



**GAJAH SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI KRIYA LOGAM**

Tesis

**Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Kriya**

Diajukan oleh

Triyono

NIDN: 006/Sk-KI/00

kepada

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2003

UPP	ISI YOGYAKARTA
INV.	120/FSR/Pe.5/04
KLAS	739 /KL
TERIMA	Jan - 04
	TTD. <i>gn</i>



**GAJAH SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI KRIYA LOGAM**

Tesis

**Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Kriya**

Diajukan oleh

Triyono

NIM: 006/Sk-k1/00

kepada

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2003



KT003769

Tesis
Pertanggungjawaban
Karya Seni Tugas Akhir

**GAJAH SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI KRIYA LOGAM**

Diajukan oleh
Triyono
NIM : 006/SK-kl/00

Telah dipertahankan pada tanggal Januari 2003
di depan Dewan Penguji
yang terdiri atas

Pembimbing Satu		(Drs. Sukarman)
Pembimbing Dua		(Edhi Sunarso)
Cognate		(Prof. Drs. SP. Gustami, S. U.)
Sekretaris Dewan Penguji		(Dra. Sri Djoharnurani S.H., S.U.)
Ketua Dewan Penguji		(Prof. Soedarso Sp., M.A.)

Tesis Pertanggungjawaban Karya Seni Tugas Akhir ini
telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Magister

Yogyakarta, 10 Feb. 2003
Direktur Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Prof. Soedarso Sp., M.A.
NIP 130204341

ABSTRACT

Elephants have been found for centuries in Indonesia. They have long nose, wide ears, ivories, big body, tail, four legs and strong power. In such a nature, elephants are utilized by people to meet their desires. In writing his thesis, the writer is interested in using elephants as the source of creation. In particular, he is interested in processing the expression of elephants to have a particular style as well as structural and surface designs.

In accordance with the objective of this study, that is to materialize the expressive movement of elephants in artistic metal craft work, stylized and having no practical function, thus to create maximal work, exploratory and experimental methods were employed. Exploratory method was employed to have more complete knowledge and information about the kinds of elephants, their life and expressive movement in particular activities. Experiments were performed to have the desired shapes, to determine the proper media and formation technical as desired. Experiments on shapes were performed by making some sketches which were then materialized into three-dimensional art work made of clay. Clay was chosen because it is flexible so that it is easy for the writer to employ his creative imagination to create the desired work.

Bronze was chosen because it is easily molded, very resilient, non-corroded, and suitable for casting technique. Casting technique was employed to have a final craft work that resembles the model. The finishing with SN color and patination were done to have dim green color and create antiqueness.

It can be concluded from the creation process taking the theme of "Elephant as a source of inspiration to create artistic metal craft" that by the methods, media, and techniques mentioned above, the creator may be more flexible in improving his creative subjective imagination in order to have maximal crafts which may be developed further.

ABSTRAK

Gajah ada di Indonesia sudah berabad-abad lamanya. Sebagai titah-Nya, gajah diciptakan dengan memiliki hidung yang panjang, bertelinga lebar, bergading, bertubuh besar, berekor, berkaki empat serta memiliki tenaga yang sangat kuat. Dalam fitrahnya seperti itu, justru gajah banyak dimanfaatkan orang untuk memenuhi keinginan-keinginannya. Sama halnya yang dirasakan oleh penulis, dalam penggarapan TA penulis tertarik untuk memanfaatkan gajah sebagai sumber ciptaannya. Dalam hal ini, penulis tertarik untuk menggarap bentuk ekspresi gajah dengan gaya stilisasi dan bersifat *structural design* serta *surface design*.

Sesuai dengan tujuan penggarapan TA yaitu mengabadikan ekspresi gajah ke dalam produk seni kriya logam, dengan gaya stilisasi, maka untuk mencapai karya yang betul-betul maksimal, di dalam penciptaan menggunakan metode eksplorasi dan eksperimen. Metode eksplorasi digunakan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi yang lebih lengkap tentang jenis-jenis gajah, kehidupan serta ekspresi gajah sesuai dengan aktivitas tertentu. Metode eksperimen penulis gunakan untuk memperoleh bentuk, menentukan media, dan teknik perwujudan karya yang sesuai dengan keinginan penulis. Di dalam eksperimen bentuk, penulis melakukan sketsa-sketsa lalu diwujudkan ke dalam bentuk tiga dimesional dengan menggunakan bahan tanah liat. Dipilihnya tanah liat sebagai perwujudan model karena tanah liat mempunyai sifat plastis sehingga memberi kemudahan untuk dibentuk sesuai dengan imajinasi kreatif penulis dalam memvisualisasikan ekspresi gajah.

Dalam penentuan media akhir untuk mewujudkan karya jadi, dipilih logam perunggu karena di samping logam tersebut memiliki sifat tuang yang baik, daya lenting yang bagus, tahan korosi, disesuaikan juga dengan teknik perwujudan yang dilakukan yaitu teknik cor. Dipilihnya teknik cor dalam mewujudkan karya jadi karena dengan teknik tersebut akan diperoleh karya yang sesuai dengan model yang telah melalui penggarapan. Teknik finishing warna SN dan patinasi digunakan untuk memperoleh warna hijau kusam pada karya yang diciptakan dan berkesan antik.

Kesimpulan yang didapat dari proses penciptaan dengan mengangkat tema "Gajah sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni kriya logam" yaitu: Dengan metode, media dan teknik tersebut di atas, pencipta lebih leluasa di dalam mengembangkan imajinasi kreatif yang bersifat subyektif yang bertujuan untuk memperoleh karya yang maksimal dan lebih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, yang berkat rahmad dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tesis Pertanggungjawaban Penciptaan Seni yang berjudul “Gajah Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Kriya Logam” ini.

Penulis menyadari betapa banyak bantuan dan dorongan yang telah diberikan dari berbagai pihak untuk mewujudkan tesis dan karya seni ini, walaupun begitu pastilah masih banyak terdapat kekurangan di sana-sini. Berkaitan dengan itu pada kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih sekaligus permohonan maaf yang sedalam-dalamnya terutama kepada: bapak Prof. Soedarso Sp., M.A., selaku Direktur Pascasarjana dan ibu Dra. Sri Djoharnurani, S.H., S.U., selaku Asisten Direktur Pascasarjana. Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada bapak Drs. Sukarman dan bapak Edhi Sunarso, yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian membimbing penulis dalam mewujudkan tesis dan karya seni. Kepada bapak Prof. Drs. SP. Gustami, S. U. selaku Cognate disampaikan juga penghargaan dan ucapan terima

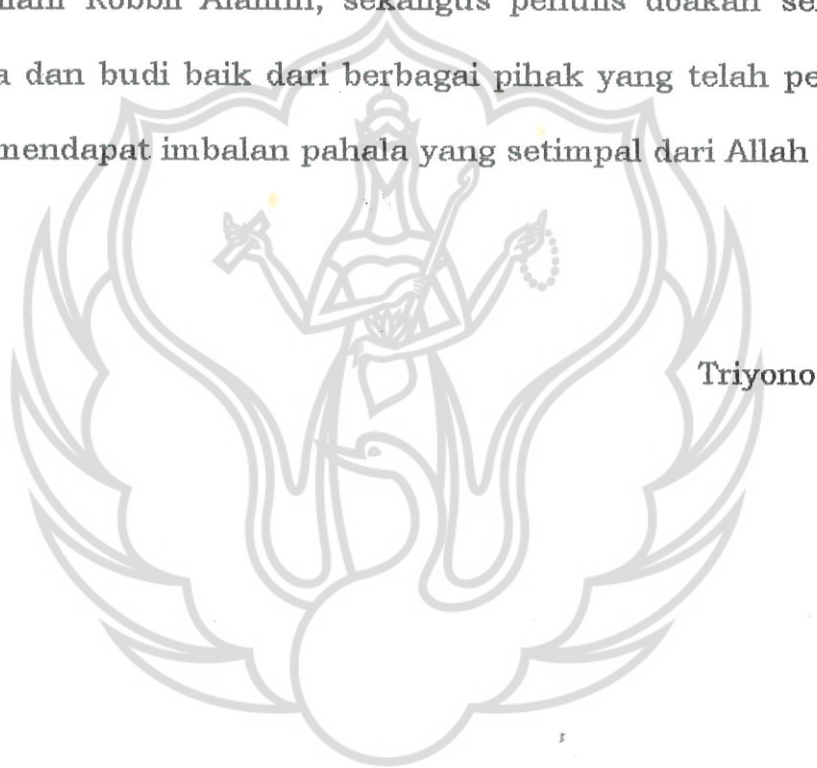
kasih atas saran-saran yang diberikan kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada bapak-bapak dan ibu dosen Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membuka wawasan penulis dan membimbing bagaimana berpikir secara lebih sistematis dan logis.

Tidak lupa pula ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ketua Yayasan UST dan Rektor UST beserta para pejabat Struktural di lingkungan UST, yang telah memberi dorongan dan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S2. Kepada Pak Noor, Pak Dewo, Pak Yamin, Bu Dewi, Pak Win, Pak Mujitha, Pak Affandi dan Pak Eko Suprihadi yang selalu memberi dorongan semangat, penulis ucapkan banyak-banyak terima kasih.

Kepada para staf administrasi Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, juga penulis ucapkan terima kasih atas layanan yang telah diberikan. Juga kepada rekan-rekan seangkatan terutama mbak Ira dan Santi terima kasih atas pinjamannya buku-buku sehingga banyak membantu di dalam penulisan tesis ini.

Pada akhirnya ucapan terima kasih untuk anak-anakku tercinta, Anggit dan Edhi Hakim serta istriku Dra. Retna Trihastuti, yang penuh pengertian dan selalu memberi dorongan semangat serta doa. Semoga cita-cita kita bersama berhasil Amin.

Sebagai akhir kata, sekali lagi penulis ucapkan Alhamdulillah Robbil Alamin, sekaligus penulis doakan semoga segala jasa dan budi baik dari berbagai pihak yang telah penulis sebutkan mendapat imbalan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Amin.



DAFTAR ISI

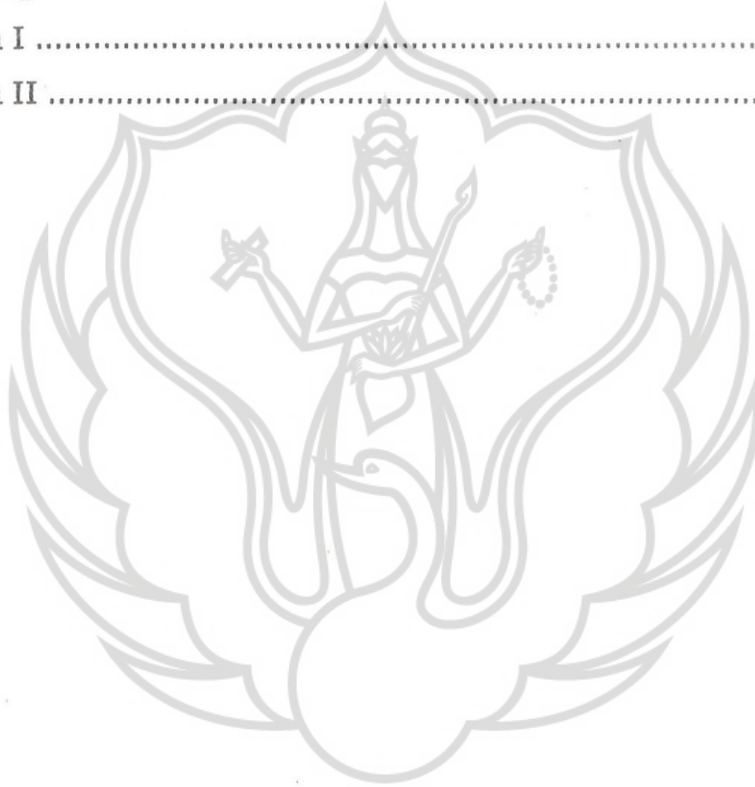
	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK... ..	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENGANTAR	
A. Latar Belakang dan Tujuan Penciptaan	1
B. Kajian Sumber Penciptaan	15
C. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan	34
BAB II. PENDISAINAN, PEMILIHAN BAHAN DAN TEKNIK PERWUJUDAN	
A. Tahap Pendisainan	40
B. Pemilihan Bahan	67
C. Teknik Pembentukan	69
BAB III. PROSES PERWUJUDAN DAN TINJAUAN KARYA	
A. Proses Perwujudan	74
B. Tinjauan Karya	111
BAB IV. PENUTUP	120
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pembakaran gading	2
2. Nekara	7
3. Penerapan motif gajah pada nisan masyarakat Mandailing ...	8
4. Penerapan motif gajah pada bilah dan hulu keris asal Bali ...	9
5. Penerapan motif gajah pada perhiasan, jaman Hindu	10
6. Penerapan motif gajah pada hulu keris asal Cirebon	11
7. Batu gajah dari Pasemah	20
8. Penerapan motif gajah pada nekara	23
9. Penerapan motif gajah pada kain asal Danau Ranau	26
10. Patung Ganesha	28
11. Tempat buah	44
12. Dakon	44
13. Vas bunga	45
14. Mengintip	46
15. Mengoek	47
16. Ekspresi gajah birahi	49
17. Ekspresi gajah berlari	50
18. Ekspresi gajah momong	51
19. Ekspresi gajah marah	52
20. Sket alternatif 20, gajah birahi	54
21. Sket alternatif 21, gajah birahi	55
22. Sket alternatif 22, gajah birahi	56
23. Sket alternatif 23, gajah berlari	57
24. Sket alternatif 24, gajah momong	58

25. Sket alternatif 25, gajah marah	59
26. Sket alternatif 26, gajah marah	60
27. Model dari sket alternatif 20 b	63
28. Model dari sket alternatif 21 a	64
29. Model dari sket alternatif 22 c	65
30. Model dari sket alternatif 23 a	65
31. Model dari sket alternatif 24 a	66
32. Model dari sket alternatif 25 d	66
33. Model dari sket alternatif 26 c	67
34. Pembagian bidang model	78
35. Pelapisan feber glass pada model	79
36. Pembagian bidang model bagian kepala	81
37. Pembagian bidang model bagian badan sampai kaki	81
38. Pembagian bidang model pada bagian ekor	82
39. Pelapisan tahap pertama pada cetakan negatif	86
40. Tahap pemberian met	86
41. Proses pencampuran pasir silica dengan water glass	89
42. Pembagian bidang model dengan plastisin	91
43. Berbagai bidang cetakan negatif bagian kepala	94
44. Bidang cetakan pada bagian gading	97
45. Bidang-bidang cetakan bagian badan	99
46. Pelapisan plastisin pada cetakan negatif	99
47. Bidang cetakan pada bagian ekor	100
48. Kowi	102
49. Proses peleburan	103
50. Proses penuangan	104
51. Proses pengelasan	106

52. Proses pewarnaan SN	108
53. Proses patinasi	110
54. Birahi I	113
55. Birahi II	114
56. Birahi III	115
57. Berlari	116
58. Momong	117
59. Marah I	118
60. Marah II	119





BAB I PENGANTAR

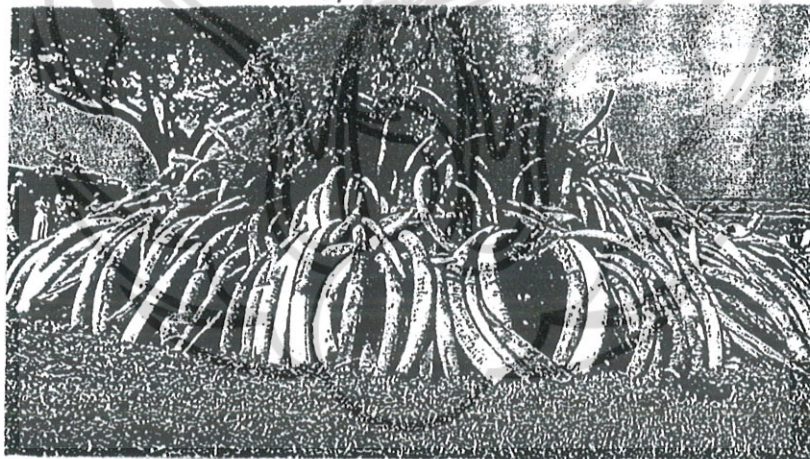
A. Latar Belakang dan Tujuan Penciptaan

1. Latar Belakang Penciptaan

Gajah termasuk ke dalam kelompok binatang mamalia atau menyusui, dan sebagaimana titah-Nya gajah memiliki hidung yang panjang, tubuh yang besar, telinga lebar, berkulit hitam dan sebagian besar kalau sudah dewasa bergading. Pada dasarnya gajah dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu gajah Afrika dan gajah Asia. Perbedaan dari kedua kelompok tersebut terlihat pada telinga dan postur tubuhnya. Pada umumnya gajah Afrika bertelinga lebih lebar dibandingkan dengan telinga gajah Asia, di samping itu postur tubuh gajah Afrika tampak lebih tegap dibandingkan dengan gajah Asia.

Kalau kita perhatikan tingkah laku gajah dalam keseharian bersikap tenang dan tidak tampak beringas, tetapi di balik itu sebetulnya gajah memiliki kepandaian, tenaga yang sangat kuat dan sesuatu yang mahal harganya yaitu gadingnya. Dalam keadaan fitrah-Nya yang demikian justru, gajah dapat diajak kerjasama sesuai dengan keinginan-

keinginan manusia untuk memanfaatkannya, baik itu dari segi kekuatannya, makna simbolik, pemenuhan keindahan maupun sebagai wujud ekspresi jiwa secara visual. Walaupun begitu banyak manfaat gajah terhadap kehidupan manusia, tetapi masih banyak pemburu-pemburu gelap memburu gajah hanya karena diambil gadingnya. Memperhatikan populasi gajah yang semakin menurun, maka pada tahun 1989 banyak negara yang setuju untuk melarang perdagangan gading gajah. Realisasi dari tindakan ini di antaranya adalah dilakukan pembakaran gading secara besar-besaran, hasil dari sitaan para pemburu gelap.¹



Gambar 1.
Pembakaran gading hasil dari sitaan para pemburu gelap.
Foto: Few Roger

¹ Few Roger, *Ensiklopedia Anak-anak Binatang Langka*, (Terjemahan Sudin S. Purba), PT Gramedia, Jakarta, 1996, p. 26.

Mengingat manfaat gajah terhadap kehidupan manusia dan demi kelangsungan hidup gajah, maka dalam Tugas Akhir ini penulis tertarik mengangkat “ gajah sebagai sumber penciptaan seni kriya logam”. Dalam hal ini, penulis mengolah ekspresi gajah menjadi karya fungsional nonpraktis dengan teknik cor dan menggunakan media perunggu. Perlu ditegaskan di sini yang dimaksud ekspresi gajah adalah setiap aktivitas gajah yang terlihat secara jelas emosi dan watak dari gajah tersebut. Pengangkatan gajah sebagai sumber penciptaan karya telah penulis lakukan semenjak semester II. Hal ini dilakukan karena penulis menyadari pengangkatan tema tersebut merupakan sesuatu hal yang tidak mudah dalam mewujudkannya menjadi karya seni yang betul-betul indah, dan sesuai dengan tujuan penulis.

a. Pengertian Seni Kriya

Seperti halnya dalam pengertian seni, yang sampai saat ini masih ramai diperbincangkan. Pengertian seni kriya pun masih perlu pengkajian secara lebih mendalam sehingga akan dihasilkan definisi seni kriya yang tepat. Berkaitan

dengan hal tersebut Peter Dormer berpendapat "*Defining and evaluating contemporary craft is a vexing business*".²

Menurut SP. Gustami, pengertian Kriya adalah produk-produk yang unik dan karakteristik karena didukung oleh craftsmanship tinggi, di samping mengandung nilai yang dalam dan adiluhung.³ Secara lebih rinci dituliskan oleh Soedarso Sp.

Pengertian Seni Kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (craftsmanship) yang tinggi seperti misalnya ukir kayu, seni keramik, anyam-anyaman dan sebagainya. Cabang seni ini merupakan penghasil seni terapan yang kecil-kecil (tidak seperti rumah) misalnya seni ukir, wayang kulit, jambangan bunga dan sebangsanya. Pembuatannya memerlukan keahlian yang tinggi sehingga hampir-hampir siseniman tidak sempat menyisihkan perhatiannya untuk berekspresi.⁴

Bila menengok ke dunia Barat penamaan seni kriya adalah "*art craft*". Istilah ini khusus diperuntukkan bagi penamaan karya-karya yang hendak menonjolkan kreativitas seni dengan teknik tertentu dari seorang seniman kerajinan

² Peter Dormer, *The Culture of Craft Status and Future*, Manchester University Press, 1997, p. 67.

³ SP Gustami, "Konsep-konsep di Balik Kriya Tradisional Indonesia", Makalah dalam Seminar ISI Yogyakarta, 28 – 29 Mei 1990, p. 1.

⁴ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, p. 15.

masa kini dengan julukan "*Artist Craftsman*". Juga dikenal kategori "*Master Craftsman*", kalau permasalahan hasil dari *Artist craftsman* terletak pada kreativitas penciptaan oleh seniman kerajinan, tetapi permasalahan hasil seorang *Master craftsman* ditekankan pada kesempurnaan hasil keseluruhan seni kriya baik teknik maupun seninya yang dikuasainya secara tradisional dengan pengalaman dan penguasaan menggarapnya.⁵ Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan pengertian seni kriya adalah hasil karya seorang seniman yang berupa perabotan, perhiasan dan hiasan yang mempunyai fungsi praktis maupun nonpraktis, dan bersifat indah, proses perwujudannya didasarkan pada kesempurnaan hasil secara keseluruhan baik mengenai konseptual, maupun tekniknya yang dikuasai secara tradisional.

b. Dinamika Pemanfaatan Gajah Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni Kriya

Di dalam sub bab ini digambarkan secara sekilas perkembangan penciptaan seni kriya yang memanfaatkan

⁵ Kusnadi, "Peranan Seni Kerajinan (Tradisional dan Baru) Dalam Pembangunan", *SANI*, XVII Oktober 1983, p. 11.

gajah sebagai sumber ciptaannya. Baik gajah sebagai sumber penciptaan bentuk benda maupun yang hanya bersifat menghias benda saja. Hal ini dilakukan untuk memberi gambaran secara sepintas pemanfaatan gajah dalam bidang mencipta seni kriya. Sudah sering mendengar bahwa manusia dan kebudayaan merupakan satu kesatuan yang erat sekali. Seni kriya merupakan salah satu hasil dari kebudayaan boleh dikatakan sudah ada semenjak zaman prasejarah. Tentu saja yang menjadi pendorong munculnya seni kriya pada waktu itu adalah dorongan naluri untuk memiliki alat atau barang yang diperlukan guna melangsungkan kehidupan dan penghidupannya.⁶ Barulah setelah manusia itu merasa tercukupi kebutuhan makan sehari-hari dan mempunyai waktu luang, mereka membuat barang-barang seni yang berguna untuk memenuhi kebutuhan batiniah. Di antara barang seni yang dibuat ada yang termasuk ke dalam golongan seni kriya misalnya kapak gengam, kapak sepatu dan manik-manik. Dikarenakan kebutuhan hidup semakin meningkat dan tidak semuanya

⁶ Ahadiat Joedawinata, " Sejarah dan Pendidikan Kriya di Indonesia", Makalah Dalam Seminar ISI Yogyakarta, 28 – 29 Mei 1990, p. 2.

bisa dibuat sendiri, maka barang-barang seni tersebut merupakan salah satunya alat tukar yang bisa dipergunakan untuk memperoleh barang lain yang diinginkan.

Sejak masa prasejarah sudah mulai tampak pemanfaatan gajah yang diterapkan pada produk seni kriya. Hal ini terlihat pada badan nekara. Pada badan nekara tersebut digambarkan bentuk gajah dengan sikap berbaris.⁷



Gambar 2.
Penerapan motif gajah pada Nekara
Foto: R. Soekmono

Terdapatnya gambar gajah pada nekara tersebut tentu saja tidak hanya untuk mengejar keindahan secara visual, melainkan mungkin mempunyai makna simbolik yang diakui

⁷ R. Soekmono, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1985, p. 64.

oleh masyarakat pendukungnya waktu itu. Nekara saat ini dipandang sebagai artifak yaitu untuk melacak dari arah mana kebudayaan Dongson itu disebarkan ke Indonesia serta untuk mencari jawab, untuk apa nekara itu diciptakan. Penerapan motif gajah yang lain yaitu terdapat pada bagian nisan kuburan masyarakat Mandailing, Sumatra. Penerapan motif gajah di sana diyakini sebagai kendaraan bagi orang-orang yang sudah meninggal.⁸



Gambar 3.

Penerapan motif gajah pada nisan masyarakat Mandailing.

Foto: A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop

Dengan masuknya pengaruh Hindu membawa era sejarah baru bagi masyarakat Indonesia. Pengenalan struktur pemerintahan kerajaan berdasarkan sistem

⁸ A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop, *Indonesische Stermotieven Ragam-ragam Perhiasan Indonesia, Indonesian Ornamental Design*, Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kusten en Wetenschappen, 1949, p. 139.

kasta menimbulkan strata kehidupan dari golongan rakyat jelata sampai ketingkat bangsawan dan raja serta kaum rokhaniawan golongan brahmana. Masing-masing strata memerlukan produk kriya, mulai dari keperluan hidup sehari-hari sampai kebutuhan yang menyangkut segi-segi spiritual keagamaan bahkan karena raja dianggap dan dikukuhkan sebagai titisan dewa maka segala sesuatu yang diperuntukan bagi raja dibuat sebaik-baiknya dengan penuh kerelaan dan pengabdian.⁹

Berdasarkan konsep di atas dan didukung dengan aturan Sad-angga yang merupakan bagian dari Silpasatra membuat karya-karya seni kriya mencapai puncak-puncak keindahan baik yang menyangkut sarana fisik maupun yang berhubungan dengan adat dan peribadatan.

Penerapan motif gajah pada zaman ini bisa digambarkan secara utuh maupun hanya sebagian dari anggauta tubuhnya saja, seperti tampak pada bilah keris, ukiran keris dan perhiasan-perhiasan zaman Hindu.¹⁰



Gambar 4.
Penerapan motif gajah pada Bilah dan Hulu Keris asal Bali
Foto: A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop

⁹ SP, Gustami, *loc. cit.*, p. 2.

¹⁰ A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop, *loc. cit.*, p. 139.

Penerapan motif gajah pada bilah keris tampak dikombinasi dengan kura-kura, mungkin gambar gajah dan kura-kura sebagai Sang Vibhavasus dan Sang Supratika dari cerita Adiparwa sebagian dari Mahabarata.

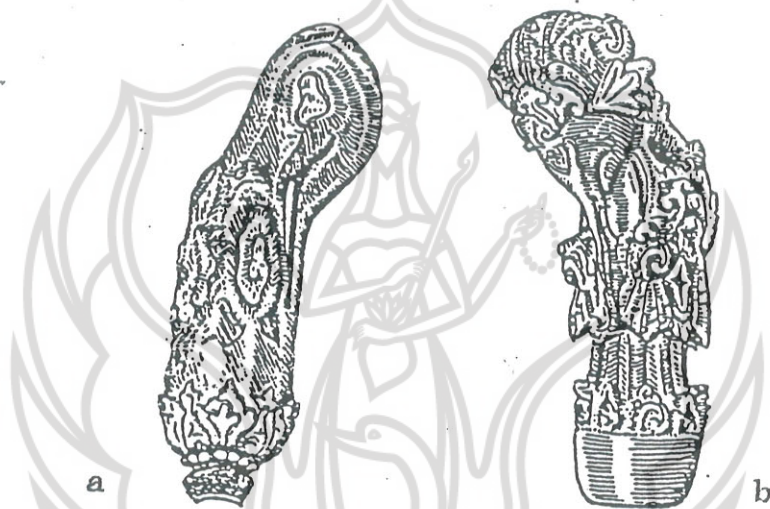


Gambar 5.
Penerapan motif gajah pada perhiasan zaman Hindhu
Jawa¹¹
Foto: A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop

Dengan datangnya pengaruh kebudayaan Islam dengan demikian untuk kesekian kalinya kebudayaan Indonesia mendapat pengaruh dari luar. Untunglah penyebaran kebudayaan Islam di Indonesia sangat toleran terhadap kebudayaan Indonesia yang ada sebelumnya. Proses akulturasi antara kebudayaan Hindhu dan kebudayaan Islam di pulau Jawa melahirkan gaya stilisasi

¹¹ *Ibid.*, p. 139.

berlebihan terhadap motif-motif makhluk hidup yang dahulu sudah ada. Hal ini terjadi karena adanya larangan bagi umat Islam, untuk menggambarkan makhluk hidup secara realistis, karena dianggap akan membahayakan keimannannya.¹² Sebagai contoh tampak pada penggambaran hewan gajah pada hulu keris asal Cirebon.



Gambar 6.
Berbagai bentuk penggambaran gajah pada Hulu Keris Asal Cirebon¹³

Foto: A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop

Kehidupan budaya pada zaman Islam di Indonesia seperti pada zaman sebelumnya yaitu berpusat di Istana-istana raja dan rumah para bangsawan, dengan begitu

¹² R. Soekmono, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia III*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1991, p. 86.

¹³ R. Soekmono, *loc cit.*, p. 143.

“fungsi seni masih sama dengan zaman Hindu yaitu sebagai media kebaktian kepada para bangsawan”.¹⁴

Dengan masuknya kebudayaan Barat, kebudayaan kita berbenturan lagi dengan suatu kebudayaan yang sangat berbeda orientasi filsafatnya dengan dunia Timur. Di Barat menekankan pada nalar (ratio) yang menampilkan keindahan visual. Sebaliknya Timur lebih menekankan pada perasaan hati yang jauh lebih sukar dipahami karena keindahan yang ditampilkan tersirat di dalam tidak ditangkap secara visual.¹⁵ Cara berpikir di Barat tersebut berpengaruh pula di dalam berolah seni. Seni di barat khususnya seni modernnya lebih mengutamakan curahan hati di dalam berkaryanya, sehingga sikap yang demikian berpengaruh pula di dalam proses berkarya kriya seni Indonesia dimasa-masa sekarang. Jadi tidak mengherankan kalau kriya seni Indonesia, yang sekarang lagi marak adalah kriya yang lebih mementingkan segi ekspresi di dalam ciptaannya. Hal ini terbukti karya-karya kriya seni yang

¹⁴ Wiyoso Yudoseputro, *Pengantar Seni Rupa Islam di Indonesia*, Angkasa, Bandung, 1986, p. 3.

¹⁵ Irawan Maryono, *et al.*, *Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur di Indonesia*, Djambatan, Jakarta, 1985, p. 11.

dipamerkan di dalam setiap FKY, hampir semua karya kriya seni yang diciptakan meninggalkan fungsi praktisnya dan lebih mementingkan segi ekspresi. Demikian juga dengan karya kriya seni yang dipamerkan oleh sivitas akademika ISI Yogyakarta, dengan judul “Kriya Seni Kreasi ISI Yogyakarta Sebuah Jawaban Untuk Masa Depan”, yang dilaksanakan pada tanggal 9 - 15 November 2002 di Galeri Nasional Jakarta, menunjukkan hal yang hampir sama dengan yang ada di FKY di dalam konsep ciptanya. Memperhatikan judul pameran dan karya-karya yang dipamerkan serta personal yang melaksanakan pameran menjadi jelaslah bahwa perkembangan seni kriya khususnya yang ada di Yogyakarta, telah terjadi perkembangan di dalam orientasi penciptaan karya yaitu lebih mementingkan segi ekspresi di dalam ciptaannya. Hal demikian senada dengan pendapat Soedarso Sp. yang menyatakan “Namun dalam perkembangan selanjutnya, seni kriya yang benar-benar seni kriya dan merupakan seni terapanpun karena desakan kemajuan industri banyak yang berpindah fungsi dari seni terap ke seni murni”.¹⁶

¹⁶ Soedarso Sp., *loc. cit.*, p. 15.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas penggarapan TA, yang penulis ciptakan lebih mementingkan segi ekspresi dan nilai fungsi praktisnya jatuh pada pemikiran berikutnya. Hal ini dikarenakan faktor kenyamanan dalam pemakaian dan faktor kesehatan belum dipecahkan secara maksimal.

2. Tujuan Penciptaan

Telah dikemukakan di depan bahwa gajah memiliki tubuh yang besar, berhidung panjang, berkulit hitam dan tebal, bertelinga lebar serta sebagian bergading. Kalau diperhatikan populasi gajah sampai saat ini semakin berkurang. Hal ini sangat disayangkan kalau hewan yang dapat diajak kerjasama sesuai dengan keinginan-keinginan manusia tersebut sampai punah tanpa bekas seperti mamut yang mendahului kehidupannya. Berkaitan dengan hal tersebut penggarapan TA ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Ingin mengabadikan ekspresi gajah dalam kehidupannya, sesuai dengan persepsi penulis kedalam bidang seni kriya. Adapun penggambarannya dengan cara distilir dan bersifat *structural design* dan *surface design*, media ungkap yang

dipergunakan adalah logam perunggu dengan menggunakan teknik cor.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penciptaan karya TA adalah sebagai berikut:

- 1). Menciptakan bentuk-bentuk benda kriya yang mencerminkan ekspresi gajah.
- 2). Mengembangkan bentuk-bentuk yang sudah ada, dengan pengolahan ekspresi gajah sebagai cirikhasnya.

B. Kajian Sumber Penciptaan

Penciptaan ini bersumber dari kekaguman penulis terhadap gajah. Apabila diperhatikan ekspresi gajah sangat mengagumkan. Misalnya bila gajah tersebut sedang diam terlihat sangat monumental, hal ini terjadi karena besarnya tubuh gajah. Kalau sedang marah terlihat sangat menakutkan karena kekuatannya, di samping itu terlihat sangat lucu bila gajah tersebut beraksi, umpamanya sedang duduk. Ekspresi gajah yang demikian sangatlah menguntungkan bila diwujudkan menjadi karya seni.

Selanjutnya untuk mengetahui apa itu ekspresi, wajah dan fungsi wajah terhadap kehidupan manusia, akan ditinjau melalui ilmu semiotika yaitu ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Dalam hal ini Arthur Asa Berger dalam bukunya yang berjudul *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer* menuliskan "Semiotika berkaitan dengan segala hal yang dapat dimaknai suatu tanda-tanda".¹⁷ Berkaitan dengan itu sebuah tanda dapat dimaknai sebagai penggantian yang signifikan untuk sesuatu yang lain.

1. Pengertian Ekspresi

Menurut Guntur dalam bukunya yang berjudul *Teba Kriya* dituliskan, ekspresi adalah sebagai aktivitas yang bersifat emosionalistik di satu sisi dan teknik penciptaan sebagai aktivitas yang bersifat intelektual di sisi lain.¹⁸ Lebih lanjut dituliskan gambaran wajah manusia misalnya, dikatakan mempunyai "ekspresi" yang kuat, bila dari padanya dapat dirasakan dengan jelas dan langsung emosi, watak, isi hatinya atau kepribadiannya.¹⁹ Kaitannya dengan proses penciptaan

¹⁷ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, Tiara Wacana, Yogyakarta, 2000, p. 4.

¹⁸ Guntur, *Teba Kriya*, Penerbit Artha-28, Surakarta, 2001. P. 30.

¹⁹ *Ibid*, p. 78.

karya TA yang dilakukan penulis dengan mengolah ekspresi gajah sebagai sumber inspirasi ciptaannya yaitu: Mengolah setiap aktivitas gajah yang mencerminkan emosi dan watak dari gajah tersebut.

2. Pengertian Gajah

Gajah adalah hewan darat terbesar yang masih ada sampai saat ini. Habitat gajah yang masih ada, terdapat di Afrika, India, Sri Lanka dan Indonesia. Dalam buku *Ilmu Pengetahuan Populer Jilid 8* dituliskan:

Gajah adalah hewan tinggi yang bertubuh dan berkepala besar. Kepalanya mempunyai dua ciri khas, yaitu belalai yang sangat panjang dan gading. Belalai itu tidak lain adalah moncong dan bibir atas yang memanjang dan merupakan alatnya yang utama. Gadingnya adalah gigi-gigi khusus yang memanjang dan digunakannya sebagai senjata dan alat penggali.²⁰

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pada dasarnya gajah dikelompokkan menjadi dua yaitu gajah Afrika (*Loxodonta africana*) dan gajah Asia (*Elephas maximus*). Perbedaan dari kedua kelompok tersebut yaitu: Gajah Afrika sedikit lebih besar dari pada gajah Asia. Di samping itu, punggung gajah Afrika agak miring dan titik ketinggiannya berada di dekat bahu atau

²⁰ _____, *Ilmu Pengetahuan Populer Jilid 8*, Grolier Internasional, INC, PT Widyadara, 1994, p. 14.

ponok, mukanya panjang dan telinganya lebar berbentuk kipas. Gajah Asia berpunggung lurus atau melengkung dan titik tertingginya berada di tengah, bermuka kecil dan telinganya lebih kecil serta berbentuk segitiga.²¹ Dari paparan di atas dapat diidentifikasi bahwa gajah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Gajah merupakan binatang darat yang bertubuh besar
- b. Punggung gajah Afrika agak miring serta letak ketinggiannya berada di ponok, sedangkan gajah Asia berpunggung datar dan letak ketinggiannya berada di tengah.
- c. Moncong bibir atas memanjang membentuk belalai dan merupakan organ tubuh yang serba guna yaitu untuk menghisap air, memasukkan makanan ke dalam mulut, mengangkat benda-benda serta sebagai indra pencium.
- d. Bergading yang mempunyai fungsi sebagai senjata, penggali dan penopang sewaktu membawa benda yang berbeban berat.
- e. Berdaun telinga lebar. Fungsi daun telinga adalah untuk menstabilkan suhu badan terutama pada waktu suhu

²¹ *Ibid.*, p. 15.

udara panas, darah akan dikonsentrasikan disekitar daun telinga selanjutnya daun telinga dikipas-kipaskan sehingga akan didapatkan kesetabilan suhu badan.

f. Berkaki empat dan berbentuk tambun, berjari empat dan berkuku. Fungsi tungkai kaki depan terutama sebagai penyangga beban berat tubuhnya sedangkan fungsi tungkai kaki belakang adalah sebagai pendorong sewaktu berjalan.

g. Gajah juga memiliki ekor

Dengan demikian sesuai dengan tema penciptaan TA yaitu "Gajah Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Kriya Logam", disini terutama yang akan digarap adalah ekspresi gajah, maka penulis akan memperhatikan ciri-ciri pokok organ tubuh yang terdapat pada gajah tersebut. Hal ini karena penulis berkeyakinan bahwa setiap ekspresi gajah akan tercermin pada setiap gerak organ tubuhnya. Baik itu badannya, belalai, mata, telinga, kaki dan ekornya.

3. Gajah Dilihat Dari Segi Fungsi

Gajah memiliki fungsi fisik, sosial dan simbolik terhadap kehidupan manusia. Di dalam hal ini perwujudannya bisa dengan cara divisualisasikan serta dalam bentuk kata-kata

seperti dalam peribahasa. Untuk mengetahui masing-masing fungsi tersebut akan ditinjau satu persatu sebagai berikut:

a. Fungsi Fisik Dan Sosial

Gajah telah lama dimanfaatkan manusia dan gajah terkenal sebagai hewan pekerja antara lain, telah digunakan sebagai hewan pengangkut balok sejak berabad-abad yang lalu di India dan Burma.²² Gajah mempunyai fungsi fisik manakala gajah tersebut dipergunakan untuk kendaraan, mengangkat kayu dan untuk menarik bajak ladang. Pemanfaatan gajah yang berfungsi fisik seperti itu telah dilakukan orang sejak zaman prasejarah, dengan bukti sejak zaman batu besar gajah telah dipatungkannya, orang yang sedang menunggang gajah.



Gambar 7.
Batu Gajah Dari Pasemah²³
Foto: R. Soekmono

²² *Ibid.*, p. 16.

²³ R. Soekmono, *loc. cit.*, p. 77.

Gajah yang mempunyai fungsi fisik disini, sekaligus menunjukkan pula mempunyai fungsi sosial bagi manusia terutama pada zaman Hindhu. Kaitannya dengan hal ini biasanya gajah difungsikan sebagai kendaraan bagi para Senopati perang, seperti misalnya Bogodenthos dengan kendaraan gajah yang bernama Murdaningkung. Juga merupakan klangenan raja. Sebagai contoh Raja Astina yang bernama Duryudana dengan klangenan gajahnya yang diberi nama Antisuro, Raja Mandura yang bernama Bolodewo dengan klangenan gajahnya yang diberi nama Erowono. Dengan demikian Gajah memiliki fungsi fisik dan sosial yaitu sebagai kendaraan dan klangenan para raja atau bangsawan.

b. Fungsi Simbolik

Di samping gajah memiliki fungsi fisik dan sosial bagi manusia, gajah juga mempunyai fungsi simbolik. Dalam hal ini Y. Sumandiyo Hadi dalam bukunya yang berjudul *Seni Dalam Ritual Agama*, menuliskan: Simbol merupakan suatu rumusan yang tampak dari segala pandangan, abstraksi dari pengalaman yang telah ditetapkan dalam bentuk yang dapat

dimengerti, perwujudan kongkrit dari gagasan, sikap, putusan kerinduan atau keyakinan-keyakinan.²⁴ Dengan demikian pemanfaatan gajah yang berfungsi simbolik merupakan wujud kongkrit dari gagasan, sikap dan keyakinan-keyakinan dari masyarakat pendukungnya. Dalam hal ini perwujudannya dapat dengan cara divisualisasikan ataupun diwujudkan dalam bentuk kata-kata.

1). Perwujudan gajah bermakna simbolik dalam bentuk visual

Dalam pemvisualisasian bentuk gajah yang bermakna simbolik, kehadirannya dapat digambarkan secara utuh, ataupun hanya digambarkan sebagian dari organ tubuhnya saja dan dapat pula dikombinasikan dengan unsur lain. Adapun gaya penggambaran bisa secara stilisasi dan realis. Penerapan motif gajah pada nekara menunjukkan penggambaran secara utuh dan dengan gaya realis. Teknik perwujudan dengan menggunakan teknik cor serta menggunakan bahan perunggu.

²⁴ Y. Surnandiyo Hadi, *Seni Dalam Ritual Agama*, Yayasan Untuk Indonesia, Yogyakarta, 2000, p. 25.



Gambar 8
Penerapan Motif Gajah Pada Nekara²⁵
Foto: R. Soekmono

Adapun untuk mengetahui makna secara pasti gambar gajah yang terdapat pada nekara merupakan sesuatu yang sulit dijawab. Hal ini dikarenakan tidak didaptkannya bukti-bukti tertulis mengenai hal tersebut. Berkaitan dengan hal itu untuk mengetahui pesan yang disampaikan hanya menggunakan asas praduga saja, yang dikaitkan dengan kebudayaan yang lahir sesudahnya. Hal ini dilakukan karena penulis berpendapat bahwa sesuatu kebudayaan tidak akan hilang sepenuhnya dengan lahirnya kebudayaan baru. Seperti yang dituliskan oleh Soedarso Sp.

Sudah terang bahwa dalam keadaan seperti ini kesenian prasejarah Indonesia akan banyak menelan pengaruh yang datang itu, sekalipun tidak boleh dilupakan bahwa miliknya sendiri tidak mungkin sepenuhnya terdesak. Ada sifat-sifat khusus yang disebut Wales sebagai "*local genius*" yang tidak

²⁵ R. Soekmono, *loc. cit.*, p. 64.

mungkin larut atau hilang dalam pertemuan seperti ini.²⁶

Pada zaman Wedha mengenal banyak Dewa, diantaranya Dewa yang banyak dipuja adalah Dewa Indra sebagai Dewa perang yang mempunyai kendaraan gajah. Indra selalu memerangi Wratra sebagai Dewa jahat yang selalu menahan air angkasa dalam gunung-gunung awan, dan dengan demikian karena Dewa Wratra selalu digempur oleh Dewa Indra dengan mengendarai gajah maka akan turun hujan ke bumi. Apabila keyakinan ini benar tentu saja gambar gajah disamping merupakan kendaraan Dewa, juga menunjukkan fungsi nekara yaitu sebagai genderang perang dan sebagai suatu iringan waktu mengadakan upacara minta hujan. Hal ini terbukti dengan adanya hiasan katak pada nekara tersebut, sedangkan katak hidupnya di air, maka dari itu hiasan katak menunjukkan fungsi nekara ada kaitannya dengan hal-hal yang berhubungan dengan air.

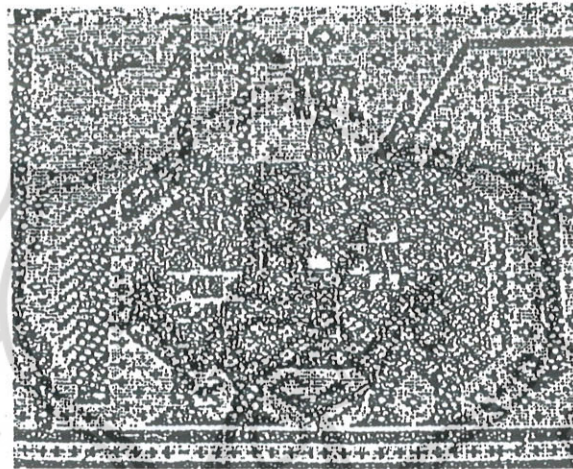
²⁶ Mochtar Kusuma Atmadja, *et. al.*, *Sejarah Seni Rupa Indonesia*, Penerbit Panitia Pameran KIAS 1990-1991, 1991, p. 27.

Lain halnya makna simbolik gajah yang diyakini oleh masyarakat Mandailing, Sumatra. Gambar 3, halaman 8 menunjukkan penggambaran motif gajah yang digambarkan secara utuh dan dipadu dengan motif manusia. Gaya penggambaran dengan gaya stilisasi dengan media kayu. Hal ini diyakini oleh masyarakat pendukungnya sebagai kendaraan bagi orang-orang yang telah meninggal. Dalam hal ini A.N.J. Th a Th. Van Der Hoop menuliskan "Pada zaman dahulu gajah itu sudah ada di Indonesia dipakai untuk berperang dan kendaraan. Juga dapat digunakan sebagai kendaraan bagi orang-orang yang meninggal".²⁷ Hal yang meyakinkan bahwa gajah tersebut sebagai kendaraan orang yang telah meninggal, motif itu diukirkan pada nisan dan ditempatkan dipekuburan.

Makna gajah yang demikian hampir sama dengan keyakinan masyarakat yang ada di danau Ranau, Sumatra Selatan, hanya teknik dan media perwujudannya saja yang berbeda. Penerapan motif gajah disini dengan gaya dekoratif dengan media kain.

²⁷ A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop, *op. cit.*, p. 138.

Teknik perwujudan yang digunakan adalah tenun. Pakaian dengan motif gajah yang dikombinasi dengan motif-motif lain seperti; Manusia, payung, bendera dan burung tersebut dikenakan oleh masyarakat sekitar pada waktu upacara perobahan.



Gambar 9.

Motif gajah yang diterapkan pada kain asal Danau Ranau²⁸

Foto: A. N. J. Th. a. Th. Van Der Hoop

Upacara perobahan adalah suatu upacara penting bagi kehidupan manusia yaitu suatu kehidupan yang akan diganti dengan kehidupan yang baru. Di sini orang yang telah meninggal dianggap sebagai raja, maka dari itu, pada kain tersebut juga digambarkan payung kebesaran dan umbul-umbul.

²⁸ *Ibid.*, p. 141.

Dengan demikian dapat disimpulkan masyarakat yang ada di Mandailing dan Danau Ranau mengakui bahwa gajah sebagai kendaraan orang yang telah meninggal. Berkaitan dengan hal tersebut maka patung batu gajah yang ada di Pasemah dapat diduga menimbulkan hal yang sama yaitu sebagai kendaraan roh nenek moyang. Pendukung kebudayaan tersebut adalah masyarakat yang hidup pada zaman Dongson, karena terdapat tanda bahwa orang yang mengendarai membawa moko. Sedangkan moko merupakan salah satu hasil kebudayaan zaman Dongson.

Pada gambar no. 4a-4b dan 5 yang terdapat pada halaman 9 dan 10 merupakan hasil kebudayaan zaman Hindu, dengan demikian faham Hindulah yang mendasari terciptanya kebudayaan tersebut. Dalam hal ini A. A. M. Djelantik dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sebuah Pengantar*, menuliskan "Umat Hindu mengekspresikan jiwa keindahannya dalam cara yang sesuai dengan wataknya. Mereka selalu lebih menghargai konsep spiritual dan cinta kepada alam (nature) melebihi yang

lain".²⁹ Pada zaman ini banyak ditemukan hasil-hasil kebudayaan yang digambarkan secara realis dan tidak menutup kemungkinan juga digambarkan secara dekoratif, seperti tampak pada gambar 4a-4b yang terdapat pada bilah keris dan hulu keris asal Bali. Pada gambar 4a tersebut menunjukkan bahwa penggambaran gajah dikombinasi dengan bentuk tumbuhan dan kura-kura. Pada gambar 4b terlihat kepala gajah dikombinasi dengan tubuh manusia, kaki manusia namun agak tambun dalam ikonografi Hindu disebut Ganesha.³⁰



Gambar 10.

Salah satu bentuk perwujudan patung Ganesha³¹

Foto: T. S. G. Mulia dan K. A. H. Hidding

²⁹ A. A. M. Djelantik, *Estetika, Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan, Indonesia, Bandung, 1999, p. 193.

³⁰ Ratnaesih Maulana, *Ikonografi Hindu*, Fakultas Sastra UI, Jakarta, 1997, p. 104.

³¹ T. S. G. Mulia dan K. A. H. Hidding, *Ensiklopedia Indonesia F-M*, N. V. Penerbitan W. Van Hoeve, Bandung, s-Gravenhage, tt., p. 525.

Ada pula penggambaran gajah yang hanya digambarkan dari sebagian anggauta tubuhnya seperti yang tampak pada bilah keris dengan nama lambe gajah. Untuk mengetahui makna apa yang dikandung motif gajah yang terdapat dalam bilah keris dan hulu keris pada gambar 4a dan 4b, hal ini akan dikaitkan dengan mitologi Hindu.

Dalam mitologi Hindu Dewi Sri, lebih dikenal dengan nama Sri-Laksmi. Dia dikenal sebagai Dewi kesuburan, kemakmuran dan juga dipuja sebagai sumber kekuatan raja. Dewi Sri muncul dikala Dewa Visnu bersama-sama Dewa-dewa yang lain mengaduk lautan susu untuk mendapatkan air *amrita*. Pada saat itu Dewa Visnu berwujud seekor kura-kura sebagai landasannya. Melihat kekuatan Visnu Dewi Sri tertarik dan akhirnya menjadi istri Visnu. Dalam hal ini diyakini bahwa sebagai sakti Visnu, ia memberikan kekuatan dan kemampuan kepada Visnu. Dalam nyanyian pujaan, Sri-laksmi seperti yang terdapat dalam kitab Srisukta, selalu dihubungkan

dengan padma dan gajah. Untuk itu ia dikenal dengan nama Padma atau Kamala, serta Gaja-Laksmi.³²

Dari mitologi tersebut dapat disimpulkan makna simbolik gambar gajah yang dikombinasi dengan tumbuh-tumbuhan dan kura-kura pada gambar 4b adalah sebagai berikut: Motif tumbuh-tumbuhan yang berfungsi sebagai ekor gajah adalah stiliran dari tumbuhan padma, dengan demikian kombinasi keduanya merupakan simbolisasi kehadiran Dewi Sri-Laksmi. Kura-kura merupakan awatara Visnu, sebagai dewa pemelihara dunia. Dengan demikian digambarkanya motif gajah yang dikombinasi dengan tumbuh-tumbuhan dan kura-kura pada bilah keris menggambarkan sepasang suami istri yaitu Gaja-Laksmi dan Visnu yang diyakini dapat memberi kekuatan, kesuburan dan kemakmuran.

Dalam gambar 4b yang terdapat pada halaman 9, terlihat hulu keris dengan bentuk patung Ganesha dengan gaya penggambaran dekoratif dan menggunakan bahan kayu. Hal ini Ratnaesih Maulana menuliskan:

³² Ratnaesih Maulana, *loc. cit.*, pp. 31-32.

Sesuai dengan metologinya Ganesha mempunyai bermacam-macam sebutan berdasarkan bentuk anggauta tubuh dan peranan Ganesha sehari-hari. Dari sekian banyak sebutan yang kita kenal, diantaranya adalah Vignesvara, atau Vighnaraja. Arti keduanya hampir sama, "penguasa rintangan". Ia juga dikenal dengan sebutan Vinayaka yang berarti "yang memindahkan rintangan". Ganesha, Ganapati yang berarti pemimpin para gana.³³

Kalau ditinjau secara etimologi asal nama keris, menurut Koesni dalam bukunya yang berjudul *Pakem Pengetahuan Tentang Keris* menuliskan: Keris merupakan jarwodosok dari kata *Ke* dan *Ris*. *Ke* dari asal kata *Kekeran* dan *Ris* dari kata *Aris*. *Kekeran* mempunyai arti; Pagar, Penghalang, Peringatan, dan Pengendalian. *Aris* mempunyai arti; Tenang, Lambat dan Halus. Sehingga dari kedua kata tersebut kalau disatukan mempunyai arti:

Dapat *ngeker* atau memagari dan menghalangi maupun memperingati juga mengendalikan dirinya sendiri secara *aris*, yang juga berarti secara halus dan tenang maupun secara lambat-sabar, untuk jangan sampai tergesa-gesa memamerkan dirinya maupun barang yang dipunyai, agar dirinya menjadi tenar dan diketahui siapapun bahwa ia mempunyai kelebihan.³⁴

³³ *Ibid.*, p. 34.

³⁴ Koesni, *Pakem Pengetahuan Tentang Keris*, Aneka Ilmu, Semarang, tt., pp. 108-109.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keris dengan hulu berbentuk ganesha menimbulkan bahwa keris tersebut dapat berfungsi untuk menyingkirkan segala bentuk rintangan. Juga memperingatkan bagi pemiliknya agar tidak cepat-cepat menggunakan kerisnya. Sebab betapapun keris itu mempunyai nilai yang tinggi, tetapi lebih tinggi nilai manusia yang dikenainya. Makna hulu keris yang demikian penulis berpendapat bahwa gambar 6a dan 6b yang terdapat pada halaman 11 mempunyai arti yang sama. Perbedaannya hanyalah terdapat pada bentuk penggambarannya yaitu lebih dekoratif. Hal ini dikarenakan pada zaman Islam menggambarkan makhluk hidup secara realis kurang disukai oleh penganutnya.

2). Pengungkapan Gajah Dalam Bentuk Peribahasa

Dalam hal ini pengungkapan gajah sebagai peribahasa sering dipadu dengan jenis binatang yang lain. Sering pula hanya diungkapkan sebagian dari anggauta tubuhnya saja. Abdullah. Muh. Rosjid Dalam bukunya yang berjudul *1000 Peribahasa Indonesia Dan*

Peribahasa Inggris menuliskan berbagai peribahasa yang menggunakan bentuk ungkap hewan gajah adalah sebagai berikut:

- a. Gajah dikalahkan oleh pelanduk. Yang mempunyai arti yang kuat dikalahkan oleh yang lemah.
- b. Gajah berjuang dengan gajah, pelanduk mati di tengah-tengah. Artinya kalau terjadi perjuangan, rakyat jelata yang menjadi korban.
- c. Bangkai gajah tak dapat ditutup dengan nyiru. Artinya sesuatu kejadian yang besar tidak mungkin disembunyikan.
- d. Gajah mati karena gadingnya. Artinya binasa karena kekayaannya atau ketinggiannya.
- e. Tak ada gading yang tak retak. Artinya segala sesuatu tak ada yang sempurna, pasti ada cacatnya
- f. Baru dapat gading bertuah, terbuang tanduk kerbau mati. Artinya orang yang tidak mengindahkan yang lama, karena telah dapat yang baru yang lebih indah.
- g. Semahal-mahal gading, kalau patah tidak berguna. Artinya semulia-mulia orang, kalau ia berbuat

kejahatan, pasti tak akan berharga lagi dalam masyarakat.³⁵

C. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan

1. Landasan Penciptaan

Berangkat dari paradigma estetika Imam Buchori Zainuddin yang dituliskan dalam makalahnya dengan judul “Aspek Disain Dalam Produk Kriya” adalah sebagai berikut:

Paradigma Estetika

Seni Murni	Kriya	Disain
------------	-------	--------

Divergen ----- Convergent

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| - Ekspresi pribadi | - Craftmanship | - Problem Solving for need |
| - Inovasi Idiom Visual | - Workmanship | - Fungsi dan pemakaian |
| - Memperkaya pengalaman estetika | - Keunikan | - Produksi |
| - Subyektifitas ³⁶ | - Beauty of intimacy (keakraban) | - Sain dan teknologi |
| | | - Obyektifitas |

Dalam hal ini Imam Buchori Zainuddin membedakan produk kriya ke dalam dua golongan yaitu; Produk kriya yang

³⁵ Abdullah Muh. Rosjid, *1000 Peribahasa Indonesia dan Peribahasa Inggris*, CV Amin, Surabaya, 1981, p. 33.

³⁶ Imam Buchori Zainuddin, “Aspek Desain Dalam Produk Kriya”, Makalah Dalam Seminar di ISI Yogyakarta, 28-29 Mei 1990, p. 14.

lebih condong sebagai seni murni dan produk kriya yang lebih condong sebagai disain. Perbedaan keduanya adalah: Bila kriya yang lebih condong ke seni murni di dalam penggarapannya lebih mementingkan ekspresi pribadi, adanya inovasi dan kurang mementingkan fungsi praktisnya, sedangkan kriya yang lebih condong ke disain di dalam pembuatannya lebih mementingkan fungsi pemakaiannya secara umum, banyak melibatkan sains dan teknologi di dalam proses produksi serta dipikirkan pula segi pemasarannya. Walaupun toh begitu dari keduanya harus menampakkan adanya ketrampilan yang tinggi, unik dan menunjukkan adanya keakraban.

Berdasarkan hal tersebut di dalam penggarapan TA akan diciptakan benda-benda kriya yang lebih condong keseni murni, dengan begitu aspek fungsi menjadi pertimbangan nomor dua. Perlu ditegaskan, walaupun hasil akhir dari pengolahan menyerupai bentuk teko dan kendi, namun bentuk tersebut bukanlah tujuan utama. Hal yang terpenting di sini adalah menciptakan bentuk-bentuk kriya seni yang bisa mencerminkan bentuk ekspresi gajah. Diciptakannya bentuk-bentuk yang demikian karena penulis merasa kagum terhadap

gajah yang tampak besar dan gagah. Di samping itu gajah di dalam kawanannya selalu menampilkan sikap yang tenang dan tidak beringas, walaupun pada kenyataannya dia memiliki tenaga yang cukup kuat dan mampu merusak apa saja jikalau sedang marah. Bentuk dan sifat gajah seperti itulah yang mendorong hati penulis untuk memvisualisasikan ekspresi gajah dengan gaya stilisasi dan bersifat *surface design* dan *structural design*. Ekspresi gajah yang diciptakan mencerminkan sedang dalam keadaan birahi, lari, momong, dan marah. Agar tujuan penciptaan tercapai maka di dalam penggarapan bentuk, penulis sangat memperhatikan gerak anggota tubuh gajah seperti; gerak belali, mata, telinga, bibir, badan, kaki dan ekornya.

2. Metode Penciptaan

Kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti jalan, cara; dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa sesuatu hal menurut suatu rencana tertentu.³⁷ Berkaitan dengan hal tersebut untuk mendapatkan karya yang

³⁷ T. S. G. Mulia dan K. H. A. Hidding, *loc. cit.*, p. 927.

maksimal, di dalam penciptaan penulis menggunakan metode eksplorasi dan metode eksperimen.

a. Metode Eksplorasi

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan-pengamatan di lapangan, tentang berbagai hal yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi lebih lengkap yang akan dipergunakan sebagai bahan-bahan pertimbangan di dalam proses penciptaan. Adapun hal-hal yang dilakukan oleh penulis di dalam metode eksplorasi adalah:

- 1). Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi terhadap kehidupan dan tingkah laku gajah.
- 2). Melakukan pengamatan terhadap karya-karya yang memanfaatkan gajah sebagai sumber ciptaannya. Baik mengenai sifat penerapannya, media ungkap yang dipergunakan serta teknik penggarapannya.
- 3). Melakukan perenungan dan mengembangkan imajinasi.

b. Metode Eksperimen

Eksperimen adalah bentuk penyelidikan ilmiah yang kokoh dan didambakan. Kondisi-kondisi terkendali yang menjadi ciri eksperimen memberikan kemungkinan bagi penulis untuk mengetahui hubungan-hubungan fungsional yang telah terbukti ada diantara gejala-gejala yang menjadi perhatian. Dalam metode ini peneliti dengan sengaja dan secara sistematis memasukkan perubahan-perubahan ke dalam gejala-gejala alamiah dan kemudian mengamati akibat dari perubahan itu.³⁸ Lebih lanjut dituliskan oleh Subroto bahwa:

Secara umum ada tiga tahap dalam penelitian percobaan adalah (1) memberi perlakuan tertentu pada obyek, (2) melakukan percobaan dengan perlakuan dan (3) mengevaluasi hasil percobaan dan menyimpulkan hasilnya dengan menghubungkan tahap 1 dengan tahap 2 apakah sesuai dengan tujuan percobaan.³⁹

Pada dasarnya metode eksperimen yang dilakukan oleh penulis bertujuan supaya dapat memecahkan masalah-masalah di dalam proses penciptaan yang

³⁸ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Usaha Nasional, Surabaya, 1982, p. 319.

³⁹ Subroto, "Proses Penciptaan Bejana Keramik Dengan Bahan Paper Clay", Tesis Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Program Pasca Sarjana, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 1996, p. 29.

dilakukan. Terutama di dalam pengolahan bentuk ekspresi gajah, sehingga dapat diciptakan karya yang sesuai dengan keinginan penulis. Berkaitan dengan hal itu eksperimen yang dilakukan oleh penulis meliputi:

- (1). Eksperimen bentuk ekspresi gajah, melalui sket-sket gambar, yang didalamnya penulis dengan sengaja memadukan unsur-unsur gerak seluruh anggota tubuh gajah, seperti gerak belalai, mata, telinga, badan, kaki dan ekornya pada mumen-mumen tertentu.
- (2). Eksperimen bahan, baik bahan yang digunakan dalam pembuatan model maupun karya jadi.
- (3). Eksperimen teknik perwujudan dan teknik finishing.

Evaluasi serta perbaikan disain dan karya jadi tetap dilakukan, agar tercipta karya yang betul-betul sesuai dengan keinginan penulis. Misalnya dalam pembuatan sket-sket disain, kemungkinan akan mengalami penyempurnaan-penyempurnaan bentuk gerak di dalam pembuatan model dengan menggunakan tanah liat. Dalam hal bahan pertimbangan karakteristik bahan, kemampuan bentuk, kesesuaian teknik perwujudan dan teknik finishing akan menjadi pertimbangan utama di dalam proses penciptaan.