

**KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA
KAYU DAN BATU**



JURNAL KARYA SENI

oleh:

Muhamad Imam Ashari

NIM: 1410034422

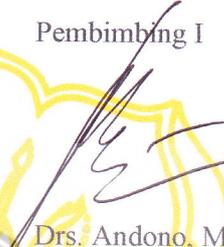
**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

Publikasi Karya Ilmiah Kriya Seni berjudul:

Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu diajukan oleh Muhamad Imam Ashari, NIM 1410034422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



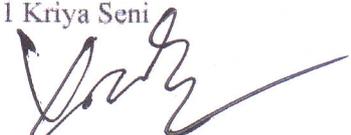
Drs. Andono, M.Sn.
NIP. 19560602 198503 1 002

Pembimbing II



Sumino, S.Sn., M.A.
NIP. 19670615 199802 1 001

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni



Dr. Il. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001

KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA KAYU DAN BATU

**Oleh
Muhamad Imam Ashari**

INTISARI

Berawal dari ketidaksengajaan penulis mengamati hasil peninggalan kapak batu di salah satu museum di Jawa Timur, terdapat beberapa hal yang menarik. Pertama, peninggalan kapak batu dirasa unik dan sangat memungkinkan untuk direspon. Penulis akan mengubah Kapak batu ke dalam bentuk-bentuk baru agar masyarakat tertarik untuk mengapresiasi. Kedua, Penulis merasa prihatin terhadap peninggalan nenek moyang khususnya kapak zaman batu yang hampir dilupakan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat karya seni agar masyarakat tertarik terhadap peninggalan kapak batu tersebut.

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni. Setelah melewati proses panjang dalam menciptakan karya kayu dengan Karya Tugas Akhir yang berjudul “Transformasi Bentuk Kapak Ke Dalam Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu”, penulis telah menghasilkan delapan karya 3D.

Terwujudnya delapan karya kapak fantasi dengan berbagai bentuk Karya Tugas Akhir ini penulis ingin sampaikan berkaitan dengan keprihatinan penulis terhadap peninggalan kapak zaman batu yang hampir terlupakan dengan mengangkat kembali konsep bentuk kapak namun sudah diubah ke dalam bentuk kapak fantasi. Menurut penulis, dengan mengangkat kembali konsep dengan dituangkan dengan wujud karya kapak fantasi dengan mix media batu mampu mengingatkan kembali bahwa kapak awal mulanya dari kapak zaman batu.

Kata kunci : kapak, kayu, batu, fantasi,

KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA KAYU DAN BATU

by
Muhamad Imam Ashari

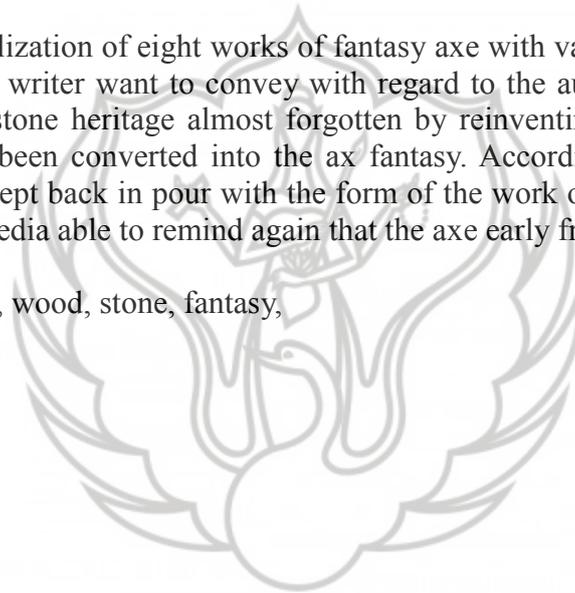
ABSTRACT

Begins from an accident writer observe results of stone axe heritage has unigue sense and possibility to be responabel. Writer will be transform stone axe in to the new from so that public be appreciate it. Second writer acertors felt corncernet about heritage. Especially axe of stone age that almost forgotten therefore, writer have perpos to make artwork so that public be appreciate it.

This artwork methode by Gustami's theory with 3 stages 6 steps, after trough the long process to make wood artwork entitled "Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu", writer has been produced 8 pieces of 3D fantasy stone axe.

The realization of eight works of fantasy axe with various forms This final assignment the writer want to convey with regard to the authors' concerns about the stone axe stone heritage almost forgotten by reinventing the concept of axe shape but has been converted into the ax fantasy. According to the authors, by lifting the concept back in pour with the form of the work of fantasy axe with the mix of stone media able to remind again that the axe early from stone stone axe.

Keywords: axe, wood, stone, fantasy,



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, salah satunya adalah kapak. Kapak merupakan salah satu budaya dari zaman batu hingga masa kini. Kapak digunakan sebagai alat atau senjata pada zamannya dari kapak batu hingga kapak logam yang memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Kapak adalah sebuah alat yang biasanya terbuat dari logam, bermata tajam yang diikat pada sebuah tangkai, biasanya dari kayu. Zaman dahulu kapak dibuat dari batu pada zaman batu dan pada zaman logam dibuat dari besi. Kapak sangat berguna dan penggunaannya cukup luas dimulai dari sebagai perkakas pemotong kayu sampai sebagai senjata perang.

Berawal dari ketidaksengajaan penulis mengamati hasil peninggalan kapak batu di salah satu museum di Jawa Timur, terdapat beberapa hal yang menarik. Pertama, peninggalan kapak batu dirasa unik dan sangat memungkinkan untuk direspon. Penulis akan mengubah Kapak batu ke dalam bentuk-bentuk baru agar masyarakat tertarik untuk mengapresiasi. Kedua, Penulis merasa prihatin terhadap peninggalan nenek moyang khususnya kapak zaman batu yang hampir dilupakan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat karya seni agar masyarakat tertarik terhadap peninggalan kapak batu tersebut.

Setelah mengamati peninggalan kapak di museum di Jawa Timur, secara visual kapak tersebut memiliki tekstur yang sudah diasah dengan halus dan rapi hingga menghasilkan bentuk yang sangat indah. Walaupun bentuknya terkesan sederhana namun memiliki kegunaan yang sangat penting pada masanya.

Karya seni yang dibuat Penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah karya kriya kayu, karya-karya tersebut bersumber dari kapak yang akan ditransformasikan ke dalam kapak fantasi. Penciptaan karya ini dibuat dengan media batu dan kayu. Dalam penggunaan media batu bertujuan untuk mengingatkan bahwa awal penciptaan kapak menggunakan batu sekaligus untuk menciptakan bentuk yang berbeda.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan transformasi bentuk kapak ke dalam kapak fantasi dengan media kayu dan batu?
- b. Bagaimana proses perwujudan karya yang berupa kapak dengan media kayu dan batu?
- c. Bagaimana hasil karya yang berbentuk kapak fantasi dari bahan kayu dan batu?

3. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

- 1) Mengetahui konsep penciptaan kapak fantasi dengan media kayu dan batu.
- 2) Mengetahui proses perwujudan karya berupa kapak fantasi dari kayu dan batu.
- 3) Menciptakan karya dengan sumber ide penciptaan kapak dalam kriya kayu.

b. Manfaat

- 1) Bagi Lembaga Pendidikan
Sebagai sumbangan bagi seni ukir kayu terhadap perkembangan seni kriya dalam berapresiasi.
- 2) Bagi Ilmu Pengetahuan
 - a) Sebagai sumber inspirasi bagi pencipta seni ukir kayuselanjutnya.
 - b) Dapat mengetahui dan mengenalkan peninggalan sejarah berupa kapak.

4. Teori dan Metode Penciptaan

a. Sumber Penciptaan

Para ahli yang meneliti Zaman alat-alat Paleolitikum kebanyakan memang mengungkapkan bahwa kapak genggam digunakan sebagai kapak atau setidaknya untuk membantu kegiatan manusia pada masa itu sebagai alat multi-fungsional. Untuk alasan multi-fungsi ini, fungsi kapak genggam hanya sebagai kapak dapat digunakan untuk menggali, memotong, menggores, menusuk, memalu dan lain-lain. (Soekmono, 1973: 30).

Kapak batu itu secara umum dipasang gagang/tangkai yang diikatkan pada kapak batu. Pemasangan tangkai memudahkan saat penggunaan di samping faktor kenyamanannya. Kapak lonjong adalah kapak yang penampangnya berbentuk lonjong. Ukurannya ada yang besar ada yang kecil. Alat digunakan sebagai cangkul untuk menggarap tanah dan memotong kayu atau pohon. Jenis kapak lonjong ditemukan di Maluku, Papua, dan Sulawesi Utara. alat-alat itu semuanya sama bentuknya, agak melengkung sedikit, dan diberi bertangkai yang diikatkan kepada tempat lengkung itu (Soekmono, 1973: 53).

Awalnya menyerupai kapak batu, yang terbuat dari tembaga dan dibagian belakangnya berbentuk sirip ikan. Lalu berkembang kapak dari perunggu. Kapak ini berfungsi sebagai alat pendukung upacara ritual sehingga dilengkapi ragam hias yang unik, dan untuk berburu

tapi kadang juga untuk bercocok tanam. Kapak ini banyak ditemukan di Sumatera Selatan, Jawa, Bali, Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan dan Kepulauan Selayar dan daerah Papua dekat Danau Sentani.

Kapak corong ini dinamakan juga kapak sepatu, kapak sepatu yaitu kapak yang bentuk bagian atasnya corong dengan sembirnya belah. Tangkai kayu dimasukkan ke dalam corong dan menyiku pada bidang kapak. Kapak ini menyerupai sepatu sehingga dinamakan kapak sepatu. Kemudian kapak sepatu digantikan namanya menjadi kapak corong. Peninggalan pada zaman logam yang kedua yaitu kapak corong. Kapak Corong adalah sejenis berumbung yang terbuat dari perunggu, kemudian berpinggang pada bagian tengah dan di bagian sisi atas tertutup. (Soekmono, 1973: 61).

Kampak atau Kapak adalah alat yang biasa digunakan untuk memilah kayu ataupun menebang pohon yang berukuran kecil maupun besar. Kampak ini terbuat dari besi baja sehingga sangatlah kuat untuk menebang pohon. Bentuk dari alat kampak ini yaitu berupa lempengan *landepan* (tajam) pada bagian utamanya. Sementara pada bagian kepala terdapat lubang untuk dipasang *garan* (gagang). Alat ini bentuknya hampir sama dengan *wadung*, tapi *wadung* ukurannya lebih besar. Untuk jenis dari Kampak ini mempunyai beberapa jenis antara lain yaitu kampak 99, kampak pres, dan kampak gundul. Dari beberapa jenis ini fungsinya sebenarnya sama hanya bentuknya saja yang membedakannya. Kampak pres pada bagian kepalanya berbentuk pres atau kotak sedangkan kampak gundul pada bagian kepalanya bulat. (<http://alatpetani.blogspot.co.id/2010/11/kampak-atau-kapak.html> diakses pada tanggal 20 maret 2018 pada pukul 19.44)

Ketika memasuki zaman modern (saat ini), di mana kegunaan kapak yang dulunya digunakan untuk bercocok tanam maupun memotong kayu dan memenuhi kebutuhan yang lain, kini mulai kehilangan fungsinya, karena dengan seiring berkembangannya teknologi, kebutuhan tersebut sudah menggunakan alat yang lebih canggih dan mempercepat dalam pengerjaan, sehingga sebagian besar tidak lagi harus menggunakan kapak. Saat ini bentuk kapak banyak mengalami perubahan oleh ide-ide kreatif setiap orang, ide kreatif tersebut membuat bentuk kapak yang ada menjadi terkesan fantasi. Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah *genre*, yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan seting dalam sebuah film (<https://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi> diakses pada

tanggal 15 maret 2018 pukul 20.45). *Genre* fantasi secara umum dibedakan dengan genre sains fiksi yang lebih bertemakan ilmiah dan horor tentang hal yang mengerikan.

Tujuan Penulis akan mentransformasikan kapak zaman batu ke dalam bentuk-bentuk film dan game animasi yang ber-*ganre* fantasi seringkali ditemukan tokoh-tokoh yang tidak umum, mereka sengaja didesain dengan property yang sering kali dimanipulasi untuk membuat cerita agar lebih menarik dan unik, (Prasetiyo, 2010:2). Mentransformasi bentuk-bentuk kapak yang sesungguhnya menjadi bentuk baru yang lebih imajintif, desain kapak yang ada dalam dunia fantasi lebih ditunjukkan sebagai property dan fungsi utama dari kapak fantasi, yaitu senjata untuk bertarung. Desain tidak lagi membahas tentang ukuran, berat, dan kegunaannya, desain berkonsentrasi pada bentuk sebagai unsur pendukung karakter film maupun *game* kapak fantasi

b. Teori Penciptaan

Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, estetika erat kaitannya dengan selera parasaan atau *taste*. Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: Wujud (rupa); Bobot (isi); dan Penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah (Djelantik, 2004).

c. Metode Penciptaan

Penciptaan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar mencapai sebuah tujuan yang diharapkan berupa karya dua dimensi mau pun karya tiga dimensi tentunya penulis menggunakan metode yang sesuai dengan bidangnya yang ditempuh, penulis menggunakan metode dari SP. Gustami. Dalam metodenya, SP. Gustami menggunakan metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah secara metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (Gustami, 2004:31)

5. Data Acuan dan Rancangan Karya

a. Data Acuan

Dalam pembuatan karya penulis memerlukan adanya data acuan guna untuk mempermudah penulis menciptakan sebuah rancangan karya yang akan penulis wujudkan, dalam mendapatkan data acuan penulis melakukan studi pustaka dan observasi terhadap perkembangan bentuk kapak hingga saat ini dan kapak yang berkembang di dunia fantasi, ada baiknya menyiapkan data acuan yang sesuai tema agar mempermudah dijadikan pedoman untuk pembuatan karya.

1) Bentuk kapak batu



Gambar 1. kapak batu

Sumber : <http://theadiokecenter.wordpress.com>

2) Contoh bentuk kapak fantasi



Gambar 2. OneDrive

Sumber : <https://id.pinterest.com>

Penjelasan kapak secara umum yaitu berupa alat yang terbuat dari logam berbentuk trapesium dengan sisi lengkung dibagian mata dan mempunyai mata yang tajam, dan bertangkai Panjang untuk memudahkan memegang, biasa digunakan untuk menebang pohon atau membelah kayu .

zaman batu merupakan kapak peninggalan dari zaman batu yang dibuat dari batu oleh nenek moyang terdahulu merupakan alat pendukung yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan menggunakan batu alam memiliki warna yang beragam dan corak dari kikisan permukaan batu membuat kapak batu tampak memiliki ciri khas tersendiri dari bentuk, warna dan texture, namun penulis akan menggunakan jenis batu andesit yang akan diterapkan ke

delapan karya yang akan penulis wujudkan pemilihan bahan batu yang berbeda dengan kapak aslinya karena penulis juga memikirkan bagaimana dari pengolahan bahan dan jenis unsur yang cocok untuk disatukan dengan kayu tersebut.

merupakan kapak fantasi yang sudah melalui perubahan dari hasil imajinasi seseorang dengan bentuk yang sudah di rancang dengan serumit mungkin biasanya hanya digunakan hanya untuk game untuk memberi kesan menakutkan pada karakter tertentu yang menggunakan kapak dalam game. Bentuk tersebut yang akan penulis gunakan untuk melakukan pengolahan desain dari kapak fantasi akan menjadi bentuk acuan yang akan digunakan untuk kapak bermata satu dan kapak bermata dua dengan mix media kayu dan batu dengan mengolah bagian per-bagian dari gambar acuan dengan mengabungkan garis-garis tajam, lancip, dan tegas merupakan bentuk acuan yang akan digunakan pada bagian seluruh kapak, berbagai bentuk macam referensi bentuk kapak fantasi yang akan dikembangkan sebagai karya 3D.

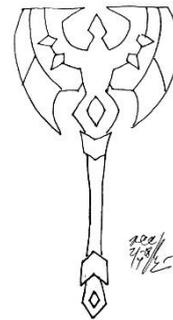
b. Rancangan Karya



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Gambar 3, 4, 5. Adalah gambar sketsa terpilih

c. Proses Penciptaan Karya

Perwujudan karya dilakukan dengan melalui beberapa tahap, mulai dari menentukan bahan utama, pengolahan bahan, pembentukan, dan finishing. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk pembuatan karya sebagai berikut:

Tahap pembuatan cetakan sebagai model bertujuan untuk bahan penunjang untuk pemasangan kayu dan batu yang digunakan. Penyiapan bahan utama yaitu kayu jati dan kayu sonokeling. Persiapan alat menggunakan tatah ukir kayu dan alat pendukung lainnya. Kayu jati merupakan bahan pokok untuk pembuatan karya dengan dipadukan kayu sonokeling untuk Teknik inlaynya, bahan kayu jati yang sudah siap olah dengan ukuran Panjang 2 meter tebal 4 cm dan kayu sonokeling berbentuk potongan papan ukuran rata-rata kisaran Panjang 80 cm tebal 2 cm Tahap

ini dilakukan bertujuan untuk penandaan hasil jiplakan dari sketsa terpilih untuk mempermudah pemotogan kayu

Garis yang dijiplak dari sketsa terpilih selanjutnya dipotong dengan gergaji atau mesin *scroll saw* dan *jigsaw*. Proses pemahatan untuk mendapatkan bentuk-bentuk detail yang akan diolah menjadi karya. Pengamplasan dengan menggunakan alat bantu, dengan mesin gerinda dan mini die tuner mengamplas permukaan kayu dengan cepat mempermudah pembuatan global pada permukaan kayu, detail pada motif-motif pada bagian-bagian karya. Pengolahan batu berupa batu yang sudah berbentuk sesuai desain yang masih berupa bentuk kasar dari bagian kapak tersebut, dengan menggunakan mesin gerinda menggunakan mata khusus di gunakan untuk membentuk batu lebih terlihat tajam.

Proses penyambungan bagian-bagian kayu dan batu sesuai dengan sketsa awal dengan menggunakan lem *crona* kemudian di kunci dengan karet ban. Proses tahir dari pembuatan karya dengan menghaluskan permukaan kayu dengan amplas dan menggunakan bahan finishing menggunakan *wood stain salak brown*, *wood filler*, *sending sealer*, *tinner*, *Clear belkote*, dan cat putih di bantu dengan alat kompresor.

B. Hasil Dan Pembahasan



Gambar 6

Judul	: Kapak fantasi #2
Ukuran	: 70 x 40 x 4 cm
Media	: Kayu jati, kayu sonokeling dan batu
Tahun	: 2018
Teknik	: Ukir

Deskripsi Karya :

Karya ini berukuran 70 x 40 x 4 cm, dibuat dengan bahan kayu jati dan batu. Teknik pengerjaan dilakukan dengan ukir kayu Teknik tempel dan inlay batu pada kayu dan kayu sonokeling. Proses perwujudannya diawali dengan pengolahan bahan kayu dengan menggunakan *scroll saw* dan di bantu dengan alat pendukung seperti tatah ukir kayu, gerinda tangan *mini drill*. Dilanjutkan dengan langkah pemasangan batu pada kayu dan kayu sonokeling dengan menggunakan lem kayu *crona*. Karya kapak ini berjudul “kapak fantasi #2”,

Karya ini merupakan perubahan bentuk dari kapak bermata dua yang menyerupai bentuk bagian sayap, badan, dan kepala burung yang sedang membuka kedua sayapnya dengan dihiasi ornamen tegak lurus, patah-paah lancip di bagian sayap, di hiasi kayu sonokeling yang menempel pada tubuh kapak dan batu yang merupakan bagian mata dari kapak bermata dua yang merupakan hasil dari pengolahan ide yang dilakuka penulis.

Adapun uraian tentang perubahan yang telah terjadi pada saat proses pembuatan karya yakni mengurangi dan menambah bentuk pada kapak tanpa merubah bentuk global dari desain yang telah dibuat. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu inlay pada kayu sonokeling dan ukir kayu sambung batu ke kayu dengan *finsing* coklat salak *brown*.



Gambar 7

Judul	: Kapak fantasi #6
Ukuran	: 83 x 38 x 4 cm
Media	: Kayu jati, kayu sonokeling dan batu
Tahun	: 2018
Teknik	: Ukir

Deskripsi Karya :

Karya ini berukuran 83 x 38 x 4 cm, dibuat dengan bahan kayu jati dan batu. Teknik pengerjaan dilakukan dengan ukir kayu Teknik tempel dan batu pada kayu. Proses perwujudannya diawali dengan pengolahan bahan kayu dengan menggunakan *scroll saw* dan dibantu dengan alat pendukung seperti tатаh ukir kayu, gerinda tangan *mini drill*. Dilanjutkan dengan langkah pemasangan batu pada kayu dengan menggunakan lem kayu *crona*. Karya kapak ini berjudul “kapak fantasi #6”.

Karya ini merupakan Transformasi bentuk dari kapak bermata satu merupakan perubahan bentuk kapak yang merupakan memiliki dua mata, tumpul di bagian luar dan lancip kebawah dengan memiliki tubuh besar bersisik dan memiliki sirip yang tajam, memiliki pelindung di bagian bawah kapak yang akan melindungi kapak di bagian bawah.

Adapun uraian tentang perubahan yang telah terjadi pada saat proses pembuatan karya yakni mengurangi dan menambah bentuk pada kapak tanpa merubah bentuk global dari desain yang telah dibuat. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu *inlay* pada kayu sonokeling dan ukir kayu sambung batu ke kayu dengan *finsing* coklat salak *brown*.

C. Kesimpulan

Kemampuan penguasaan teknik amatlah utama dalam mewujudkan sebuah karya seni dengan kata lain dengan menguasai teknik dasar yang baik maka dapat mengembangkan bermacam-macam teknik yang ada, sehingga hasil akhir dari tampilan karya menjadi mantap dan matang. Semoga dengan tampilan karya ini dapat memberi sumbangan dan kemajuan karya kriya seni dalam perkembangan dunia seni rupa pada umumnya.

Karya Tugas Akhir ini penulis ingin sampaikan berkaitan dengan keprihatinan penulis terhadap peninggalan kapak zaman batu yang hampir terlupakan dengan mengakat kembali konsep bentuk kapak namun sudah diubah ke dalam kapak fantasi. Menurut penulis, dengan mengangkat kembali konsep dengan dituangkan dengan wujud karya kapak fantasi dengan mix media batu mampu mengingatkan kembali bahwa kapak awal mulanya dari kapak zaman batu.

Kendala yang penulis alami terjadi saat proses adalah proses proses pengukiran dan pemasangan batu ke karya karena kayu yang tidak bisa di tentukan serat kayu dan mata kayu yang membuat ukiran kurang rapi. Selain proses mengukir pemasangan batu memiliki kesulitan menyesuaikan dengan tempat untuk pemasangan harus pas agar hasil penyambungan rapi tanpa cela, lalu proses finising juga mengalami kendala. Beberapa bagian saat diwarnai hasilnya tidak rata.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A. M., *Estetika: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Bandung, 2004.
- Effendi Tjiptadinata. *Transformasi Diri*, PT Elex Media Komputido, Jakarta, 2007
- Enget, Dkk, *Kriya Kayu* , Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2008
- Gustami, SP., *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*, Yogyakarta: Prasista, 2007
- Prasetyo Bayu “Eksplorai Bentuk Pedang Fantasi Dengan Media Kayu”, (Skripsi S1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta, 2010
- Sipahelut, Petrussumadi. *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991
- Soedarso, Sp. *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: STSRI ASRI, 1990
- Soekmono R, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I*, Yogyakarta: Kanisius, 1973
- Suharto, Toto. *Estimologi Sejarah Kritis Ibnu Khaldun*, Bantul: FAJAR PUSTAKA BARU, 2003
- Hersapandi, *Ekspresi Seni Tradisi Rakyat Dalam Transformasi Sosial Budaya*, badan ISI Yogyakarta, Yogyakarta, (2015)

DAFTAR LAMAN

<http://www.wordpress.com> (Di akses pada tanggal 22 februari jam 14.40)

(<http://www.sridianti.com/zaman-neolitikum-ciri-peninggalan-kebudayaan.html> di akses pada tanggal 14 maret 2018 jam 13.44)

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi> diakses pada tanggal 15 maret 2018 pukul 20.45)

(<http://alatpetani.blogspot.co.id/2010/11/kampak-atau-kapak.html> diakses pada tanggal 20 maret 2018 pada pukul 19.44)

<http://www.mebelamara.com/2014/12/mengenal-kayu-jati.html> diakses pada tanggal 28 juni pukul 23.21)

<http://www.mebelamara.com/2014/12/mengenal-kayu-jati.html> diakses pada tanggal 28 juni pukul 23.21)

(<https://alampriangan.com> diakses pada tanggal 28 juni 2018 pada pukul 22.15)

(<https://manfaat.co.id/manfaat-batu-andesit> di akses pada tanggal 29 juni 2018 pukul 00.00).

