

**RE-ORIENTASI *SENGKALAN MEMET* PADA KARYA
SENI KRIYA LOGAM BARU**



PENCIPTAAN

Muhammad Zusron Fanani

NIM 1011546022

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

2015

**RE-ORIENTASI *SENGKALAN MEMET* PADA
KARYA SENI KRIYA LOGAM BARU**



PENCIPTAAN

Muhammad Zusron Fanani

NIM 1011546022

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

2015

**RE-ORIENTASI *SENGKALAN MEMET* PADA
KARYA SENI KRIYA LOGAM BARU**



Oleh :

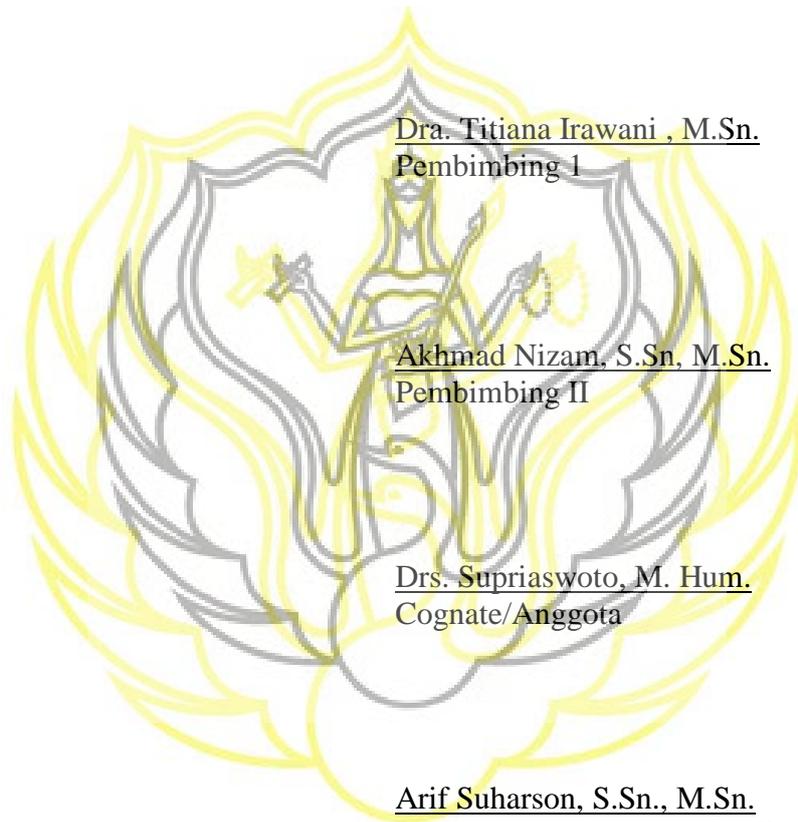
Muhammad Zusron Fanani

NIM 1011546022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2015

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

“RE-ORIENTASI *SENGKALAN MEMET* PADA KARYA SENI KRIYA LOGAM BARU diajukan oleh Muhammad Zusron Fanani, NIM 1011546022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dra. Titiana Irawani , M.Sn.
Pembimbing 1

Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn.
Pembimbing II

Drs. Supriaswoto, M. Hum.
Cognate/Anggota

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dra. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Untuk kedua orang tua yang selalu saya sayangi”



MOTTO

“tak seorangpun pernah dihormati karena apa yang dia terima. kehormatan adalah penghargaan bagi orang yang telah memberikan sesuatu yang berarti”

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. Sejauh pengalaman saya, belum ada karya Tugas Akhir yang menggunakan Simbol *Sengkalan memet* sebagai sumber ide penciptaan.



Yogyakarta, Juli 2015

Muhammad Zusron Fanani

KATA PENGANTAR

Puji syukur segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa atas limpahanNya, sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Reorientasi *sengkalan memet* pada karya seni kriya logam baru” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di bidang Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran dalam proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini, tidak terlepas dari dukungan serta bantuan yang diberikan oleh kedua orang tua dan orang-orang terdekat. Atas segala kemurahan hati dan keikhlasan dalam memberi kemudahan, kelancaran, ajaran, dan arahan atau tuntunan yang tidak ternilai harganya. Bantuan dan dukungan yang telah diberikan merupakan semangat dan motivasi diri untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Kriya.
4. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum. selaku dosen wali.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. selaku dosen pembimbing I.
6. Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
7. Drs. Supriaswoto, M. Hum. selaku dosen penguji.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	9
C. Tujuan dan Manfaat.....	9
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	9
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	14
B. Landasan Teori.....	19
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	41
B. Analisis.....	45
C. Rancangan Karya.....	55
D. Proses Perwujudan	
1. Bahan dan Alat.....	69
2. Teknik Pengerjaan.....	74
3. Tahap Perwujudan.....	78

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	102
---	-----

BAB IV. TINJAUAN KARYA

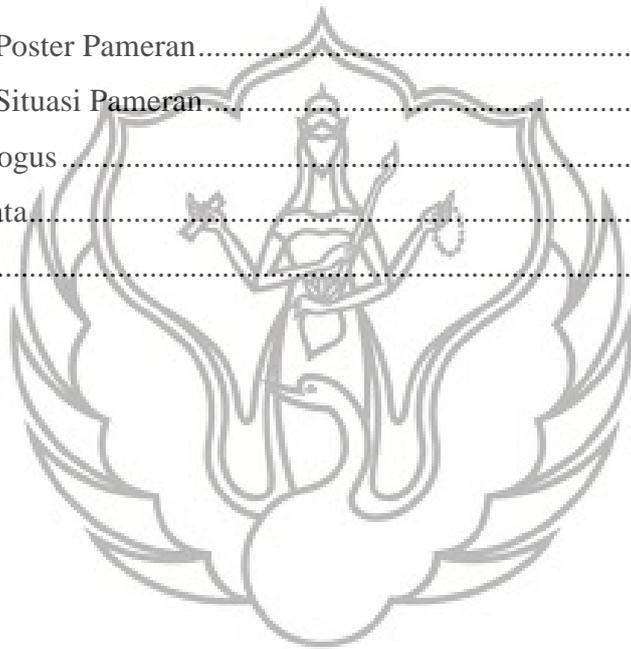
A. Tinjauan Umum	107
B. Tinjauan Khusus.....	110

BAB V. PENUTUP..... 124

DAFTAR PUSTAKA..... 128

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran.....	131
B. Foto Situasi Pameran.....	132
C. Katalogus.....	134
D. Biodata.....	135
E. CD.....	136



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap Interpretasi <i>Sengkalan memet</i>	4
Tabel 2. Dasar penentuan nilai <i>Sengkalan memet</i>	23
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 1	102
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 2.....	103
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 3.....	103
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 4.....	104
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 5.....	104
Tabel 8. Kalkulasi biaya tambahan.....	105
Tabel 10. Rekapitulasi biaya keseluruhan.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto <i>Sengkalan lamba</i>	2
Gambar 2. Foto <i>Sengkalan lamba</i>	2
Gambar 3. <i>sengkalan memet Dwi naga rasa tunggal</i>	3
Gambar 4. <i>Sengkalan Memet Ghopuro buta aban wong</i>	3
Gambar 5. <i>Sengkalan memet Dwi naga rasa tunggal</i> di museum sonobudoyo	41
Gambar 6. Detail kepala naga <i>Sengkalan memet Dwi naga rasa tunggal</i>	42
Gambar 7. <i>Sengkalan Memet Werdu yaksa naga raja</i>	42
Gambar 8. Motif kala di Candi Kalasan.....	43
Gambar 9. Tameng motif Cakra Koleksi Museum Sonobudoyo	44
Gambar 10. Bunga teratai <i>Sengkalan Buta ngrasa estining lata</i> di Museum Sonobudoyo.....	44
Gambar 11. Relief Garuda di Candi Kidal, Malang, Jawa timur	45
Gambar 12. Sketsa alternatif 1	55
Gambar 13. Sketsa alternatif 2	56
Gambar 14. Sketsa alternatif 3	56
Gambar 15. Sketsa alternatif 4	57
Gambar 16. Sketsa alternatif 5	57
Gambar 17. Sketsa alternatif 6	58
Gambar 18. Sketsa alternatif 7	58

Gambar 19. Sketsa alternatif 8	59
Gambar 20. Sketsa alternatif 9	59
Gambar 21. Sketsa alternatif 10	60
Gambar 22. Sketsa alternatif 11	60
Gambar 23. Sketsa alternatif 12	61
Gambar 24. Sketsa alternatif 13	61
Gambar 25. Sketsa alternatif 14	62
Gambar 26. Sketsa alternatif 15	62
Gambar 27. Sketsa alternatif 16	63
Gambar 28. Sketsa alternatif 17	63
Gambar 29. Sketsa terpilih 1 “mencoba menyatukan kembali”	64
Gambar 30. Sketsa terpilih 2 “Garuda yang melindunginya”	65
Gambar 31. Sketsa terpilih 3 “Dwi naga rasa risak”	66
Gambar 32. Sketsa terpilih 4 “Lightning kala”	67
Gambar 33. Sketsa terpilih 5 “Tak mampu melindungi”	68
Gambar 34. Pahat logam	78
Gambar 35. Palu	78
Gambar 36. Kikir logam	79
Gambar 37. Gerinda	79
Gambar 38. Jabung	79
Gambar 39. Kuas	80

Gambar 40. Amplas	80
Gambar 41. Plat Aluminium	80
Gambar 42. Plat kuningan.....	80
Gambar 43. Plat Galvanis	81
Gambar 44. Gas Acetylene	81
Gambar 45. Tanah model.....	81
Gambar 46. Kompresor.....	81
Gambar 47. Butsir	82
Gambar 48. Resin.....	82
Gambar 49. Catalis.....	82
Gambar 50. Bubuk gypsum.....	82
Gambar 51. Pasir silika	83
Gambar 52. Water glass	83
Gambar 53. Fiberglass	83
Gambar 54. Tabung gas elpiji.....	83
Gambar 55. Selang tabung gas.....	84
Gambar 56. Gergaji besi	84
Gambar 57. PK.....	84
Gambar 58. Brasso	84
Gambar 59. Bedak.....	85
Gambar 60. Wax	85

Gambar 61. Proses mengukir logam	86
Gambar 62. Proses mengukir logam karya lainnya	86
Gambar 63. Detail ukiran karya yang di pahat	87
Gambar 64. Proses modelling karya cor	88
Gambar 65. Hasil model karya cor dua dimensi	89
Gambar 66. Hasil model cor karya tiga dimensi.....	89
Gambar 67. Proses cetak kedalam gypsum.....	90
Gambar 68. Hasil prototype dengan bahan resin	90
Gambar 69. Proses pencampuran pasir silika dengan waterglass.....	91
Gambar 70. Campuran pasir silika yang telah mengeras.....	92
Gambar 71. Hasil negatif cetakan pasir silika.....	93
Gambar 72. Proses merekatan lilin malam pada negatif coran.....	94
Gambar 73. Proses menutup rongga inti cetakan.....	95
Gambar 74. Proses pepadatan cetakan inti rongga	95
Gambar 75. Rongga cetakan inti telah tertutupi.....	96
Gambar 76. Pengecoran logam kedalam cetakan	97
Gambar 77. Hasil coran dua dimensi	98
Gambar 78. Hasil coran karya tiga dimensi	98
Gambar 79. Hasil pengelasan patri keras	100
Gambar 80. Proses pengolesan PK ke karya 5.....	101
Gambar 81. Proses pengolesan PK ke karya 2.....	101

Gambar 82. Foto karya 1 “Mencoba menyatukan kembali”	110
Gambar 83. Foto karya 2 “Garuda yang melindunginya”	113
Gambar 84. Foto karya 3 “Dwi naga rasa risak”	116
Gambar 85. Foto karya 4 “Lightning kala”	119
Gambar 86. Foto karya 5 “Tak mampu melindungi”	121



INTISARI

Penciptaan Karya Tugas Akhir berjudul “Re-orientasi sengkalan memet pada karya seni kriya logam baru” merupakan sebuah wujud ekspresi ide yang diolah menjadi sebuah karya seni dengan melalui beberapa kajian estetis dan imaginasi. *Sengkalan memet* merupakan bentuk susunan tahun yang digunakan oleh masyarakat Jawa dulu untuk menjadi penanda akan sebuah peristiwa maupun dibangunnya bangunan penting. Di dalam *Sengkalan memet* terdapat susunan angka yang disimbolisasi dengan bermacam bentuk seperti naga, kala, garuda, dan lainnya yang tertulis dalam Babad Jawi. Simbol-simbol *Sengkalan memet* mewaliki salah satu angka dan kemudian susunan angka menjadi tahun tersebut dirangkai semua simbolnya membentuk semacam relief yang hanya dipahami oleh orang tertentu. Hal yang menarik dalam *Sengkalan memet* ini adalah bahwa pemilihan susunan simbol yang menjadi wakil dari angka-angka tersebut dipilih dengan mengacu pada konsep maupun makna, baik makna peristiwa yang ditandai ataupun makna bangunan atau konsep bangunan yang ditandai. Ini merupakan sebuah konsep yang luar biasa yang digunakan oleh masyarakat Jawa dahulu, sehingga dapat dipahami oleh generasi berikutnya.

Karya logam ini terbagi menjadi lima karya yang semuanya merupakan sebuah Re-orientasi akan *Sengkalan memet* yang terdapat pada keraton Yogyakarta, Museum Sonobudoyo dan tempat lainnya dan dijadikan sebagai kritik akan permasalahan kekuasaan dan pengaruh globalisasi di lingkungan Keraton Yogyakarta atau Surakarta.

Hasil karya seni ini adalah menggunakan beberapa bahan logam seperti tembaga, alumunium, kuningan dan galvanis, penggunaan bahan tersebut mendukung simbol-simbol serta makna yang terdapat pada karya tersebut melalui tekstur dan teknik. Semoga dengan kehadiran karya seni ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas akan *Sengkalan memet* baik dari segi pengertian, simbol dan bentuknya.

Kata kunci : Re-orientasi, *Sengkalan memet*, Simbol, kebudayaan Jawa, karya logam.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang penciptaan

Kebudayaan suatu masyarakat sangat erat dengan lingkungan serta sistem sosialnya, hal ini mencakup sistem simbolik atau konfigurasi perlambangannya. Setiap kebudayaan, terutama yang tersebar di Nusantara selalu memiliki cara dalam menginterpretasikan kepercayaan yang mereka pahami, pemahaman ini kemudian akan secara linier dapat dikaitkan dengan kebudayaan di sekelilingnya. Marvin Harris meringkas bahwa “konsep kebudayaan ditampakkan dalam berbagai pola tingkah laku yang dikaitkan dengan kelompok masyarakat tertentu, seperti adat (*custom*), atau ‘cara hidup’ masyarakat” (Spradley, 2007:5).

Setiap kebudayaan juga memiliki cara tersendiri dan beragam untuk dapat dipahami simbolnya, kita harus memahami dulu sistem simbolisme mereka menjadi sebuah bagian dari kehidupan mereka. Seperti dalam suku Jawa misalnya, masyarakatnya lebih mengutamakan simbol-simbol sebagai sarana untuk menempatkan pesan-pesan maupun sejarah bagi generasi selanjutnya. Artinya, dalam beberapa makna tertentu, simbol-simbol tersebut dapat menjadi konsep nilai terhadap lingkungan kebudayaan tersebut.

Salah satu bentuk sistem simbolik masyarakat jawa adalah *Sengkalan memet*, secara etimologi, *Sengkalan memet* merupakan salah satu bentuk ungkapan dalam bahasa jawa yang memiliki isi dan pola struktur tertentu. (lihat

gambar 1 dan 2) *Sengkalan* ini biasanya merupakan kombinasi dari ornamen dan patung, sedangkan yang berupa kata-kata disebut *Sengkalan lamba* (Sudartomo, 2007:187).



Gambar 1-2.
contoh sengkalan Lamba
(sumber dokumentasi: www.flickr.com, 2015)

Sengkalan memet merupakan sebuah visualisasi karya seni yang dapat berupa gambar, lukisan relief atau bentuk-bentuk rupa lainnya yang di dalamnya tidak hanya sekedar termuat angka tahun saja, tetapi lebih pada kejadian atau peristiwa penting pada tahun itu. Bagi masyarakat Jawa, hal ini difungsikan sebagai “catatan historis” akan peristiwa tertentu untuk generasi selanjutnya, seperti misalnya berdirinya sebuah kerajaan, masjid, candi maupun bangunan-bangunan penting yang ada di dalam kompleks kerajaan.

Salah satu *Sengkalan memet* yang populer ada di bangunan candi Suku. *Sengkalan memet* yang berupa relief pada pintu gerbang masuk candi ini berbunyi *Ghopuro buta aban wong* yang bernilai tahun 1359 Saka (lihat gambar 4). Pada bangunan Kraton Kasepuhan Cirebon yang melukiskan seekor banteng berbunyi *banteng tinata bata kuta* dan yang terdapat pada bangunan keraton Yogyakarta yang berbunyi *dwi naga rasa tunggal* (lihat gambar 3) (Sunaryo, 2003:4).



Gambar 3.
 sengkalan memet *Dwi naga rasa tunggal*
 (sumber: nglengkong.blogspot.com,2015)



Gambar 4.
 Sengkalan Memet *Ghopuro buta aban wong*
 (sumber: kalamata.me, 2015)

Penentuan nilai angka dalam *Sengkalan memet* berasal dari kata. Oleh karena itu, simbol bentuk atau ornamen yang akan digunakan dalam *Sengkalan memet* digubah terlebih dahulu menjadi sebuah kata. Sedangkan penentu nilai angka tadi dipertimbangkan atas arti kata, sifat, manfaat, kisah dan ciri khas referensi atau konsep dari kata yang digunakan. Sebagai contoh, pada *Sengkalan memet “Dwi naga rasa tunggal”* yang difungsikan sebagai penanda berdirinya kerajaan keraton Yogyakarta. Pada relief tersebut nampak gambar ular yang saling membelakangi dan ekor yang saling melilit. Sudartomo Macaryus (2007:197-8) dalam jurnalnya memberikan contoh penjelasan dalam bentuk diagram ini:

Tahap	Rumusan			
I	Gambar ular yang saling membelakangi dan ekornya saling melilit			
II	<i>Dwi</i>	<i>Naga</i>	<i>rasa</i>	<i>tunggal</i>
III	2	8	6	1
IV	1	6	8	2

Tabel 1: tahap interpretasi *sengkalan memet*

Dasar penentuan nilai angka tersebut ditentukan melalui dasar referensi yang ada pada keraton Yogyakarta, contohnya seperti kata “*Dwi*” yang memiliki arti “dua”. “*naga*” yang diambil dari *Hasta wewolu* (delapan) sebuah sifat atau karakter Brahmana, gajah, binatang melata dan reptil. “*rasa*” diambil dari arti kata *nem* dan *sat* (enam) yang mengandung arti rasa, perasaan, gerak, kayu, dan binatang berkaki enam. “*tunggal*” yang diambil dari arti kata *eka* atau *siji* (satu) yang mengandung arti benda yang berjumlah satu, wujudnya bulat dan manusia.

Menurut beberapa sumber yang didapatkan oleh penulis, kebanyakan wujud *Sengkalan Memet* merupakan simbol *Kala*, naga, dan bumi (simbol yang mengacu pada sesuatu yang Esa, dan agung) . Hal ini dikarenakan bagi

masyarakat Jawa *Sengkalan Memet* tidak hanya sebagai penanda tahun atau peristiwa namun juga dapat digunakan sebagai simbol kepercayaan, mirip seperti fungsi *Kala* pada candi-candi di Jawa yang merupakan asosiasi dengan perlambangan matahari atau simbol dari dunia atas. (Sunaryo, 2009:50)

Penulis memandang bahwa *Sengkalan memet* merupakan simbolisasi atau ekspresi seni untuk menandai peristiwa atau sejarah dalam bentuk seni rupa. Pada kenyataannya, *sengkalan memet* tidak hanya difungsikan sebagai petanda berdirinya sebuah kerajaan, candi maupun masjid, kembali pada fungsi hakikinya, *sengkalan memet* juga mampu dijadikan sebagai media ekspresi pada masanya.

Sengkalan Memet agar dapat dijadikan sebagai literatur penciptaan seni, tidak harus terdapat susunan angka tahun di dalamnya. *Sengkalan Memet* yang ada sekarang ini sudah merupakan Seni yang adiluhung, hal tersebut baik berupa susunan angka yang benar-benar dibuat dengan sebuah pemikiran yang matang dan memiliki landasan tersendiri, maupun dari visualisasi simbol yang sangat detail dan menjadi karya seni yang sangat indah. Namun di era seni kontemporer sekarang ini, hasil-hasil karya seni tradisi seperti *Sengkalan Memet* dapat dijadikan sebagai sebuah “re-orientasi” dalam menganalisis permasalahan-permasalahan yang diamati oleh seniman melalui simbol-simbol yang dominan.

Pada dasarnya, simbol-simbol *Sengkalan Memet* bukan merupakan simbol-simbol yang tidak ditemukan pada artefak lain, Seperti contoh simbol motif Naga, dalam kepercayaan Hindu, Naga merupakan binatang yang termasuk golongan ular yang menjadi simbol dunia bawah, air, kesuburan, wanita maupun

kesaktian (Sunarya2009:50). Namun ketika motif naga ini yang menurut sistem *Sengkalan Memet* menunjukkan angka 8 (delapan), seperti dalam *Sengkalan Memet “Dwi Naga Rasa Tunggal”* Naga tersebut sudah tidak harus menyimbolkan dunia bawah atau air lagi. *Sengkalan Memet* berdirinya Keraton Yogyakarta tersebut sudah multi tafsir, misalnya seperti, mengapa dua naga itu seperti ingin menyatu? Sebenarnya apa maksud simbolisme “naga” dalam *Sengkalan* tersebut?. Di sinilah letak keistimewaan sistem *Sengkalan Memet*, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Sengkalan Memet* tersebut bukan hanya sekedar susunan angka tahun yang kemudian dipindahkan dalam simbol dan kemudian simbol tersebut tidak berbunyi apa-apa.

Melalui penjelasan tersebut, Penulis ingin menjadikan *Sengkalan Memet* yang terdapat pada bangunan-bangunan di Jawa untuk dijadikan sebagai sumber ekspresi untuk berkarya. Meskipun *Sengkalan Memet* memiliki simbol disetiap angkanya, namun penulis lebih mengutamakan mengkreaitifitaskan kembali bentuk dan susunan *Sengkalan memet* menjadi susunan bentuk yang baru.

Sengkalan memet pada dewasa ini sudah hampir tidak digunakan kembali sebagai penanda peristiwa apapun, hal ini yang menjadikan penulis mengangkat kembali salah satu ekspresi seni Jawa ini. Lagi pula, *Sengkalan memet* tidak dapat di pisahkan dari aspek historis dan budaya yang melatarbelakanginya. Sebagai seorang kriyawan, aspek lingkungan maupun budaya disekelilingnya tidak akan dilepas begitu saja. Menurut Sp. Gustami (2007:127):

Kondisi lingkungan alam sangat membantu terbentuknya komunitas kriyawan, demikian pula kondisi sosial budaya yang sarat

dengan berbagai tata hidup. Seperti yang terjadi di lingkungan keraton semua itu menuntut adanya kekuatan fisik dan non fisik, terutama dalam menyiapkan perlengkapan dan sarana hidup, seperti bangunan tempat tinggal, istana raja, perlengkapan senjata tajam, benda pusaka, termasuk keris dan tombak sebagai simbol kekuasaan.

Sengkalan Memet pada dasarnya merupakan media komunikasi yang di simbolkan sedemikian rupa menjadi sebuah penanda ornamen hingga patung. Melalui pernyataan inilah terkadang *Sengkalan Memet* susah untuk dipahami oleh orang lain, bahkan untuk orang Jawa sendiri. Aryo Sunaryo pun merasakan hal yang sama dengan menjelaskan bahwa:

Rangkaian kata atau kalimat itu untuk dapat memahami arti sebuah kata yang melambangkan angka dalam sebuah *Sengkalan* orang harus memahami pedoman, aturan, atau patokan yang menjadi menyimbolkan bilangan-bilangan tertentu yang disepakati, sehingga dapat diketahui masyarakat Jawa sebagai *Titimangsa*, yakni saat atau tahun suatu peristiwa terjadi (Sunarya, 2003:3).

Penulis menganggap dengan adanya permasalahan dalam menciptakan karya seni dengan inspirasi *Sengkalan Memet* tersebut lebih tepat menggunakan teori Interaksi Simbolik. Interaksi simbolik berfokus kepada interaksi antar manusia dan berusaha memahami bagaimana individu menafsirkan bahasa dan perilaku orang lain, bagaimana orang-orang memberikan makna bagi pemikiran dan tindakan mereka sendiri dan mengorganisasikan ketika berinteraksi dan bernegosiasi dengan orang lain.

Teori yang dikembangkan oleh Goerge Herbert Mead, C.H Chooley, W.I thomas, Peter L. Berger, Erving Goffman, Harbert Blummer ini pada intinya menitikberatkan pada hubungan interaksi manusia dalam sekumpulan masyarakat dengan lingkungannya yang secara alami membentuk sebuah simbol-simbol.

Interaksi tersebut bercampur dengan pola pikir manusia tersebut sehingga membentuk simbol-simbol yang mereka ciptakan sendiri.

Ardianto dalam bukunya menjelaskan bahwa “Interaksi simbolik menurut perspektif interaksional, dimana merupakan salah satu perspektif yang ada dalam studi komunikasi, yang barangkali paling bersifat ”humanis” (Elvinaro, 2007:40). Hal ini terjadi karena interaksi seseorang dengan simbol-simbol yang ada dalam lingkup kebudayaannya dan kemudian menghasilkan makna “buah pemikiran” yang disepakati secara kolektif.

Penulis juga menggunakan Teori Estetika seni Sp. Gustami. Sp. Gustami memberikan keterangan bahwa estetika sebuah karya seni tidak disempitkan pada keindahan, estetika juga tidak hanya sekedar dari bentuk wujud karya seninya saja, tetapi lebih kepada hakikat pemikiran sebuah kelompok atau kebudayaan.

Pada dasarnya, estetika seni terbagi dalam dua wilayah, estetika timur dan barat. Untuk memahami sebuah keindahan karya seni kriya, sudut pandang yang digunakan adalah estetika timur. Hal ini dikarenakan konsep estetika timur cenderung berangkat dari tradisi dan kepercayaan, konsep semacam ini jelas berbeda dengan estetika ontologis (barat).

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk simbol yang ada dalam *Sengkalan memet*?
2. Bagaimanakah visualisasi simbol *Sengkalan Memet* dalam karya seni logam?

C. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan
 - a. Memperkenalkan *Sengkalan memet* kepada masyarakat umum yang hingga saat ini sudah tergeser keberadaannya.
 - b. Menciptakan karya seni logam dengan menerapkan teknik *Sengkalan memet* pada karya seni tiga dimensi ataupun dua dimensi
2. Manfaat
 - a. Bagi masyarakat: dapat menjadi tambahan pengetahuan tentang *Sengkalan memet* dan penerapannya dalam karya seni logam.
 - b. Bagi akademisi: dapat menjadi masukan dan wawasan dalam menciptakan karya seni logam dengan selalu mengembangkan konsep lama dengan inovasi baru.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Pada hakikatnya, *Sengkalan memet* merupakan sebuah kumpulan simbol-simbol yang kemudian disederhanakan menjadi angka tahun. Simbol-simbol tersebut merupakan sebuah bentuk yang referensinya diambil dari

lingkungan dan kebudayaan Jawa. Berkaitan dengan Simbol-simbol tersebut penulis mencoba menganalisis *Sengkalan Memet* dengan jelas sehingga dapat dengan mudah di visualisasikan kedalam sebuah karya seni menggunakan teori Interaksi Simbolik.

Interaksi simbolik berfokus kepada interaksi antar manusia dan berusaha mamahami bagaimana individu menafsirkan bahasa dan perilaku orang lain, bagaimana orang-orang memberikan makna bagi pemikiran dan tindakan mereka sendiri dan mengorganisasikan ketika berinteraksi dan bernegosiasi dengan orang lain.

Interaksi simbolik menurut perspektif interaksional, merupakan salah satu perspektif yang ada dalam studi komunikasi, yang barangkali paling bersifat "humanis" (Elvinaro, 2007:40). perspektif ini sangat menonjolkan keanggunan dan maha karya nilai individu, di atas pengaruh nilai-nilai yang ada selama ini. Perspektif ini menganggap setiap individu di dalam dirinya memiliki esensi kebudayaan, berinteraksi di tengah sosial masyarakatnya, dan menghasilkan makna "buah pikiran" yang disepakati secara kolektif. Dan pada akhirnya, dapat dikatakan bahwa setiap bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh setiap individu, akan mempertimbangkan sisi individu tersebut, inilah salah satu ciri dari perspektif interaksional yang beraliran interaksionisme simbolik.

Tokoh-tokoh dalam teori ini antara lain Goerge Herbert Mead, C.H chooley, W.I thomas, Peter L. Berger, Erving Goffman, Harbert Blummer.

Teori ini mengatakan bahwa manusia berinteraksi satu sama lain tidak secara langsung, melainkan melalui simbol-simbol. Teori ini menitik beratkan perhatiannya kepada interaksi antar individu. Menurut teori ini konsep tentang masyarakat, lembaga sosial, maupun negara hanyalah konseptual saja dalam arti istilah akademik. Hal yang penting adalah antara individu dan lingkungan tempat mereka berbeda.

Karakteristik dasar teori ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat, dan hubungan masyarakat dengan individu. Interaksi yang terjadi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Realitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar individu itu berlangsung secara sadar dan berkaitan dengan gerak tubuh, vokal, suara, dan ekspresi tubuh, yang kesemuanya itu mempunyai maksud dan disebut dengan "simbol". Simbol-simbol ini sebagian besar adalah kata-kata, baik lisan maupun tulisan. Kata tidak lain hanyalah sekedar bunyi dan belum mempunyai arti tertentu yang melekat pada kata itu sendiri. Kata atau bunyi tertentu baru memiliki arti setelah masyarakat sepakat memberi arti kata atau bunyi tersebut. Bunyi dan penulisannya sama tetapi berbeda pada masyarakat yang berbeda dalam mengartikan maknanya.

Pendekatan interaksi simbolik yang dimaksud Blumer mengacu pada tiga premis utama, yaitu:

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
2. Makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan oleh orang lain.
3. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung (Kuswarno, 2008:22).

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (Mind) mengenai diri (Self), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (Society) dimana individu tersebut menetap. Seperti yang dicatat oleh Douglas (1970) dalam Ardianto, Makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi (Elvinaro, 2007:136).

2. Metode penciptaan
 - a. Metode eksplorasi

Yaitu aktifitas penjelajahan, penggalian ide, mengamati sumber ide, dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Terdapat dua langkah dalam melaksanakan metode eksplorasi yaitu:

1. Pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, mengumpulkan sumber referensi maupun informasi untuk dapat menemukan tema.
2. Penggalian landasan teori yang akan digunakan untuk menganalisis tema serta mengumpulkan data acuannya.

b. Metode perancangan

Hasil analisis yang telah didapatkan kemudian di visualisasikan gagasan tersebut dalam sketsa, pemilihan sketsa terbaik yang kemudian akan menjadi sebuah desain. Terdapat dua tahap dalam menjalankan metode perancangan yaitu:

1. Mulai menuangkan ide kedalam rancangan karya seni.
2. Memvisualisasikan gagasan dari rancangan sketsa menjadi bentuk model *prototype*.

c. Metode perwujudan

Merupakan metode perwujudan model atau karya. Terdapat dua tahap dalam metode ini:

1. Penyempurnaan model *prototype*.
2. Pengadaan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang telah di selesaikan (Gustami, 2007:329-33).