

**KERETA PAKSI NAGA LIMAN DAN MOTIF BATIK CIREBON
SEBAGAI SUMBER IDE PADA KARYA LAMPU HIAS KULIT**



KARYA SENI

Diajukan Oleh :

Septian Fajar Nugraha

NIM.1211666022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**KERETA PAKSI NAGA LIMAN DAN MOTIF BATIK CIREBON
SEBAGAI SUMBER IDE PADA KARYA LAMPU HIAS KULIT**



KARYA SENI

Diajukan Oleh :

Septian Fajar Nugraha

NIM.1211666022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul:

KERETA *PAKSI NAGA LIMAN* DAN MOTIF BATIK CIREBON SEBAGAI SUMBER PADA KARYA LAMPU HIAS KULIT. Diajukan oleh Septian Fajar Nugraha, NIM 1211666022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya Kulit, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 April 2018.

Pembimbing I/Anggota

Agung Wicaksono.S.Sn,M.Sn

NIP. 196901102001121003

Pembimbing II/Anggota

Retno Purwandari. S.S,M.A

NIP. 1981030720050101

Cognate/Anggota

Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn

NIP. 19660622 199303 1 001

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program

Studi S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota

Dr.Ir.Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 19207291 99002 1 001

Menyetujui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia

Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002

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 penulis belum ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 April 2018

Septian Fajar Nugraha

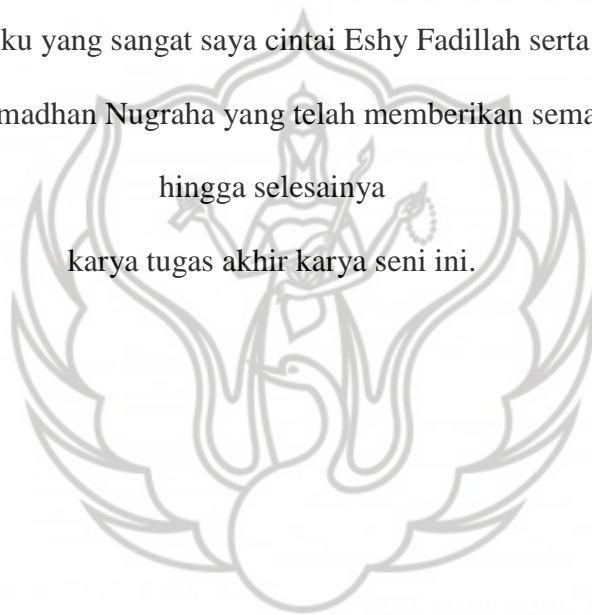
PERSEMBAHAN

Mempersembahkan Karya Tugas Akhir ini Kepada:

Dengan Mengucap rasa syukur dan Alhamdulillah. Tugas Akhir ini Saya persembahkan untuk : kedua orang tua tercinta Ayah Ade.S dan Ibu Aneng.T serta adik saya Muhammad

Dwi Rivaldi dan istriku yang sangat saya cintai Eshy Fadillah serta anaku yang turut menyemangati Bilal Ramadhan Nugraha yang telah memberikan semangat serta dorongan

hingga selesainya
karya tugas akhir karya seni ini.



Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang saya banggakan.

MOTTO

“Keberhasilan akan diraih dengan belajar”

Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa di petik
kelak ketika sukses.



KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mensyukuri anugerah potensi diri dan semoga seluruh karya yang diciptakan ini bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat umum.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. M. Agus Burhan, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Isbandono Haryanto S.Sn, M.A, Dosen Wali Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Agung Wicaksono , selaku dosen pembimbing I
6. Retno Purwandari , selaku dosen pembimbing II
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ayahanda Ade.S dan Ibunda Aneng. T serta Istriku Eshy Fadillah. B terimakasih atas segala cinta dan kasih sayangnnya, dimana nama saya selalu disebut disetiap doanya. Kepada pihak yang pernah terlibat penulis ucapkan terimakasih, mendoakan agar semua impian yang kita miliki akan segera tercapai, khususnya hasil cipta, rasa, dan karsa kita selalu di berkahi oleh-Nya, Amiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	x
BAB I. PENDAHULUAN.	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Penciptaan	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	10
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	14
B. Analisis	19
C. Rancangan Karya	21
D. Proses Perwujudan	31
1. Bahan dan Alat	
a. Bahan	31
b. Alat	34
2. Teknik Pengerjaan	35
3. Tahap Perwujudan	35
4. Kalkulasi Pembuatan Karya	48

BAB IV. TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Khusus	52
B. Tinjauan Umum	52

BAB V. PENUTUP

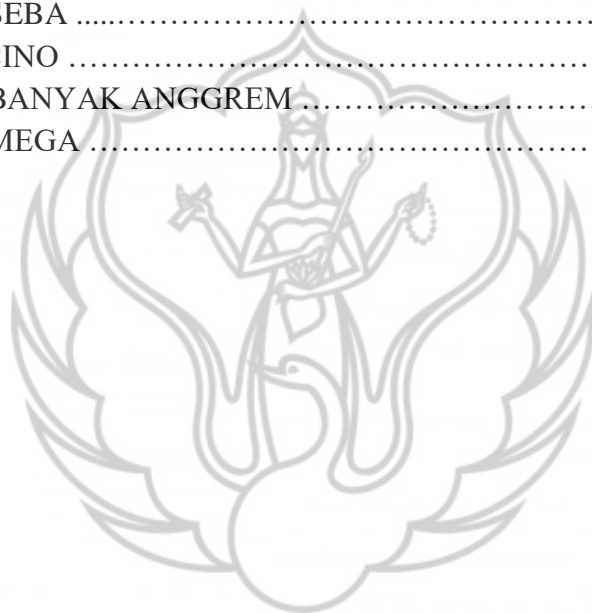
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Paksi Naga Liman</i>	8
Gambar 2 Motif Batik <i>Mega Mendung</i>	10
Gambar 3 Kereta <i>Paksi Naga Liman</i>	14
Gambar 4 Sayap Kereta <i>Paksi</i>	15
Gambar 5 Badan Kereta <i>Paksi</i>	15
Gambar 6 Motif Kertonan <i>Naga Seba</i>	16
Gambar 7 Motif <i>Byur Soko Cino</i>	16
Gambar 8 Motif <i>Paksi Naga Liman</i>	17
Gambar 9 Motif <i>Banyak Anggrem</i>	17
Gambar 10 Motif <i>Tambal Sewu</i>	18
Gambar 11 Motif <i>Mega Mendung</i>	18
Gambar 12 Sketsa Alternatif 1	21
Gambar 13 Sketsa Terpilih 1	22
Gambar 14 Sketsa Alternatif 2	23
Gambar 15 Sketsa Terpilih 2	24
Gambar 16 Sketsa Alternatif 3	25
Gambar 17 Sketsa Terpilih 3	26
Gambar 18 Sketsa Alternatif 4	27
Gambar 19 Sketsa Terpilih 4	28
Gambar 20 Sketsa Alternatif 5	29
Gambar 21 Sketsa Terpilih 5	30
Gambar 22 Sketsa Alternatif 6	31
Gambar 23 Sketsa Terpilih 6	32
Gambar 24 Kulit Kambing Perkamen	33
Gambar 25 Pembuatan Kerangka Lampu	35
Gambar 26 Membuat Cetakan Kepala	36
Gambar 27 Pengolesan Miror Glaze	36
Gambar 28 Pengolesan silikon/lem karet	37
Gambar 29 Penambahan resin kedalam cetakan	37
Gambar 30 Hasil cetakan	54
Gambar 31 Pengamplasan Hasil Cetakan	55
Gambar 32 Pembuatan Pola	56

Gambar 33 Menjahit kulit	57
Gambar 34 Pembuatan sketsa pada kulit	57
Gambar 35 Pembuatan Motif Pada Kulit	58
Gambar 36 Pewarnaan Kaki Lampu	59
Gambar 41 Pewarnaan Kulit	60
Gambar 42 Bahan Pewarnaan	60
Gambar 43 Pewarnaan Pada Kulit	61
Gambar 44 Pelepasan Perintang	62
Gambar 45 Pembuatan Motif Kepala	62
Gambar 46 Pewarnaan Kepala	63
Gambar 47 Finishing	64
Gambar 48 PAKSI TAMBAL SEWU	67
Gambar 49 THE PAKSI NAGA LIMAN	69
Gambar 50 NAGA SEBA	71
Gambar 51 SOKO CINO	73
Gambar 52 PAKSI BANYAK ANGGREM	75
Gambar 53 PAKSI MEGA	77



INTISARI

Kereta Paksi Naga Liman merupakan bukti artefak, yang tidak ada implementasi bentuk hewan mitologi, sehingga kereta ini merupakan akulturasi budaya terhadap kepercayaan asing dan para pendatang tanpa menghilangkan budaya asli. Kereta Paksi Naga Liman memiliki elmen etnis yang mewakili unsur alam dan memiliki nilai sacral kepercayaan Hindu (Paksi/Garuda, Liman/Gajah) dan Konghucu (Naga) akan tetapi Sultan diharuskan memiliki kepercayaan Agama Islam, karena Sultan adalah pengendali pemerintahan maka dari itu kereta Paksi Naga Liman sebagai perwujudan toleransi beragama.

Hasil penciptaan ini menghasilkan karya enam fungsioal yaitu berbentuk lampu hias dari ide Kereta Paksi Naga Liman dengan menggunakan teknik tiruan membatik dengan menggunakan lem, sehingga menghasilkan produk-produk kriya yang menarik yang didukung dengan bentuk finishing yang unik.

Kata Kunci : Paksi Naga Liman, Kriya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Cirebon memiliki banyak sekali keragaman budaya dan sejarah. Kali ini penulis akan membagi sedikit informasi, mengenai keunikan peninggalan sejarah Kota Cirebon berupa kereta kencana, yaitu Kereta *Paksi Naga Liman*. Kereta *Paksi Naga Liman* adalah salah satu kereta kebesaran Sultan Kesultanan Cirebon pada masa lampau dan Sri Sultan Kanoman sebagai penerusnya, berbentuk hewan bersayap, berkepala *naga*, dan berbelalai gajah.

Paksi Naga Liman merupakan simbol identitas *hibiditas* Cirebon, yang artinya struktur kebudayaan Cirebon terbentuk dari tiga kekuatan besar, yaitu kebudayaan Islam yang disimbolkan dengan *Paksi* (Burung/*Burok*), kebudayaan Cina disimbolkan dengan *Naga* (Ular *Naga*), dan kebudayaan Hindu disimbolkan dengan *Liman* (Gajah). Kemungkinan besar kereta ini adalah salah satu harta peninggalan Ki Ageng Tapa, Raja Singapura atas gagasan Pangeran Losari (Pangeran Pulasaren) yang menjadi warisan Pangeran Haji Walangsungsang/Pangeran Haji Cakra Buana. Kereta ini terakhir kali dipergunakan atau berada di jalan pada tahun 1933, pada masa pemerintahan Sultan Raja Muhammad Dzulkarnaen (Sri Sultan Kanoman ke-VIII) (Keraton Kanoman, 2011 : 17).

Kota Cirebon juga memiliki keanekaragaman budaya di antaranya motif-motif batik Cirebon. Ada berbagai macam motif batik di Cirebon, yakni batik Keratonan Cirebon di antaranya memiliki ciri khas dengan pokok hiasan tumbuhan; batik Keratonan dengan pokok hiasan hewan mitologi; batik Keratonan dengan hiasan taman aruman, motif Keratonan dengan pokok hiasan *wadasan*; dan batik Pesisiran Cirebon, seperti motif hias *Liris*, motif hias *Kawung*, motif hias *Tambal Sewu*, dan motif hias *Lengko-lengko*. Kombinasi antara *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon sangat menarik untuk sumber ide penciptaan karya seni, selama ini belum pernah ada karya kriya kulit yang mengguakan kedua sumber ide tersebut.

Teknik menghias kulit dengan motif batik Cirebon terinspirasi dari suatu kejadian pembelajaran membatik. Saat itu terjadi musibah ketika wajan (loyang) yang penuh dengan lilin malam tersenggol dan terjatuh, sehingga cairan lilinya

mengenai anak-anak yang sedang menyaksikan proses membatik. Banyak anak yang terkena pada bagian lengan, kemudian dengan ketidaksengajaan mengusap lengannya, akibatnya kulitpun terkelupas. Dari kejadian tersebut dicarilah pengganti yang aman untuk pembelajaran membatik pada anak-anak, tidak menggunakan bahan-bahan yang panas atau mendidih. Untuk menemukan penggantinya tidaklah mudah, karena harus melalui berbagai percobaan sampai ditemukannya lem kertas dan kopi sebagai unsur pewarna gelapnya, karena kalau lem murni mengering akan terlihat bening, sehingga nanti tidak akan terlihat garis/motif yang sudah dicanting. Canting itu sendiri menggunakan botol seperti botol obat tetes mata yang ujungnya diganti dengan ujung canting batik lilin. Namun masih ada kekurangan dan kelebihannya, cairan lilin malam akan lebih cepat mengering, sedangkan cairan lem lebih lama mengering, dan untuk media kain harus dicanting bolak balik. Kelebihan cairan lem sebagai perintang, pada waktu *pelorodan* (dicuci) hanya menggunakan air biasa, jadi tidak perlu membutuhkan orang yang ahli karena siapapun bisa melakukannya. Untuk pewarnaan batik itu sendiri sama saja dengan menggunakan pewarna batik seperti biasanya. Sebenarnya penulis tidak mengubah dari cap batik itu sendiri karena yang bisa disebut batik yang benar ketika perintangnya menggunakan lilin malam. Penulis hanya membedakan teknik membatiknya karena prosesnya sama dengan membatik, dimulai dari cara mencantingnya hingga proses pewarnaannya.

Untuk itu penulis menggunakan tiruan batik lem ini sebagai pengganti alternatif untuk perintangnya, agar bisa membatik di bahan kulit, sehingga pada waktu *pelorodan* tidak merusak bahan kulit.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penciptaan karya seni ini merumuskan masalah penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep karya kulit berupa lampu hias dengan sumber ide Kereta *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon?

2. Bagaimana menciptakan inovasi baru dalam proses pembuatan karya lampu hias kulit dengan menggunakan teknik tiruan membatik?
3. Bagaimana hasil pembuatan karya kriya kulit berupa lampu hias *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep karya kulit berupa lampu hias dengan sumber ide Kereta *Paksi Naga Liman* dengan motif batik Cirebon?
- b. Membuat inovasi baru kriya kulit.
- c. Mendeskripsikan Kereta *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon dalam bentuk karya seni.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Menambah pengetahuan tentang teknik pengerjaan dan *finishing*, sebagai pembelajaran berkesenian.
- 2) Menambah pengetahuan penciptaan karya kriya dengan sumber ide Kereta *Paksi Naga Liman*.

b. Manfaat bagi Mahasiswa

- 1) Menambah wawasan dengan produk yang diciptakan antara hubungan sosial, budaya dan sejarah.
- 2) Menjadi media pembelajaran dalam penuangan ide serta mengasah kreativitas diri.

c. Manfaat bagi Masyarakat

- 1) Masyarakat dapat memperoleh pengetahuan produk tersebut secara visual maupun makna yang terkandung.

- 2) Memberi suguhan karya yang dapat dinikmati pecinta seni khususnya kriyawan dan memberikan inspirasi bagi orang yang berkecimpung di dunia kriya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan yang digunakan ialah pendekatan estetika. Dalam memenuhi konsep pokok karya seni adalah benetuk, isi, dan pengungkapan. Monroe Beardsley mengatakan ada tiga unsur yang menjadikan karya seni memiliki keindahan yaitu kesatuan, kerumitan, dan suasana atau ekspresi. Metode ini penulis terapkan dalam proses penciptaan dengan ide *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon, baik itu komposisi bentuk maupun penataan unsur-unsur yang melengkapi suatu karya, serta kerumitan bentuk dalam pengerjaan dalam mewujudkan karya seni, ekspresi pengungkapan ide ke dalam media kulit sampai *finishing*, sehingga bisa menghasilkan nilai estetik yang berbeda-beda antara karya satu dan yang lainnya.

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika merupakan ilmu tentang tanda atau ilmu yang mempelajari hubungan antara makna dan tanda untuk memahami sesuatu agar makna yang ada di dalam karya bisa tersampaikan secara visual dengan baik. Pendekatan ini juga digunakan untuk membaca tanda yang terkandung dalam sebuah karya seni dan memperjelas maksud yang akan disampaikan. Charles Sanders Peirce membagi tanda dalam teori trikotominya yaitu ikon, indeks, simbol. Metode ini penulis terapkan dalam proses penciptaan ini dengan menggali data-data tentang *Paksi Naga Liman* dan motif batik Cirebon agar mempermudah penulis untuk mewujudkan tanda-tanda ke dalam karyanya.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya kulit dengan inovasi teknik membuat pada karya lampu hias kulit Kereta *Paksi Naga Liman* ini mengacu pada teori Gustami, yang sering disebut “Tiga Tahap-Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Seni”. Menurut Gustami (2007:329) melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis dijabarkan sebagai berikut :

- a. Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan analisis data, hasil dari analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini penulis melakukan pemahaman yang mengeksplorasi data segala sesuatu yang berkaitan dengan tema Kereta *Paksi Naga Liman* yang diambil dari beberapa referensi yang telah didapatkan.
- b. Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis mulai membuat beberapa sketsa alternatif yang berkaitan dengan tema tersebut dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa yang telah dibuat.
- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai desain/ide, model ini bisa berbentuk miniatur atau ke dalam karya sebenarnya. Proses ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Penulis menggunakan metode ini untuk pembuatan karya seni kulit.

Ketiga tahap di atas, kemudian dapat dijabarkan lagi menjadi enam langkah, yaitu:

1. Langkah penggambaran jiwa, penulis melakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung terhadap bentuk Kereta *Paksi Naga Liman* melalui internet atau gambar yang diperoleh. Penulis melakukan pengamatan langsung di Keraton Kanoman Cirebon dan mengambil beberapa data dari internet. Semua itu dilakukan penulis untuk memahami secara mendalam dan mencari sesuatu yang menarik dari objek, yang dapat dijadikan sumber ide penciptaan karya kulit.
2. Penggalian landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual. Pada tahapan ini penulis mencari beberapa sumber dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya kulit. Selain itu penulis juga melakukan pengkajian beberapa teori untuk mendukung karya seni yang akan diciptakannya.
3. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke bentuk visual dalam rancangan/sketsa dua dimensional. Dalam tahap ini penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang memiliki berbagai bentuk dan konsep.
4. Realisasi rancangan atau sketsa terpilih menjadi model prototipe. Prototipe tersebut dijadikan sebagai acuan tiga dimensional dalam pembuatan karya kulit yang akan diciptakannya.
5. Perwujudan realisasi rancangan ke dalam karya nyata sampai *finishing*. Pada tahap ini penulis melakukan proses pengerjaan karya kulit dengan ukuran yang telah dirancang dari awal sampai proses *finishing* selesai.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal ini biasanya dilakukan dalam wujud pameran atau respon masyarakat terhadap karya tersebut dengan cara melihat langsung kemudian memberikan masukan, pendapat, kritikan, maupun penilaian.