

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



PENCIPTAAN

**Bagus Rohmadi Maulana
NIM 1511882022**

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

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



PENCIPTAAN

Oleh:

Bagus Rohmadi Maulana

NIM 1511882022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2020**

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/ Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1001/NIDN
0004116307

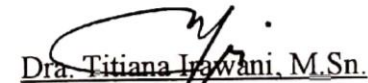
Pembimbing II/ Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2001/NIDN
0020076404

Cognate/ Anggota

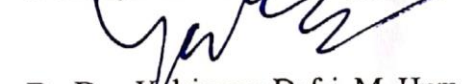


Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 19610824 198903 2001/NIDN
0024086108

Ketua Jurusan/ Program Studi

S-1 Kriya Seni/ Ketua/ Anggota



Dr. Drs. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP 19620729 199002 1001/ NIDN
0029076211



Jer Basuki Mowo Beyo

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 02 Januari 2020

Bagus Rohmadi Maulana

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis sampaikan kepada ALLAH yang maha esa atas segala berkah dalam kehidupan saya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas akhir S-1 dengan bahagia. Penulis berterimakasih pada pihak-pihak yang turut serta mendukung secara moril dan materil dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Semoga berkah dalam hidup kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M. Sn. Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan penulis selama dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Dwita Anja Asmara, M. Sn. Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan penulis selama dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Isbandono Hariyanto, S. Sn., M.A. Dosen Wali yang penuh rasa sabar.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Teman-teman Kriya angkatan 2015, Amin, Aziz, Nasrul, Mayang, Fajar dan Wulida.
9. Keluarga besar pak Sholikan dan pak Arifin yang telah memberi dukungan moral dan materil.
10. Seluruh karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh karyawan dekanat Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung.

Tugas akhir ini masih banyak kekurangan, saran dan kritik akan sangat membantu penulis dalam evaluasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI (ABSTRAK)	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	5
A. Sumber Penciptaan.....	5
B. Landasan Teori.....	10
BAB III. KONSEP PENCIPTAAN	19
A. Data Acuan.....	19
B. Analisis Data Acuan.....	21
C. Rancangan Karya	23
D. Proses Perwujudan	52
1. Alat dan Bahan.....	52
2. Teknik Pengerjaan.....	62
3. Tahap Perwujudan.....	63

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	72
BAB IV. TINJAUAN KARYA	79
A. Tinjauan Umum	79
B. Tinjauan Khusus	81
BAB V. PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR LAMAN	91
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	92
B. Foto Situasi Pameran	93
C. Katalogus	94
D. Biodata (CV)	95
E. CD	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan.....	53
Tabel 2. Alat yang digunakan dalam proses penciptaan	58
Tabel 3. Proses perwujudan	65
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya <i>Slaughter</i>	72
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya <i>Slasher</i>	73
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya <i>Reaper</i>	74
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya <i>Stabber</i>	75
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya <i>Slicer</i>	76
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya <i>Breaker</i>	77
Tabel 10. Rekapitulasi biaya keseluruhan.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Patung adityawarman	6
Gambar 2. Bagian karambit	7
Gambar 3. Karambit tradisional	7
Gambar 4. Bagian mega mendung	9
Gambar 5. Motif batik mega mendung	9
Gambar 6. Karambit tradisional	19
Gambar 7. Karambit minimalis	19
Gambar 8. Karambit kecil	20
Gambar 9. Karambit besar	20
Gambar 10. Karambit bercabang	20
Gambar 11. Motif batik mega mendung cirebon	21
Gambar 12. Sketsa 1	24
Gambar 13. Sketsa 2	25
Gambar 14. Sketsa 3	26
Gambar 15. Sketsa 4	27
Gambar 16. Sketsa 5	28
Gambar 17. Sketsa 6	29
Gambar 18. Sketsa 7	30
Gambar 19. Sketsa 8	31
Gambar 20. Sketsa 9	32
Gambar 21. Sketsa 10	33
Gambar 22. Sketsa 11	34
Gambar 23. Sketsa 12	35
Gambar 24. Sketsa 13	36
Gambar 25. Sketsa 14	37
Gambar 26. Sketsa 15	38
Gambar 27. Sketsa 16	39
Gambar 28. Sketsa 17	40
Gambar 29. Sketsa 18	41
Gambar 30. Sketsa 19	42
Gambar 31. Sketsa 20	43
Gambar 32. Desain motif	44
Gambar 33. Sketsa terpilih 1	44
Gambar 34. Sketsa terpilih 2	45
Gambar 35. Sketsa terpilih 3	46
Gambar 36. Sketsa terpilih 4	47
Gambar 37. Sketsa terpilih 5	48
Gambar 38. Sketsa terpilih 6	49
Gambar 39. Model 1	50
Gambar 40. Model 2	50
Gambar 41. Model 3	51
Gambar 42. Model 4	51

Gambar 43. Model 5	51
Gambar 44. Model 6	52
Gambar 45. Logam kuningan.....	53
Gambar 46. Kuningan silinder	53
Gambar 47. Tali kulit sintetis.....	53
Gambar 48. Kayu jati belanda.....	54
Gambar 49. Kayu damar	54
Gambar 50. Kayu kelapa.....	54
Gambar 51. Kayu ulin	55
Gambar 52. Resin.....	55
Gambar 53. Lilin	55
Gambar 54. Larutan perak.....	56
Gambar 55. <i>Green stone</i>	56
Gambar 56. Semir sepatu	56
Gambar 57. <i>Woodstain</i> coklat	57
Gambar 58. <i>Impra</i> hitam	57
Gambar 59. <i>Silbo silver polish</i>	57
Gambar 60. Lem G.....	58
Gambar 61. Tungku baja.....	58
Gambar 62. Penjepit cetakan.....	59
Gambar 63. Alat ukir lilin	59
Gambar 64. Cetakan semen.....	59
Gambar 65. Gerinda tangan	60
Gambar 66. Bor gantung	60
Gambar 67. Mata ukir grafir	60
Gambar 68. Bor duduk.....	61
Gambar 69. Mesin ketam	61
Gambar 70. Mesin <i>scroll</i> duduk.....	61
Gambar 71. Mesin <i>circle saw</i>	61
Gambar 72. Mesin <i>polisher</i>	62
Gambar 73. <i>Torch portable</i>	62
Gambar 74. Kuas busa	62
Gambar 75. Proses <i>scrolling</i>	65
Gambar 76. Proses mal pada lilin	66
Gambar 77. Proses <i>detailing</i>	66
Gambar 78. Model lilin master	66
Gambar 79. Duplikasi model	67
Gambar 80. Cetakan untuk pengecoran	67
Gambar 81. Pembakaran cetakan tanah	67
Gambar 82. Penuangan kuningan cair	67
Gambar 83. Proses <i>grinding</i>	68
Gambar 84. Proses grafir.....	68
Gambar 85. Proses <i>polishing</i>	68
Gambar 86. Proses <i>finishing</i> lawasan	68

Gambar 87. Proses <i>cleaning</i>	69
Gambar 88. Proses mengunci warna.....	69
Gambar 89. Proses sepuh perak.....	69
Gambar 90. Proses membelah kayu.....	69
Gambar 91. Proses pemasangan gagang.....	70
Gambar 92. Proses pelapisan <i>woodstain</i>	70
Gambar 93. Proses pelapisan resin.....	70
Gambar 94. Proses pemasangan tali.....	71
Gambar 95. Karya 1.....	81
Gambar 96. Karya 2.....	82
Gambar 97. Karya 3.....	83
Gambar 98. Karya 4.....	84
Gambar 99. Karya 5.....	85
Gambar 100. Karya 6.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum vitae

Lampiran 2. Poster Pameran

Lampiran 3. Foto suasana pameran

Lampiran 4. Katalog

Lampiran 5. CD

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah negara yang luas dengan wilayah yang terbagi menjadi puluhan ribu pulau. Matahari bersinar sepanjang tahun dan hujan setelahnya, hewan ternak tidak kekurangan padang rumput, ikan melimpah di setiap sungai dan laut, pohon dan buah tropis tumbuh subur. Selaras dengan kekayaan alamnya, Indonesia juga diberkahi keberagaman budaya, mulai dari suku, etnis, bahasa, dan adat istiadad. Indonesia adalah rumah bagi masyarakat yang beragam, aspek toleransi merupakan hal penting dalam interaksi sosial.

Sejak zaman dahulu, kerajaan kerajaan di Indonesia saling bersinggungan secara diplomatis maupun militer, bahkan dengan kekaisaran cina dan bangsa india, semua interaksi tersebut secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan pertukaran pengetahuan, teknologi, hingga percampuran budaya dari dua suku atau kerajaan berbeda. Akulturasi budaya semakin banyak selaras dengan wilayah Indonesia merupakan jalur perdagangan internasional pada zaman dahulu Bermula dari ketertarikan penulis dengan sejarah dan budaya suku melayu, ketertarikan tersebut membawa penulis banyak membaca literatur melayu dan film bertema melayu. Penulis mengenal senjata Karambit pertama kali dari film “MERANTAU” tahun 2010, dalam *intro* film tersebut sang aktor memperagakan jurus silat Harimau dengan menggunakan senjata pisau kecil melengkung dengan ujung gagangnya bisa dimasuki jari telunjuk agar tidak mudah lepas.

Setelah itu, penulis mencari tahu lebih banyak tentang karambit mulai dari sejarah, fungsi, dan filosofi yang terkandung dalam senjata karambit. Bentuk Karambit sangat unik dan fleksibel penggunaannya. Lengkung pada bilah Karambit menimbulkan kesan yang dinamis. Karambit sangat Ergonomis saat dipakai atau disembunyikan di balik pakaian, ukuran Karambit memang terlihat kecil dari senjata pada umumnya, karena Karambit digunakan untuk bertahan dari serangan musuh, bukan untuk membunuh. Karambit sulit ditangkis karena ukurannya terbilang kecil, senjata ini juga bisa melakukan tiga jenis serangan yaitu tebasan,

tusukan dan cabikan, sisi tajam luar untuk tebasan atas atau bawah, sisi tajam dalam untuk cabikan dari bawah atau atas, dan ujung tajam untuk tusukan. Fungsi cabikan di atas merupakan keunggulan karambit dibandingkan senjata tajam lain yang kebanyakan tidak punya fitur tersebut.

Penulis mencoba menambahkan unsur estetika lain di luar senjata Karambit itu sendiri. Ornamen batik merupakan pilihan penulis karena dalam motifnya banyak mengandung nilai filosofis. Setelah meninjau berbagai motif batik, Penulis menemukan salah satu motif dari Cirebon yang punya latar belakang sejarah yang unik yaitu motif Mega Mendung. Motif Mega Mendung sendiri tercipta dari Akulturasi budaya tionghoa dan islam di pesisir utara jawa. Ornamen dunia atas pada keramik cina yang digambarkan dengan gumpalan awan dan naga atau merak merupakan cikal bakal dari motif batik Mega Mendung, karena dalam kultur islam tidak diperbolehkan menggambar makhluk hidup, para pembatik muslim di keraton Cirebon hanya menggambar gumpalan awan saja tanpa ada gambar hewan. Keunikan motif Mega Mendung juga terdapat pada proses membatiknya, semua pembatik merupakan laki-laki anggota tarekat di keraton Cirebon pada masa itu, berbeda dari daerah lain yang kebanyakan membatiknya perempuan. Karambit dan Motif Mega Mendung merupakan dua karya kriya yang unik jika ditinjau dari sisi sejarah, berdasarkan latar belakang sejarah tersebut penulis mencoba membuat karya baru dari dua karya kriya tersebut. Gambaran karya yang akan penulis ciptakan akan lebih berbeda dari karambit biasanya, mulai dari segi bentuk dibuat lebih unik, ada ukuran yang lebih besar, bahan, dan warna yang antik.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan dari latar belakang di atas ialah:

1. Bagaimana proses perwujudan karya bertema Karambit dengan motif Mega Mendung dalam karya Logam?
2. Apa hasil karya logam bertema Karambit dengan motif Mega Mendung?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penciptaan

1. Menjelaskan proses penciptaan karya yang bersumber dari Senjata Karambit dengan motif Mega Mendung.
2. Menciptakan bentuk-bentuk baru pada karya Karambit dengan kombinasi motif Mega Mendung.

b. Manfaat Penciptaan

1. Untuk diri sendiri sebagai bukti bakti pada negeri dalam rangka melestarikan senjata tradisional Karambit dari Indonesia.
2. Sebagai sumbangsih kekayaan intelektual kepada Institusi.
3. Memperkenalkan kembali Karambit pada masyarakat sebagai salah satu warisan budaya leluhur yang mulai terlupakan oleh generasi sekarang.

C. Metode Pendekatan dan Metode penciptaan

1. Pendekatan Estetis

Pendekatan Estetika merupakan sesuatu yang wajib bagi seorang seniman, karena mayoritas seniman adalah orang yang punya selera estetis tinggi, namun setiap orang juga punya selera estetis berbeda-beda. Unsur bentuk, warna, dan komposisi merupakan hal penting untuk mewujudkan kesatuan estetis. Pendekatan estetika Djelantik pada buku *Estetika sebuah Pengantar*. Djelantik menyebutkan unsur-unsur estetika yang mempengaruhi struktur sebuah karya. Unsur estetika ialah keutuhan dalam kesatuan (*unity*), Keutuhan dalam keberagaman (*Unity in Diversity*), simetri, ritme, harmoni dan keselarasan (1999: 37).

2. Metode Penciptaan *practice-led research*

Metode penciptaan *Practice-led research* digunakan penulis sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya, menurut Hendriyana dalam bukunya “*Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya dan Desain Produk non Manufaktur*”, ada dan tidak ada karya sebelumnya, proses penelitian, desain atau kriya pada umumnya, terbagi menjadi dua kelompok besar metode penelitian, penelitian yang dipimpin *Pre-factum* / Penelitian yang dipimpin oleh Praktek dan *Post-factum* / Penelitian berbasis praktik (2018: 17).

1. Metode Pengkajian Karya Seni Kriya (*Post-factum, Practice-based research*) Kategori penelitian ini membahas mengenai objek penelitiannya, Sehingga permasalahan yang dibahas sebagai *Research question* pada penelitian ini bukan bersumber dari isu-isu dan masalah-masalah yang diperoleh.
2. 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.

3. Fungsi Seni

Teori fungsi seni oleh Feldman menjelaskan bahwa fungsi seni dibagi menjadi tiga kategori yaitu fungsi personal, fungsi sosial dan fungsi fisik. Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan teori fungsi sosial, menurut Feldman fungsi sosial seni terbagi menjadi empat kategori yaitu seni sebagai ekspresi politik atau ideologi, seni sebagai deskripsi sosial, seni sebagai sindiran atau satir, dan seni sebagai informasi grafis (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.