

**STILASI API PADA INOVASI GANDEWA
JEMPARINGAN MATARAMAN**



PENCIPTAAN

Maulluna Kiswata

NIM 1611958022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**STILASI API PADA INOVASI GANDEWA
JEMPARINGAN MATARAMAN**



PENCIPTAAN

Oleh:

Maulluna Kiswata

NIM 1611958022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya

2023

Tugas Akhir Kriya berjudul:

STILASI API PADA INOVASI GANDEWA JEMPARINGAN MATARAMAN diajukan oleh Maulluna Kiswata, NIM 1611958022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90617), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji


Dr. Yumriawan Daffi, M.Hum.

NIP: 19620729 199002 1 001

NIDN. 0029076211

Pembimbing II/ Penguji


Gandar Setiawan, M.Sn.

NIP: 18981213 201903 1 015

NIDN. 0013128905

Cognate/ Penguji Ahli


Sumirno, S.Sn., M.A.

NIP: 19670615 199802 1 001

NIDN. 0015066706

Ketua Jurusan/ Program Studi
S1 Kriya/ Ketua/ Anggota


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A

NIP: 19740430 199802 2 006

NIDN 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Enjou Raharjo, M.Hum

NIP: 19691108 199303 1 001

NIDN: 0008116906



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Ku persembahkan dengan segala kerendahan hati di hadapan Allah *Azza Wa Jalla*, beserta salam sholawat kepada Mu Panutuan, Nabi Agung Muhammad SAW. Karya seni rupa ini untuk kedua orang tua dan teman-teman saya yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.

MOTTO

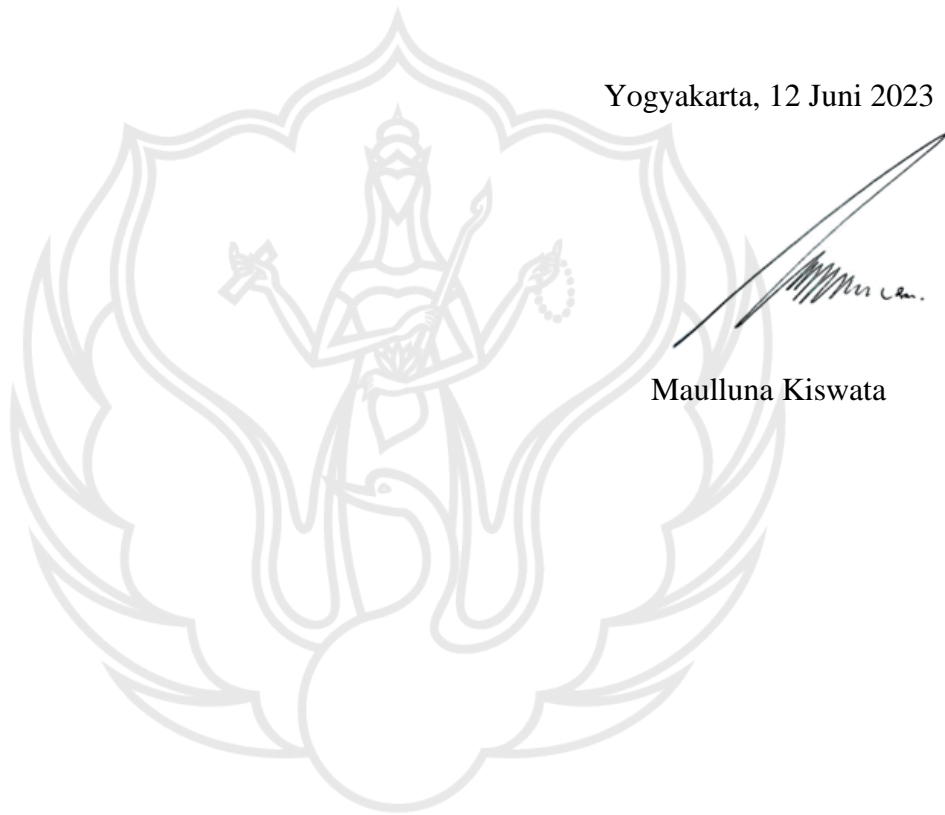
*Angulah lantiping manah.
Tumameng tujonya.*



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2023



Mauluna Kiswata

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, tak lupa shalawat kepada panutan Nabi Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam*, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan baik. Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati, penulisan ini tidak terlepas dari ketertiban beberapa pihak yang memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan, maka kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Rektor dan Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.FA., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I atas kebaikan, kesabaran, dan ketulusannya membimbing, mengarahkan, dan memberikan pencerahan hingga akhir masa perkuliahan ini.
4. Gandar Setiawan. M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas kebaikan, bimbingan, arahan, serta ide-idenya dan memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Joko Subiharto, S.E., M.Sc., Selaku Dosen Wali yang selalu membantu, membimbing, mengingatkan, dan mengarahkan dari awal hingga akhir masa perkuliahan ini.
6. Seluruh staf pengajar, karyawan khususnya Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu dan pengalaman yang sangat berharga.
7. Ibu Sukanti, Bapak Sarwoto, dan kedua adik kembar saya Aldi dan Aldo, serta keluarga besar atas kasih sayang, kebaikan, kepercayaan, semangat, dorong dan bimbingan, baik moral, material, maupun spiritual.

8. Semua rekan-rekan Kembaran Pride, Panahan Tirto Kembaran, Paseduluran Jemparingan Mataraman di DIY, yang selalu memberikan dukungan.
9. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya Angkatan 2016.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amal kebaikan senantiasa mendapat keberkahan yang sempurna dan Rahmat dari Allah *Azza Wa Jalla*.

Semoga semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan diganti dengan kebaikan dan keberkahan dari Sang Pencipta. Akhirnya penulis berharap Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni, Aamiin

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

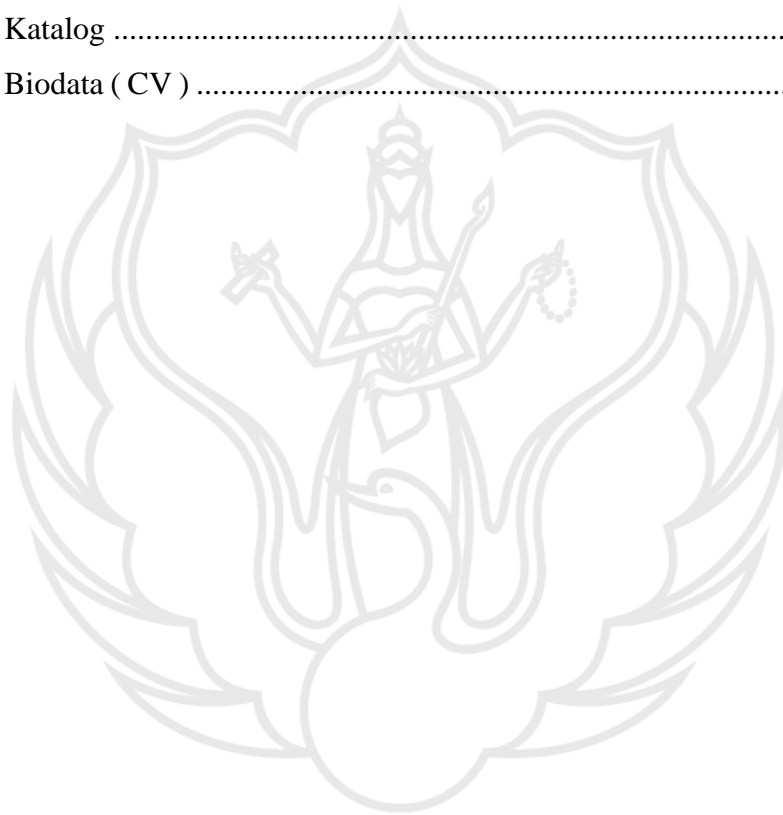
Yogyakarta, 12 Juni 2023

Maulluna Kiswata

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis Data Acuan	24
C. Rancangan Karya	26
D. Proses perwujudan	33
1. Alat dan Bahan	33
2. Teknik Pengerjaan	42
3. Tahap Perwujudan	45
E. Kalkulasi Biaya	60
BAB IV TINJAUAN KARYA	65
A. Tinjauan Umum	65

B. Tinjauan Khusus	66
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
DAFTAR LAMAN	80
LAMPIRAN	81
A. Foto Poster Pameran	81
B. Foto Situasi Pameran	82
C. Katalog	83
D. Biodata (CV)	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bahan-bahan dalam proses perwujudan	33
Tabel 3.2 Alat-alat dalam proses perwujudan	36
Tabel 3.3 Kalkulasi biaya karya 1	60
Tabel 3.4 Kalkulasi biaya karya 2	61
Tabel 3.5 Kalkulasi biaya karya 3	62
Tabel 3.6 Kalkulasi biaya karya 4	63
Tabel 3.7 Rekapitulasi biaya karya	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Api unggun dikjut sasenitala xxii.....	10
Gambar 2.2 <i>Gandewa</i> dan <i>jemparing</i> koleksi museum sonobudoyo.....	13
Gambar 2.3 Foto Abdi dalem bermain jemparingan.....	14
Gambar 2.4 Foto <i>gladhen ageng jemparingan</i>	16
Gambar 3.1 Api pada tungku masak.....	20
Gambar 3.2 Api pada lilin.....	21
Gambar 3.3 Api unggun pada kegiatan makrab remaja masjid.....	21
Gambar 3.4 Api pada pembakaran sampah.....	22
Gambar 3.5 Api pada pembakaran kayu bakar.....	22
Gambar 3.6 Api pada pembakaran kayu bakar.....	23
Gambar 3.7 Api pada pembakaran kayu bakar.....	23
Gambar 3.8 Sketsa desain alternatif 1.....	26
Gambar 3.9 Sketsa desain alternatif 2.....	27
Gambar 3.10 Sketsa desain alternatif 3.....	27
Gambar 3.11 Sketsa desain alternatif 4.....	27
Gambar 3.12 Sketsa desain alternatif 5.....	27
Gambar 3.13 Sketsa desain alternatif 6.....	27
Gambar 3.14 Sketsa desain alternatif 7.....	27
Gambar 3.15 Sketsa desain alternatif 8.....	27
Gambar 3.16 Sketsa desain alternatif 9.....	27
Gambar 3.17 Sketsa desain alternatif 10.....	27
Gambar 3.18 Sketsa desain alternatif 11.....	27
Gambar 3.19 Sketsa desain alternatif 12.....	27
Gambar 3.20 Sketsa desain <i>bracket gandewa jemparingan</i>	28
Gambar 3.21 Sketsa desain terpilih dan gambar kerja 1.....	29
Gambar 3.22 Sketsa desain terpilih dan gambar kerja 2.....	30
Gambar 3.23 Sketsa desain terpilih dan gambar kerja 3.....	31
Gambar 3.24 Sketsa desain terpilih dan gambar kerja 4.....	32
Gambar 3.25 Proses pembuatan sketsa desain.....	45
Gambar 3.26 Proses pembelahan bambu petung.....	46

Gambar 3.27 Proses pembersihan bambu petung.....	47
Gambar 3.28 Proses pengeringan bambu petung.....	47
Gambar 3.29 Proses pembelahan kayu dengan <i>table saw</i>	48
Gambar 3.30 Proses pemotongan kayu dengan <i>scroll saw</i>	48
Gambar 3.31 Proses pembuatan <i>cengkolak</i>	49
Gambar 3.32 Proses mengukir.....	49
Gambar 3.33 Proses pengamplasan <i>cengkolak</i>	50
Gambar 3.34 Proses pemotongan aluminium bahan <i>bracket</i>	51
Gambar 3.35 Proses melubangi aluminium bahan <i>bracket</i>	51
Gambar 3.36 Proses pemasangan <i>bracket</i> pada <i>cengkolak</i>	52
Gambar 3.37 Proses pembuatan pola <i>lar gandewa</i>	53
Gambar 3.38 Proses pengetaman bambu <i>lar gandewa</i>	53
Gambar 3.39 Proses pemasangan kayu <i>kandelan</i> atau <i>siyah lar</i>	54
Gambar 3.40 Proses pembuatan <i>kandelan</i> atau <i>siyah lar</i>	54
Gambar 3.41 Proses pengeboran tempat mur nanas/tanam.....	55
Gambar 3.42 Proses pemasangan mur nanas/tanam.....	55
Gambar 3.43 Proses pemasangan <i>lar</i> sistem <i>takedown</i>	56
Gambar 3.44 Proses pemasangan <i>lar</i> sistem lilit senar nilon.....	56
Gambar 3.45 Proses pembuatan <i>sendheng</i> atau tali <i>gandewa</i>	57
Gambar 3.46 Proses melilit <i>sendheng</i> atau tali <i>gandewa</i>	57
Gambar 3.47 Proses <i>ngembat</i> atau menyerut bambu <i>lar</i>	58
Gambar 3.48 Proses pengamplasan bambu <i>lar</i>	58
Gambar 3.49 Proses finishing.....	59
Gambar 3.50 Proses finishing.....	59
Gambar 4.1 Karya 1.....	71
Gambar 4.2 Karya 2.....	73
Gambar 4.3 Karya 3.....	75
Gambar 4.4 Karya 4.....	77

INTISARI

Tugas Akhir Karya Seni ini mengangkat objek api yang distilasi sebagai inspirasi penciptaanya. Api menjadi sebuah bagian berpengaruh dari seluruh budaya dan agama dari zaman pra-sejarah sampai zaman modern dan merupakan objek penting dari pengembangan sivilisasi. Namun masih banyak manusia tidak memahami bahwa api diciptakan juga sebagai kenikmatan dan peringatan. Pada kriya kayu, ornamen api tidak banyak digunakan untuk hiasan atau diterapkan. Inovasi bentuk *gandewa jemparingan* juga tidak banyak mengalami perubahan atau perkembangan. Penulis mencoba untuk mengembangkan bentuk *gandewa jemparingan* mataraman dengan memasukkan ornamen dari stilasi api agar lebih menarik. Jika hal ini tidak dilakukan, maka budaya *jemparingan* tidak akan bertahan, dikalahkan oleh panahan modern, Sebagai budaya Jawa yang memiliki nilai-nilai yang luhur, maka budaya ini harus dilestarikan agar tidak hilang atau ditinggalkan. Hal ini membuat penulis tertarik menjadikan sebagai ide penciptaan karya inovasi *gandewa jemparingan* mataraman yang berjudul “Stilasi Api Pada Inovasi *Gandewa Jemparingan* Mataraman”.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah metode pendekatan estetika dan ergonomi. Sedangkan metode penciptaan menggunakan metode penelitian (*Practice Based Research*). Proses pembuatan karya dimulai dengan pembuatan sketsa alternatif dengan teknik stilasi, kemudian pembuatan gambar kerja sesuai sketsa yang terpilih. Tahap perwujudan karya menyiapkan bahan dan alat, proses pembentukan karya menggunakan teknik skrol, teknik ukir, dan teknik *finishing*.

Hasil pembuatan karya berjumlah empat inovasi *gandewa jemparingan* mataraman fungsional. Secara fungsional karya inovasi *gandewa jemparingan* mataraman bisa digunakan dengan genggaman tangan kanan maupun kiri. Setiap karya memiliki filosofi tersendiri, ke empat karya memiliki judul yang berbeda, karya pertama dengan judul “*Tujonnya Kanikmatan*”, karya kedua berjudul “*Tujonnya Pengetan*”, karya ketiga dengan judul “*Tujonnya Ebah*”, dan karya ke empat dengan judul “*Tujonnya Urip Urup*”, yang terbuat dengan bahan dasar kayu sonokeling, kayu johar, dan bambu petung.

Kata kunci : Stilasi, Api, Inovasi, *Gandewa Jemparingan* Mataraman.

ABSTRACT

This Art Work Final Project raises the object of distilled fire as the inspiration for its creation. Fire has been an influential part of all cultures and religions from prehistoric times to modern times and is an important object of civilization development. However, many people still do not understand that fire was also created as a pleasure and a warning. In wood crafts, fire ornaments are not used much for decoration or applied. The innovation of the gandewa jemparingan form has not experienced much change or development. The author tries to develop the shape of the gandewa jemparingan Mataraman by incorporating ornaments from stylized fire to make it more attractive. If this is not done, the jemparingan culture will not survive, defeated by modern archery. As Javanese culture has noble values, this culture must be preserved so that it is not lost or abandoned. This made the writer interested in making the idea of creating the Gandewa Jemparingan Mataraman innovation work entitled "Fire Stilasi on the Gandewa Jemparingan Mataraman Innovation".

The approach method used in the creation of this work is an aesthetic and ergonomic approach. While the creation method uses a research method (Practice Based Research). The process of making the work begins with making alternative sketches using stylization techniques, then making working drawings according to the selected sketch. The embodiment stage of the work is preparing materials and tools, the process of forming the work uses scrolling techniques, carving techniques, and finishing techniques.

The results of making the work amounted to four functional Gandewa Jemparingan Mataram innovations. Functionally, the Gandewa Jemparingan Mataraman innovation work can be used with the right or left hand grip. Each work has its own philosophy, the four works have different titles, the first work with the title "Tujonya Kanikmatan", the second work entitled "Tujonya Pengetan", the third work with the title "Tujonya Ebah", and the fourth work with the title "Tujonya Urip Urip", which is made from sonokeling wood, johar wood, and petung bamboo.

Keywords: Stylization, Fire, Innovation, Gandewa Jemparingan Mataraman.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan manusia, api yang tidak terkendali dapat mengakibatkan kebakaran besar, yang berpotensi menyebabkan kerusakan. Namun, diketahui bahwa api yang terkendalikan dimanfaatkan sejak ribuan tahun yang lalu dan merupakan titik balik dalam evolusi kebudayaan manusia yang memungkinkan manusia untuk berkembang biak dengan memasak makanan, dan dengan menemukan kehangatan dan perlindungan. Makanan dimasak mengandung protein dan karbohidrat oleh manusia. Api juga memungkinkan perluasan aktivitas manusia pada waktu dingin dari malam hari (atau iklim lebih dingin secara umum), dan memberikan perlindungan dari predator. Api menjadi sebuah bagian yang berpengaruh dari seluruh budaya dari zaman pra-sejarah sampai zaman modern dan merupakan objek penting dari pengembangan sivilisasi.

Sampai masa kini, api selalu berhubungan dengan kehidupan sosial manusia sehari-hari dan menjadi kebutuhan baik ditinjau secara kasat mata, maupun api tidak nyata atau niskala, yaitu api dilihat dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun masih banyak manusia tidak memahami bahwa api diciptakan juga sebagai kenikmatan dan peringatan, seperti apa yang terkandung pada Al-Qur'an surat *Al-Waqiah* ayat 73 *نَحْنُ جَعَلْنَاهَا تَذْكَرَةً وَنِتَازًا* “Kami jadikan api itu untuk peringatan dan bahan yang berguna bagi musafir di padang pasir”. Dalam surat di atas menegaskan api adalah nikmat yang masuk kepada kategori kebutuhan pokok yang pasti dibutuhkan oleh makhluk. Api sebagai peringatan sangatlah tegas pada kalimat, “Kami jadikan api itu untuk peringatan” bagi para hamba terhadap nikmat Tuhan mereka, dan sebagai peringatan. Dari pernyataan tegas terkait api pada kepercayaan penulis sendiri, timbul kegelisahan bagi penulis untuk turut memahami bahwa api dinilai dari kasat mata maupun tidak kasat mata adalah kenikmatan dan peringatan. Dari pencarian penulis pada karya-karya kriya kayu di Yogyakarta khususnya, ornamen api tidak banyak digunakan untuk hiasan atau diterpkan pada karya kriya kayu, padahal api banyak digunakan dan merupakan unsur

yang penting bagi manusia. Itulah alasan penulis memilih api yang distilasikan pada karya kriya sebagai sumber ide penciptaan karya Tugas Akhir.

Gandewa jemparingan merupakan salah satu alat permainan tradisional peninggalan Kerajaan Mataram Islam yang tidak lepas dari banyak pemaknaan yang memberikan manfaat untuk manusia. Pemaknaan secara filosofi hadir dalam bentuk fisik maupun melalui simbol-simbol yang muncul di dalam cara duduk pemanah, busana yang dikenakan oleh pemanah dan juga perangkat *gandewa* dan *jemparingan* (busur dan anak panah) yang digunakan. Berbagai upaya untuk melestarikan dan mengenalkan *jemparingan* mataraman kepada publik, Nasional maupun Internasional. Penulis sendiri yang merupakan pelaku *jemparingan* dengan beberapa komunitas di D.I.Yogyakarta turut serta mendalami dan berupaya melestarikannya, namun masih sedikit masyarakat yang menyoroti *gandewa jemparingan*. Demikian penulis tergugah untuk menciptakan inovasi pada *gandewa jemparingan* mataraman dengan stilasi api sebagai interes pada bentuk *gandewa jemparingan* mataraman. Dengan maksud untuk memberikan kesan keindahan dan peringatan, serta menjadi motivasi pada nilai simbolik di dalamnya, agar masyarakat mudah mengenal dan mengingat dengan dapat menikmati karya dan menggunakannya.

Adapun *gandewa jemparingan* harus menemukan puncaknya sebagai salah satu tradisi yang seharusnya dipublikasikan di dunia seni masa kini khususnya kriya kayu, karena menurut penulis, *gandewa jemparingan* mataraman ini sangat khas dengan kebudayaan peninggalan leluhur. Jepang memiliki Yumi (busur panah tradisional Jepang), di Korea memiliki KTB (*Korean Traditional Bow*), di Inggris memiliki *Long Bow Wales*, di Turki ada busur *Turkhis Ottoman Horse Bow*, di mana hingga zaman ini masih digiatkan dan dilestarikan. Di Indonesia yang kaya akan suku-sukunya dan kerajaan-kerajaan, maka patut berbangga memiliki peninggalan yang sangat kaya salah satunya *gandewa jemparingan* peninggalan kerajaan Mataram.

Kegiatan *jemparingan* sudah mengalami peningkatan dari segi jumlah pelaku, tetapi belum signifikan seperti pelaku panahan tradisional di luar negeri. Inovasi bentuk *gandewa jemparingan* juga tidak banyak mengalami perubahan atau perkembangan, penulis mencoba untuk mengembangkan

bentuk *gandewa jemparingan* mataraman dengan menerapkan ornamen dari stilasi api agar lebih menarik. *Gandewa jemparingan* juga dikembangkan untuk bisa digunakan dwi fungsi, yaitu *gandewa jemparingan* dapat digunakan dengan genggamannya pelaku jemparingan pada umumnya dan dapat digunakan untuk pelaku jemparingan yang kidal. Jika hal ini tidak dilakukan, maka budaya *jemparingan* tidak akan bertahan atau akan dikalahkan oleh panahan modern, Sebagai budaya Jawa yang memiliki nilai-nilai yang luhur, maka budaya ini harus dilestarikan agar tidak hilang atau ditinggalkan oleh masyarakat di Yogyakarta. Dalam data yang penulis dapatkan, di mana penulis mengajar dan turut latihan bermain *jemparingan*, di SD N Kasihan dari 360 murid dari kelas 1-6 yang mengikuti ekstrakurikuler *jemparingan* hanya 72 anak yaitu hanya 20% dari keseluruhan murid. Di Pondok pesantren Sahabat Qur'an, Sewon, Bantul dari 60 santri yang ikut artinya hanya 18%. Lalu jumlah ketertarikan mahasiswa pada *jemparingan* di Institut Seni Indonesia Yogyakarta tidak juga ada 1% dari total kurang lebih 8000 mahasiswa maupun akademisi. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mempublikasikan *jemparingan mataraman* pada masyarakat umum dan mahasiswa ISI Yogyakarta melalui penciptaan karya stilasi api pada *gandewa jemparingan mataraman* ini.

Sehingga penciptaan karya ini menjadi penting untuk menambah inovasi karya kriya, juga menambah khasanah literatur di dunia akademi, dan untuk masyarakat umum, terkhusus pelaku *jemparingan* sendiri. Dalam hal ini dunia seni kriya dengan digandeng dan direspon secara aktif, kreatif, dan inovatif, tentu tidak merubah ketentuan pakem yang sudah ditetapkan. Dari latar belakang di atas, penulis mendapat ide untuk mengangkat judul “Stilasi Api Dalam Inovasi *Gandewa Jemparingan mataraman*”.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan karya seni kriya kayu inovasi *gandewa jemparingan mataraman* dengan stilasi api?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan karya kriya kayu inovasi *gandewa jemparingan mataraman* dengan tema stilasi api ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan stilasi api pada inovasi *gandewa jemparingan* mataraman.
- b. Mewujudkan dan menghasilkan bentuk inovasi *gandewa jemparingan* mataraman dengan tema stilasi api.

2. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penciptaan karya kriya kayu dengan judul “Stilasi Api pada Inovasi *Gandewa Jemparingan* Mataraman” adalah sebagai berikut:

a. Manfaat untuk Institusi

- 1) Menjadi bahan referensi untuk yang membutuhkan terkait karya *gandewa jemparingan* mataraman.
- 2) Menambah koleksi baru dalam lembaga seni, khususnya kriya kayu.

b. Manfaat untuk Masyarakat

- 1) Memperkenalkan bentuk stilasi api sebagai rancangan karya kriya kayu kepada masyarakat.
- 2) Menambah rasa cinta pada peninggalan leluhur.

c. Manfaat untuk Diri Sendiri

- 1) Menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam penciptaan kriya kayu dengan tema stilasi api pada inovasi *gandewa jemparingan* Mataraman.
- 2) Menjadi wadah untuk berekspresi dalam menciptakan karya kriya kayu dengan tema stilasi api.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

A.A.M, Djelantik (1999: 6) mengemukakan bahwa estetika merupakan ilmu yang membahas tentang kualitas keindahan dari objek, bagaimana keindahan itu terbentuk dan bagaimana keindahan itu dirasakan. Estetika atau yang sering disebut dengan sebuah keindahan Pengertian

keindahan dalam estetika mencakup pengalaman estetika seseorang dalam hubungannya dengan sesuatu yang diserap, sedangkan dalam arti terbatas keindahan sangat berkaitan dengan keindahan bentuk dan warna. Estetika juga berhubungan dengan filosofi seni yang mengajarkan tentang keseimbangan, keindahan alami dengan corak ekspresionis, sehingga estetika bisa diartikan sebagai dorongan atau motivasi tentang keseimbangan dari ekspresi diri yang mengungkapkan keindahan secara alami. A.A.M, Djelantik (1999: 7) juga mendefinisikan bahwa yang dinamakan estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Metode pendekatan estetika dari Djelantik ini menurut penulis sendiri cukup relevan untuk digunakan mengolah sumber ide yang berasal dari bentuk api distilasi pada inovasi *gandewa jemparingan* mataraman.

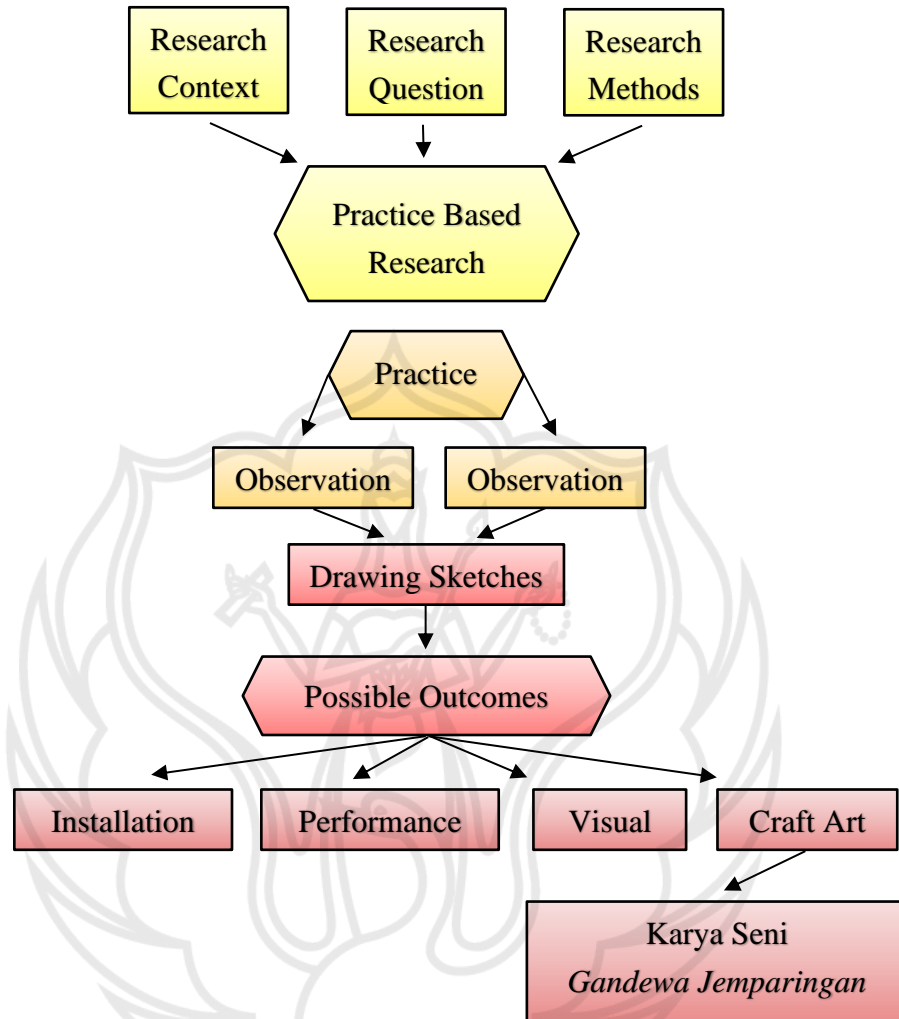
b. Pendekatan Ergonomi

Menurut Sastrowinoto (1985:4-5), ergonomi adalah sesuatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dan enak dipakai oleh pemakainya. Aspek ergonomi yang digunakan dalam metode pendekatan ini adalah antropometri, yaitu pemahaman tentang fisiologi tubuh manusia dan pengukuran anatomi yang bertujuan untuk menghasilkan kenyamanan fungsional. Metode pendekatan ini digunakan untuk mengkaji kenyamanan genggam *cengkolak gandewa jemparingan* yang diciptakan agar berfungsi dan layak digunakan sebagaimana mestinya.

2. Metode Penciptaan

Menurut Hendriyana, (2019: 8) *Practice based research* merupakan karya ilmiah dari hasil jenis penelitian berbasis praktik, khususnya kajian praktik berbasis seni. *Practice based research* merupakan suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik yang dilakukan dalam penelitian, penelitian dan praktik pada metode ini saling bergantung dan melengkapi satu sama lain. Penciptaan

tugas akhir ini penulis menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*).



Skema Konsep *Practice Based Research*

(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM, 1996)

Berdasarkan skema di atas, *Practice Based Research* mencakup tiga elemen penting yang dikategorikan sebagai, pertanyaan penelitian, metode penelitian, dan konteks penelitian, karena tiga elemen itu merupakan inti dari penelitian berbasis praktik ini. Hasil dari penelitian berbasis praktik berupa poin-poin yang tidak terbatas. Dalam skema *Practice Based Research* di atas, penulis menyimpulkan penciptaan berbasis penelitian ini terdiri dari 3 pilar pokok yang harus dilakukan agar konsep penciptaan yang dibuat berjalan dengan sistematis, betul-betul menguasai dan

menjiwai pokok persoalan yang akan diusung. Tiga pilar pokok yang harus dilakukan pada konsep ini meliputi:

a. Pilar 1

Pada skema konsep *Practice Based Research* di atas terdiri dari penelitian awal yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1) *Research Context*

Research Context (konteks penelitian) sama artinya dengan latar belakang penciptaan. Melalui proses ini penulis menghasilkan konsep dengan jelas mengenai materi dan pokok persoalan yang akan diambil seperti tema, ide, bahan, teknik, dan wujud yang diciptakan. Penulis ingin mewujudkan sebuah karya kriya kayu fungsional dengan konsep peringatan didalamnya yang belum pernah dibuat. Dalam penciptaan karya *gandewa jemparingan*, sekaligus merealisasikan konsep tersebut. Pada penciptaan ini penulis memilih konsep "Stilasi Api pada Inovasi *Gandewa Jemparingan Mataraman*". *Research Context* menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan mendorong timbulnya gagasan penulis untuk memilih, selanjutnya direalisasikan dalam karya kriya kayu. Perlu dijelaskan mengapa objek yang diambil penulis dipandang menarik, penting, dan perlu divisualisasikan dalam karya kriya tersebut. Keaslian ide dikemukakan dengan menunjukkan bahwa ide yang dibuat berbeda, bersifat baru dan dinyatakan dengan tegas perbedaan-perbedaan ide dan konsep dengan karya-karya seni yang telah diciptakan seniman-seniman terdahulu, dan juga mempertimbangkan manfaat yang diperoleh dari penulisan dan penciptaan Tugas akhir ini (Wulandari, 2010: 44-45).

2) *Research Question*

Research Question (pertanyaan penelitian) sama artinya dengan rumusan penciptaan. Pada bagian ini dirumuskan dengan jelas mengenai karya seni yang akan diciptakan. *Research Question* dapat diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya yang terkait dengan objek material atau judul yang telah di ambil. Pertanyaan mendasar mengenai konsep tersebut dapat diungkapkan dengan kata tanya dan diakhiri dengan tanda tanya (?) (Hadi,

2004: 27). Misal "Bagaimana menciptakan karya seni kriya kayu inovasi gandewa jemparingan mataraman dengan stilasi api?"

3) *Research Methods*

Research Methods (metode penelitian) merupakan suatu cara bagaimana karya dan laporan tersebut dapat tercipta dengan hasil maksimal. Proses penciptaan dan penulisan yang dilakukan juga tidak menyulitkan penulis karena semua telah direncanakan dalam konteks *Research Methods* secara ilmiah, seksama, analitis, dan simetris. Dalam penciptaan dan penulisan karya *gandewa jemparingan* mataraman ini terdapat tiga *research Methods* yang penulis gunakan, yaitu:

- a) Metode Pendekatan
Meliputi metode pendekatan Estetika dan Ergonomi.
- b) Metode Pengumpulan Data
Observasi (*Observation*), studi pustaka (*literature research*), dan analisis data kualitatif.
- c) Metode Penciptaan Karya
Penulisan menggunakan konsep metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*)

b. Pilar 2

Pilar 2 konsep metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*), proses yang dilakukan adalah *Drawing Sketches*, yaitu penulis menggambar sketsa, kemudian sketsa dipilih yang terbaik oleh dosen pembimbing dan ditetapkan sebagai desain terpilih yang digunakan untuk acuan reka penciptaan karya *gandewa jemparingan* mataraman. Sedangkan sketsa yang tidak terpilih, dijadikan sketsa alternatif.

c. Pilar 3

Di pilar 3 konsep metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) merupakan *Possible Outcomes* yaitu kemungkinan karya yang dihasilkan dari proses perwujudan dan yang telah tercapai. Dengan karya yang dihasilkan dapat dikategorikan menjadi karya *installation*, *performance*, *fine art*, dan *craft art*. Pada karya yang diciptakan penulis

adalah karya *gandewa jemparingan* mataraman yang dianggap membawa sikap dan pandangan *craft* yang menganggap penting aspek keterampilan kerja (*crafting*) dalam proses penciptaannya. Jadi kesimpulan karya yang diciptakan penulis bisa dikategorikan menjadi karya *craft art* pada penggunaan bahan kayu dan bambu serta aksesoris logam, dengan penciptaan menggunakan teknik ukir.

Metode berbasis praktik memiliki pendekatan yang unik, karena praktik itu sendiri merupakan bagian dari penelitiannya. Alternatif praktik yang dianggap sebagai sebuah penelitian bila memiliki jawaban yang positif terhadap 5 pertanyaan di bawah ini:

1. Apakah aktivitas praktik yang dilakukan itu merupakan penyelidikan atau eksplorasi yang sasarannya adalah menemukan sebuah pengetahuan?
2. Apakah proses praktik kerja studio dilakukan secara sistematis?
3. Apakah data dan informasi terkait proses kerja yang dilakukan dikumpulkan dan ditampilkan secara eksplisit?
4. Catatan yang dibuat terkait dengan proses pengerjaan karya dibuat secara transparan tidak ditutup-tutupi?
5. Apakah semua hasil kegiatan dari proses praktik yang dikerjakan divalidasi dengan cara yang benar?

Apabila sebagian besar pertanyaan tersebut dijawab dengan jawaban positif, maka praktik berbasis penelitian yang dilakukan telah memenuhi kaedah keilmuan sebuah penelitian.

