

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lompat batu atau *Hombo* batu adalah tradisi yang berkembang di dalam masyarakat Nias Selatan, tepatnya di Teluk Dalam. Lompat batu ini hanya dilakukan untuk kaum laki-laki, namun tidak semua anak laki-laki sanggup melakukan tradisi ini meskipun mereka telah dilatih sejak kecil, ada kepercayaan bahwa hal ini dipengaruhi oleh faktor genetika. Masyarakat Nias percaya bahwa selain latihan ada unsur magis dari roh leluhur untuk seseorang yang berhasil melompati batu dengan sempurna (Duha, 2010: 60-61).

Hombo batu lahir sebagai bentuk latihan fisik pemuda Nias Selatan dikarenakan sering terlibat pertikaian dan konflik antar wilayah yang berujung pada pertempuran, sehingga masyarakat setempat wajib mempersiapkan para pemuda tangguh yang nantinya dijadikan sebagai seorang prajurit untuk menghadapi perang demi mempertahankan tanah leluhur mereka. Tradisi *Hombo* batu ini memiliki nilai filosofis sebagai simbol pintu gerbang seorang anak memasuki kedewasaan dan kesiapan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Batu yang dilompati dalam tradisi ini adalah batu yang disusun dengan tinggi 2,20 m dengan ketebalan 72 cm (wawancara: Nahar Gule, 2022).

Tradisi *Hombo* batu berkembang bersamaan dengan budaya masyarakat saat ini sebagai salah satu *event* pariwisata, hal itu dikarenakan sudah tidak ada lagi perang, maka *Hombo* batu berubah menjadi sarana olahraga dan sebagai atraksi perlombaan yang diadakan di wilayah Nias Selatan serta menjadi atraksi pariwisata. Keunikan inilah yang menarik perhatian para wisatawan dalam menyaksikan atraksi *Hombo* batu. Berbagai bentuk aksi dan gaya para pelompat dipertunjukkan dalam melakukan *Hombo* batu, hal itu juga yang menyebabkan para pemuda telah menjadikan kegiatan dan tradisi *Hombo* batu menjadi aktivitas komersil. Selain menyaksikan atraksi *Hombo* batu, para wisatawan juga dapat melihat batu megalitikum serta menjelajahi rumah adat secara langsung (Duha, 2010: 62).

Selain di daerah Nias selatan, *Hombo* batu juga terdapat di Korong Tanjung Basung II kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Peniruan bangunan *Hombo* batu ini didirikan sejak tahun 2011, awal mula berdirinya *Hombo* batu di Padang Pariaman karena adanya kesepakatan Masyarakat Nias dengan penghulu untuk mendirikan peniruan bangunan *Hombo* batu. Masyarakat Nias di Korong Tanjung Basung II, hendaknya juga bisa membuat tradisi *Hombo* Batu ini berkembang dan terus diselenggarakan. Demi menjaga nilai-nilai budaya dan pengenalan akan tradisi pada pemuda Nias yang lahir di Korong Tanjung Basung II (Yustinus, 2019: 1038).

Hombo batu yang terdapat di Kecamatan Batang Anai berbeda dengan yang ada di Nias Selatan dari segi material perekatnya. *Hombo* batu yang terdapat di Batang Anai menggunakan material semen sebagai bahan

perekat, sedangkan *Hombo* batu yang terdapat di Nias Selatan menggunakan material kapur sebagai bahan perekat. Perbedaan material perekat ini terjadi karena pada zaman dahulu belum ada semen, manusia menggunakan kapur untuk merekatkan batu-batu. *Hombo* batu dari kedua daerah tersebut tidak sepenuhnya berbeda, keduanya memiliki persamaan dari segi ukuran (wawancara: Nahar Gule, 2022). Terkait dengan nilai-nilai Tradisi *Hombo* batu menjadi sumber ide penciptaan karena terdapat nilai-nilai budaya yang menciptakan pemuda pemberani untuk membela daerahnya. Tradisi *Hombo* batu ini menjadi sumber ide penciptaan karya tugas akhir dalam bentuk *relief* kayu.

Relief adalah karya pahatan yang dapat dihayati dari arah depan maupun dari samping yang mementingkan efek bayangan agar menguatkan bentuk volumenya atau kesan tonjolan dan lekukannya (Trisnayanti, 2015: 07). *Relief* juga disebut sebagai lukisan timbul, relief ada yang mengandung cerita dan ada yang hanya menjadi hiasan saja. Menurut R.Mayer dalam Fathin (2018: 7) berdasarkan tinggi rendahnya peninggian relief dibedakan menjadi: Relief tinggi/*high relief*, relief yang memiliki ketebalan objeknya setengah atau lebih tinggi dari *background*. Relief rendah/*low relief*, relief yang objeknya hanya sedikit timbul dari *background* tersebut. Relief sedang/*middle relief*, relief yang ketinggian objeknya berada di antara relief tinggi dan rendah. *Crushed Relief*/Relief tipis, yaitu relief yang objek yang muncul sangat tipis dari latar belakang. *Hollow Relief*/Relief Lubang, yaitu relief yang permukaan objeknya lebih rendah dari latar belakang, sehingga

terkesan seperti berlubang. Berdasarkan dari penjelasan di atas pengkarya membuat relief yang termasuk relief sedang/*middle relief* yang menggambarkan tentang Tradisi *Hombo* batu.

Berdasarkan latar belakang di atas menjadi alasan ketertarikan pengkarya dalam penciptaan karya seni *relief*.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana memvisualisasikan tradisi *Hombo* batu sebagai adat tradisi daerah Nias Selatan pada karya *relief*.
2. Bagaimana wujud karya *relief* kayu yang bersumber dari Tradisi *Hombo* batu dari daerah Padang Pariaman.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan :
 - a. Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) di Program Studi Kriya Seni FSRD ISI Padangpanjang.
 - b. Memvisualisasikan tradisi *Hombo* batu yang bersumber dari keterampilan dan ketangguhan pemuda Nias.
 - c. Mewujudkan karya *relief Hombo* batu.
2. Manfaat Penciptaan :
 - a. Untuk diri sendiri
 - 1) Meningkatkan kreativitas dalam berkarya dengan terus menciptakan desain–desain baru yang inovatif pada karya kriya kayu.
 - 2) Meningkatkan rasa kecintaan pada budaya tradisi dan kearifan lokal di Nias.

b. Untuk institusi

- 1) Memberikan ide baru dalam penciptaan karya di bidang seni rupa, khususnya di bidang Seni Kriya kayu.
- 2) Penciptaan karya *relief Hombo* batu bidang Seni Kriya kayu.

c. Untuk masyarakat

Memperkenalkan tradisi *Hombo* batu yang terdapat di Nias Selatan kepada masyarakat luas.

D. Tinjauan Karya

Karya ini dimulai dengan melakukan studi pustaka untuk mendapatkan data awal. Studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk meninjau kembali berbagai sumber yang berkaitan dengan penciptaan, supaya tidak terjadinya plagiat dengan karya terdahulu. Tinjauan karya dirujuk dari berbagai sumber buku seperti laporan skripsi karya, buku, tesis, artikel, jurnal, wawancara dan tulisan ilmiah lainnya.

1. Kajian Sumber Penciptaan

Hombo batu merupakan sarana pelatihan bagi seseorang untuk menjadi prajurit di medan perang, namun karena sudah tidak ada lagi perang maka *Hombo* batu tersebut berubah menjadi sarana olahraga dan sebagai atraksi perlombaan yang diadakan baik di wilayah Nias Selatan itu sendiri, maupun di luar Nias sebagai identitas kebanggaan akan keberagaman budaya kepulauan. Tradisi *Hombo* batu sampai sekarang

masih ada lebih tepatnya di Nias Selatan, Desa Bawomataluo, Kecamatan Teluk Dalam. Keunikan inilah tentunya menarik perhatian para wisatawan dalam menyaksikan atraksi *Hombo* batu. Selain melihat atraksi *Hombo* batu, para wisatawan juga dapat melihat batu megalith serta menjelajahi rumah adat secara langsung.

Tradisi *Hombo* batu adalah sebuah situs budaya untuk menentukan apakah seorang pemuda di desa Bawomataluo bisa dikenali sebagai orang dewasa muda atau tidak. *Hombo* batu kini merupakan salah satu bentuk budaya dari daerah Nias Selatan yang mendunia. Para pemuda akan diakui sebagai pria pemberani jika pemuda bisa melompat di atas tumpukan batu yang dibuat sedemikian rupa. Ada sebuah ritual khusus sebelum para pemuda melompat. Ketika mengenakan pakaian adat, mereka berlari dengan penopang batu loncatan kecil terlebih dahulu untuk bisa melewati batu yang tinggi bangunan dan sampai sekarang tradisi ini masih ada, dan seringkali menerima permintaan untuk melakukan pertunjukan dari penggemar *Hombo* batu di luar Nias.

Seni *relief* ini merupakan ungkapan perasaan dan pikiran yang dituangkan pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau bentuk, warna, tekstur dan ruang atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang, yang menampilkan bentuk dekoratif, sehingga hasilnya seperti lukisan yang timbul dari permukaan. *Relief* berdasarkan teori di atas adalah sebuah bentuk yang dihasilkan dari peninggian bahan kayu atau batu dengan cara teknik pahat atau menempel yang senantiasa

terdapat *background* yang melatar belakanginya, sedangkan patung senantiasa mampu berdiri sendiri tanpa *background* atau yang melatar belakanginya (Afif, 2018: 5-6).



Gambar 1

Hombo batu Nias Selatan pada Zaman Dulu
Sumber: Youtube (Efrem Gaho, 2019)



Gambar 2

Hombo Batu di Tanjung Basung, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang
Pariaman
(Foto: Alivia, 2022)



Gambar 3
Wawancara dengan bapak Nahar Gule
(Foto: Alivia, 2022)

2. Orisinalitas

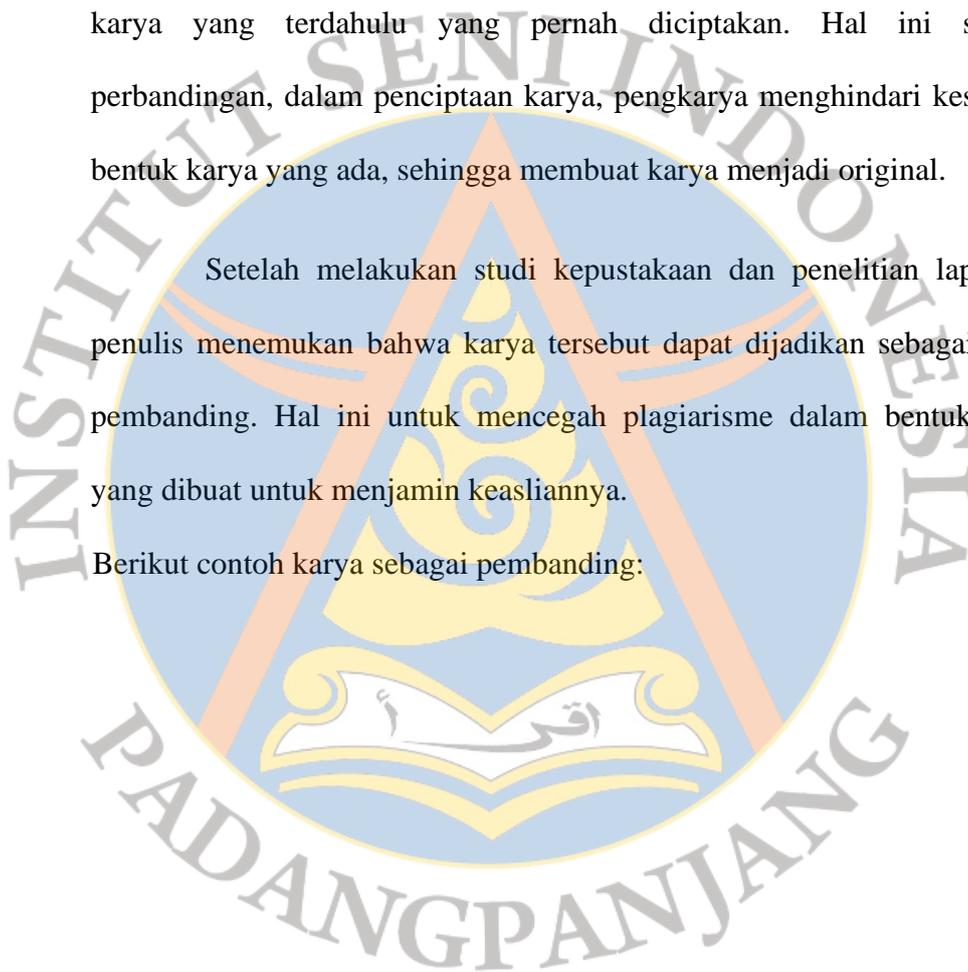
Penciptaan sebuah karya seni biasanya karya tersebut berhubungan dengan karya sebelumnya. Suatu karya bisa disebut orisinal apabila dapat menyajikan pembaruan konsep, persoalan, bentuk atau gaya yang baru. Orisinalitas adalah hasil dari proses kreatif yang melibatkan refleksi mendalam dan menghindari peniruan karya yang sudah ada, seperti: konsep, persoalan, bentuk, dan gaya baru. Seperti yang dijelaskan Sachari (2002: 45), mengungkapkan bahwa:

Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetis. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya sangat penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan.

Menciptakan karya relief ini, pengkarya mengacu pada beberapa objek yang berkaitan dengan tema, baik yang diajukan dalam bentuk ide, proses atau gaya, maupun bentuk yang dimaksud seniman saat membuat karya kayu. Sebagai bahan perbandingan, perlu kiranya untuk membahas karya yang terdahulu yang pernah diciptakan. Hal ini sebagai perbandingan, dalam penciptaan karya, pengkarya menghindari kesamaan bentuk karya yang ada, sehingga membuat karya menjadi original.

Setelah melakukan studi kepustakaan dan penelitian lapangan, penulis menemukan bahwa karya tersebut dapat dijadikan sebagai karya pembanding. Hal ini untuk mencegah plagiarisme dalam bentuk karya yang dibuat untuk menjamin keasliannya.

Berikut contoh karya sebagai pembanding:





Gambar 4
Prajurit

Karya Yusri Santi Mendrofa

(Sumber: Katalog Pameran Lompat Batu Sebagai Motif Pada Jaket Batik, 2021)

Karya ini berjudul "Prajurit" Karya ini memperlihatkan pemuda

yang sedang melompati batu yang tersusun secara simetris dan rapi yang dikelilingi garis persegi yang membatasi setiap motif. Seorang pemuda yang harus berbaris rapi jika ada lawan yang berani menyerang kampungnya layaknya seorang prajurit dalam pertempuran. Dalam proses tumbuh seseorang pemuda harus mengasah diri agar dapat bertanggung jawab dalam menjaga, melindungi orang yang ada di desanya dari orang luar yang bertujuan untuk memperkeruh keadaan desa. Semua itu dapat terjadi jika seorang pemuda dapat melompati batu setinggi dua meter tersebut. Pada karya ini terdapat perbedaan dari aspek ide bahwa karya tersebut bertujuan ingin memperkenalkan tradisi lompat batu kepada para

pemuda melalui karya batik, pada bentuk visual, media dan teknik yang digunakan. Pengkarya membuat *relief* menggunakan bahan kayu surian dan teknik yang digunakan teknik ukir.

E. Landasan Teori

Dalam memperkuat ide penciptaan, maka dibutuhkan landasan yang menjadi pendukung dalam penciptaan suatu karya, karya yang digunakan harus sesuai dengan tema dan konsep penciptaan karya yang dibuat yaitu:

1) Bentuk

Bentuk adalah suatu yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan, dan dapat diraba. Bentuk termasuk hal yang paling utama, Seperti yang dijelaskan oleh Dharsono (2004: 30), bentuk merupakan hasil susunan dari berbagai unsur dalam satu kesatuan atau komposisi.

Berdasarkan penjelasan di atas karya yang diwujudkan merupakan bentuk dari *Hombo* batu yang akan dihadirkan ke dalam karya seni *relief* sebagai hiasan dinding dengan objek pendukung seperti rumat adat Nias, batu, gelombang awan, kerumunan orang dan lain-lain yang disusun agar menjadi satu kesatuan karya *relief* bernilai estetis.

2) Fungsi

Menurut Dharsono (2004: 31-34), secara teori, fungsi terbagi atas tiga yaitu fungsi personal, bahwa karya yang dihasilkan berfungsi bagi diri pengkarya sendiri, fungsi fisik yang mengacu pada nilai guna dari karya

yang diciptakan dan fungsi sosial yang dapat memberikan dampak kepada penikmat karya dari yang dihasilkan.

Sebagai instrumen ekspresi personal, seni semata-mata tidak dibatasi untuk dirinya sendiri. Maksudnya, ia tidak secara eksklusif dikerjakan berdasarkan emosi pribadi, namun bertolak pada pandangan personal menuju persoalan-persoalan umum (Dharsono, 2017: 30).

Fungsi personal yaitu sebagai media untuk mewujudkan bentuk perasaan pengkarya dalam segi kedewasaan yang mana salah satu fungsi *Hombo* batu sebagai simbol pintu kedewasaan seseorang.

Fungsi fisik merupakan kegunaan yang mengarah pada bentuk karya yang diwujudkan dalam bentuk karya panel dua dimensi. *Relief* dua dimensi dengan ide penciptaan yaitu *Hombo* batu berfungsi sebagai penghias ruangan seperti ruang tamu, ruang kantor, galeri seni dan lain-lain.

Fungsi sosial adalah memperkenalkan tradisi *Hombo* batu kepada masyarakat luas serta dapat menambah wawasan tentang *Hombo* batu yang divisualisasikan ke dalam bentuk karya *relief* kayu.

3) Motif

Menurut Suhersono dalam Idris (2019: 5), bahwa motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk berbagai macam garis atau elemen-elemen, yang terkadang begitu kuat dipengaruhi bentuk-bentuk *stilasi* benda alam dengan gaya dan ciri khas tersendiri.

Dalam visual penggarapan *relief* tidak terlepas dari garis dan elemen-elemen yang membentuk visual dari karya yang diwujudkan. Motif yang diwujudkan yaitu bentuk dari *Hombo* batu, dengan beberapa unsur pendukung seperti gunung, pohon, rumput, batu dan awan yang disatukan menjadi sebuah bentuk kemudian diwujudkan dalam bentuk *relief* kayu.

F. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan mengacu pada metode penciptaan yang dirumuskan oleh Gustami (2007: 329) bahwa untuk menciptakan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

1. Eksplorasi

Eksplorasi diawali dengan proses observasi guna menemukan masalah yang terjadi di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat langsung *Hombo* batu yang ada di daerah Tanjung Basung, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman. *Hombo* batu yang terdapat di Kecamatan Batang Anai dengan yang ada di Nias Selatan memiliki perbedaan dari segi material perekatnya. Masyarakat Nias yang ada di Padang Pariaman membangun *Hombo* batu dengan material perekat semen, sedangkan *Hombo* batu yang telah di bangun oleh nenek moyang

terdahulu di Nias selatan, mereka menggunakan bahan perekat berupa kapur (wawancara: Nahar Gule, 2022).

Pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan cara wawancara, meminta data informasi dari ketua seni budaya di kampung Tanjung Basung, untuk mengetahui berbagai informasi tentang *Hombo* batu yang ada di Nias Selatan dengan yang ada di Tanjung Basung. Metode pengumpulan data selanjutnya diambil dari berbagai media yang meliputi buku, jurnal, skripsi, dan internet, yang nantinya akan mendapatkan data yang diperlukan. Studi pustaka digunakan sebagai referensi dari penciptaan karya *Hombo* batu dalam bentuk *relief* kayu, kemudian menentukan teori apa saja yang akan digunakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, data tersebut selanjutnya dianalisis, untuk menemukan nilai-nilai yang ada di dalam *Hombo* batu. Melalui analisis ini dapat ditemukan bahwa tradisi *Hombo* batu merupakan sebuah warisan budaya yang sudah diakui dunia, sehingga perlu dilestarikan karena *Hombo* batu ini mengandung nilai filosofis sebagai simbol pintu gerbang seorang anak memasuki kedewasaan dan kesiapan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Pengumpulan data hingga ke tahap analisis, telah menemukan data data tentang *Hombo* batu sehingga menguatkan konsep penciptaan karya yang akan diwujudkan dalam bentuk *relief* sedang.

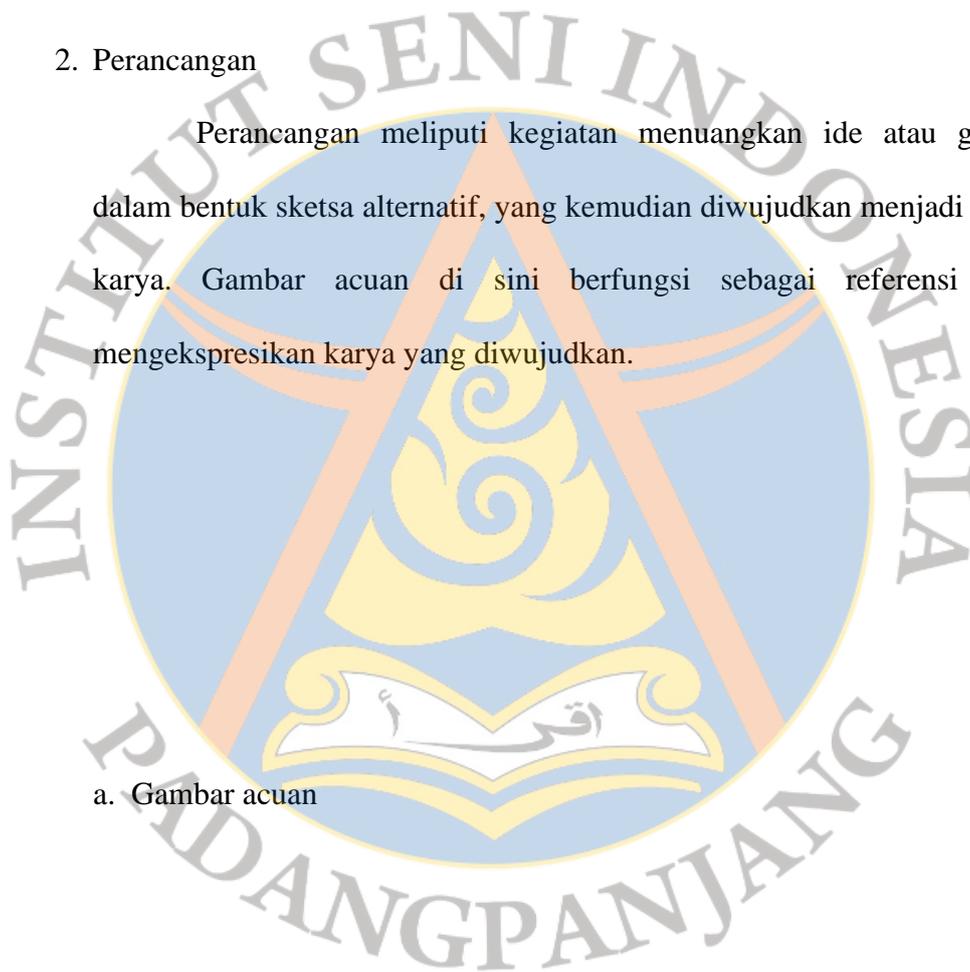
Karya *relief* yang bersumber dari tradisi *Hombo* batu ini akan menghadirkan bentuk visual dari seseorang yang sedang melakukan

Hombo batu di tambah dengan beberapa objek pendukung seperti gunung, pepohonan, batu, tebing, rumput dan awan agar memperlihatkan kesan alam yang indah. Karya yang akan diwujudkan terdiri dari lima buah karya, empat diantaranya yaitu karya dua dimensi dan satu karya tiga dimensi.

2. Perancangan

Perancangan meliputi kegiatan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya. Gambar acuan di sini berfungsi sebagai referensi untuk mengekspresikan karya yang diwujudkan.

a. Gambar acuan





Gambar 5
Hombo Batu
(Sumber: Medcom.id)



Gambar 6
Hombo Batu dusun Tanjung Basung II
(Sumber: Iggoy El Fitra)

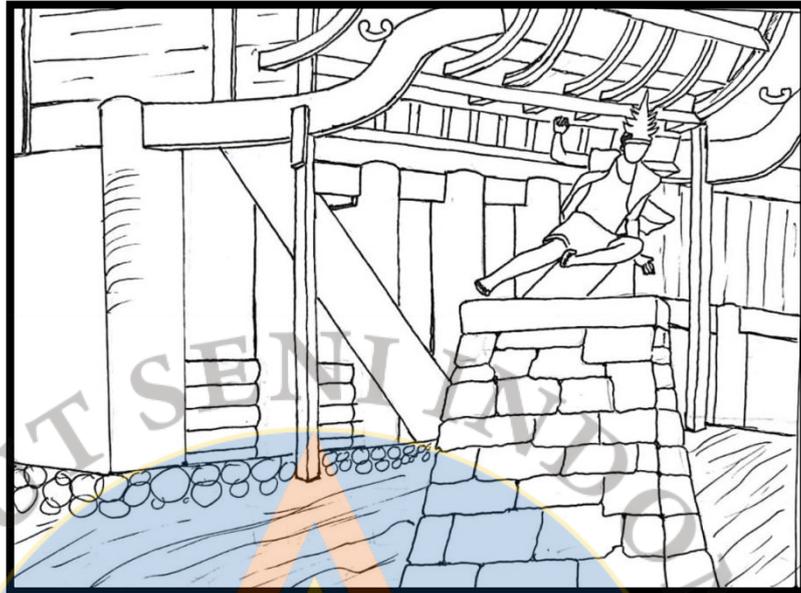


Gambar 7

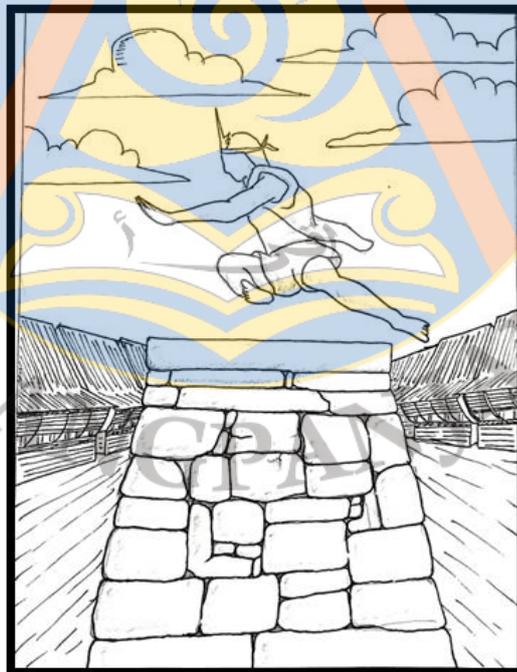
Hombo Batu tampak depan di Tanjung Basung, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

b. Sketsa alternatif

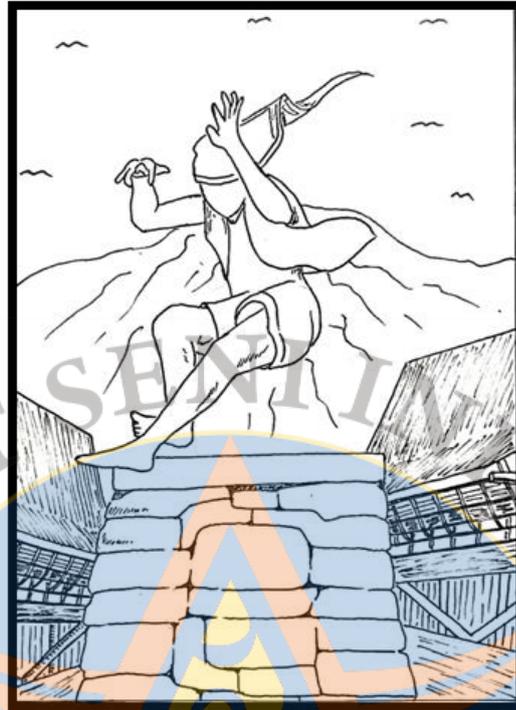
Sketsa alternatif merupakan rancangan dari bentuk karya yang diciptakan. Penggambaran sketsa alternatif berupa goresan di atas kertas, meliputi perspektif, tampak depan atau tampak samping. Adapun sketsa yang dihasilkan sebagai berikut:



Gambar 8
Sketsa alternatif 1
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



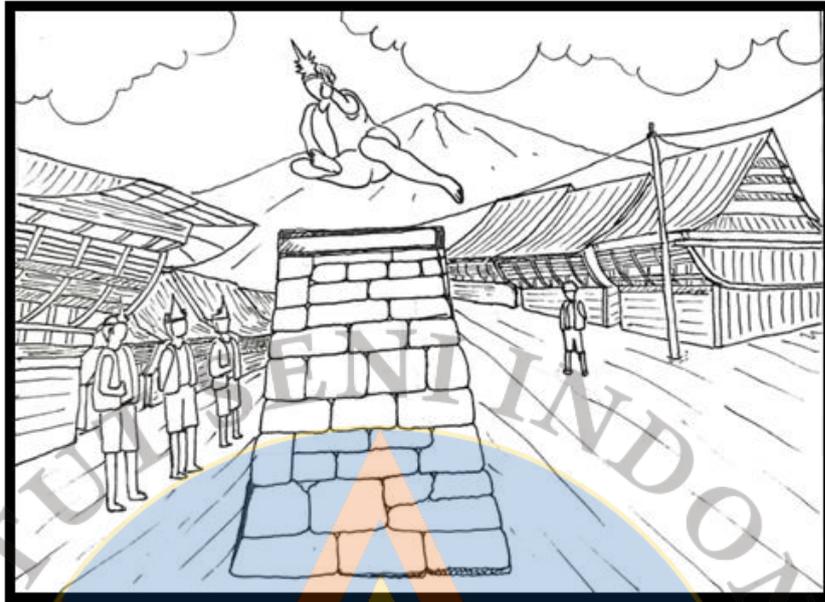
Gambar 9
Sketsa alternatif 2
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 10
Sketsa alternatif 3
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



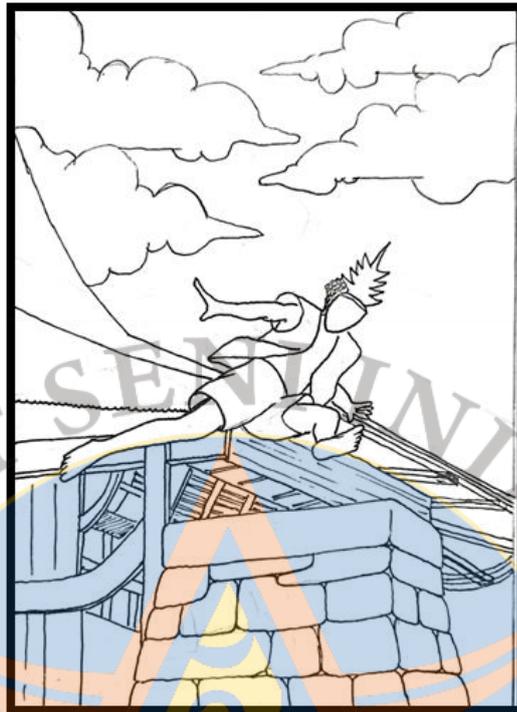
Gambar 11
Sketsa alternatif 4
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 12
Sketsa alternatif 5
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



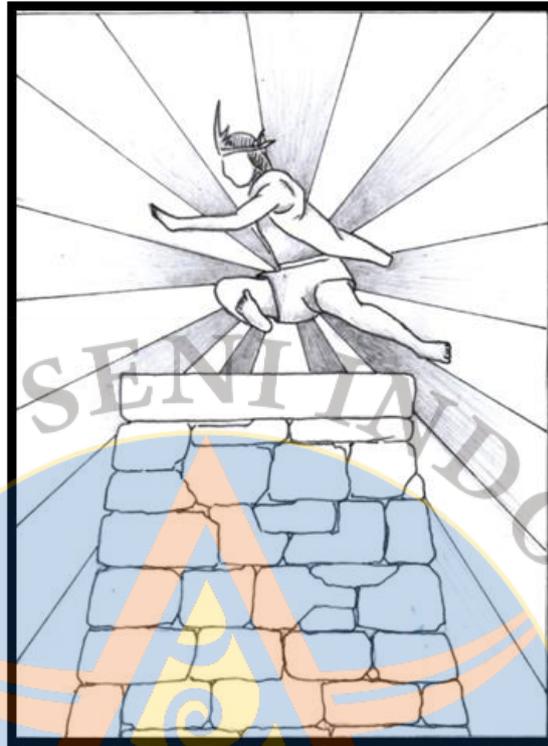
Gambar 13
Sketsa alternatif 6
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 14
Sketsa alternatif 7
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



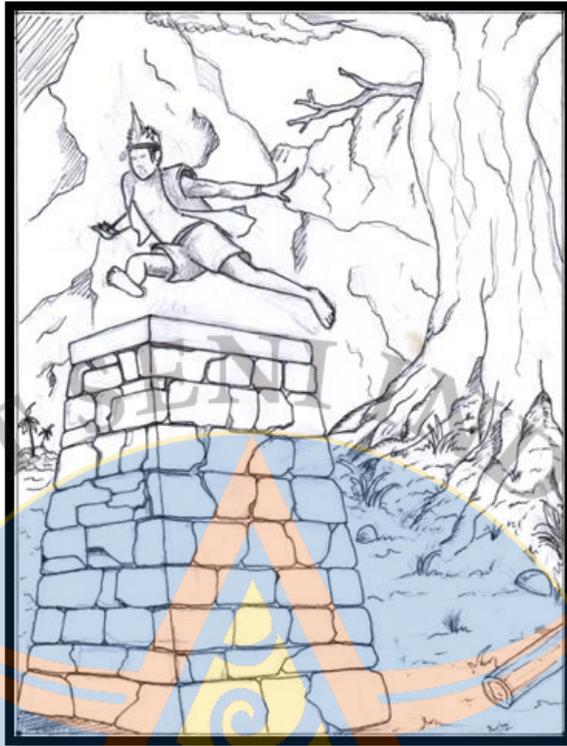
Gambar 15
Sketsa alternatif 8
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 16
Sketsa alternatif 9
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



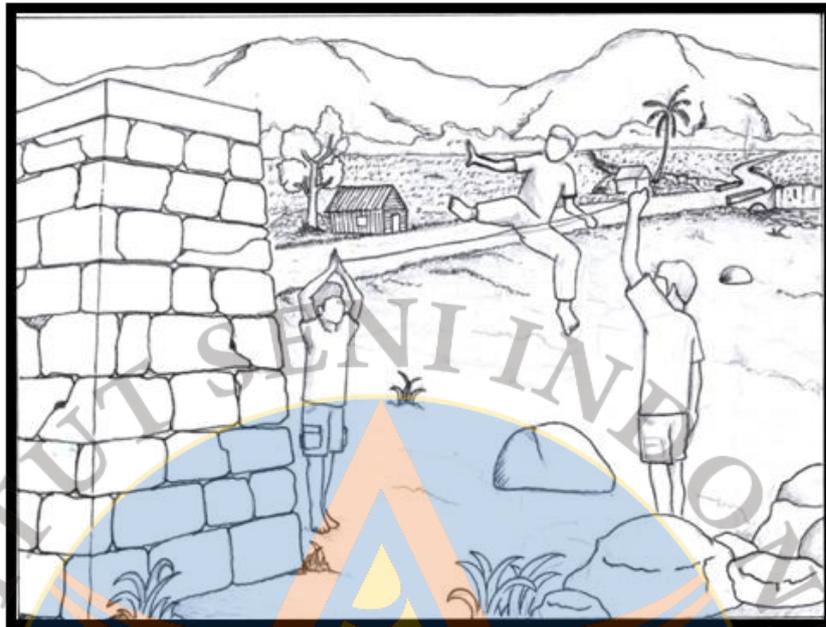
Gambar 19
Sketsa alternatif 12
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



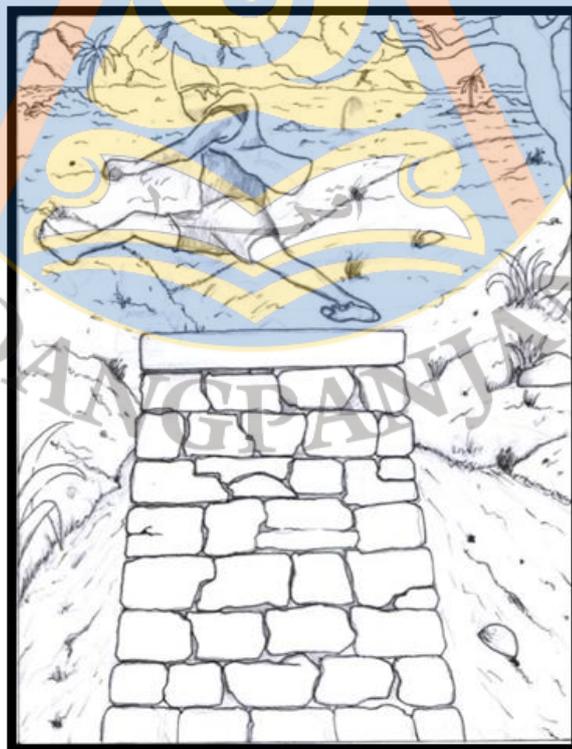
Gambar 17
Sketsa alternatif 10
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



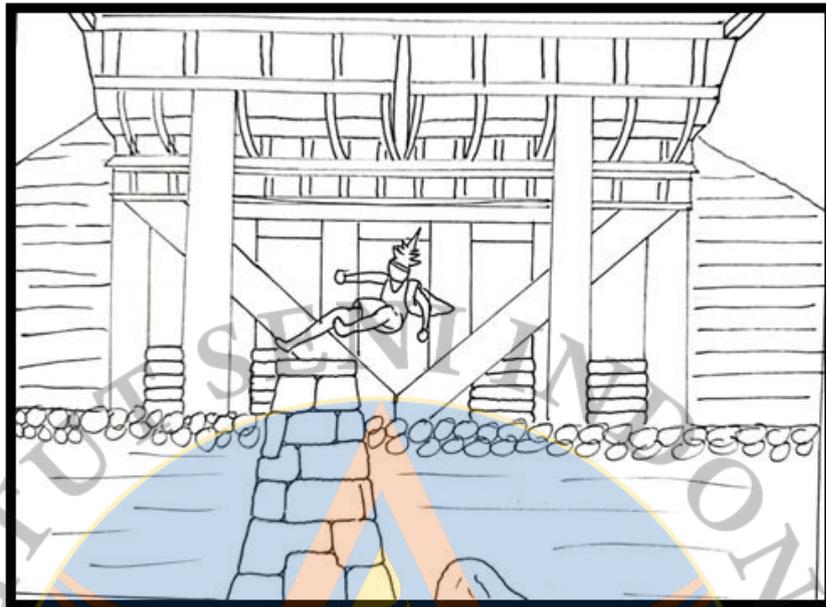
Gambar 18
Sketsa alternatif 11
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



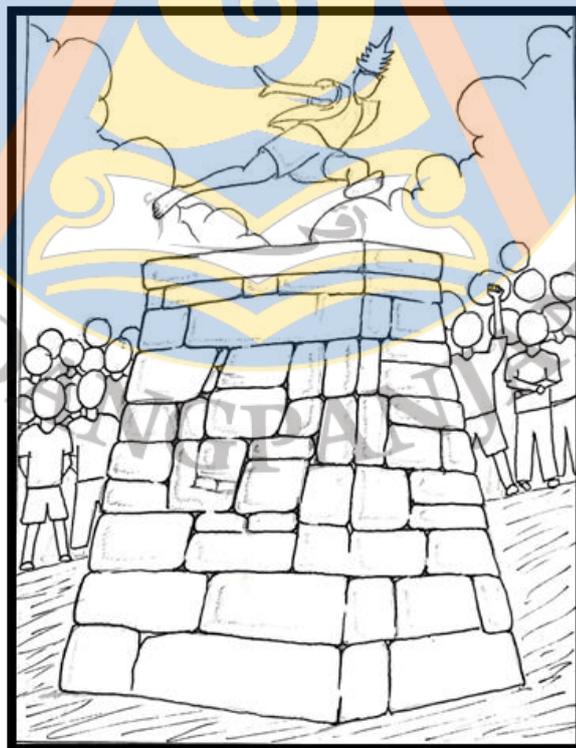
Gambar 20
Sketsa alternatif 13
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



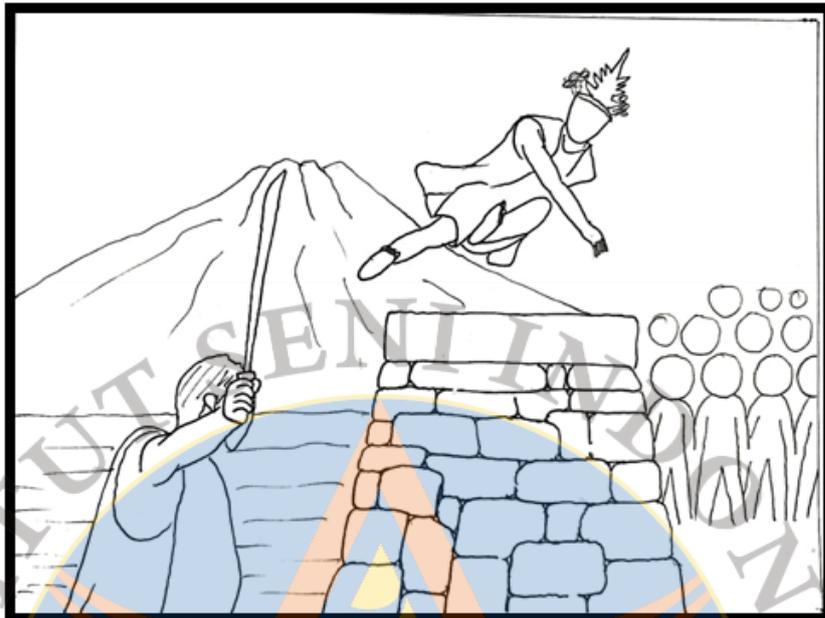
Gambar 21
Sketsa alternatif 14
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



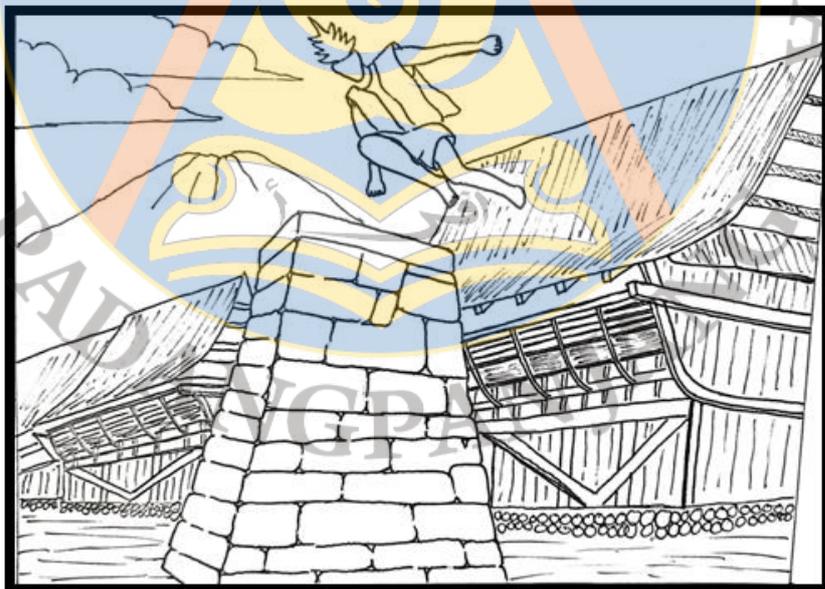
Gambar 22
Sketsa alternatif 15
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



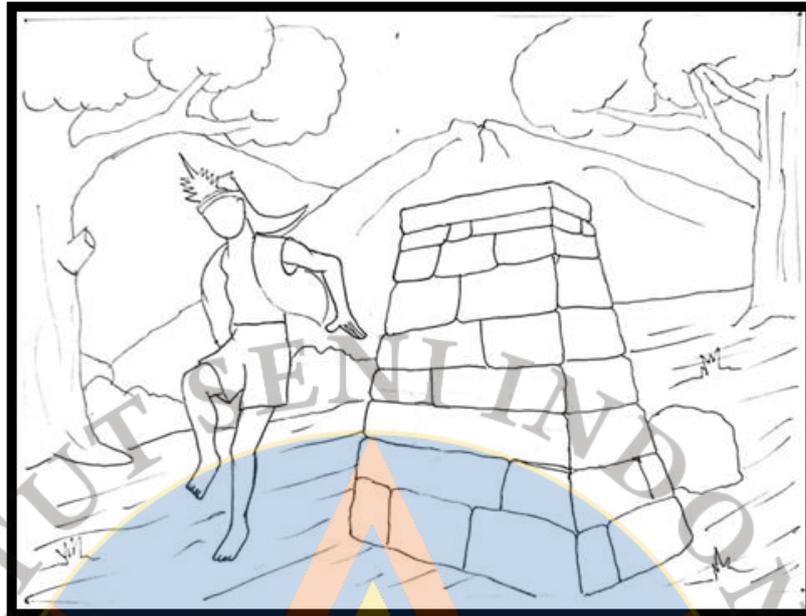
Gambar 23
Sketsa alternatif 16
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 24
Sketsa alternatif 17
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 25
Sketsa alternatif 18
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 26
Sketsa alternatif 19
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 27
Sketsa alternatif 20
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



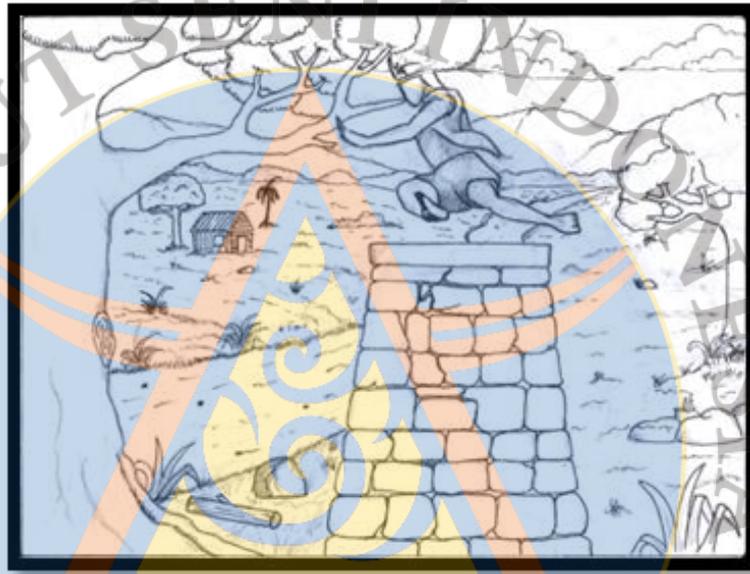
Gambar 28
Sketsa alternatif 21
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 29
Sketsa alternatif 22
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

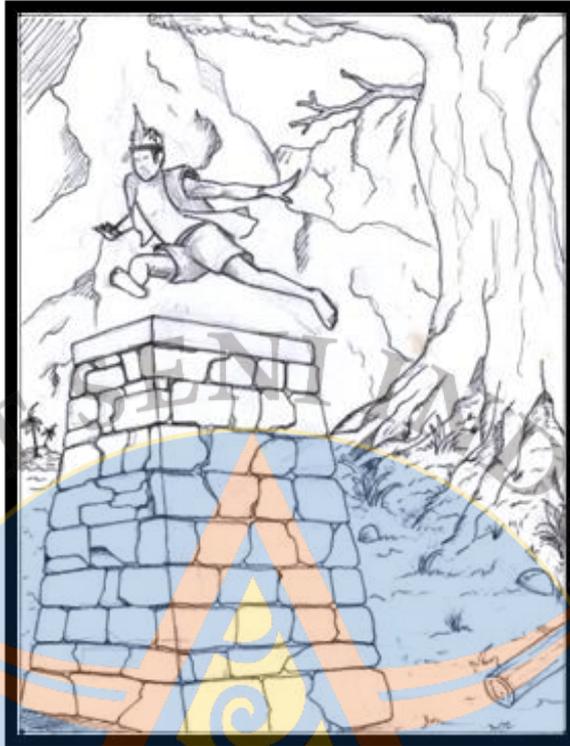
c. Desain Terpilih

Desain terpilih merupakan beberapa desain alternatif yang dipilih kemudian dikembangkan menjadi desain atau rancangan kerja. Berikut adalah desain terpilih yang diwujudkan dalam karya adalah sebagai berikut:



Gambar 30
Desain terpilih 1
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

Judul : Lompat Batu 1
Skala : 1 : 8
Ukuran: 60 cm x 80 cm
Bahan : Kayu Surian
Tahun : 2022



Gambar 31
Desain terpilih 2
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

Judul : Lompat Batu 2

Skala : 1 : 8

Ukuran: 60 cm x 80 cm

Bahan : Kayu Surian

Tahun : 2022



Gambar 32
Desain terpilih 3
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

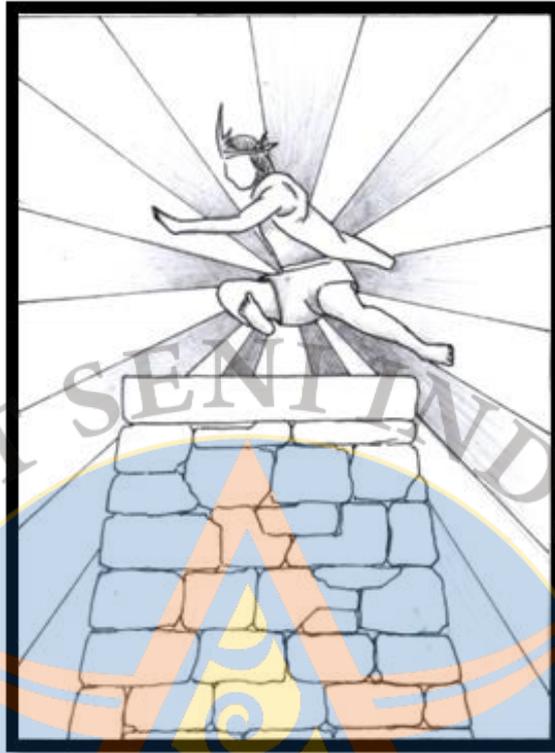
Judul : Lompat Batu 3

Skala : 1 : 8

Ukuran: 60 cm x 80 cm

Bahan : Kayu Surian

Tahun : 2022



Gambar 33
Desain terpilih 4
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

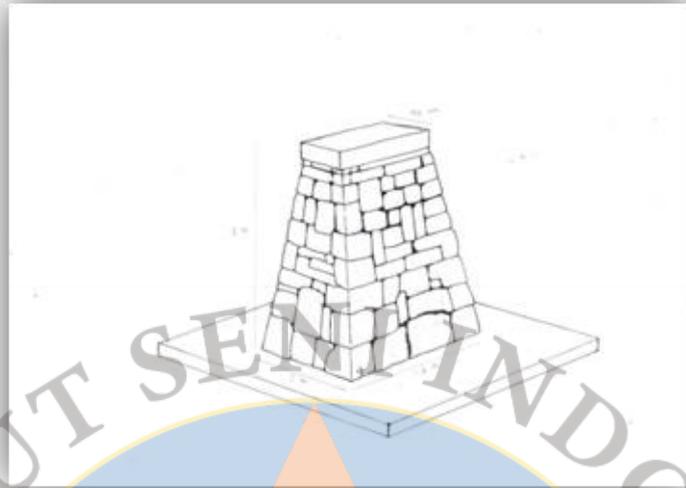
Judul : Lompat Batu 4

Skala : 1 : 8

Ukuran: 60 cm x 80 cm

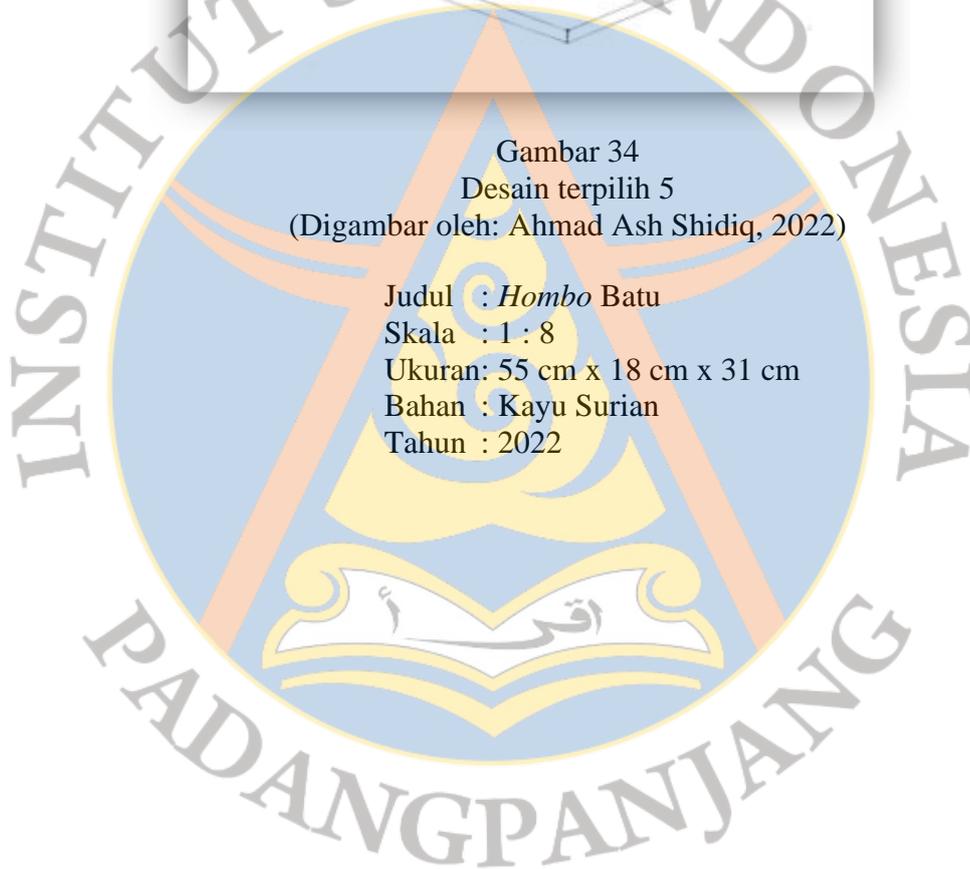
Bahan : Kayu Surian

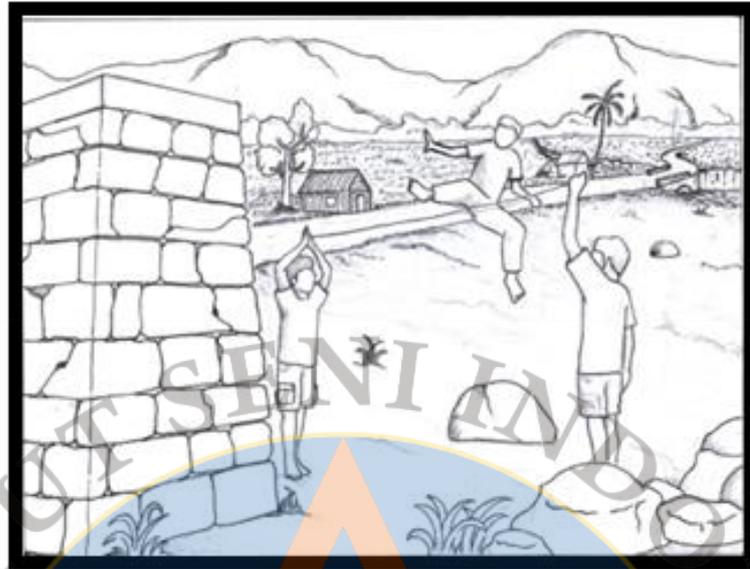
Tahun : 2022



Gambar 34
Desain terpilih 5
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

Judul : *Hombo Batu*
Skala : 1 : 8
Ukuran: 55 cm x 18 cm x 31 cm
Bahan : Kayu Surian
Tahun : 2022





Gambar 35
Desain terpilih 6
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

Judul : Lompat Batu 6
Skala : 1 : 8
Ukuran: 60 cm x 80 cm
Bahan : Kayu Surian
Tahun : 2022



Gambar 36
Desain terpilih 7
(Digambar oleh: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

Judul : Lompat Batu 7

Skala : 1 : 8

Ukuran: 60 cm x 80 cm

Bahan : Kayu Surian

Tahun : 2022

3. Perwujudan

Bahan, Alat, dan Teknik dan *Finishing*.

a. Bahan

1) Bahan karya

Pemilihan penting dalam proses penciptaan karya, karya yang diciptakan berupa karya non fungsional. Bahan utama yang digunakan dalam proses perwujudan karya yaitu Kayu surian.

Kayu surian memiliki serat dan warna yang bagus serta awet.

Enget (2008: 35), mengungkapkan bahwa:

“Kayu suren (*toona sureni merr*) merupakan jenis kayu yang memiliki warna merah daging. Kayu suren ini memiliki sifat kembang susut besar dan tingkat keretakan tinggi. Kayu suren juga memiliki tekstur yang agak keras dan agak halus, serat lurus bergelombang dan termasuk dalam kategori kayu kelas keawetan IV dan kelas kuat III-IV dengan berat jenis kering udara rata-rata 0,39. Berdasarkan sifat-sifat yang ada, kayu suren ini biasanya digunakan untuk *plywood*, rangka pintu dan jendela, kayu perkapalan, seni ukir dan pahat, potlot, dan *moulding*.”



Gambar 37
Kayu Surian
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 38
Lem cyanoacrylate
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 39
Lem Pvac
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

2) Bahan *finishing*

Penggunaan bahan *finishing* dalam proses penggarapan karya adalah tinta printer dan *clear doff*. Penggunaan tinta printer yaitu karena memiliki warna yang bagus dan juga bisa dicampur dengan air mineral agar menghasilkan warna yang transparan sehingga serat kayu masih bisa terlihat.



Gambar 40
Tinta Printer
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)



Gambar 41
Clear doff
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

b. Alat

Alat merupakan faktor yang berpengaruh dalam menunjang penciptaan sebuah karya. Tanpa kehadiran alat proses penciptaan karya

tidak akan terlaksana sebagaimana yang diharapkan. Proses penciptaan karya menggunakan beberapa jenis peralatan sesuai dengan fungsinya.

Adapun peralatan yang akan digunakan dalam proses penggarapan karya adalah sebagai berikut.

1) Alat Pemotong/ Pembelah



Gambar 42
Miter Saw
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- a) Mesin gergaji potong/*mitersaw* berfungsi sebagai alat untuk memotong kayu sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.



Gambar 43
Table Saw
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

b) Mesin gergaji belah/*tablesaw* berfungsi sebagai alat untuk membelah kayu sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.



Gambar 44
Circular Saw
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- c) Mesin *circular* berfungsi sebagai alat untuk memotong kayu yang memiliki lebar lebih dari 20 cm.

2) Mesin ketam



Gambar 45
Ketam sudut
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- a. Mesin ketam sudut berfungsi sebagai alat untuk merapikan atau meluruskan bagian kayu.



Gambar 46
Ketam press
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- b. Mesin ketam press berfungsi sebagai alat untuk meratakan permukaan kayu.

3) Alat Pemukul



Gambar 47
Palu Ukir
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- a) Palu kayu berfungsi untuk sebagai alat pemukul dalam proses mengukir atau pembentukan karya.

4) Alat Pembentuk



Gambar 48
Pahat ukir
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- a) Pahat ukir pahat yang berfungsi sebagai alat pembentuk untuk membentuk bagian kayu yang tidak diperlukan pada saat penciptaan karya.

5) Alat finishing



Gambar 49
Mesin Gerinda
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- a) Mesin gerinda digunakan sebagai mesin amplas yang berfungsi sebagai alat untuk memperhalus permukaan kayu agar lebih cepat.



Gambar 50
Kertas amplas
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- b) Kertas amplas berfungsi sebagai alat penghalus permukaan kayu.



Gambar 51
Mesin bor
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- c) Mesin bor berfungsi sebagai alat untuk melubangi permukaan kayu seperti halnya membuat sambungan pen dan membuat lubang skrup.



Gambar 52
Meteran
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

- d) Meteran berfungsi sebagai alat untuk mengukur tinggi, panjang, lebar dan ketebalan pada kayu.



Gambar 53
Klem
(Foto: Ahmad Ash Shidiq, 2022)

e) Klem berfungsi sebagai alat penjepit/pengunci pada proses penggabungan atau penyambung satu bagian kayu ke bagian sisi kayu yang lainnya agar dapat menghasilkan lebar kayu yang diinginkan.

f) Penggaris siku berfungsi sebagai alat menyiku untuk meluruskan sudut.

6) Alat Tulis Kerja

a) Pensil berfungsi sebagai alat tulis untuk pembuatan sketsa alternatif, desain dan gambar kerja dan proses pemindahan gambar ke media kayu.

b) Kertas Hvs A4 digunakan untuk membuat sketsa alternatif dan desain.

c. Teknik

Teknik bersifat umum karena setiap teknik pengkarya akan sama dan yang berbeda yaitu hasil karya yang diciptakan. Adapun teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya nantinya yaitu:

1) Teknik ukir

Teknik ukir merupakan teknik membentuk permukaan kayu dengan menggunakan alat yaitu pahat ukir, baik itu ukir cekung, cembung maupun kerawang (Soepratno, 2004: 160). Pada

umumnya teknik ukir dibagi menjadi tiga, yaitu teknik ukir rendah, teknik ukir sedang, dan teknik ukir tembus/kerawang. Dalam proses penggarapan teknik yang digunakan adalah teknik ukir sedangkan yang akan diterapkan pengkarya pada penggarapan karya *relief* yaitu *relief* sedang/*middle relief* yang memiliki bentuk dari tradisi *Hombo* batu.

d. Penyelesaian akhir/ *finishing*

Tahap *finishing* merupakan suatu penyelesaian akhir yang harus dikerjakan dengan cermat, teliti, dan hati-hati agar tidak kehilangan nilai estetis pada suatu karya.

Bahan *finishing* yang digunakan yaitu *clear doff* alasan pengkarya menggunakan *clear doff* yaitu penggunaannya yang mudah dan lebih merata (Bambang, 2019: 43)

Adapun tahapan dalam proses penyelesaian akhir/*finishing* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamplasan pertama bertujuan untuk menghaluskan permukaan kayu. Tahap ini menggunakan amplas nomor 120.
- 2) Pengamplasan kedua bertujuan untuk menghaluskan permukaan kayu yang telah melalui proses pengamplasan pertama. Tahap ini menggunakan amplas nomor 240.
- 3) Tahap berikutnya yaitu tahap pewarnaan dengan menggunakan tinta printer dengan menggunakan kuas.

- 4) Tahap terakhir adalah menutup permukaan kayu dengan menggunakan *clear doff*. Tahap ini menggunakan kuas dan kain yang bertekstur halus yang bertujuan untuk mengoleskan *clear doff* ke permukaan karya seni.

