

JURNAL TUGAS AKHIR

PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI



PENCIPTAAN

BAYU AJI SAPUTRO

NIM 1310025422

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

JURNAL TUGAS AKHIR

PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI



PENCIPTAAN

BAYU AJI SAPUTRO

NIM 1310025422

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

2020

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI diajukan oleh Bayu Aji Saputro, NIM. 1310025422, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 juli 2020.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Supriaswoto. M.Hum
NIP. 19570404 18601 1 001/
NIDN 0004045704

Pembimbing II/Anggota

Drs. Rispul, M.Sn.
NIP. 19631104 199303 1 001/
NIDN 0004116307

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya
Ketua Program Studi S-1 Kriya
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

PENERAPAN PAMOR TIBAN DALAM PISAU BELATI

Oleh:

Bayu Aji Saputro

NIM 1310025422

INTISARI

Penciptaan karya seni logam berjudul “Penerapan Pamor Tiban dalam Pisau Belati” adalah sebuah gagasan yang bertujuan untuk menjaga tradisi seni tempa Tosan Aji. Dalam penciptaan karya penerapan pamor tiban dalam pisau belati diwujudkan dengan kreatifitas penulis sehingga tercipta sebuah karya seni pisau belati bermotif pamor yang cantik.

Metode pendekatan pada penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetis dan pendekatan ergonomi. Sedangkan metode penciptaan dalam karya ini menggunakan metode S.P.Gustami dan sebagai pendukungnya digunakan juga metode *Practice-Led Research* yaitu berupa pendekatan berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik tempa lipat logam.

Karya yang diciptakan berupa pisau belati berjumlah 4 buah dengan bentuk pisau berbeda-beda serta masing-masing bilahnya memiliki motif Pamor. Jenis Pamor yang diterapkan dalam karya ini adalah Pamor Tiban, diantaranya adalah Pamor *Wos Wutah* dan Pamor *Ngulit Semangka*. Pamor jenis ini adalah Pamor yang pola gambarannya tidak direncanakan lebih dahulu, atau hanya dikerjakan dengan teknik dasar pembuatan Pamor tanpa merencanakan bentuk Pamor yang sedang dibuat. Bagaimanapun bentuk gambaran Pamor yang akan dihasilkan kemudian dianggap sebagai anugerah Tuhan.

Kata Kunci: Belati, Tosan Aji, Pamor.

Application of Tiban Pamor in Dagger Knives

By:

Bayu Aji Saputro

NIM 1310025422

ABSTRAK

The creation of metal works of art entitled “Application of Tiban Pamor in Dagger Knives” is an idea that aims to maintain the tradition of Tosan Aji’s forging art. In the creation of the work application of pamor tiban in a dagger, the creativity of the writer is manifested so that a beautiful pamor-patterned dagger is created.

The creation of an artwork manifested by several methods. Aesthetic and Ergonomic methods are use in this work. While the creation method of this work are used S.P.Gustami method an Practice-Led Research which is and approached method based on research from the practice. This artwork is used the metal fold forging technique.

The result of this artwork creation are 4 pcs of daggers with different shape and each are have a Pamor motive. Tiban Pamor is the kind of pamor that implemented in this work, some of them are Wos Wutah Pamor and Ngulit Semongko Pamor. The kind of this Pamor is unplanned Pamor or is only used the basic technique on the process without manipulating the shapes of the Pamor. However the result is regarded as a gift From God.

Keywords: Dagger, Tosan Aji, Pamor.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Pisau merupakan alat yang berfungsi untuk menusuk, memotong, membedah, senjata untuk berburu, dan bahkan berperang. Manusia pada zaman dahulu menggunakan belahan batu atau tulang untuk fungsi-fungsi tersebut. Seiring berjalannya waktu manusia berkreasi menyempurnakan alat tersebut hingga terciptalah berbagai macam jenis pisau mulai dari batu, bambu, hingga logam. Pisau dengan material logam sampai saat ini dinilai paling bertahan hingga banyak mengalami perkembangan. Pisau belati memiliki beragam peran dalam kehidupan manusia zaman sekarang. Dari mulai keperluan kecil seperti memasak di dapur, hingga membantu manusia bertahan hidup di alam bebas saat dalam keadaan terdesak.

Ketertarikan pada pisau belati semakin besar semenjak penulis mulai menekuni kegiatan-kegiatan lapangan/*outdoor*. Saat berada di alam bebas seperti hutan dan pegunungan diharuskan mampu untuk bertahan dalam situasi dan kondisi yang tak pernah terduga sebelumnya. Pada saat itu fungsi sebuah pisau belati yang awalnya sederhana bisa menjadi barang yang sangat penting dan bermanfaat untuk bertahan hidup.

Seorang yang berkecimpung dalam dunia kesenian khususnya seni kriya logam, yang selalu mencari ide atau gagasan berdasarsan pengamatan dan observasi, penulis melihat bahwa pandai besi atau pekerja tempa seiring berjalanya waktu jumlahnya semakin berkurang seperti halnya petani yang dianggap pekerjaannya kurang menjanjikan. Padahal jika ditelusuri lagi lebih mendalam, seni tempa pisau atau senjata-senjata lainnya adalah hasil dari karya seni budaya yang tinggi dimana yang kenal sekarang ini dengan nama “*tosan aji*”.

Tosan aji merupakan hasil budaya yang merupakan senjata tradisional berpamor yang terbuat dari beberapa campuran unsur logam. Di tengah perkembangan zaman dan teknologi seperti saat ini sangat rentan suatu tradisi jika tidak dijaga dan dilestarikan. Hal tersebut merupakan tanggung jawab masyarakat, budayawan, dan seniman masa kini. Untuk itu sebagai wujud ikut serta menjaga

tradisi, maka penulis mengangkat tema pamor yang dipadukan dengan benda fungsional yang dipakai sehari-hari (pisau belati) menjadi inspirasi penulis menciptakan karya logam.

Melalui proses imajinasi serta analisis penulis menentukan ide awal dari bentuk dan fungsi pisau belati dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu dikembangkan sedemikian rupa melalui tahapan-tahapan dalam pembuatan tosan aji atau seni tempa pamor. Penambahan nilai-nilai estetis pamor selain berguna dalam menunjang kebutuhan sehari-hari juga menarik dalam hal bentuk, karya tersebut juga mampu menyampaikan pesan pada si pemakai maupun penikmat seni sesuai dengan harapan penulis. Penulis merasa tergugah untuk menciptakan karya logam tiga dimensi berupa pisau belati yang memiliki pamor, penulis ingin mengangkat nilai-nilai kearifan lokal pamor yang dikemas secara kreatif dengan tujuan menambah nilai benda tersebut.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana konsep penciptaan pisau belati berpamor?
- b. Bagaimana proses perwujudan pisau belati berpamor
- c. Bagaimana hasil visualisasi pisau belati berpamor?

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

Pendekatan Estetika

Pendekatan estetis dibutuhkan dalam penciptaan karya seni pisau belati untuk menentukan komposisi bentuk, warna, tekstur, dan bahan agar menghasilkan rancangan karya yang memancarkan keindahan (estetika) dari karya pisau belati. Dengan demikian, diharapkan dapat menggugah minat masyarakat dalam menikmati keindahan karya tersebut

Metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terdapat pada unsur-unsur keindahan dalam setiap rancangan karya seni yang dikreasikan dalam beberapa teknik. Perancangan sebuah karya seni mengutamakan keindahan sangat penting, terutama dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.

Pengamatan tentang sebuah objek yang menghadirkan perasaan indah dan menyenangkan, dengan mengacu pada unsur-unsur seni rupa yang terdapat di dalamnya berupa garis, bentuk, bidang, warna, tekstur

serta prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga komposisi yang perlu ditekankan.

Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan salah satu paradigma yang biasa digunakan dalam membuat benda fungsional. Untuk itu, dalam penciptaan karya pisau belati ini, ergonomis masih menjadi patokan tersendiri supaya bentuk pisau belati yang diciptakan masih relevan dengan fungsinya.

Secara istilahnya, ergonomis dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *ergonomics* (Inggris). Istilah *ergonomics* diyakini berasal dari bahasa Yunani kata *ergon* yang artinya bekerja. Akan tetapi peran ergonomi dalam penciptaan karya ini menentukan dan memutuskan beberapa tinggi derajat kesesuaian dan kenyamanan yang berkaitan dengan hubungan antara benda dengan manusia sebagai penggunaanya (Palgunadi, 2008:73-75).

Dalam pembuatan karya pisau belati berpamor pendekatan ergonomi merupakan faktor penting. Hal ini karena pisau belati merupakan benda fungsional yang memerlukan kenyamanan dalam penggunaannya, sehingga tidak hanya menjadi sebuah karya yang estetik.

b. Metode Penciptaan

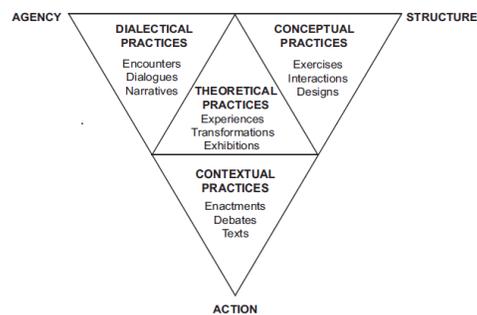
Penulis menggunakan metode penciptaan S.P. Gustami sebagai acuan dalam penciptaan karya seni. Menurut S.P. Gustami (2007: 329), penciptaan karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data menggunakan pendekatan estetik. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai sketsa rancangan (desain). Kumpulan rancangan (desain) tersebut kemudian diseleksi dan disempurnakan hingga menjadi rancangan final dan dibuatkan gambar kerjanya. Gambar kerja ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) nantinya menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Dalam tahap ini digunakan pendekatan estetik dan pendekatan ergonomik untuk menghasilkan rancangan yang menarik sekaligus praktis dalam pemakaiannya.
- 3) Tahap Perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Model ini dapat dibuat dalam bentuk miniatur atau sesuai

dengan karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka dapat dilanjutkan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Selain metode penciptaan oleh S.P. Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Led Research*. Pendekatan *Practice-Led Research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni.

Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *practice-led research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research, Creative Research atau Practice As Research*). Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Led Research* dan afiliasinya digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif-pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya-dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian. (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7).



Gb.1. Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik.
(sumber: *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*, hal 49).

Gambar kerangka praktik di atas mendeskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman. Gambar tersebut menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat

yang mengikat empat jenis wilayah penelitian yaitu *Theoretical Practices* yang merupakan tempat dimana masalah penelitian dan isu ditemukan dan diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan T. Dean 2009: 49).

B. HASIL PEMBAHASAN

Karya penciptaan pisau belati ini menggunakan teknik tempa lipat yang bertujuan membuat lipatan atau tekukan berlapis sehingga nantinya bisa mendapatkan motif pamor seperti yang diinginkan. Teknik ini dipilih untuk mendapatkan hasil dari motif pamor seperti pada pembuatan bilah keris. Pisau belati pamor dirancang secara ergonomis yang artinya mampu memberi kenyamanan serta keamanan bagi pemakainya didalam memenuhi fungsinya sebagai senjata tajam baik sebagai pisau potong maupun pisau tusuk. Pembuatan pisau belati pamor selain mengacu pada fungsi praktis juga mempertimbangkan fungsi estetis, yaitu keindahan bentuknya, motif pamornya maupun bentuk pegangannya.

Di dalam proses perwujudan karya penulis menemui temuan penting dan juga beberapa kendala atau hambatan, seperti pemilihan material. Pemilihan material akan sangat menentukan kualitas pisau belati pamor, sehingga mampu sejajar dengan kualitas sebilah keris.

Karya I



Gb.2. Karya Belati I
(Foto: Bayu Aji Saputro)

Judul: *Nerimo*

Panjang Bilah: 16,5 cm

Tebal: 3 mm

Lebar: 3,5 cm

Gagang: Burl Amboyna Merah kombinasi Tembaga & Kuningan
Tempa Baja, Besi, Nikel, 2020

Deskripsi:

Karya berjudul “*Nerimo*” Adalah karya seni berupa pisau belati pamor yang dibuat dengan teknik tempa menggunakan bahan utama besi, baja, dan nikel. Pisau belati ini mengadopsi bentuk pisau jenis *bowie*, gagang pisau terbuat dari burl amboyna merah dengan pengaman pisau yang terbuat dari kombinasi kuningan dan tembaga. Jenis pamornya adalah *beras wutah* atau berarti beras yang tumpah. Karya ini memiliki makna tentang penerimaan seseorang dengan ikhlas akan suatu hal. Penerimaan di sini bukan sekedar penerimaan apa adanya atau menyerah pada nasib, melainkan penerimaan hasil atas usaha yang dilakukan. Apakah nanti hasilnya baik atau tidak, sesuai harapan atau tidak, diharapkan kata syukur senantiasa terucap karena perkara hasil adalah urusan dari sang pencipta.

Karya II



Gb.29. Karya Belati II.

(Foto: Bayu Aji Saputro)

Judul: *Satriyo*

Panjang Bilah: 17,5 cm

Tebal: 3 mm

Lebar: 3 cm

Gagang: Burl Amboyna Merah kombinasi Tembaga
Tempa Baja, Besi, Nikel, 2020

Deskripsi:

Karya berjudul "*Satriyo*" Adalah karya seni berupa pisau belati pamor yang dibuat dengan teknik tempa menggunakan bahan utama besi, baja, dan nikel. Pisau belati ini mengadopsi bentuk pisau jenis *dagger* yang memiliki ujung runcing dan bermata dua. gagang pisau terbuat dari burl amboyna merah dengan pengaman pisau yang terbuat dari kombinasi kuningan dan tembaga. Pamornya adalah *ngulit semongko*, Pamor ini adalah nama pamor yang gambaran pamornya menyerupai kulit buah semangka dan di percaya mempunyai buah yang dapat memperluas pergaulan bagi pemiliknya. *Satriyo* dimaknai sebagai watak seorang ksatriya, diharapkan karya ini mampu membawa pesan moral dari seorang ksatria yang mempunyai sikap *sawiji, greget, sengguh, ora mingkuh*.

Karya III



Gb.30. Karya Belati III

(Foto: Bayu Aji Saputro)

Judul: *landhep*

Panjang Bilah: 17 cm

Tebal: 3 mm

Lebar: 3,5 cm

Gagang: Burl Amboyna Putih Kombinasi Tembaga & Kuningan
Tempa Baja, Besi, Nikel, 2020

Deskripsi:

Karya berjudul "*landhep*" Adalah karya seni berupa pisau belati pamor yang dibuat dengan teknik tempa menggunakan bahan utama besi, baja, dan nikel. Pisau belati ini mengadopsi bentuk pisau jenis *bowie*, gagang pisau terbuat dari burl amboyna putih dengan pengaman pisau yang terbuat dari kombinasi kuningan dan tembaga. karya ini mempunyai makna pandangan atau pemikiran seseorang yang *landhep* atau tajam ketika menilai sesuatu. Seseorang yang berpikiran tajam akan selalu menimbang dampak positif dan negatif serta hukum melakukan suatu perbuatan sebelum melakukan perbuatan tersebut. Diharapkan seorang yang berpikir tajam mampu menjalani hidup dengan hati-hati dan tidak gegabah dalam memutuskan suatu perkara.

Karya IV



Gb.31. Karya Belati IV

(Foto: Bayu Aji Saputro)

Judul: *Trubus*

Panjang Bilah: 15 cm

Tebal: 3 mm

Lebar: 3 cm

Gagang: Burl Amboyna Putih kombinasi Tembaga & Kuningan
Tempa Baja, Besi, Nikel, 2020

Deskripsi:

Karya berjudul “*Trubus*” Adalah karya seni berupa pisau belati pamor yang dibuat dengan teknik tempa menggunakan bahan utama besi, baja, dan nikel. Pisau belati ini mengadopsi bentuk pisau jenis *skinner*, gagang pisau terbuat dari burl amboyna putih dengan pengaman pisau yang terbuat dari kombinasi kuningan dan tembaga. Pada bagian bilahnya terdapat hiasan ornamen yang dibuat dengan teknik gergaji. Karya ini bermakna tumbuh dan berkembang yang berarti kita harus terus berusaha untuk meraih mimpi serta cita-cita setinggi dan seluas mungkin.

C. KESIMPULAN

Karya seni merupakan sebuah media untuk menuangkan ide, gagasan, imajinasi, dan ekspresi diri seseorang sehingga dapat diapresiasi oleh audiens. Proses perancangan karya seni tersebut membutuhkan beberapa tahapan proses kreatif yang dimulai dari pencarian ide, penentuan konsep, dan tahap perwujudan. Penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Pamor Tiban dalam Pisau Belati” telah melewati tahapan proses kreatif tersebut sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam visualisasi karya logam penulis memiliki ciri khas dengan bentuk-bentuk yang sudah ada namun memiliki nilai tradisi serta penggambaran kehidupan sehari-hari menjadi faktor utama pembuatan karya tersebut. Pisau belati pamor dirancang secara ergonomis, artinya mampu memberi kenyamanan serta keamanan bagi pemakainya dalam memenuhi fungsinya, yakni sebagai senjata tajam baik sebagai pisau potong maupun pisau tusuk. Pembuatan pisau belati Pamor selain mengacu pada fungsi praktis, juga mempertimbangkan aspek estetis, yaitu bentuknya maupun jenis pamornya.

Penciptaan karya ini merupakan upaya menjaga tradisi seni tempa Tosan Aji, serta ingin menyampaikan nilai-nilai tradisi yang terdapat dalam pembuatan Pamor dalam bentuk pisau belati, sebagaimana diketahui bahwa pisau merupakan alat yang sangat dekat dengan kehidupan manusia atas peran serta fungsinya sebagai alat bantu sehari-hari, baik itu sebagai benda fungsi maupun sebagai benda seni yang dinikmati keindahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika, sebuah pengantar, masyarakat seni pertunjukan Indonesia bekerja sama dengan Arti*: Bandung
- Ford, Roger, et. al. 2006. *Weapon: A Visual History of Arms and Armor*. DK Adult: New York.
- Gustami, Prof. SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Karya*, Pratista: Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. 2008, *Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk; Aspek-aspek Disain*, ITB, Bandung.
- Raharjo, Timbul. 1991. *Modul Praktek Teknik Produksi Kriya Logam*. BP: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Smith, Hazel dan Dean, Roger T. 2009. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press: Edinburgh.
- Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni "Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- _____. 1990. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana: Yogyakarta
- Wibawa, Prasida. 2008. *Pesona Tosan Aji*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.