

**EKSPLORASI BENTUK KARAMBIT
DENGAN MOTIF BATIK MEGA MENDUNG
SEBAGAI KARYA SENI**



JURNAL TUGAS AKHIR

**Bagus Rohmadi Maulana
NIM 1511882022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

EKSPLORASI BENTUK KARAMBIT DENGAN MOTIF MEGA MENDUNG SEBAGAI KARYA SENI diajukan oleh Bagus Rohmadi Maulana, NIM 1511882022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 02 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

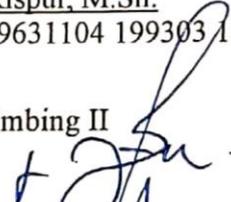
Pembimbing I



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1001

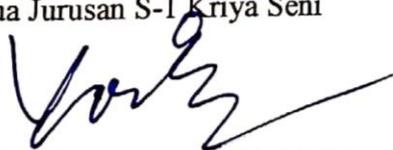
Pembimbing II



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2001

Mengetahui,
Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni



Dr. Drs. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP 19620729 199002 1001

EKSPLORASI BENTUK KARAMBIT DENGAN MOTIF MEGA MENDUNG SEBAGAI KARYA SENI

Oleh:

Bagus Rohmadi Maulana, NIM 1511882022, Program Studi S-1 Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode
Prodi: 90617), e- mail: bagusrmaulana@gmail.com

Intisari

Penciptaan tugas akhir ini penulis mengangkat senjata tradisional dari Sumatera Barat bernama Karambit/ *Kurambik* yang dikombinasikan dengan motif Mega Mendung, senjata Karambit sangat mematikan bila digunakan dalam pertarungan jarak dekat, bentuk bilah melengkung dan ukuran yang kecil mampu mengelabui pandangan musuh. Selain itu, ujung gagang Karambit mempunyai lubang pengaman untuk jari agar tidak mudah lepas dari genggamannya. Senjata ini identik dengan bela diri silat karena fungsi senjata ini bisa lebih maksimal jika pemegangnya mempunyai dasar bela diri silat.

Penulis berusaha mengangkat kembali sejarah dari karambit dan motif Mega Mendung agar diketahui secara lebih luas. Proses penciptaan karya menggunakan metode pendekatan estetis dan teori fungsi seni, selain itu, metode penciptaan yang digunakan penulis mengacu pada metode penciptaan *Practice-based research*, setelah itu metode penciptaan akan digunakan dalam proses perwujudan desain yang sudah terpilih. Penciptaan diwujudkan dengan bahan logam kuningan dan sepuh perak, serta penggunaan teknik cor dan grafir. Teknik cor digunakan untuk mencetak dan meduplikasi karya yang berpasangan. Teknik Grafir digunakan untuk memperjelas ukiran pada bilah karambit. Gagang karambit menggunakan berbagai bahan, mulai dari kayu, resin dan tali kulit sintetis *Finishing* pada karya menggunakan *finishing* lawasan agar karya karambit terkesan lebih antik.

Karya diwujudkan menjadi enam pasang karambit berjudul *Slaughter, Reaper, Breaker, Stabber, Slicer dan Slasher* dengan berbagai bentuk dan mempunyai tiga warna yaitu hitam, kuning, dan *silver*. Bilah karambit terukir motif mega mendung bertujuan menambah unsur estetis. Teknik finishing pada karya menggunakan teknik lawasan dan sepuh perak, unsur antik dalam teknik lawasan bertujuan menambah daya magis karya seni.

Kata Kunci: *Karambit, Mega Mendung, Kriya Logam, Cor Kuningan*

Abstract

The creation of this thesis raises a traditional weapon from West Sumatra named Karambit / Kurambik combined with Mega Mendung motifs, Karambit weapons are very deadly when used in close combat with curved blade shapes and small sizes that are able to fool the views of the Selam enemy, the ends of Karambit's hilt have safety holes for fingers so they don't easily escape and grip This weapon is synonymous with martial arts because this weapon function can be maximized if the holder has a martial arts basis.

The author tries to bring back the history of karambit and Mega Mendung motives to be more widely known. The process of creating works uses the aesthetic approach method and theory of art functions. In addition, the creation method used by authors refers to the creation method of practice-based research, after which the creation method will be used in the embodiment of the chosen design. The creation is realized with brass metal and silver plating, as well as the use of cast and engraving techniques Cast techniques are used to print and duplicate works in pairs. The engraving technique is used to clarify the engraving on the karambit bar. Karambit handles use a variety of materials, ranging from wood, resin and synthetic leather straps. Finishing in the work uses the finishing area so that the karambit works look more antique.

The work is realized into six pairs of karambit entitled Slaughter, Reaper, Breaker, Stabber, Slicer and Slasher in various shapes and has various shapes and has three colors, black, yellow and silver. Karambit blades engraved with mega cloudy motifs aim to add aesthetic elements. The finishing technique in the work uses the technique of insight and silver plating, antique elements in the technique of aiming to add magical power to the art of Karambit

Keywords: Karambit, Mega Mendung, Metal Craft, Brass Casting

A. Pendahuluan

1. Latar belakang Penciptaan

Karambit merupakan senjata tradisional berbentuk pisau kecil melengkung, Senjata ini berasal dari daerah Sumatera Barat. Penggunaan senjata Karambit dipakai mulai dari dinasti Dharmasraya sampai Pagaruyung. Senjata ini dikhususkan untuk bela diri dan penyergapan. Pisau Karambit sulit dideteksi oleh penglihatan musuh karena ukurannya yang kecil dan mudah disembunyikan di balik pakaian. Serangan menggunakan pisau Karambit lebih cepat dan fleksibel dibandingkan dengan senjata tajam yang lebih panjang dan besar. Pisau Karambit juga sering dibawa oleh para perantau untuk bela diri di perjalanan. Keunggulan lain Senjata pisau Karambit ini ialah sangat sulit terlepas dari genggamannya karena gagang berlubang untuk masuknya jari.

Penerapan bahan logam kuningan pada teknik cor bertucuan untuk mempermudah pembentukan bilah karambit yang sesuai dengan konsep penciptaan. Pengerjaan menggunakan beberapa teknik seperti cor kuningan, grafir, *finishing lawasan* dan sepuh perak. Teknik tersebut digunakan untuk memaksimalkan proses penciptaan karya.

Penulis terapkan penyajian senjata tajam sebagai karya seni agar bisa dinikmati banyak orang lewat pameran seni. Karya ini mengungkapkan penggabungan antara budaya Sumatera yang diwakili oleh senjata Karambit dengan budaya Jawa yang diwakili oleh motif batik Mega Mendung, penggabungan dua unsur budaya ini Penulis ciptakan untuk menekankan makna bahwa perbedaan budaya bukanlah alasan untuk tidak saling mengenal satu sama lain.

2. Rumusan/ Tujuan penciptaan

Bagaimana penciptaan karya bertema Karambit dengan motif Mega Mendung dalam karya seni cor kuningan?

3. Teori dan Metode Penciptaan

a) Teori fungsi sosial seni terbagi menjadi empat kategori yaitu seni sebagai ekspresi politik atau ideologi, seni sebagai deskripsi sosial, seni sebagai sindiran atau satire, dan seni sebagai informasi grafis (Feldman, 1967: 36). Dari empat kategori fungsi sosial seni tersebut penulis menerapkan teori fungsi seni sebagai ekspresi politik dan ideologi sebagai acuan karya yang akan diciptakan. Berdasarkan uraian Feldman tentang fungsi sosial seni sebagai ekspresi politik dan ideologi di atas, Karya seni yang Penulis ciptakan dapat melakukan fungsi sosialnya dengan cara:

- a. Berusaha atau cenderung mempengaruhi orang lewat perilaku kolektif.
- b. Dibuat untuk dilihat atau digunakan terutama dalam situasi publik.
- c. Mengungkapkan atau menggambarkan aspek sosial atau kolektif dari keberadaan yang bertentangan dengan jenis pengalaman individu dan pribadi.

Penerapan poin pertama dalam karya Penulis ialah menciptakan salah satu senjata tradisional Sumater Barat dengan bentuk yang lebih beragam dari bentuk aslinya untuk menarik perhatian penikmat seni. Poin kedua Penulis terapkan dalam penyajian senjata tajam sebagai karya seni agar bisa dinikmati banyak orang lewat pameran seni. Poin ketiga mengungkapkan penggabungan antara budaya Sumatera yang diwakili oleh senjata Karambit dengan budaya Jawa yang diwakili oleh motif batik Mega Mendung, penggabungan dua unsur budaya ini Penulis ciptakan untuk menekankan makna bahwa perbedaan budaya bukanlah alasan untuk tidak saling mengenal satu sama lain.

- b) Metode penciptaan *Practice-led research* digunakan penulis sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya. Metode Penciptaan Karya Seni Kriya (*Pre-factum, Practice-led research*) berbeda dengan penelitian *Post-factum*, dalam kategori penelitian *Pre-factum* ini lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat (Hendriyana, 2018:17).

Penulis memilih metode *Practice-led research* karena dalam metode ini berfokus pada penjabaran proses berkarya dengan mencantumkan beberapa percobaan, kendala dan solusi yang harus diambil untuk menyelesaikan proses penciptaan. Metode ini bertujuan untuk memberi pemahaman baru pada pembaca dan juga antisipasi agar tidak melakukan hal yang sama.

B. Hasil dan Pembahasan

a. Data acuan



Gambar 1. Karambit Tradisional
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original> , diakses 5 Maret 2019, pukul 10.13 WIB)



Gambar 2. Karambit Minimalis
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original> , diakses 5 Maret 2019, pukul 09.13 WIB)



Gambar 3. Karambit Kecil
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original> ,
diakses 5 Maret 2019, pukul 10.13 WIB)



Gambar 4. Karambit Besar
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original> ,
diakses 5 Maret 2019, pukul 10.13 WIB)



Gambar 5. Motif batik mega mendung Cirebon
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original> ,
diakses 5 Maret 2019, pukul 10.25 WIB)

b. Analisis data acuan

Data acuan yang didapat berfungsi sebagai sumber visualisasi karya sesuai dengan tema yang diangkat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Berbagai macam proses dilakukan agar dapat

menemukan esensi yang ideal dari objek-objek yang memiliki dengan korelasi kesadaran. Kemudian dieksplorasi dalam bentuk karya yang bermakna dan bernilai estetik.

Gambar 1, salah satu Karambit dari daerah Sumatera Barat, dengan gagang tulang dan bilah baja. Perwujudan Karambit dengan gagang tulang merupakan bentuk Karambit tradisional, terlihat ukiran pada gagang tulang untuk kesan estetik. Bilah karambit melengkung dengan lengkungan hampir 90 derajat mempermudah gerakan menusuk ke depan. Unsur yang ditonjolkan banyak terletak pada gagang karambit. Karambit yang ditampilkan merupakan Karambit fungsional dengan unsur tradisi yang kental. Bentuk gagang lingkaran menambah kenyamanan saat digenggam.

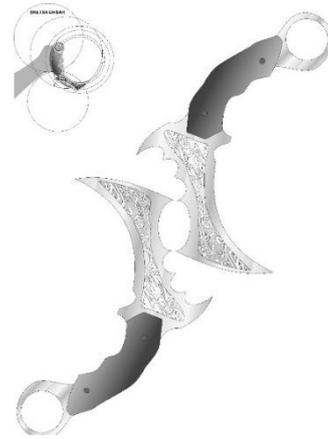
Gambar 2 merupakan Karambit Minimalis berbahan baja dengan gagang datar, Karambit ini memiliki dua sisi tajam yang tegas, Kesan tegas terlihat dari satu bahan yang digunakan tanpa tambahan bahan lain. Bentuk bilah melengkung terbalik menjadikan karambit ini berbeda dari Karambit tradisional yang mempunyai bilah melengkung ke dalam, sehingga Karambit ini terkesan merubah pakem yang ada, selain itu lengkungan mengarah keluar mengakibatkan bentuk ergonominya berkurang karena bilah menjadi lebih panjang. Karambit ini mempunyai tampilan sederhana dan berbeda dari Karambit pada umumnya. Bilah yang tajam merupakan bagian yang ingin lebih ditonjolkan pada Karambit ini. Bentuk gagang solid kurang ergonomis jika digenggam oleh tangan.

Gambar 3 merupakan Karambit berukuran kecil, bilah pendek dan runcing bisa mengurangi berat Karambit, Gagang lebar membuat pegangan tangan stabil dan kokoh. Bentuk kecil menambah ergonomi dari segi fleksibilitas dan mudah disimpan. Gagang berbahan kayu dengan finishing gelap mampu menyeimbangkan warna Karambit dengan ukuran bilah yang terbilang kecil. Kesan yang ditampilkan Karambit kecil sangat fleksibel dan mudah disembunyikan. Unsur kenyamanan tercapai dengan gagang bulat agak lebar.

Gambar 4 merupakan karambit berukuran besar. Ukuran Karambit besar biasa dipakai dalam seni bela diri Silat. Gagang berbahan kayu dengan kombinasi kuningan dapat menimbulkan kesan eksklusif, bilah Karambit besar berukir ornamen menambah unsur estetik. Bilah berukir ornamen juga merupakan bagian yang ingin ditonjolkan. Karambit berukuran besar memberi kesan mendominasi dan mengintimidasi lawan. Unsur ergonomis berkurang dengan ukuran besar dan berat.

Gambar 5 merupakan Batik Mega mendung daerah Cirebon Jawa Barat. Motif ini adalah bentuk perkawinan budaya Jawa dan Cina. Awal mula percampuran dua budaya tersebut karena kegiatan perdagangan Cina dan Jawa pada masa lalu. Motif awan pada guci porselin Cina bergambar naga dan awan merupakan cikal bakal motif awan di Mega Mendung. Karena pada ajaran Islam tidak boleh membuat gambar atau benda yang menyerupai makhluk hidup akhirnya yang diadaptasi hanya pada motif awan Cina pada kerajinan keramik tersebut. Estetika yang ditampilkan pada motif Mega Mendung merupakan komposisi asimetris, ritme pada bentuk awan terlihat seimbang. Unsur yang ditonjolkan pada motif ini adalah gumpalan awan yang tegas.

c. Rancangan karya

Gambar 6. Karya 1 *Reaper*Gambar 7. Karya 2 *Slasher*Gambar 8. Karya 3 *Slaughter*

Tahap dalam metode penciptaan *Practice-led Research* dibagi menjadi empat Tahap pengerjaan. Tahap mengimplemetasikan keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan kerja ini merupakan zona aman yang

dapat didelegasikan pengerjaannya kepada drafter dan *team work*, fokus bekerja dengan material bahan, teknik dan bentuk bentuk yang diwujudkan (Hendriyana, 2018:21). Tahap pengerjaan yang akan dilalui sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama penulis mencari informasi tentang senjata Karambit dan motif Mega Mendung. Setelah mendapatkan data yang cukup sebagai sumber penciptaan karya, data berupa gambar berbagai bentuk senjata Karambit dan beberapa motif Mega Mendung dianalisis menggunakan pendekatan estetis dan teori fungsi seni. Pada tahap ini juga penulis mengetahui seberapa jauh pengetahuan masyarakat tentang senjata Karambit dengan menanyakan beberapa pertanyaan pada mereka, hasilnya cukup mengejutkan, ternyata masih banyak orang yang belum mengetahui tentang senjata ini.
- 2) Tahap kedua Penulis membuat beberapa seketsa dasar dengan mengacu pada akidah estetika dan fungsi seni. Setelah mendapatkan beberapa desain, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dari pembimbing. Beberapa desain disarankan untuk diubah bentuknya agar lebih unik, selain itu pembimbing juga menyarankan pemilihan bahan logam yang bervariasi.
- 3) Tahap ketiga, setelah mengaplikasikan saran dari dosen terpilihlah enam desain yang paling menarik dari semua desain alternatif, kemudian desain tersebut diberi pewarnaan sesuai finishing karya.
- 4) Tahap terakhir, dalam tahap ini Penulis melalui banyak *trial and error* secara teknis. Proses pemindahan desain tidak dilakukan langsung pada media logam melainkan pada lilin model. Untuk membuat bentuk yang seimbang dan proporsional pada Karambit, terlebih dahulu pemindahan desain diterapkan pada media kayu. Dalam proses pemindahan pada media kayu penulis mengalami beberapa kendala dalam menentukan ukuran, ukuran yang dibuat ternyata terlalu kecil sehingga kurang nyaman digenggam. Setelah beberapa kali percobaan akhirnya Penulis mendapatkan ukuran yang sesuai. Kendala lain muncul saat proses pengecoran, Penulis membuat satu pasang lilin model saja saat pengecoran, Penulis belum memperhitungkan kemungkinan cacat pada hasil pengecoran, setelah proses pengecoran dilakukan, ternyata ada sebagian hasil cor kurang maksimal. Dari pengalaman tersebut, Penulis akhirnya selalu melebihkan jumlah cetakan tanah yang akan dicor agar cacat pada hasil pengecoran bisa diantisipasi. Setelah proses pengecoran Penulis menemukan satu karya yang selalu gagal cor karena desain terlalu rumit sehingga selalu ada gelembung udara yang terperangkap di pangkal bilahnya.

1. Alat

Dalam pembuatan karya alat untuk proses pembuatan karya terdiri dari tiga kategori alat yaitu pembuat model, alat pengecoran dan alat finishing.

 - d. Alat pembuat model
Cutter dan cetakan semen
 - e. Alat pengecoran
Penjepit panjang, tungku, dan kowi panjang
 - f. Alat finishing
Kuas, bor gantung, gerinda, dan mesin polish
2. Bahan

Bahan utama pembuatan karya adalah logam kuningan dan beberapa jenis kayu seperti kayu ulin, kayu damar, kayu jati belanda dan kayu kelapa. Bahan logam kuningan mempunyai titik lebur 900- 940 derajat, Logam kuningan sendiri merupakan campuran dari logam tembaga dan zinc.
3. Teknik pengerjaan
 - a. Teknik Cor kuningan
Teknik cor merupakan teknik cor dengan model lilin yang dibalut tanah liat, Setelah tanah liat kering, tanah dibakar untuk melelehkan lilin yang ada dalam tanah, lilin yang meleleh meninggalkan rongga kosong sesuai bentuk lilin, lalu rongga tersebut diisi cairan kuningan. Cetakan semen dibuat untuk memperbanyak model lilin.
 - b. Teknik Grafir
Teknik mengukir motif tertentu pada permukaan logam. Teknik ini digunakan untuk memperjelas ukiran pada hasil cor kuningan.
 - c. Teknik finishing Sepuh perak
Teknik Sepuh perak dapat melapisi permukaan kuningan dengan larutan perak. Proses Sepuh bisa menggunakan bantuan aliran listrik atau suhu panas.
 - d. Teknik finishing Lawasan
Teknik Lawasan digunakan pada permukaan logam dengan cara mencelupkan logam kuningan kedalam cairan HCL lalu dibakar sampai kering dan dicelupkan lagi pada cairan HCL, proses ini dilakukan berulang kali hingga kuningan berwarna hitam.
4. Hasil karya

Eksplorasi bentuk pada karya Karambit menghasilkan bentuk- bentuk unik namun mempunyai kesamaan ukiran pada bilah karambit. Bentuk sudut, lengkung dan garis mengacu pada unsur estetis, sehingga penampakan Karambit lebih indah dengan paduan ukiran motif mega mendung menyerupai pamor pada bilah Keris. Pemilihan bahan gagang juga mengutamakan kenyamanan, kayu dengan karakteristik lunak dan keras

digunakan agar tercipta keseimbangan. *Finishing* lawasan digunakan untuk menambah kesan antik pada karya.

1) *Reaper*



Gambar 9. Karya 1

Reaper merupakan karambit berbentuk kurva dengan banyak sudut lancip yang terkesan agresif, dengan ukuran 13,3 x 9 cm. Penulis mencoba memberi pengembangan bentuk pada karambit dengan menambahkan sudut- sudut lancip pada tepi bilah karambit untuk unsur estetis. Ukiran pada karya *Reaper* merupakan pengembangan dari motif batik mega mendung Cirebon yang mempunyai ukel dan ujung awan yang lancip, penerapan ukiran ini pada bilah bertujuan untuk menambah unsur keindahan, selain itu, ukiran bilah juga sebagai “pamor” pada karambit. Gagang kayu Damar dipilih karena kayu ini mempunyai tekstur lunak. Pemilihan kayu Damar bertujuan untuk menetralsisir bentuk agresif pada karya *Reaper*. *Reaper* berasal dari bahasa Inggris yang berarti Pencabik, sesuai dengan namanya Karambit ini menerapkan bentuk bilah yang banyak lekuk mematikan. *Reaper* juga merupakan representasi kemarahan dan ambisi yang meluap.

2) *Slasher*



Gambar 10. Karya 2

Slasher merupakan karambit berbentuk kurva hampir setengah lingkaran, dengan ukuran 11 x 10 cm. Penulis mencoba memberi pengembangan bentuk kurva

pada karambit dengan menambahkan lengkungan lebih pada ujung dan gagang untuk unsur estetis. Ukiran pada karya *Slasher* merupakan pengembangan dari motif batik mega mendung Cirebon yang mempunyai ukel dan ujung awan yang lancip, penerapan ukiran ini pada bilah bertujuan untuk menambah unsur keindahan, selain itu, ukiran bilah juga sebagai “pamor” pada karambit. Gagang kayu jati belanda dipilih karena serat kayu yang tidak padat, tujuan memilih kayu ini agar dapat menyerap warna finishing dengan sempurna. Pewarnaan hitam pada gagang bertujuan menonjolkan bagian bilah yang lebih terang. *Slasher* berasal dari bahasa inggris yang berarti Penyayat, sesuai dengan namanya Karambit ini mempunyai bentuk bilah yang bisa menimbulkan sayatan yang sangat dalam. *Slasher* juga merupakan representasi ketanggahan dan determinasi.

3) *Slaughter*



Gambar 11. Karya 3

Slaughter merupakan karambit berbentuk kurva yang melengkung dengan sudut hampir 90 derajat, ukuran 26 x 25 cm. Penulis mencoba memberi pengembangan bentuk dari segi ukuran. Penulis menambahkan ukuran dua kali lipat dari ukuran normal unsur estetis monumental. Ukiran pada karya *Slaughter* merupakan pengembangan dari motif batik mega mendung Cirebon yang mempunyai ukel dan ujung awan yang lancip. Penerapan ukiran ini pada bilah bertujuan untuk menambah unsur keindahan, selain itu, ukiran bilah juga sebagai “pamor” pada karambit. Gagang kayu kelapa dipilih karena serat kayu kelapa mirip dengan corak kulit harimau. Kayu kelapa tergolong kayu keras karena serat hitam pada kayu kelapa sangat padat dan sulit untuk dipotong. *Slaughter* berasal dari bahasa inggris yang berarti Pembantai, sesuai dengan namanya Karambit ini mempunyai bentuk paling besar. *Slaughter* juga merupakan representasi tulang rusuk yang identik dengan perempuan dalam filosofi islam dan juga sistem matrilineal masyarakat minangkabau yang menempatkan perempuan pada posisi yang berpengaruh.

C. Kesimpulan

Konsep penciptaan karya karambit dengan motif mega mendung menampilkan penggabungan dua unsur budaya yang berbeda, dari penggabungan antara budaya Sumatera yang diwakili oleh senjata Karambit dengan budaya jawa yang diwakili oleh motif batik Mega Mendung, penggabungan dua unsur budaya ini Penulis ciptakan untuk menekankan makna bahwa perbedaan budaya bukanlah alasan untuk tidak saling mengenal satu sama lain, hal tersebut selaras dengan salah

satu teori fungsi yang Penulis terapkan yaitu fungsi seni sebagai ekspresi ideologi dan politik.

Proses penciptaan karya dimulai dengan menerapkan desain terpilih menjadi model lilin. Duplikasi model lilin menggunakan cetakan semen bertujuan memperbanyak model lilin untukantisipasi kemungkinan mendapatkan hasil cacat saat proses pengecoran. Teknik cor kuning dipilih untuk mempermudah pembuatan karya, untuk memperjelas ukiran yang gagal timbul pada cor penulis menggunakan teknik grafir. Proses *Finishing* menggunakan teknik lawasan dengan cairan Hcl dan semir sepatu untuk menampilkan kesan antik. Selain teknik Lawasan sepuh perak juga digunakan pada dua karya yaitu “*Stabber dan Slasher*”.

Wujud karya hasil dari proses penciptaan berjumlah enam pasang dengan ukiran motif mega mendung pada masing- masing bilah karambit. Enam pasang karambit mempunyai bentuk bilah yang berbeda, selain itu gagang karambit juga memakai bahan yang berbeda, mulai dari kayu, resin, dan kulit sintetis. Penciptaan karya menghasilkan enam pasang karya dengan bentuk berbeda. Judul karya antara lain *Slaughter, Slicer, Reaper, Breaker, Stabber, dan Slasher*. Enam pasang karya sudah diwujudkan sesuai dengan desain, namun dalam proses *finishing* ada beberapa karya yang tidak sesuai dengan desain yang sudah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- A Dt. Batuah & A Dt. Madjoindo, (1959). *Tambo Minangkabau dan Adatnya*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Petunjuk Indonesia*, Bandung.
- Erlinawati, Fitri, (1997). *Lambang dan Makna Flora dan Fauna dalam Kebudayaan Cina pada Motif Kain Cirebon*.
- Feldman, Edmund Burke, (1967). *Art as Image and Idea*. Prentice-Hall International Inc, London.
- Fernando, Ferry (2013). *Perancangan Buku Senjata Kurambik Khas Minangkabau Sumatera Barat*. Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Graff, H. J. Dkk. (1998). *Muslim Cina di Jawa Abad XV dan XVI: Antara Historitas dan Mitos*. Tiara Wacana Yogya. Yogyakarta.
- Hendriyana, Husein, (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya dan Desain Produk non Manufaktu*. Sunan Ambu Press, Bandung.
- Ilmi, Labib, (2012). *Makna motif Mega Mendung dan Wadasan Pada Keraton Cirebon*. Universitas Indonesia, Depok.
- Kozok, Uli, (2006). *Kitab Undang-Undang Tanjung Tanah: Naskah Melayu yang Tertua*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

Mujiman, Mon (1989). *Studi perkembangan Kerajinan Patung Kuningan di desa Trowulan Mojokerto Jawa Timur*. Balai penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta.

Purwanto, Senuarto Aji & Sekimoto, Teruo. (2005). *Trusmi Desa Batik Cirebon: Studi Sosial Budaya Mengenai Keberadaan Kerajinan Batik Tradisional*. Penerbit Pusat Studi Jepang Universitas Indonesia. Depok.

DAFTAR LAMAN

<https://www.karambit.com/> (diakses pada 1 Maret 2019, pukul 03.20 WIB).

<https://id.pinterest.com/> (diakses pada 2 Maret 2019, pukul 15.10 WIB).

<https://digilib.isi.ac.id/> (diakses pada 1 Maret 2019, pukul 03.16 WIB).

<https://www.suryalogam.com/> (diakses pada 3 Maret 2019, pukul 16.40 WIB).

<https://www.thenewartemis.com/> (diakses pada 3 Maret 2019, pukul 19.20 WIB).

<https://www.britannica.com/> (diakses pada 3 Maret 2019, pukul 10.53 WIB).

<https://hsm.ox.ac.uk/> (diakses pada 4 Maret 2019, pukul 07.11 WIB).

<https://www.youtube.com/> (diakses pada 4 Maret 2019, pukul 08.31 WIB).