penciptaan itu dapat melingkupi berbagai persoalan teknik dalam pengejawantahan berupa: gagasan, pikiran, fantasi, imajinasi maupun emosi subyektif seniman.¹²

Penciptaan sebuah karya otomatis menjadi pertanggung-jawaban yang seniman sampaikan kepada pengamat melalui karyanya. Karena melalui karya tersebut maka maksud dan tujuan seniman dapat tersampaikan. Oleh sebab beberapa hal tersebut dalam penciptaan sebuah karya seni perlu direncanakan secara seksama. Dalam konteks metodologis, dalam penciptaan karya seni kriya terdapat tiga tahap metode, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.¹³ Demikian juga dalam proses penerapan motif tradisional Jawa pada warangka dan *deder* (hulu) keris ini penulis menggunakan metode tiga tahap tersebut dengan uraian sebagai berikut:

Eksplorasi Penciptaan

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan mulai dari menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalan data, pengumpulan data, dan referensi, di samping pengembangan hingga

¹¹SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

¹²Soegeng Toekio M, Guntur, Achmad Sjafi'I, *Kekriyaan Nusantara*, (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007) 106.

¹³SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

perenungan jiwa yang mendalam. Langkah tersebut dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data dengan tujuan untuk mendapatkan simpul penting yakni konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dapat dipakai sebagai dasar perancangan.¹⁴ Kemudian mengenai penggalian sumber referensi itu mencakup antara lain berupa: data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk dan unsur estetik, aspek filosofi dan fungsi *social cultural* serta estimasi perspektif keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.¹⁵ Oleh karena eksplorasi penciptaan merupakan tahap dasar yang meliputi langkah untuk menemukan tema, rumusan masalah serta gagasan visualisasi.

Eksplorasi dalam menemukan tema dilakukan dengan cara menggali data yang sesuai dengan permasalahan, sehingga layak untuk ditindaklanjuti lebih mendalam. Adapun dalam penelitian ini tahap eksplorasi dilakukan dengan melalui *research* etik dan emik guna mendapatkan data terkait obyek penelitian, (terutama mengenai ornamen tradisional Jawa, dan warangka serta *deder (hulu)* keris) yang ditindak-lanjuti dengan berbagai eksperimen. Tentu setelah mendapatkan data yang diinginkan dari berbagai eksperimen , maka perlu ada tahap perenungan tujuannya adalah untuk mendapatkan bentuk desain yang tepat.

Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah tahap eksplorasi tujuannya adalah untuk melaksanakan perencanaan tentang konsep karya, yang diakhir dengan perwujudan ke dalam gambar-gambar sketsa. Gambar-gambar sketsa merupakan tahapan yang sangat penting dan mendasar dalam sebuah penciptaan karya seni. Karena gambar sketsa dapat digunakan sebagai panduan bagi seorang seniman dalam mewujudkan ide dan kreatifitasnya. Demikian halnya dalam

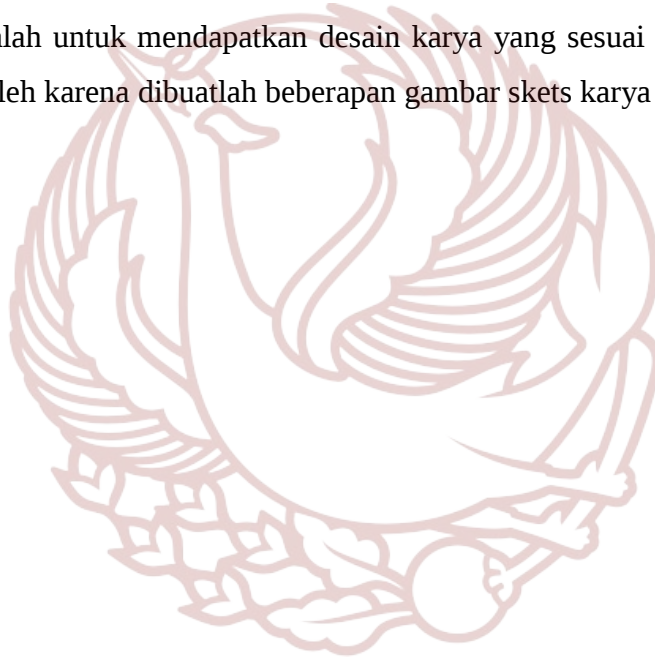
¹⁴SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 329.

¹⁵SP.Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, (Yogyakarta: Prasista, 2007) 331.

penelitian ini yang berjudul: Penerapan Motif Tradisional Jawa Klasik pada Warangka dan *Deder* (*Hulu*) Pada Warangka Dan Hulu Keris Sebagai Upaya Inovasi Guna Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Produk Budaya Lokal Keris.

Gambar Skets

Skets merupakan langkah awal yang dilakukan dalam tahap perencanaan tujuannya adalah untuk mendapatkan desain karya yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Oleh karena dibuatlah beberapa gambar skets karya sebagai berikut:





Gambar 7. Skets warangka dengan motif Pejajaran



Gambar 8. Skets warangka dengan motif Majapahit



Gambar 9. Skets warangka dengan motif Surakarta



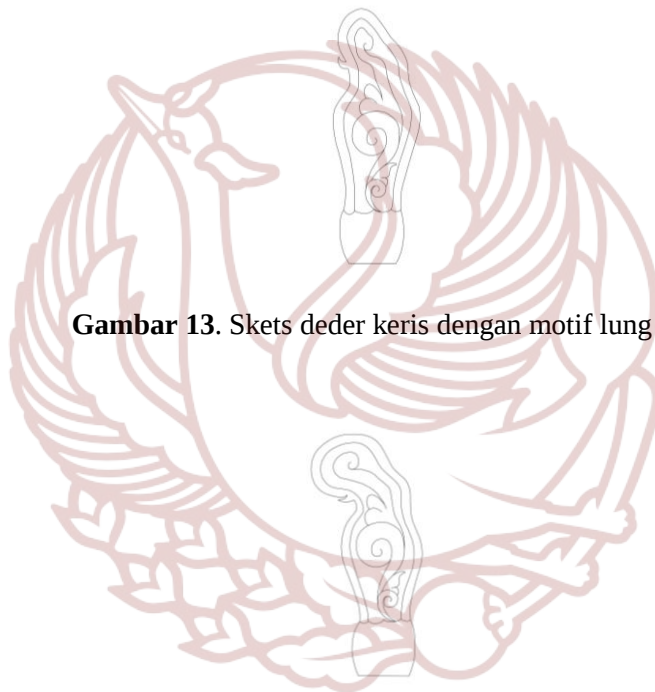
Gambar 10. Skets warangka dengan motif Surakarta



Gambar 11. Skets warangka dengan motif Patran



Gambar 12. Skets deder keris dengan motif Patran



Gambar 13. Skets deder keris dengan motif lung 1

Gambar 14. Skets deder keris dengan motif lung 2



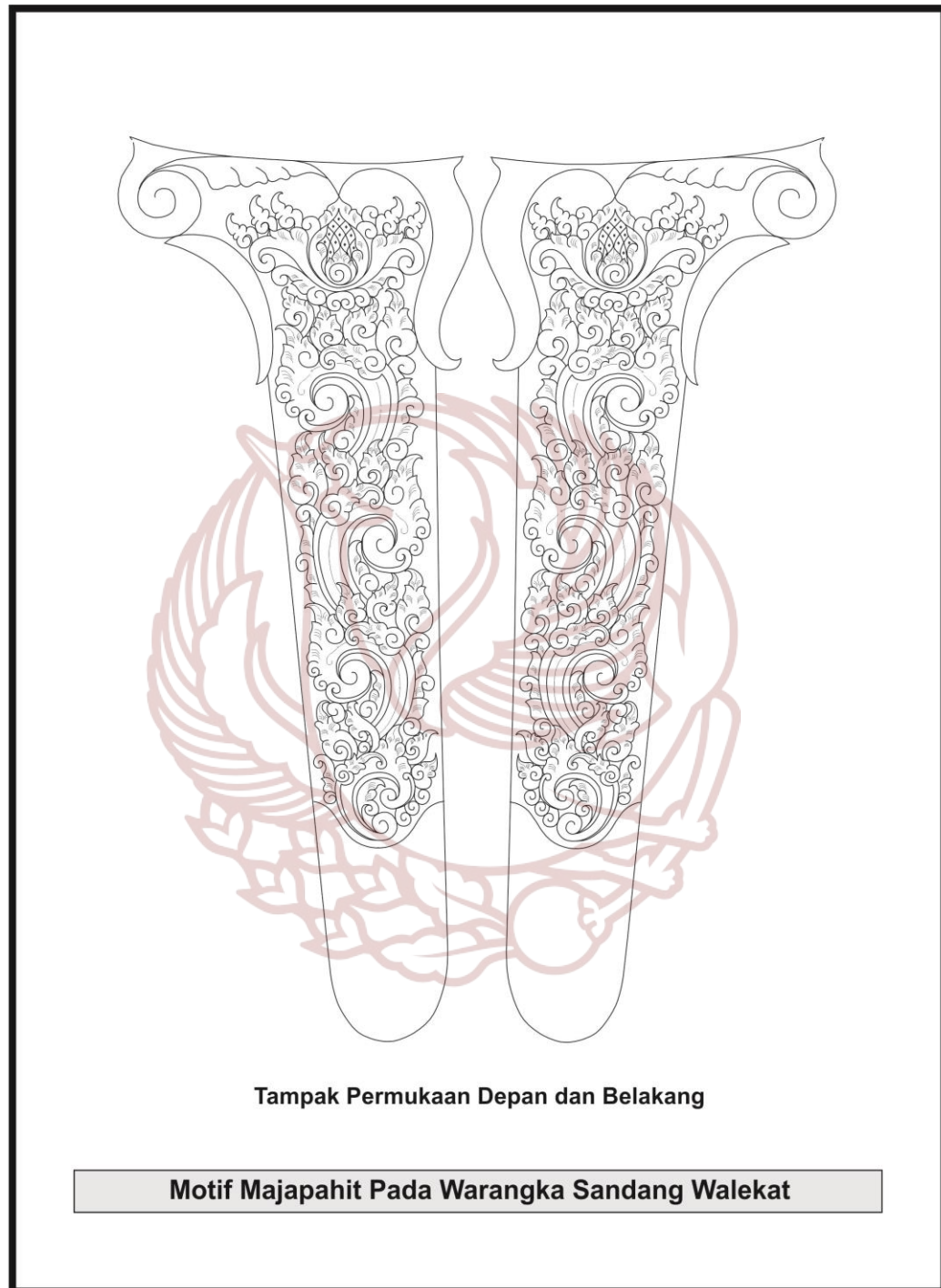
Gambar 15. Skets deder keris dengan motif lung 3

Proses Desain

Setelah gambar sket terpilih maka selanjutnya adalah melalui proses desain. Secara umum pengertian desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur. Oleh karena maka desain juga merupakan suatu proses perencanaan atau perancangan suatu objek/karya yang memiliki tujuan agar objek/karya yang diciptakan memiliki fungsi, memiliki nilai keindahan, dan berguna bagi manusia. Dalam tahapan proses karya desain merupakan lanjutan dari tahapan skets. Oleh karena proses pembuatan karya pada penelitian ini menerapkan mesin Computer Numerical Control (CNC), maka untuk mewujudkan desain melalui dua tahap proses desain.

Proses Desain Tahap Pertama

Pada tahap proses desain ini diawali dengan pembuatan gambar kerja dari hasil gambar skets kemudian didetail dengan tinta secara manual. Langkah berikutnya gambar skets yang sudah didetail dari berbagai elemen yang ada, maka supaya mendapatkan gambar yang detail dilakukan melalui proses digital yakni dengan proses computer melalui aplikasi program Coreldraw. Setelah gambar ditransfer ke komputer maka langkah berikutnya adalah pengolahan gambar dengan berbagai tahapan Sehingga menghasilkan gambar kerja/desain seperti sebagai berikut:



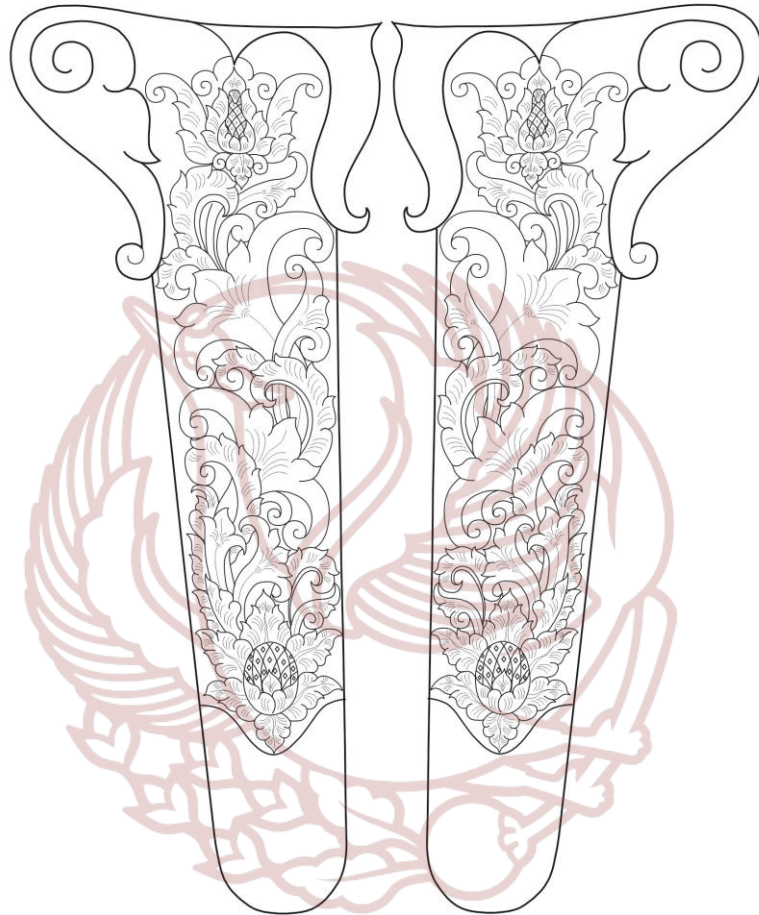
Gambar 16. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Majapahit



Tampak Permukaan Depan dan Belakang

Motif Mataram Pada Warangka Sandang Walekat

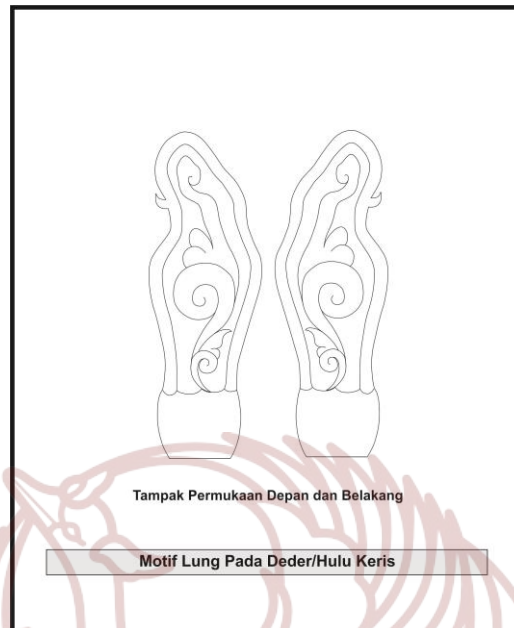
Gambar 17. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Mataram



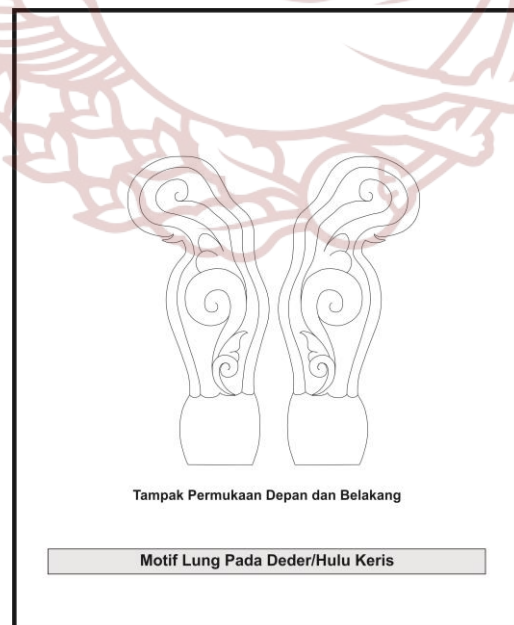
Tampak Permukaan Depan dan Belakang

Motif Surakarta Pada Warangka Sandang Walekat

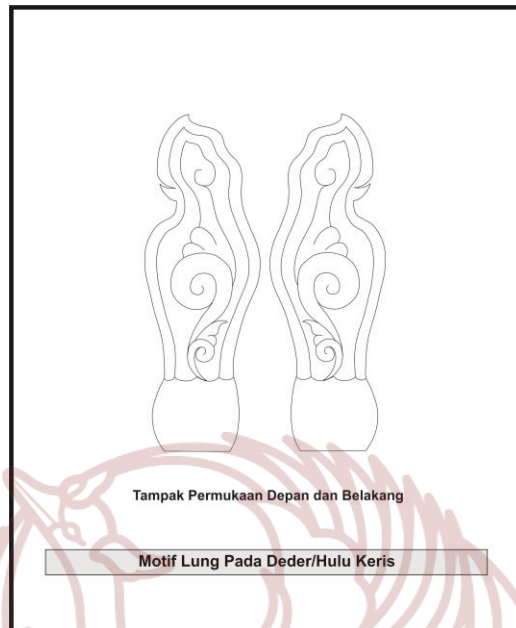
Gambar 18. Desain warangka Sandang Walekat dengan motif Surakarta



Gambar 19. Desain Deder/hulu keris dengan motif Lung 1



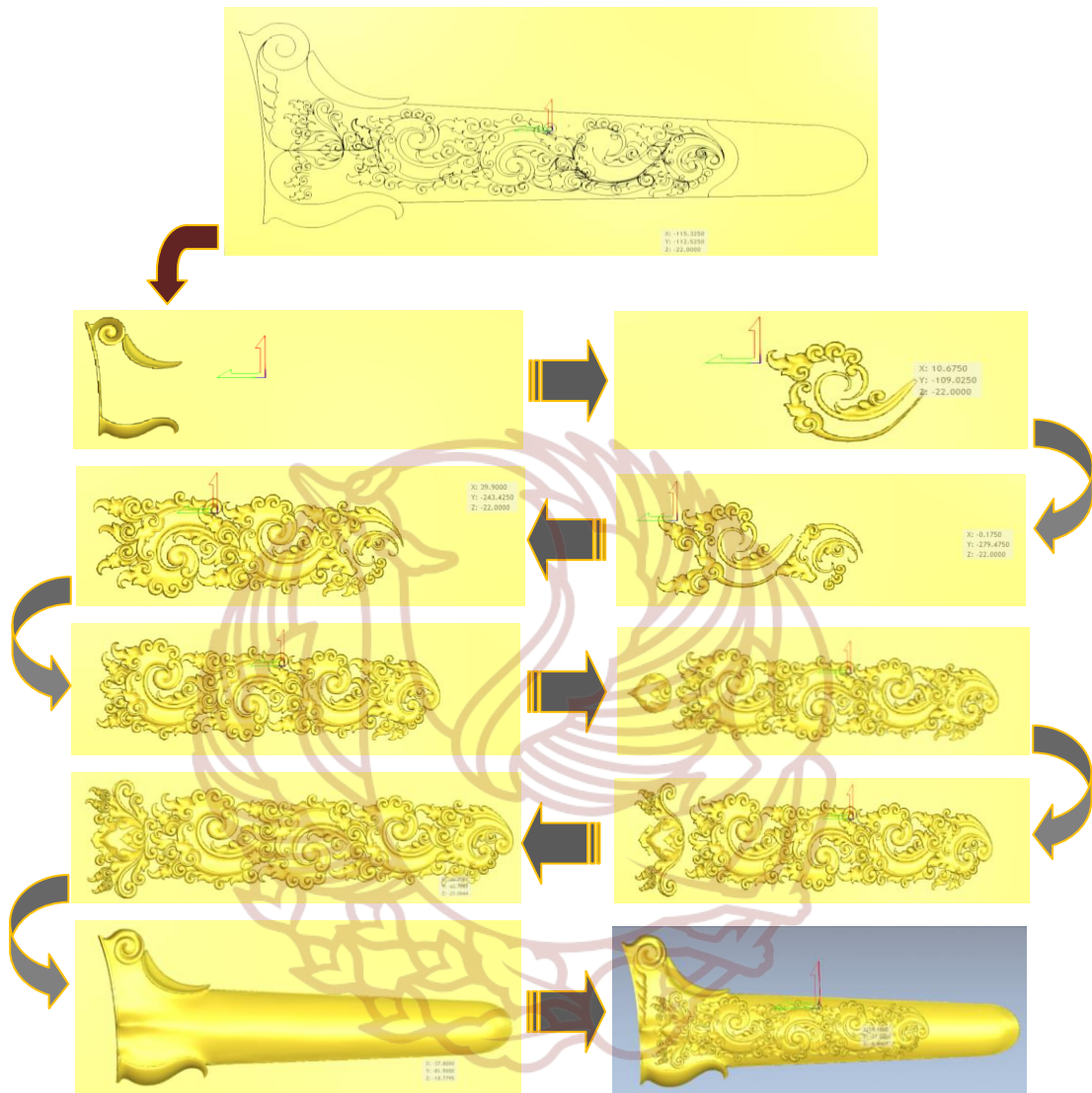
Gambar 20. Desain Deder/hulu keris dengan motif Lung 2



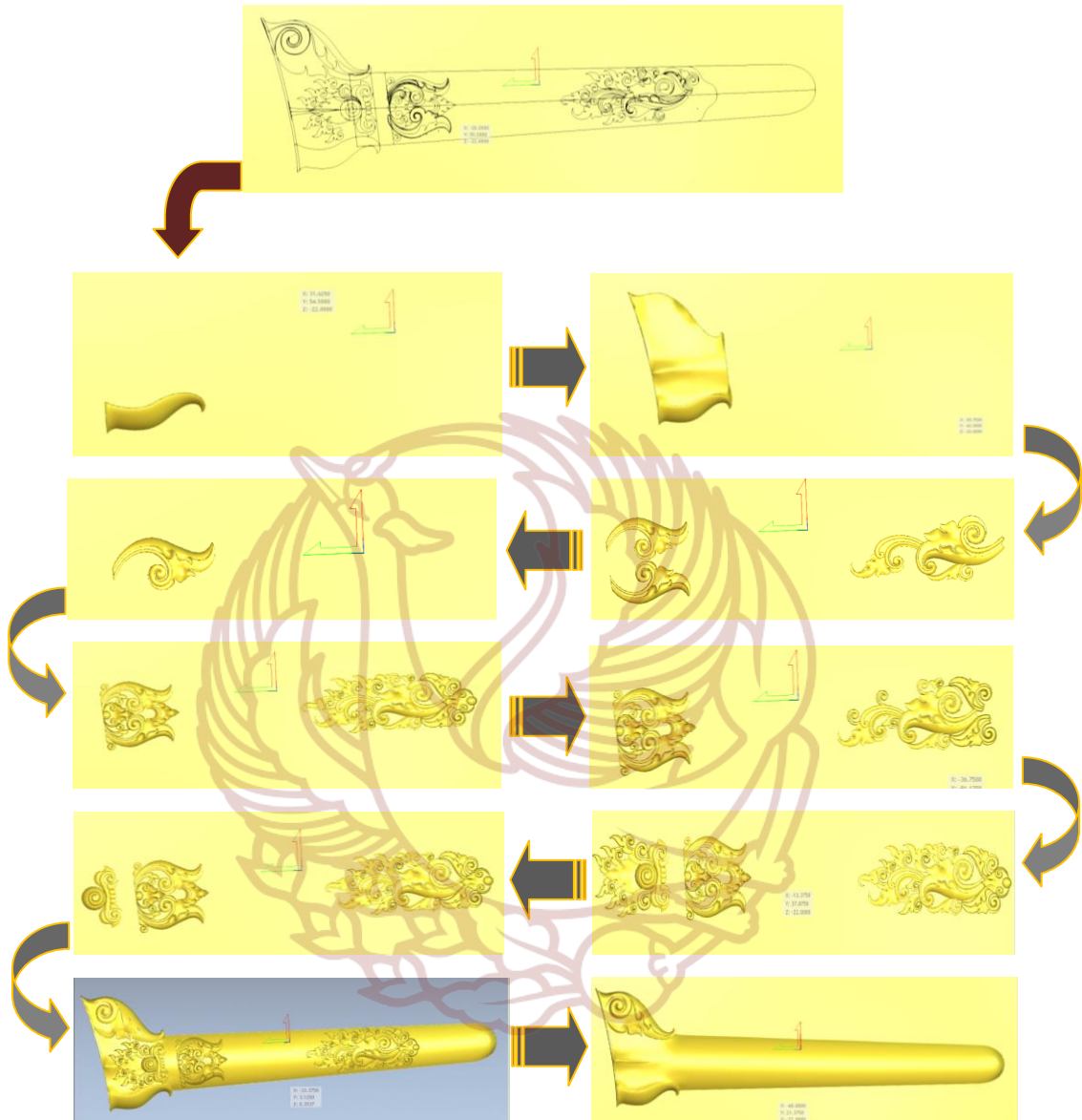
Gambar 21. Desain Deder/hulu keris dengan motif Lung 3

Proses Desain Tahap Kedua

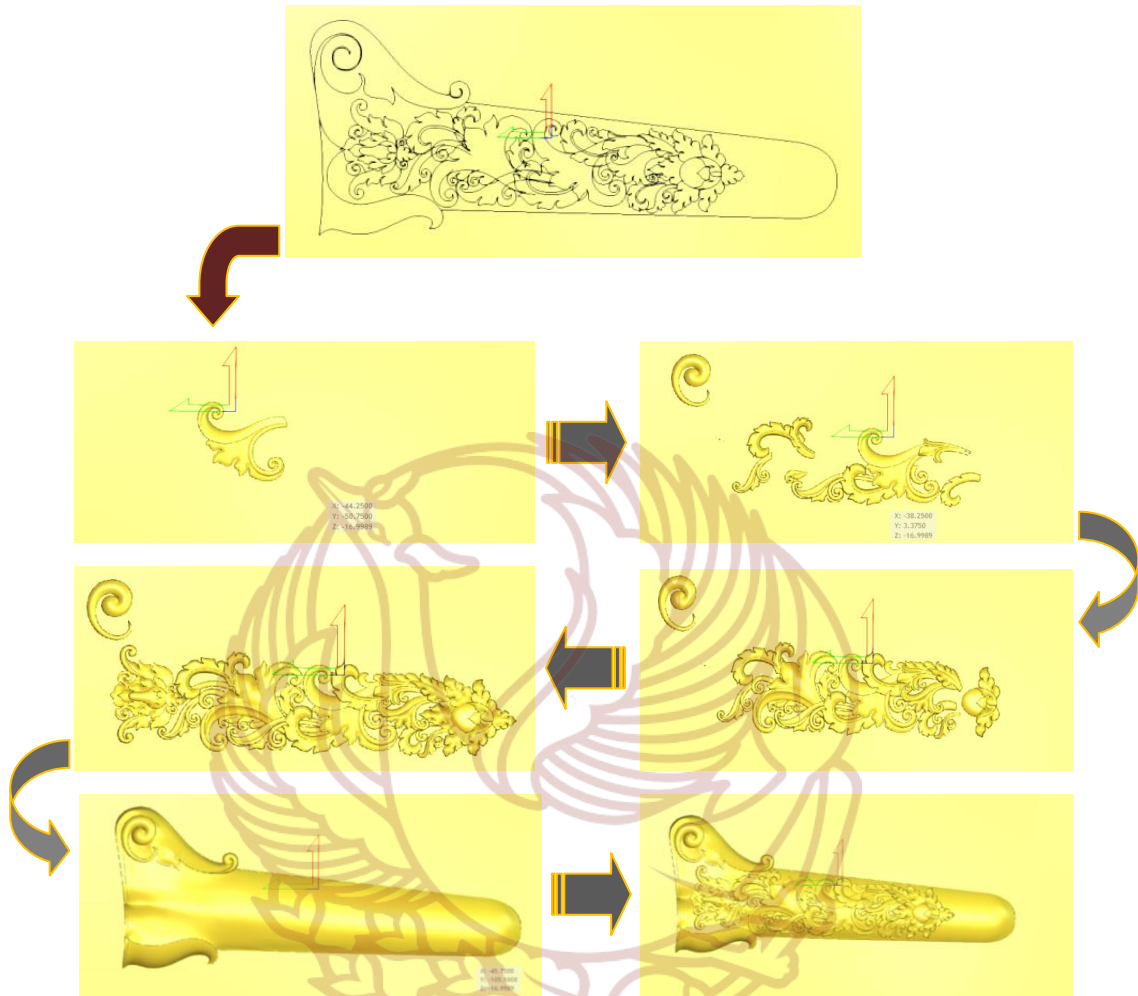
Proses desain tahap kedua ini merupakan lanjutan dari proses sebelumnya. Pada proses ini dengan menerapkan teknologi digital yakni program komputer dengan aplikasi desain 3D Mac. Karena pada proses pembuatan karya yang menerapkan mesin Computer Numerika Control (CNC), maka hanya karya warangka keris saja dan yang karya deder/hulu keris dikerjakan dengan teknik ukir manual, maka pada proses desain tahap kedua ini yang dibuat dengan program 3D Mac hanya warangka keris yang hasil gambar desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 22. Proses Desain Warangka Sandang Walekat dengan motif Majapahit dengan program 3D Mac sebaga acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)



Gambar 23. Skets warangka Sandang Walekat dengan motif Mataram dengan program 3D Mac sebaga acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)



Gambar 24. Skets warangka Sandang Walekat dengan motif Surakarta dengan program 3D Mac sebaga acuan kerja mesin Computer Numerikal Control (CNC)

Bahan dan Peralatan

1. A. Bahan Warangka Keris

Bahan baku yang dipergunakan untuk pembuatan warangka keris adalah kayu Nangka (*Artocarpus heterophyllus*), dan Klengkeng (*Dimocarpus longan*). Kayu

Nangka (*Artocarpus heterophyllus*) memiliki serat keras dan kasar , kalau kayu Klengkeng ((*Dimocarpus longan*) memiliki karakter serat kayu keras, dan lembut.

1. b. Bahan *Deder/hulu Keris*

bahan baku yang dipergunakan untuk pembuatan *deder/hulu keris* adalah kayu Sawo-Kecik (*Manilkara Kauki*) dan kayu Penisium. Kayu Sawo Kecik memiliki karakter seratnya keras dan lembut, sedangkan kayu penisium memiliki karakter serat kayu keras dan padat.

Peralatan

Tabel
Peralatan dalam proses pembuatan warangka

No	Nama Alat	Keterangan
1.	Mesin <i>Computer Numerikal Control (CNC)</i>	Untuk membentuk awal
2.	Pahat ukir	Untuk membuat isian motif
3.	Gergaji	Untuk memotong dan membelah
4.	<i>Jara</i> /sejenis Bor tradisional	Untuk membuat lubang
5.	Pisau <i>segrek</i>	Untuk membuat lubang

(Sumber observasi di lapangan)

Tabel II
Peralatan membuat *Deder/Hulu Keris*

No	Nama Alat	Bahan	Keterangan
1.	Pisau Peraut/ <i>pengot</i> besar	Baja	Untuk meraut bentuk kasar
	Pisau <i>pengot</i> kecil	Baja	Untuk merapikan bentuk
2.	Pisau <i>cecekan</i> /ukir besar	Baja	Untuk membuat ukiran/ <i>Cecekan</i> motif besar
	Pisau <i>cecekan</i> /ukir kecil	Baja	Untuk membuat ukiran/

			<i>Cecekan motif kecil</i>
3.	<i>Pethel</i>	Baja	Untuk pembentukan awal
4.	Patar	Baja	Untuk meratakan perautan
5.	Amplas	Serbuk baja	Untuk menghaluskan permukaan
6.	<i>Jara</i> atau sejenis Bor tradisional	Baja dan kayu	Untuk membuat lubang sebagai tempat pesi keris
7.	Gergaji	Baja dan kayu	Untuk memotong dan membelah

(sumber Kuntadi Wasi Darmojo, Keris Kamardikan Jawa, 2013, hal, 106)

Perwujudan Karya

Setiap hasil karya yang diciptakan begitu beragam dan berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, hal ini terjadi karena setiap pembuat karya seni memiliki bahan serta cara yang berbeda dalam penciptaan karyanya. Untuk mewujudkan suatu karya seni, selain ide atau imajinasi diperlukan pula teknik, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan bahan atau media. Perwujudan karya merupakan tahap akhir dalam metode penciptaan karya seni. Oleh karena perwujudan menjadi suatu tahap yang akan memproduksi suatu karya riil dari kristalisasi proses sebelumnya yakni tahap eksplorasi dan perencanaan. Proses perwujudan diawali dengan proses desain, dan dilanjutkan dengan persiapan bahan dan peralatan kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan karya. Dan ini merupakan tahap yang paling menentukan tentang bagaimana hasil produknya. Adapun proses pembuatan keris dibagi menjadi dua tahap yakni:

1. Tahap proses pembuatan warangka keris.
2. Tahap proses ukir pada *deder (hulu)* keris.
3. Tahap Proses finishing warangka dan *deder (hulu)* keris.

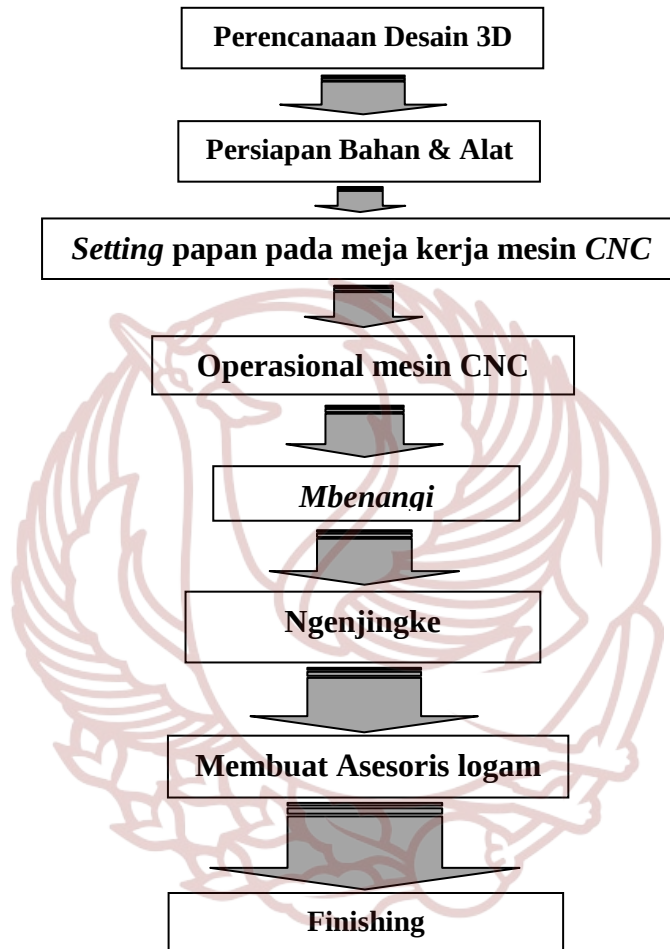
Tahap Proses Pembuatan Warangka keris.

Dalam proses pembuatan warangka ini dilakukan dengan proses masinal yakni CNC, maka setelah desain 3D, bahan, dan alat telah dipersiapkan, langkah berikut adalah proses pembuatan dengan melalui berbagai langkah sebagai-berikut: Saat *g-code* sudah terpasang di mesin, selanjutnya tiba saatnya mesin bekerja. Material telah disiapkan dengan benar di meja kerja kemudian mulai programnya. Sehingga Secara otomatis mesin akan beroperasi sesuai perintah yang dimasukkan, langkah selanjutnya adalah mengontrol terhadap proses memotong atau membentuk benda kerja sesuai desain tadi hingga selesai. Hasil kerjanya berkualitas tinggi karena lebih presisi.

Berikut langkah-langkah kerjanya:

- **Setting papan pada meja kerja mesin CNC** adalah memasang papan secara presisi pada meja mesin CNC.
- **Operasional mesin CNC** adalah mulai mengoperasikan mesin CNC untuk menghasilkan ukiran dan bentuk warangka keris.
- **Mbenangi** adalah membuat isian motif ukir dengan manual.
- **Ngenjingke** yakni proses membuat lubang pada warangka keris yang berfungsi sebagai tempat masuknya bilah keris.
- **Membuat asesoris** dari bahan logam.
- **Finishing** dengan dengan politur/ *Shellac*. Shellac dibuat dari bahan resin alam yang dihasilkan dari suatu jenis serangga yang hidup dari tumbuhan yang ada di India. Shellac bisa menghasilkan lapisan film yang bisa berfungsi untuk melindungi permukaan kayu dibawahnya. Politur ini secara alami mempunyai warna coklat kekuning-kuningan, karena itu aplikasi dengan politur ini akan menghasilkan lapisan film yang berwarna coklat kekuningan. Warna finishing akhir yang dihasilkan dari politur akan menjadi semakin kuning – coklat.

Bagan 2: Skema Alur Proses Pembuatan Warangka keris





Gambar 25. Langkah pertama kerja Mesin Computer Numerikal Control (CNC),
(foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 26. Langkah kedua kerja Mesin Mesin Computer Numerikal Control (CNC)
(foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 27. Langkah ketiga kerja Mesin Mesin Computer Numerikal Control (CNC)
(foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 28. Salah satu hasil warangka motif Majapahit (foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 29. Salah satu hasil warangka motif Mataram (foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 30. Salah satu hasil warangka motif Surakarta (foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 31. warangka *Sandang Walekat* yang telah difinishing politer/shellac tanpa asesoris logam (foto dan scan Kuntadi 2022)



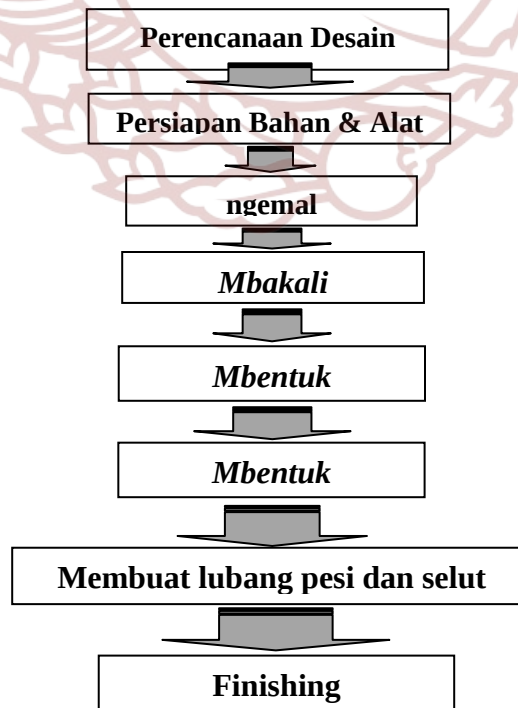
Gambar 32. Warangka *Sandang walekat* lengkap dengan asesoris logam (foto dan scan Kuntadi 2022)

Tahap Proses Pembuatan *Deder (hulu)* keris.

Proses pembuatan *deder (hulu)* keris ini dengan teknik peralatan manual. Setelah bahan dan peralatan siap maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- ***ngemal (ngeblak)*** adalah memindah gambar dari mal ke bahan *deder*/ukiran.
- **memotong dan membelah** bahan sesuai dengan gambar dengan gergaji.
- **membuat bentuk awal/global** dengan *pethel*, kemudian merapikan perautan dengan patar supaya rata dan halus.
- **mengisi hiasan** ukiran atau cecekan sesuai motif tradisional Jawa Klasik.
- **membuat tempat *mendhak*** di bagian ujung ukiran/hulu dengan pisau.
- **Finshing** dengan politur/ *Shellac*.

Bagan 3: Skema Alur Proses Pembuatan *Deder (hulu)* keris





Gambar 33. Proses kerja Deder/hulu keris sebelum ada ornamen
(foto dan scan Kuntadi 2022)



Gambar 34. Proses kerja Deder/hulu keris setelah ada ornamen
(foto dan scan Kuntadi 2022)

Ulas Karya



Gambar 35: Warangka Sandang Walekat dan Deder/hulu keris dengan motif Tradisional Jawa Klasik (Majapahit, Mataram, dan Surakarta) (foto dan scan Kuntadi 2022)

Karya dari hasil penelitian ini berupa *warangka sandang walekat* dan *deder/hulu keris* dengan motif klasik Jawa (Majapahit, Mataram, dan Surakarta). Motif tradisional klasik Jawa merupakan motif tradisi yang secara turun-temurun hasil, yang merupakan hasil dari kristalisasi budaya nenek moyang yang telah mengalami puncak kejayaan, baik dari aspek bentuk, teknik maupun makna filosofi. Kemudian dalam karya penelitian ini menghasilkan *warangka sandang walekat*, dan *deder/hulu keris*. *Warangka sandang walekat* yang merupakan salah satu jenis tipologi dari *warangka keris* yang ada di Jawa selain dari jenis *warangka ladrang*, dan *gayaman*. *Warangka sandang walekat* memiliki bentuk sederhana di antara bentuk *warangka* yang lain (*ladrang*, dan *gayaman*). Istilah *sandang walekat* itu sudah menjelaskan bagaimana cara memakai, karena *sandang* berarti dipakai, sedangkan *walekat* adalah pinggang.¹⁶ Kemudian *deder/hulu keris* berupa bentuk baru yang disesuaikan dengan bentuk *warangkanya*.

Pada penelitian ini dari bentuk *warangka Sandang Walekat* dan *deder/hulu keris* diberi ornamen tradisional klasik berupa kreativitas motif Majapahit, Mataram, dan Surakarta. Proses kreativitas dalam karya ini dengan pendekatan konsep re-interpretasi. Re-interpretasi merupakan konsep penciptaan yang digunakan pada bentuk karya sanggit yang memanfaatkan idiom tradisi secara struktur yang mengacu pada teknik seni modern. Artinya bahwa dalam konsep re-interpretasi seorang empu pembuat keris dalam melakukan proses kekaryaannya telah melalui tahapan interpretasi terhadap sebuah tema yang diekspresikan secara personal namun tetap mengacu pada seni tradisi (dalam budaya keris disebut *pakem*). Konsep re-interpretasi adalah dimana dalam proses kekaryaannya yang memanfaatkan unsur tradisi dengan terstruktur atau pemanfaat cerita tradisi untuk dikembangkan dengan teknik seni modern.¹⁷ Mengacu pendapat tersebut bahwa pada karya ini diawali dengan tahap eksplorasi

¹⁶ . Haryono Haryoguritno, *Keris Jawa, Antara Mistik dan Nalar*, PT Kebanggaan Indonesia, Jakarta- Indonesia, 2006, hal. 301.

¹⁷ . Dharsono, dalam Kuntadi Wasi Darmojo, *Penerapan Motif Wayang Beber Pada Bilah Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Daya Saing dan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal* , Penelitian LPMPM ISI Surakarta, 2021, hal 44.

maka muncul ide bahwa motif tradisional Jawa klasik untuk diterapkan pada warangka dan *deder/hulu* keris.

Warangka *Sandang Walekat* dan *deder/hulu* memiliki bentuk yang unik dan menarik karena sangat potensi untuk dilakukan kreativitas dalam aspek pengembangan, sehingga cukup tepat untuk dilakukan inovasi, apalagi diaplikasikan dengan motif tradisi Jawa klasik. Sehingga apabila dicermati secara detail baik warangka *Sandang Walekat*, ketika diberi ornamen tradisi klasik Jawa dalam hal ini motif Majapahit, Mataram, dan Surakarta secara proporsional, harmoni berkesan menyatu (*unity*). Pada ketiga karya warangka *Sandang Walekat* dan *Deder/hulu* keris menampilkan bentuk yang unik secara struktur bentuk ada kesan elegan, kemudian ditambah ornamen motif Majapahit, Mataram, dan Surakarta, dapat mengingatkan pada peristiwa historis salah satu perjalanan sejarah zaman kerajaan yang pernah mengalami masa kejayaan yakni kerajaan Majapahit, Mataram, dan Surakarta. Teknik pengerjaan karya ini dikerjakan dengan mesin Computer Numerikal Control (CNC), sehingga bentuk ornamen cukup detail mulai dari motif pokok, motif tambahan, dan isian.

Secara keseluruhan karya tersebut memberi kesan harmoni, antara bentuk struktur warangkanya dengan penerapan ornamen tradisi klasik Jawa. Kemudian bentuk *deder/hulu* disesuaikan dengan bentuk warangkanya, yang didukung dengan finishing karya politur/*shellac* dengan menampilkan warna coklat yang dipadukan dengan asesoris logam tembaga warna emas *swasa*. Sehingga karya tersebut selain menarik juga memberi kesan estetik enak dipandang, nyaman dipakai dan mudah dibawa kemana-mana.

BAB V

LUARAN PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian, maka dari permasalahan yang ada untuk dicari solusinya dengan diawali riset. Kemudian dari data yang terkumpul dilakukan analisis data untuk mendapat kesimpulan data. Langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan dengan eksperimen melalui skets, dengan inspirasi dari ornament motif tradisi klasik Jawa yang akan diterapkan pada bentuk warangka. Setelah mendapatkan bentuk yang diinginkan maka, dilanjutkan pada tahap desain, lalu menentukan bahan dan teknik perlatan. Tahap selanjutnya adalah membuat karya seni berdasarkan prototipe dengan tema penerapan motif tradisi klasik (Majapahit, Mataram, dan Surakarta). selanjutnya membuat deskripsi karya yang diwujudkan dalam laporan penelitian. Sehingga akhir dari penelitian ini menghasilkan luaran sebagai berikut:

Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal Nasional (ber ISBN), dengan judul:

Aplikasi Motif Tradisional Jawa Klasik Pada Warangka Keris *Sandang Walekat*, Artikel ilmiah merupakan salah satu luaran dari penelitian terapan ini. Artikel ini merupakan salah satu sub bab dari deskripsi laporan penelitian, yang merupakan jawaban dari berbagai permasalahan dalam penelitian terapan ini. Sehingga artikel ilmiah ini sangat penting untuk dipublikasikan, karena dengan demikian salah satu luaran hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi masyarakat umum, minimal bisa menjadi referensi dalam kajian budaya keris.

Prototipe Dan Karya Warangka Keris *Sandang Walekat*, prototipe merupakan salah satu hasil dari penemuan dalam sebuah penelitian terapan ini, melalui metode penciptaan karya seni yang diawali dengan langkah eksplorasi terhadap riset *etik* dan *emik*. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memunculkan berbagai desain. Dalam hal ini peneliti juga melakukan hal yang sama terhadap data terkait ornamen tradisional Jawa klasik dan perabot keris serta artefak termasuk tulisan yang terkait,

oleh karena maka dari berbagai data tersebut divisulakan melalui pembuatan desain alternatif (*prototype*), kemudian dari *prototype* tersebut dilanjutkan ke tahap proses perwujudan menjadi karya seni yakni warangka *sandang walekat* dan *deder/hulu* keris dengan ornamen motif tradisional Jawa klasik, hal tersebut dapat dilihat pada karya hasil dari penelitian ini.

Hak atas Kekayaan Intelektual (Haki), Haki dalam hal ini juga merupakan salah satu bentuk luaran dalam penelitian ini, adapun karya yang baru didaftarkan HaKI dalam penelitian ini adalah seni motif dengan judul: Motif Mataram Pada Warangka Sandang Walekat, Manfaat dari HaKI adalah dapat memberi kejelasan hukum mengenai hubungan antara kekayaan dengan inventor, pencipta, desainer, pemilik, pemakai, perantara yang menggunakannya, wilayah kerja pemanfaatannya dan yang menerima akibat pemanfaatan HaKI untuk jangka waktu tertentu; memberikan penghargaan atas suatu keberhasilan dari usaha atau upaya menciptakan suatu karya intelektual; merangsang terciptanya upaya alih informasi melalui kekayaan intelektual serta alih teknologi melalui paten; memberikan perlindungan terhadap kemungkinan ditiru karena karya intelektual karena adanya jaminan dari negara bahwa pelaksanaan karya intelektual hanya diberikan kepada yang berhak.

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- AD Clarijs, 1996, dibawah bimbingan Prof. DP.AA Trouw Borst, terj: J.Harry, Keris Indonesia, Skripsi Doktoral Antopologi Sosial.
- Bambang Harsrinuksmo, 2004, *Ensiklopedi Budaya mengenai Keris dan Senjata Tradisional Indonesia lainnya*, Jakarta: Gramedia.
- Guntur, 2004, Studi Ornamen Sebuah Pegantar, P2AI bekerja sama dengan STSI PRESS Surakarta.
- Haryono Haryoguritno, 2005, *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar* , yang diterbitkan PT Indonesia Kebanggaanku.
- Kuntadi Wasi Darmojo, 2013, Keris Kamardikan Jawa, Teknik, Bentuk, Fungsi, dan Latar Penciptaan, Tesis Pascasarjana ISI Surakarta.
-, 2019, Penerapan Motif Wayang Beber Pada *Warangka* Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta, 2019.
-, 2020, Penerapan Motif Hias Pada Bilah Keris Dengan Tema Virus Covid-19 Sebagai Media Ekspresi Dalam Upaya Pengembangan Produk Budaya Lokal Dan Pembelajaran Terhadap Bahaya Wabah Pandemi Kepada Masyarakat Dunia, Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta 2020.
-, 2021, Penerapan Motif Wayang Beber Pada Bilah Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Daya Saing dan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal, Penelitian LPMPM ISI Surakarta, 2021.
- Serat Kawruh Damel Sarungan*, Mas Ngebehi Naya Wirangka, terj, Bagyo Suharyono: (Naskah Asli Jawi Carik Paheman Radya Pustaka, 1913).
- Rahayu Adi Prabowo, 2016, Kajian Struktur Motif Ragam Hias Tradisional Jawa Sebagai Dasar Acuan Desain Kriya Kayu , Penelitian LP2MP3M ISI Surakarta.

Soegeng Tokio, 1983/1984, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, (Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI Surakarta).

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

Soepratno B.A, *Ornamen Ukir kayu Tradisioal Jawa Jilid 1*, PT Effphar, Semarang, 1982

....., *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia Ornamen Ukir kayu Tradisioal Jawa, Ketrampilan Menggambar dan Mengukir Kayu Jilid 2*, PT Effphar, Semarang, 1982

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

Syafii dan Tjetjep Rohendi Rohidi, 1987, *Ornamen Ukir*, IKIP Semarang, 1987

Daftar Narasumber

1. Itok Dewanto, 45 Tahun, Praktisi perabot keris, Surakarta
2. Saryadi, 40 Tahun, Praktisi warangka keris, Imogiri, Yogyakarta.
3. Abdul Jafar 54 tahun, Surakarta, Konservator keris dan senjata tradisional lainnya keris, Surakarta.

Artikel Internet

<http://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/>

<http://senirupaunimed.wordpress.com/2009/03/13/seni-ornamen/>