



***JATHILAN GEDRUK MAGELANG SEBAGAI INSPIRASI
BERKARYA SENI RELIEF BERBAHAN UNCOATED PAPER***

Proyek Studi

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana
program studi Pendidikan Seni Rupa

oleh

FETY TWINTASARI
2401413034

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian proyek studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 7 Januari 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
NIP. 196107041988031003

Sekretaris
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197804112005011001

Penguji I
Gunadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198107012006041001

Penguji II / Pembimbing Pendamping
Dr. Eko Haryanto, S Pd, M.Ds.
NIP. 197201032005011002

Penguji III / Pembimbing Utama
Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn.
NIP. 196702251993031002

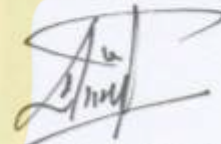


Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
NIP. 196107041988031003

SURAT PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul "*Jathilan Gedruk Magelang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Relief Berbahan *Uncoated Paper**" beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Januari 2019



Fety Twintasari
NIM. 2401413034



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sing Sareh, Semeleh, lan Sumeh”. Hadapi segala sesuatu dengan tenang, pasrah, dan tersenyum.

(Fety Twintasari)

PERSEMBAHAN

Proyek studi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak, Ibu, Rifqi, dan Vela yang selalu mendoakan dan mendukung.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul : “*Jathilan Gedruk Magelang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Relief Berbahan Uncoated Paper*” ini. Proyek studi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn selaku pembimbing 1 dan Dr. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds selakupembimbing II yang telah memberi arahan, masukan, serta banyak ilmu kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Unnes.
2. Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Unnes yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir Muharrar, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Unnes yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Para Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis.

5. Kedua orang tua, adik-adiku beserta keluarga, yang telah memberikan doa, motivasi, serta dukungan materi demi keberhasilan penulis.
6. Keluarga Besar "B5", kakak tingkat, adik-adik, serta sahabat-sahabat Seni Rupa angkatan 2013, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan, partisipasi serta dukungannya selama ini.
7. Bapak Budi Widodo (Ki Harjo Dengkek) selaku ketua paguyupan *Jathilan* di Pendopo Tjipto Boedjoe.
8. Kepada Dede Putra Samudra, Mbak Fitri Puji, Mbak Fajar Dara, Faizal beserta dulur kurowo, Diany, Tina, keluarga Mendut Institut, teman-teman Desain Grafis'16 terimakasih banyak yang telah memberi bantuan, dukungan dan doa.
9. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan Pihak Pengelola Gedung Oudetrap atas kerjasamanya dalam pelaksanaan pameran proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, 7 Januari 2019

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Pety Twintasari
NIM 2401413034

SARI

Twintasari, Fety. 2018, “*Jathilan Gedruk Magelang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Relief Berbahan Uncoated Paper*”. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES. Pembimbing I:Drs, Onang Murtiyoso, M.Sn. Pembimbing II:Dr. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds.

Kata Kunci:*Jathilan Gedruk, Seni Relief, Uncoated Paper.*

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tema, proses, teknik, dan bentuk dari relief dengan pemanfaatan limbah bubuk kertas *uncoated paper* (Koran) yang bertema “*Jathilan Gedruk Magelang Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Relief*”. Sebagai manusia yang hidup dalam masyarakat berbudaya, penulis sangat tertarik pada wacana kebudayaan kesenian. Salah satunya yaitu seni pertunjukan tradisional yang ada di Magelang seperti *Jathilan Gedruk*. Proses pertunjukan meliputi gladi bersih, kepung tumpeng, membaca doa, tetabuhan, dan obong menyan. Gerakan tarian dalam penelitian ini meliputi lima alur cerita dalam babagan atau adegan, dimulai dari babak *panembromo* (pembukaan), babak *blendrong*, babak *puter panggung*, babak peperangan, terakhir babak *bindri* (penutupan). Dalam karya relief dengan tema *Jathilan Gedruk* ini penulis menampilkan berupa ilustrasi para tokoh dari pemain *Jathilan* seperti buto cakil, prabu rama, prajurit berkuda (*jaranan*), anoman & anilo, rahwana, buto prahastho, buto baladenawa, barongan.

Media yang digunakan untuk membuat karya seni relief yaitu dengan bahan utama bubuk kertas *uncoated paper* (Koran), triplek, lem, cat, tinta, kawat bendrat sebagai kerangka. Alat yang digunakan yaitu butsir, solet, kuas, pisau palet, pen brush. Teknik pada saat pembuatan karya relief yaitu dengan teknik *modelling* (membentuk). Proses pembentukan menggunakan jari tangan, dengan cara memijit, menempel dan mengurangi bahan dengan bantuan alat untuk memperoleh bentuk yang diinginkan. Teknik *modelling* digunakan untuk memperoleh bentuk dengan cara aditif karena sesuai dengan bahan yang lebih responsif seperti bubuk kertas. Pembuatan subjek karya menggunakan acuan foto atau model secara langsung dari hasil dokumentasi penulis. Proses pembuatan meliputi tahap ide gagasan dan pengamatan secara langsung, tahap visualisasi gagasan berupa karya dan tahap penyajian yang berkaitan dengan pengemasan.

Proyek studi menghasilkan duabelas karya yaitu Panembrama, Cakil, Prabu Rama, Jaranan, Anoman Anilo, Rahwana, Buto Prahasto, Buto Baladenawa, Barongan, Sesajen, Pentul Tembem, Penonton. Kehadiran subjek merupakan simbolisasi dari media arus informasi, tradisi, dan interaksi kehidupan sosial budaya. Karya proyek studi ini juga dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatif berkesenian dan sebagai upaya untuk mematangkan teknik dan ide gagasan berkarya seni khususnya relief. Seiring perkembangan zaman agar kesenian *Jathilan Gedruk* masih tetap terjaga eksistensinya maka penggarapan kesenian disesuaikan dengan perkembangan zaman tapi tidak menghilangkan unsur tradisi yang sudah dibuat. Hal ini menjadikan penulis memiliki ide atau gagasan untuk mendokumentasikan sejarah, tradisi, dan kebudayaan berupa karya seni relief.

ABSTRACT

Twintasari, Fety.2018, "**Jathilan Gedruk Magelang as an Inspiration for Uncoated Paper Artwork**".Study Project, Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, UNNES. Advisor I: Drs, Onang Murtiyoso, M.Sn. Advisor II: Dr. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds.

Keywords:Jathilan Gedruk, Art Relief, Uncoated Paper.

The theme is "Jathilan Gedruk Magelang as Inspiration for Artwork Aid". As humans who live in cultured societies, the authors are very interested in the discourse of artistic culture. One of them is traditional performing arts in Magelang such as Jathilan Gedruk. The performance process includes realsal, cone, prayer, wasp, and oban menyan. Storyline in babagan or scenes, starting from panembromo round (opening), bendrong round, women's round stage, war round, bindri final round (closing) In this work with the theme *Jathilan Gedruk*, author of figures from Jathilan players like buto cakil, prabu rama, prajurit berkuda (*jaranan*), anoman & anilo, rahwana, buto prahastho, buto baladenawa, barongan.

The media used to make relief artworks are the main ingredients of uncoated paper (newspaper), plywood, glue, paint, ink, bendrat wire as a framework. The tools used are butsir, solet, brush, palette knife, pen brush. The technique at the time of making relief works is by modeling techniques. The process of forming using fingers, by massage, add and reduce materials with the help of tools to obtain the desired shape. Modeling techniques are used to obtain forms in an additive manner because they are compatible with more responsive materials such as pulp. Making a work subject uses a photo reference or model directly from the author's documentation. The process of making includes the stage of idea ideas and direct observation, the stage of visualization of ideas in the form of works and presentation stages related to packaging.

The study project produced twelve works, namely Panembrama, Cakil, Prabu Rama, Jaranan, Anoman Anilo, Rahwana, Buto Prahasto, Buto Baladenawa, Barongan, Offerings, Tembul Tembem, Audience. The presence of the subject is a symbol of the information flow of media, traditions, and interaction of socio-cultural life. The work of this study project can also be used as documentation in the creative journey of the arts and as an effort to finalize the techniques and ideas of art ideas, especially reliefs. Along with the development of the times so that the existence of *Jathilan Gedruk* art is still maintained, the cultivation of art is adapted to the times but does not eliminate the elements of tradition that have been made. This makes the author have ideas or ideas to document history, tradition, and culture in the form of relief art.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya	3
1.3 Tujuan Berkarya	4
1.4 Manfaat Pembuatan Berkarya	5
BAB 2 : LANDASAN KONSEPTUAL	6
2.1 Kesenian <i>Jathilan Gedruk</i> Magelang	6
2.1.1 Kesenian <i>Jathilan</i>	6
2.1.2 Sejarah Kesenian <i>Jathilan</i>	7
2.1.3 <i>Jathilan Gedruk</i>	9
2.2 Seni Relief.....	15
2.2.1 Seni Rupa	15
2.2.2 Seni Relief	15
BAB 3 : METODE BERKARYA	28

3.1 Media Berkarya Seni Relief	28
3.1.1. Bahan	28
3.1.2. Alat.....	31
3.1.3. Teknik	33
3.2 Prosedur Berkarya.....	34
3.2.1. Proses pra produksi	34
3.2.2. Proses produksi	36
3.2.3. Pameran	41
BAB 4 : ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA	42
4.1 Karya 1	42
4.2 Karya 2	49
4.3 Karya 3	53
4.4 Karya 4	58
4.5 Karya 5	62
4.6 Karya 6	66
4.7 Karya 7	70
4.8 Karya 8	74
4.9 Karya 9	78
4.10 Karya 10	82
4.11 Karya 11	86
4.12 Karya 12	91
BAB 5 : PENUTUP	95
Simpulan	95
Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Pembuatan Sket.....	36
Gambar 3.2 Proses Pembuatan Sket pada Triplek	36
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Bubur Kertas	37
Gambar 3.4 Pembuatan <i>Background</i>	38
Gambar 3.5 Penempelan Subjek Tokoh.....	38
Gambar 3.6 Proses Pembuatan Karya.....	39
Gambar 3.7 Proses Pawarnaan Karya	40
Gambar 3.8 Pemasangan Bingkai	40
Gambar 4.1 Karya 1	42
Gambar 4.2 Karya 2	49
Gambar 4.3 Karya 3	53
Gambar 4.4 Karya 4	58
Gambar 4.5 Karya 5	62
Gambar 4.6 Karya 6.....	66
Gambar 4.7 Karya 7.....	70
Gambar 4.8 Karya 8.....	74
Gambar 4.9 Karya 9.....	78
Gambar 4.10 Karya 10.....	82
Gambar 4.11 Karya 11	86
Gambar 4.12 Karya 12	91



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Magelang merupakan Kabupaten yang menghubungkan antara Yogyakarta dan Semarang. Letak Magelang sendiri sangatlah strategis, pasalnya terletak di jalur utama yang menghubungkan kedua Kota besar tersebut. Magelang bisa dikatakan telah ratusan tahun lalu sudah memiliki catatan perjalanan dalam perkembangannya. Hal ini bisa dibuktikan dalam sejarah berdirinya kota Magelang yang telah melewati masa dari sebelum masa kolonial sampai masa kemerdekaan. Banyak sekali seni budaya yang ada di Magelang lahir seiring dengan perkembangannya. Warga Magelang memiliki kultur budaya tradisional yang sangat kuat sehingga penghormatan kepada leluhurnya disampaikan melalui berbagai upacara tradisi yang rutin diadakan sepanjang tahunnya seperti mengadakan acara *Grebeg Gethuk*, Upacara *Saparan*, *Nyadran*, dan kirab Budaya Magelang dalam rangkaian upacara dan atraksi digelar dengan memunculkan kesenian. Salah satu yang menarik dari kesenian Magelang yaitu *Jathilan*.

Menurut Haryono (1992:92) kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan yang sangat diperlukan manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya yang senapas dengan mekarya rasa keindahan yang tumbuh dalam sanubari manusia dari masa ke masa dan hanya dinilai dengan ukuran rasa. Sehingga dalam

aktifitasnya, manusia selalu melibatkan kesenian yang memiliki peran penting suatu makna dan fungsi tertentu seperti sebagai ritual dan hiburan.

Sebagai bagian dalam masyarakat berbudaya, penulis berusaha untuk menguri-uri atau melestarikan dengan wacana kebudayaan berkesenian. Salah satunya yaitu seni pertunjukan tradisional yang ada di Magelang. Oleh karena itu, penulis sangat ingin ikut andil didalamnya dengan menguri-uri kebudayaan kesenian yang diharapkan orang-orang bisa teredukasi. Persepsi masyarakat terhadap kesenian khususnya *Jathilan* ada yang menganggap hal itu bagus untuk melestarikan kebudayaan. Di samping itu, ada yang mengatakan bahwa kurang baik karena dianggap musyrik yang dilihat dari adanya tradisi penyajian sesajen yang ditunjukan untuk memanggil para roh leluhur untuk kelancaran dalam pertunjukan kesenian *Jathilan Gedruk*, tetapi ada juga yang bersikap netral bagi yang kurang paham dan memilih untuk kebutuhan hiburan pribadi yang mengikuti perkembangan zaman. Proses pertunjukan tradisional meliputi *gladi bersi*, *kepung tumpeng*, membaca doa, *tetabuhan*, dan *obong menyan*. Gerakan tarian dalam penelitian ini meliputi empat periode, yaitu periode pertama tarian pembuka, periode kedua tarian inti, periode tiga tarian puncak, dan periode empat penyembuhan penari yang kesurupan atau sering di sebut dengan *ndandi*. Kesenian tradisional *Jathilan Gedruk* ini juga mengandung nilai-nilai pendidikan, nilai agama, nilai sosial atau kemasyarakatan, dan nilai budi pekerti.

Dalam aspek estetika, Kesenian *Jathilan Gedruk* memiliki keindahan sendiri ketika diabadikan dalam karya seni. Hal itu dikarenakan dalam pertunjukan Kesenian *Jathilan Gedruk* banyak hal yang dapat ditampilkan dan digambarkan

sesuai kreativitas para seniman untuk menghibur banyak orang demi kepuasan batin tersendiri.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Setiap jenis karya memiliki keunikan masing-masing dengan karakteristik dan kreatifitas seniman. Keragaman jenis dalam seni rupa dipengaruhi oleh adanya perbedaan, gagasan, bentuk, dan media seperti alat, bahan, dan teknik. Penulis memilih seni relief dalam menuangkan gagasan yang berkaitan dengan seni pertunjukan tradisional Magelang.

Dalam seni relief memiliki permukaan yang nyata (bisa diraba dan dirasakan kedalamannya) karena proses pembuatan seni relief lebih memperhatikan unsur ruang dan volume. Relief sangat memperhatikan detail dan unsur-unsur yang hanya mewakili setiap adegan yang ditampilkan. Serta kaitannya dengan media, dalam pembuatan karya relief membutuhkan kejelian atau ketelitian disetiap prosesnya yang dilakukan berbagai macam teknik seperti menggunakan teknik *modelling*. Karya relief bisa ditinjau dari karakteristik dengan sifat 2D tapi bisa diraba atau memiliki volume. Akan tetapi ditinjau dari segi kepopulerannya, seni relief kurang diminati atau digemari karena dalam proses pembuatannya membutuhkan kepekaan 3D untuk menghasilkan karya yang memiliki unsur volume. Sehingga penulis mencoba untuk mengolah kembali dan menghadirkan seni relief agar masyarakat tertarik untuk berkarya seni relief yang dapat difungsikan sebagai hiasan dinding ruangan pada gedung-gedung, pendopo, dan sanggar.

Pada umumnya karya relief biasa di jumpai pada dindingcandi-candi seperti (Borobudur dan Prambanan). Berkaitan dengan kegiatan akademik, selama ini penulis telah menempuh mata kuliah tentang seni rupa cukup baik mengenai menggambar, ilustrasi, desain, ukir, dan patung. Dari sekian banyaknya mata kuliah yang paling digemari yang pernah diajarkan adalah karya patung sehingga dipilihlah membuat karya seni relief. Hal ini dikarenakan kesamaan pada pembuatan karya yaitu dengan teknik *modelling*.

Dengan demikian, penulis ingin mengembangkan media dalam pembuatan relief yang umumnya terbuat dari batu maupun kayu yaitu menggunakan bahan bubuk kertas *uncoated paper* (koran) pada permukaan triplek. Alasan menggunakan bahan bubuk kertas yaitu memanfaatkan kembali limbah koran menjadi sebuah karya relief. Penulis menampilkan karya-karya relief dengan tema kesenian *Jathilan Gedruk*.

1.3 Tujuan Berkarya

Adapun tujuan dari pembuatan proyek studi:

- 1) Menghasilkan karya seni relief dengan mengambil inspirasi kesenian *Jathilan Gedruk* yang disajikan dalam bentuk pameran.
- 2) Mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni relief dari pemanfaatan limbah bubuk kertas *uncoated paper*.

1.4 Manfaat Berkarya

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan proyek studi:

1) Bagi Penulis

- a) Sebagai syarat untuk lulus program studi pendidikan seni rupa jenjang S1 pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- b) Sebagai wahana pengembangan, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang yang penulis tekuni.
- c) Sebagai implementasi ilmu yang telah diperoleh ke dalam proses kreativitas berkarya seni relief.

2) Bagi Masyarakat

- a) Memperkenalkan dan memberikan wawasan kebudayaan kesenian *Jathilan Gedruk* dalam bentuk karya seni relief.
- b) Sebagai sarana apresiasi terhadap pemanfaatan limbah bubuk kertas *uncoated paper* (Koran) yang kurang bernilai menjadi bermutu tinggi.

3) Bagi Mahasiswa

- a) Sebagai referensi kepada mahasiswa untuk menciptakan karya seni relief yang estetik dengan memanfaatkan bahan limbah.
- b) Sebagai media alternatif bagi siswa dalam pembelajaran seni budaya di SD, SMP, dan SMA.

BAB 2

KONSEP BERKARYA

2.1 Kesenian *Jathilan Gedruk* Magelang

Dalam subbab ini dijelaskan mengenai potensi yang ada dalam Kabupaten Magelang, khususnya potensi dalam bidang kesenian.

2.1.1 Kesenian *Jathilan*

Magelang bisa dikatakan telah ratusan tahun lalu sudah memiliki catatan perjalanan dalam perkembangannya. Hal ini bisa dibuktikan dalam sejarah berdirinya kota Magelang yang telah melewati masa dari sebelum masa kolonial sampai masa kemerdekaan. Banyak sekali seni dan budaya yang ada di Magelang lahir seiring dengan perkembangannya. Warga Magelang memiliki kultur budaya tradisional yang sangat kuat sehingga penghormatan kepada leluhurnya disampaikan melalui berbagai upacara tradisi yang rutin diadakan sepanjang tahunnya seperti mengadakan acara Grebeg Gethuk, Upacara Saparan, Upacara Nyadran, dan Kirab Budaya Magelang dalam rangkaian upacara dan atraksi digelar dengan memunculkan kesenian. Salah satu yang menarik dari kesenian Magelang yaitu *Topeng ireng, Ndolalak, Kubro Siswo, Badui, Ketoprak*, dan *Jathilan* yang biasa diperagakan oleh warga Magelang secara kolosal dengan berbagai atribut yang penuh kreativitas dan unik.

Menurut Sujarno, dkk (2003) Seni atau kesenian yang sudah lama dikenal oleh masyarakat sering kali disebut tradisional. Artinya kesenian sudah ada sejak

dahulu dan diwariskan kepada generasi muda sampai sekarang. Kesenian adalah salah satu unsur kebudayaan yang keberadaannya sangat diperlukan manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya yang senapas dengan mekarya rasa keindahan yang tumbuh dalam sanubarimanusia dari masa ke masa dan hanya dapat dinilai dengan ukuran rasa (Haryono, 1999:92).

Kesenian rakyat merupakan kesenian tradisional yang turun temurun dalam lingkungan masyarakat. Kesenian yang turun temurun inilah yang dapat berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman. Akan tetapi, masyarakat setempat memiliki tujuan tertentu dengan adanya kesenian tersebut dan mengandung kepercayaan akan mendatangkan keselamatan, kemakmuran, dan kesejahteraan bagi masyarakat tertentu. Dalam sebuah kesenian rakyat pasti tidak jauh dari peran masyarakat setempat yang antusias. Kepercayaan masyarakat terhadap kesenian kerakyatan dapat bertahan apabila ada peran masyarakat dalam kesenian rakyat tersebut. Salah satu jenis kesenian rakyat yang masih berkembang sampai saat ini adalah kesenian *Jathilan*.

2.1.2 Sejarah Kesenian *Jathilan*

Kesenian tari *Jathilan* dahulu kala sering dipentaskan pada dusun-dusun kecil. Pementasan ini memiliki dua tujuan, yang pertama yaitu sebagai sarana menghibur rakyat sekitar, dan yang kedua juga dimanfaatkan sebagai media guna membangkitkan semangat rakyat dalam melawan penjajah.

Ada beberapa cerita awal sejarah mengenai *jathilan*. Versi pertama menceritakan *Jathilan* adalah kesenian yang mengisahkan perjuangan Raden Patah dibantu Sunan Kalijaga dalam melawan penjajahan Belanda. Sebagaimana

yang kita ketahui, Sunan Kalijaga adalah sosok yang acap menggunakan budaya, tradisi dan kesenian sebagai sarana pendekatan kepada rakyat, maka cerita perjuangan dari Raden Patah itu digambarkan kedalam bentuk seni tari *Jathilan*. Versi kedua adalah *Jathilan* merupakan cerita *Panji Asmarabangun*, yaitu putra dari kerajaan *Jenggala Manik*. Tatkala yang disampaikan adalah cerita mengenai *Panji Asmarabangun*, maka penampilan para penaripun menggambarkan tokoh-tokoh tersebut, baik aksesoris maupun gerakannya. Sebagai contoh aksesorisnya adalah mengenakan kerincing yang dipakaikan di kaki, gelang tangan, gelang kaki, ikat pada lengan, kalung, menyengkelit keris dan tentu saja mengenakan mahkota yang acap disebut "*kupluk Panji*" (Widodo, 2017).

Menurut Widodo (2017) *Jathilan* merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tarian ini dibawakan oleh penari yang saling berpasangan. Ketangkasan dan kepiawaian dalam berperang di atas kuda ditunjukkan dengan ekspresi atau greget sang penari. *Jathilan* ini pada mulanya dibawakan oleh seseorang yang bernama Patih Joyo Tilo sejak tahun 1819-an di Sleman, Yogyakarta, kemudian berkembang dan menyebar keseluruh pelosok dengan kreasi dan ciri khas masing masing daerah. Kesenian tersebut berfungsi sebagai (1) keperluan upacara tradisional seperti sedekah bumi, arak-arakan anak sunatan/khitanan, arakan pengantin, (2) keperluan tontonan hiburan maksudnya tontonan ini hanya bersifat menghibur, tanpa terikat peristiwa-peristiwa yang di anggap penting atau sakral. Namun demikian kehadiran *Jathilan* di sini masih mempunyai nilai-nilai magis seperti warga katakan yaitu *Ndadi* (keadaan kesurupan diluar kesadaran para penari).

2.1.3 *Jathilan Gedruk*

Di Magelang pada saat ini berdirilah Pendopo Tjipto Boedjoe tepatnya di daerah Tutup Ngisor, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. Pendopo tersebut merupakan pusat kesenian tradisional yang sangat dijaga budaya dan tradisinya oleh Bapak Budi Widodo sebagai narasumber penulis. Dengan demikian, penulis mendokumentasikan salah satu jenis tarian *Jathilan* dengan tema klasik yaitu *gedruk*.

Kata *Gedruk* berasal dari *gedrak-gedruk* yang berarti kakinya menghentak-hentak pada saat menari, dan *gelo-gelo* berarti menggeleng-gelengkan kepala pada saat kreasi tarian dipentas pertunjukan (Widodo, 2017).

Jathilan Gedruk menggunakan nama prajurit Poncowati dari cerita perwayangan, tetapi memunculkan kisah peperangan zaman kerajaan Mataram. Seiring perkembangan zaman, penari *Jathilan Gedruk* diganti dengan para buto bolodenowo yang memunculkan sifat perwatakan baik dan buruk. Ciri-ciri kesan gerak tari *Jathilan Gedruk* dilihat dari pola ritmis gerak tarian pada hentakan kaki. Iringan dapat menciptakan suasana, ritme dan tempo yang harmonis dalam tari merupakan suatu elemen pokok yang mendukung dalam tari. Pertunjukan *Jathilan Gedruk* memiliki gerak atau lakuan yang dapat disaksikan pada saat pementasan cerita.

Ciri khas dalam pertunjukan *Jathilan Gedruk* yaitu *kidungan* (nyanyian) dan babagan narasi dengan *action* pada saat memainkan peran di pentas. Pertunjukan *Jathilan Gedruk* memiliki gerak atau lakuan yang dapat disaksikan cerita *kidungan* (nyanyian) yang dimulai sebelum para pemain *Gedruk* tampil.

Gerakan khas pada saat itu justru muncul secara *artistic* sebagai gaya tampil pemain, disamping itu terdapat babak *dagelan* (lelucon) sebagai rangkaian kidungan. Iringan yang biasanya digunakan dalam *Jathilan* adalah *bonang*, *kendhang*, *kempul*, *bendhe*, *keprak*, dan *gong*.

Jumlah pemain *Jathilan Gedruk* maksimal 30 orang yang terdiri dari: (1) jumlah pemain Raja Prabu Romo dua orang, (2) jumlah pemain Rahwana dua orang, (3) jumlah pemain Anoman satu orang, (4) jumlah pemain Anilo satu orang, (5) jumlah pemain Cakil satu orang, (6) jumlah pemain Jaranan atau Prajurit Berkuda sepuluh orang sebagai prajurit Prabu Romo, (7) jumlah pemain Buto Patih Prahasto dua orang sebagai prajurit dari Rahwana, (8) jumlah pemain Buto Bolodenowo enam orang sebagai pasukan dari Patih Prahastho, (9) jumlah pemain Penthul satu orang, (10) jumlah pemain Tembem satu orang, (11) jumlah pemain Manuk Beri atau Trijotho satu orang, serta (12) jumlah pemain Barongan dua orang yaitu seorang bagian depan kepala dan seorang bagian tubuh sampai kaki belakang. Namun, pemain ini bukanlah yang selalu di haruskan dalam pertunjukan *Jathilan Gedruk*, karena terkadang pemain bisa merangkap adegan dalam pertunjukan (Widodo: 2017).

Widodo (2017) mengatakan “*warok*” yang berasal dari kata *wewarah* adalah orang yang mempunyai tekad suci, memberikan tuntunan dan perlindungan tanpa pamrih. *Warok ikuwong kang sugih wewarah* (orang yang kaya akan ilmu-ilmu dan petuah). Artinya, seseorang menjadi warok karena mampu memberi ilmu atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik. *Warok iku wong kang wus purna saka sakabehing laku, lan wus menep ing rasa* (Warok adalah orang

yang sudah sempurna dalam laku hidupnya, dan merasa cukup atau mantab atas naluri batiniyahnya). Kesenian ini sering dihubungkan dengan dunia magis yang terlihat nyata ketika jumlah penari mengalami kesurupan. Maka, tokoh *Warok* dimunculkan pada saat terjadi *ndadi* (kesurupan) yang membantu mengembalikan suasana menjadi kondusif.

Tokoh-tokoh pemain dalam tarian Kesenian *Jathilan Gedruk*:

a) Prabu Rama

Di dalam cerita perwayangan Prabu Rama masuk dalam cerita Ramayana, akan tetapi dirubah menjadi tokoh dalam kesenian *Jathilan* yang menduduki sebagai raja dari Prajurit Poncowati. Memiliki sifat berwibawa dengan menggunakan *kuluk kanigoro* (topi), *apaes bagus* (berias tampan). Berfilosofi sakti mandra guna yang menonjol pada sifat kerohaniannya. Menggunakan kostum *sinjang* (jarit kebesaran) memakai jarit yang dipola *Sinjang Tinetes Emas Ginepeng* (jarit yang bagus, indah, dan mewah).

b) Rahwana

Tokoh rahwana sama seperti Prabu Rama yang diambil namanya dari cerita perwayangan yaitu raja dari para Butho. Memiliki sifat murka dengan *apaes rasekso* (berupa rasaksa) yang mengenakan *probo/sinjang* (pakaian kebesaran). Cirinya memiliki tubuh tinggi besar, berwajah seram, bertaring, hidung besar, mata besar, dan berambut panjang tak beraturan sampai gimbal. Tokoh Rahwana muncul membawa pasukan Buto Bolodenowo.

c) Anoman

Senopati atau panglima dengan wujud kera putih putra dari Dewi Anjani. Menggunakan kostum serba warna putih yang melambangkan kesetiaan dan menggambarkan kebaikan dari anoman meskipun berbadan kera. Memakai jarit bermotif kotak-kotak hitam dan putih yang memiliki makna bahwa walau dia seorang kera bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk. Ciri khas Anoman yaitu bergelung di kepala berwarna putih terurai dengan ekor yang menjulang ke atas, berkuku *ponco noko* (berkuku panjang).

d) Anilo

Kera berwarna merah merupakan Senopati *Pengapit* (senopati pendamping) yaitu wakil dari Anoman. Menggunakan kostum warna merah yang menggambarkan keberanian di medan perang. Memakai Jarit bermotif kotak-kotak merah dan putih yang bermakna keberanian dan kesucian.

e) Buto Cakil

Cakil adalah pemimpin bagi kaumnya, atau bias disebut senopati pasukan Rahwana seperti tokoh-tokoh wayang lain yang tampil dalam cerita wayang. Buto Cakil memiliki ciri fisik rahang bawah yang maju ke depan, berbadan kecil, lincah dan mahir dalam olah tubuh di peperangan. Cakil berkostum glamour serba mahal dan bagus dengan asesoris perhiasan yang dipakainya agar terlihat wibawa dibanding lelakon lainnya dan memiliki tiga buah keris sebagai senjata pamungkas.

f) *Jaranan / Prajurit Berkuda*

Seni tradisional yang menggunakan alat kesenian berbentuk kuda dari anyaman bambu. Pemain dengan tokoh prajurit ini seringkali membuat kesurupan. Asal usul prajurit ini dipercaya dari kisah Panji. Ciri prajurit baris baik yaitu ber-*apaes bagus* (berias tampan dan gagah) memakai kostum prajurit zaman kerajaan Mataram dengan menunggangi kuda Putih, sedangkan ciri prajurit baris buruk yaitu ber-*apaes denowo* (berias seperti buto) memakai kostum prajurit berwarna hitam dan menunggangi kuda Hitam. Setiap prajurit wajib memakai aksesoris yaitu krincing sebagai hentakan kaki pada saat menarai.

g) *Patih Prahasto*

Tokoh yang berwujud Buto yang membawai semua senopati buto yang disebut bolodenowo. Ciri buto Patih Prahasto yaitu memakai *kuluk topongan* (yang melambangkan patih) dengan muka sangar, berambut gimbal, *apaes rasaksa* dan memiliki sifat murka.

h) *Buto Bolodenowo*

Menggunakan kostum topeng berwujud Buto yaitu wujud topeng yang berwujud menyeramkan dengan ciri gigi bertaring, mata melotot sampai menonjol kedepan. Bentuk hewan seperti Kera, Singa, dan Macan bahkan jenis jin dan iblis. Memiliki sifat perilaku yang arogan dengan aksesoris krincing pada kaki sebagai ketegasan saat menari atau berperang.

i) *Penthul*

Penthul adalah tari topeng pada *jathilan gedruk* yang memiliki ciri khas bergigi dua (didepan) serta berhidung kecil namun agak memanjang kedepan.

Bukan hidung mancung namun bukan pula hidung pesek hanya layaknya **buto terong**. Dari bentuk hidung inilah maka dinamakan penthul, karena memang *menthul*(menonjol) kedepan.

Di dalam cerita *Jathilan* ini lakon Penthul berkostum seperti kaum awam akan tetapi memiliki kepribadian tinggi atas dasar naluri batin sebagai penasihat rajanya yaitu Prabu Rama.

j) Tembem

Tembem adalah kebalikannya penthul, yaitu tari topeng *jathilan* yang mempunyai ciri hidung pesek dan menarinya pun beriringan dengan penthul berkostum sederhana seperti orang desa. Dua pasangan ini adakalanya ber-akrab-ria. Namun tak jarang juga sering bermusuhan, apalagi kalau sudah "*ndadi*" kesurupan alias *trance*.

k) Barongan

Barongan yang berwujud hewan macan yang memiliki sifat *bringas* (keganasan) dengan memakai kostum hitam. Barongan pada kesenian *Jathilan* memiliki filosofi sebagai pemanas suasana menjadi gaduh pada saat perang dan sulit dikendalikan oleh para Warok. Dengan demikian, Barongan *Jathilan* memiliki sifat dua kepribadian dan tidak memiliki kubu yang pasti dalam kata lain bisa berkubu pada Prajurit Prabu Romo bahkan bisa berkubu pada Rahwana yang murka. Disisi lain barongan selalu membagikan selirang buah pisang yang di bagikan kepada penonton sebagai simbol rasa syukur atas limpahan nikmat-Nya.

2.2 Karya Seni Relief

2.2.1 Seni Rupa

Karya seni rupa dikelompokkan menurut bentuknya yaitu karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang bentuknya hanya memiliki ukuran panjang dan lebar sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah saja. Cabang karya seni yang termasuk dalam karya seni rupa dua dimensi, yaitu seni lukis, seni ilustrasi, seni grafis, dan poster. Sementara itu, karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga memiliki volume, menempati ruang, dan dapat dilihat dari berbagai arah. Cabang karya seni yang termasuk dalam karya seni rupa tiga dimensi, yaitu seni patung, seni kriya, seni arsitektur.

2.2.2 Seni Relief

Istilah relief diserap dari bahasa Inggris, atau relief dalam bahasa Itali, dalam bahasa Indonesia adalah peninggian, yaitu kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya karena peninggian-peninggian itu ditempatkan di atas suatu dataran (Sahman, 1992:91).

Relief sepadan dengan kata “peninggian”, artinya kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya karena dikatakan relief memang senantiasa “berlatar belakang” dan ditempatkan pada suatu dataran (Susanto, 2011:330).

Sedangkan relief pada candi menurut Sunaryo, dkk (2015) relief *sculpture* merupakan patung yang berlatar, jadi bentuknya timbul pada suatu permukaan.

Dilihat dari bentuk-bentuk sosok dan bagian yang timbul terhadap permukaan, relief ada yang menggolongkan menjadi beberapa jenis. Jika bentuk sosok timbul dengan sangat menonjol pada permukaan disebut relief tinggi (*high relief*), sedangkan bila bentuk sosoknya tidak terlalu menonjol pada permukaan disebut relief rendah atau dangkal (*low relief, bas-relief*). Relief tinggi lebih bersifat trimatra karena termasuk patung.

Seni relief ini merupakan ungkapan perasaan dan pikiran yang dituangkan pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan ruang atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang yang menampilkan bentuk dekoratif sehingga hasilnya seperti lukisan yang timbul dari permukaan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan relief adalah penampilan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan yang rata menjadi timbul yang kedudukannya lebih tinggi dari latar belakangnya.

2.2.2.1 Jenis-Jenis Relief

Bastomi (1982:61) menjelaskan bahwa relief banyak dibuat pada masa perkembangan seni klasik, maka dalam penampilannya bercorak naturalistik. Misalnya relief Kamadhatu di kaki candi Borobudur, yang tergolong di dalam jenis relief tinggi. Ada lima macam relief, yaitu:

- 1) Relief rendah (*bas relief*) memiliki figure (gambar) yang timbul kurang dari separo belah bentuk utuhnya.
- 2) Relief tengah atau relief sedang (*mezzo relief*) memiliki figur gambar yang timbul tepat separo belah bentuk utuhnya.

- 3) Relief tinggi (*haut relief*) disebut relief tinggi karena figur gambar yang timbul lebih dari separo belah bentuk utuhnya.
- 4) Relief cekung (*encreux relief*) yaitu figur gambar yang lebih rendah dari bidang dasar. Maka dari itu relief cekung tidak dapat disebut gambar timbul, melainkan gambar tenggelam artinya tenggelam di bawah permukaan bidang gambar.
- 5) Relief tembus (*ayour relief*), disebut demikian karena figure gambar menembus bidang dasar, sehingga relief tembus yang wujud berupa lubang-lubang yang memberi kesan, bahwa lubang-lubang itu adalah gambar. Ada kalanya yang tembus bukan figurnya tetapi dasarnya. Relief semacam ini disebut pula relief kerawangan.

Berdasarkan dari pendapat di atas relief yang penulis buat termasuk relief tinggi tetapi telah mengalami beberapa pengembangan karena figur memiliki bentuk hampir sama dengan figur aslinya dengan level yang berbeda antara tinggi objek satu dengan lainnya sesuai ukuran yang sudah ditentukan dan dibuat lebih menonjol atau keluar dari *background*.

2.2.2.2 Teknik Pembuatan Karya Seni Relief

Agar dapat menghasilkan seni relief yang baik, seorang seniman harus mempunyai teknik. Teknik adalah cara seniman memanipulasi bahan dengan alat tertentu untuk mencapai tujuan dapat mengekspresikan emosi, simbol, keragaman dan nilai-nilai lainnya yang bersifat subjektif. Teknik yang baik adalah cara berkarya seni yang sesuai dengan sifat bahan dan peralatan yang digunakan. Menurut Sahman (1992:85) bahan yang dipergunakan untuk membuat relief , yaitu dibedakan menjadi:

1) Membentuk (*Modelling*)

Sahman (1992:85) menjelaskan bahwa modelling yaitu membentuk dengan menambahkan sedikit demi sedikit, sehingga menjadi bentuk seperti yang dikehendaki. Bahan yang dipergunakan adalah bahan yang mempunyai sifat elastis. Maksudnya yaitu teknik membuat karya dengan memanfaatkan bahan plastis (*plastic substance*), misal tanah liat, plastisin. Jadi bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambahkan bahan baru kepada bentuk yang sedang dalam proses menuju tahap penyelesaian.

Menurut Sukaryono (1994:33) *modelling* yaitu dengan jalan menempelkan bahan sedikit demi sedikit sehingga menjadi bentuk yang diinginkan. Bahan yang digunakan: tanah liat, semen, gips, lilin, bubur kertas. Proses pembentukan menggunakan jari tangan, dengan cara memiji-mijit bahan, menempel dan mengurangi bahan atau media tersebut sedikit-sedikit dengan bantuan alat untuk memperoleh bentuk yang diinginkan. Dalam karya relief teknik *modeling* digunakan untuk memperoleh bentuk dengan cara aditif. Untuk keperluan *modeling* dan membentuk secara aditif, bahan tanah liat lebih responsif dari pada batu atau kayu. Kelemahan membuat relief dengan teknik ini adalah mudah retak atau pecah dan tidak permanen. Supaya dapat permanen, relief tanah liat harus dibakar. Karena itu, tanah liat biasanya hanya dipakai untuk membuat model karya yang dibuat dengan bahan lain.

Dalam karya relief yang penulis buat teknik *modeling* yang digunakan dengan cara menempel adonan bubur kertas pada triplex atau duplex, kemudian

dibentuk dengan bantuan solet maupun dengan memijit dengan jari secara langsung sehingga memperoleh bentuk yang diinginkan.

2) Memahat (*Carving*)

Carving artinya memahat, yaitu mengurangi dari sedikit demi sedikit, bahan yang sedang digarap sampai akhirnya bentuk yang diinginkan terwujud. Bahan yang digunakan adalah bahan keras atau bahan yang dikeraskan tetapi rapuh, seperti macam-macam batu dan kayu. Proses *carving* berawal dari bungkahan batu dan kayu, yang akan dibuang bagian-bagiannya yang tidak *esensial*, sehingga gagasan yang ada sebelumnya bisa dibebaskan dari bungkahan itu (Sahman, 1992:85).

Menurut Sukaryono (1994:33) teknik pahatan (*carving*) yaitu membuang bagian demi bagian, sedikit demi sedikit dengan jalan memahat, dan ditinggalkan bagian yang berbentuk yang diinginkan. Bahan yang digunakan antara lain: batu, marmer, kayu, dan batu.

Dalam karya relief yaitu mengurangi sedikit demi sedikit bagian yang tidak diinginkan, hingga menjadi bentuk relief yang diinginkan sesuai ide atau gagasan awalnya. *Carving* adalah proses yang sulit, karena memerlukan gagasan atau konsepsi yang cukup matang.

3) Mencetak (*Casting*)

Casting artinya mencetak, yaitu mencetak adonan yang bersifat cair dengan menggunakan cetakan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan, misalnya logam, perunggu dan lain sebagainya (Sahman, 1992:86). Lebih lanjut Sukaryono (1994:33) menyatakan bahwa teknik cetak cor yaitu dengan cara

membuat cetakannya terlebih dahulu. Bila cetakan sudah jadi, bahan yang berupa cairan itu dituang ke dalam cetakan tersebut dan membiarkannya membeku. Bahan yang digunakan: logam, semen, plastik, *fiberglass*, dan *gips*.

Dalam karya relief pada teknik cor atau tuang ini, bahan yang digunakan adalah bahan yang dapat dicairkan pada tahapan akan dicor, kemudian mengeras setelah dituangkan ke dalam cetakan, dengan mengambil bentuk cetakan tersebut. Tahapan pertama membuat karya relief dengan teknik *casting* adalah membuat model yang akan dibuat menggunakan bahan yang plastis seperti tanah liat. Kemudian, dari model tersebut dibuat cetakan menggunakan bahan gips atau semen dengan cara menutup permukaan model yang telah dibuat tadi. Setelah mengeras, model dari tanah liat diambil dan cetakan dari gips atau semen siap diisi dengan bahan-bahan cair yang digunakan dalam membuat relief yang sebenarnya.

4) Kontruksi (*Construction*)

Construction yaitu menyusun atau merakit komponen dari logam atau besi dengan menggunakan alat las sebagai penyambung (Sukaryono, 1994:33). Sementara itu, Sahman (1992:86) menjelaskan bahwa *construction* merupakan membentuk dengan jalan menyusun, menggabungkan, merangkaikan, sehingga memperoleh bentuk yang direncanakan dengan media perekat yang sesuai.

Pada karya relief teknik *costructing* ini dapat dilakukan dengan cara menyusun atau menggabungkan potongan-potongan benda baik itu benda yang bersifat keras seperti besi dan kayu, ataupun benda yang bersifat plastis seperti

tanah liat, kemudian menjadi satu bentuk yang merupakan satu kesatuan dengan media perekat yang sesuai dengan sifat benda yang digabungkan.

Berdasarkan keempat teknik di atas, teknik yang penulis gunakan dalam membuat seni relief yaitu secara umum menggunakan teknik *modelling* atau membentuk, karena bahan yang digunakan adalah adonan bubur kertas dan lem kayu yang proses pembuatannya dengan cara membentuk dengan menambahkan sedikit demi sedikit dengan cara menempel bahannya ke media triplek, tetapi dikombinasikan dengan teknik yang lain untuk memperoleh kesan-kesan tertentu.

2.2.2.3 Unsur – unsur Pembentukan Karya Seni Relief

Dalam pembentukan karya seni, ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Unsur-unsur rupa merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin dan tidak mudah dipisahkan satu dengan yang lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk. Dalam karya seni relief yang penulis buat unsur yang paling dominan adalah ruang, raut, gelap terang, dan warna. Berikut adalah penjelasan dari penggunaan unsur-unsur seni rupa yang ada dalam karya penulis:

1) Garis

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucapan isi dan perasaan manusia serta memberikan gerak/ritme dan menciptakan kontur. Dengan adanya satu garis maka karya seni dapat terwujud. Garis adalah (1) suatu goresan atau batasan limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan lainnya. (2) Jika dijabarkan garis tersebut memiliki dimensi

memanjang dan mempunyai arah, yang bersifat: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, bergelombang, dan bertekuk atau patah-patah (zig-zag) (Sidik dalam Aprilia, 2012:5). Dalam pembuatan karya relief ini, penulis lebih banyak menggunakan garis lurus dan lengkung.

2) Bidang dan Raut

Bidang merupakan keluasan permukaan yang datar, memiliki panjang dan lebar, sedangkan ketebalannya relative, atau dapat pula dikatakan mengandung pengertian sesuatu yang pipih dan rata (Aprilia, 2012:7). Sedangkan raut tercipta karena adanya pemberian warna, tekstur, sehingga membuat suatu bentuk menjadi bervolume atau memiliki massa.

3) Warna

Warna adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik dengan raut, ukuran, dan nilai gelap-terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karna itu warna menjadi unsur terpenting dalam ungkapan seni rupa dan desain. Melalui bentuk kita dapat mengenal warna, sebaliknya kita dapat mengenali bentuk dengan warna (Sunaryo, 2002 :12).

Dalam sigitiga warna dibagi dalam tiga jenis, yaitu: warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer merupakan warna pokok tanpa campuran warna lain, yaitu warna merah, kuning, biru. Warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua warna primer, yaitu ungu (merah dan kuning), ungu (merah dan biru), hijau (biru dan kuning). Sementara itu, warna tersier merupakan campuran warna sekunder dengan salah satu dari

warna primer, yaitu coklat (merah dan hijau). Jenis warna dikelompokkan menjadi warna panas/hangat dan warna dingin/sejuk. Warna panas/hangat yaitu warna kuning, jingga, merah. Warna dingin/sejuk yaitu warna biru, hijau, dan ungu. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan dan memunculkan emosi pada karya seni karena memiliki makna atau symbol yang berbeda-beda.

4) Gelap Terang atau Nada

Unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Setiap bentuk terlihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang berasal dari matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya. Cahaya yang menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo, 2002:20).

5) Tekstur

Menurut Aprilia (2012:13) unsur tekstur merupakan nilai atau kualitas suatu permukaan suatu benda atau bentuk. Setiap permukaan memiliki nilai raba seperti halus, kasar, licin, maupun tajam. Dalam karya seni, tekstur dikelompokkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semi visual. Tekstur nyata merupakan permukaan benda yang apabila diraba akan terasa nyata teksturnya, beda dengan tekstur semu/visual yang permukaannya hanya dapat dirasakan melalui proses visual namun apabila diraba permukaan rata. Sebagian besar karya seni dua

dimensi memiliki unsur tekstur semu/visual sehingga tekstur tercipta dari berbagai bentuk seperti titik-titik, garis maupun warna. Dalam seni relief, tekstur yang terdapat pada karya relief penulis merupakan tekstur nyata dapat dirasakan dan diraba, terdapat dua jenis yaitu yang bersifat halus dan yang bersifat kasar.

6) Volume

Suatu ruang yang dibatasi dengan bidang disebut volume. Volume terwujud dalam bentuk bagian-bagian dari keseluruhan massa, tercipta karena keluasan dan kedalaman (Tristiadi, 2003:10).

7) Ruang

Perwujudan unsur ruang dan massa dapat dibentuk melalui susunan bidang atau raut. Dengan posisi vertikal, horizontal, dan diagonal, unsur-unsur tersebut atau salah satu unsur itu dapat diciptakan. Selain itu, unsur-unsur konstruksi juga dapat disusun untuk membentuk ruang dan massa (Aprilia, 2008:7).

2.2.2.4 Prinsip-prinsip Berkarya Seni Relief

Setelah mengetahui unsur-unsur rupa yang diperlukan dalam penciptaan karya seni, maka diperlukan keahlian dalam menata unsur-unsur tersebut sehingga memiliki keterpaduan unsur satu dengan yang lain. Adapun prinsip-prinsip rupa yang perlu diperhatikan dalam menata unsur-unsur rupa, yaitu:

1) Irama (*rhythm*)

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo,

2002:35). Irama dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu: (1) *repetitive* atau irama yang diperoleh secara berulang atau monoton, (2) *alternatife* merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) *progresive* menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan (4) *flowing* merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

Dalam karya relief ini penulis memutuskan untuk menggunakan beberapa irama di dalam karya-karyanya. Irama yang digunakan antara lain *repetitive* (irama yang diperoleh secara berulang atau monoton) dan *flowing* (merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan).

2) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang (Sunaryo, 2002:39). Keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.

Di dalam karya relief yang dibuat penulis diperlukan penataan subyek relief yang disusun dengan seimbang. Dalam karya relief ini, keseimbangan yang diterapkan ialah keseimbangan asimetri (*asyimmetrical balance*) keseimbangan *asimetrís* dapat dilihat pada penempatan obyek yang tidak memiliki kesamaan antara bagian kanan dan kiri.

3) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan hampir sama dengan keserasian. Prinsip kesatuan tercipta karena terdapat hubungan antar bagian dan prinsip-prinsip yang menunjukkan pengertian secara keseluruhan. Hal ini dimaksud sebagai hubungan antar unsur dan prinsip yang saling mengisi, memiliki keterkaitan, dan harmoni (Aprilia, 2012:33).

Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam karya relief dengan menghadirkan beberapa subyek relief yang di dalamnya terdapat prinsip keseimbangan, irama, dan dominasi yang membentuk satu kesatuan. Hal ini terlihat pada subyek karya yang telah di *setting* menggunakan prinsip-prinsip desain.

4) Kesebandingan (*proporsi*)

Proportion dalam kamus bahasa Inggris adalah perimbangan, perbandingan. Menurut The Liang Gei (1976:44) perimbangan berwujud perbandingan antara lebar dan panjang yang lebih besar atau lebih kecil.

Kesebandingan (*proporsi*) menurut Sunaryo (2002:31) merupakan hubungan antara bagian yang satu terhadap keseluruhan. Pengaturan bagian yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan. Kesebandingan juga menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan unsur dengan keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Proporsi merupakan perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian lain, keseluruhan bagian disusun sedemikian rupa sehingga menampilkan kesatuan yang harmonis.

5) Dominasi

Dominasi atau penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain. Penonjolan atau penekanan dilakukan dengan cara memberi intensitas, pemakaian warna kontras, dan ukuran yang berlawanan. Karya yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada beberapa cara melalui perulangan ukuran dan kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk (Kartika, 2007:63).

6) Keserasian

Menurut Sunaryo (2002: 32) keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur.

Pada karya ini penulis benar-benar memperhatikan prinsip keserasian antara subjek dan latar belakang agar tercipta keserasian yang diharapkan penulis. Yaitu dengan keserasian pada latar belakang dengan subjek agar tidak melenceng dengan kaidah prinsip keserasian tersebut.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Melalui proyek studi ini dari proses kegiatan berkarya seni relief dalam tema kesenian *Jathilan Gedruk* diperoleh suatu pengalaman baik yang bersifat teknis maupun non teknis. Pengalaman bersifat teknis yaitu mampu berkarya seni relief secara realistik mengolah berbagai objek sehingga dapat menghasilkan karya seni relief yang beragam. Selain itu dapat menghadirkan *background* naturalis dalam nuansa yang baru melalui karya seni relief. Pengalaman bersifat non teknis yaitu penulis mendapatkan pengalaman surprise yang ditemukan saat proses pembuatan karya dari objek yang didapat.

Karya proyek studi ini sebagai media untuk menguri-uri warisan budaya yang pernah hilang sebelumnya dikarenakan kurangnya apresiasi untuk menyalurkan kesenian tradisional yang semakin berkurang di daerah setempat. Dalam pertunjukan *Jathilan Gedruk* para penari hanya berusaha berekspresi untuk menyalurkan hasrat hiburan mereka. Mereka yang kebanyakan bergabung dengan *Jathilan* hanya ingin belajar dan melestarikan kesenian kerakyatan sebagai rasa cinta terhadap budaya selain itu mereka dapat berekspresi estetis melalui pertunjukan *Jathilan Gedruk*.

Karya proyek studi ini berguna untuk mengekspresikan ide dan gagasan penulis tentang kekayaan dalam budaya kesenian pertunjukan daerah. Selain itu, sebagai sarana apresiatif dan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran

tentang karya seni relief dengan tema *Jathilan Gedruk*. Pada tanggal 24 Agustus 2018 penulis berhasil menyajikan duabelas karya proyek studi tersebut dalam bentuk pameran di Gedung Outdetrap Kawasan kota lama Semarang. Karya proyek studi yang penulis buat diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi Jurusan Seni Rupa terutama dalam bidang seni dua dimensi yaitu seni relief. Karya proyek studi ini juga dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatif berkesenian dan sebagai upaya untuk mematangkan teknik dan ide gagasan berkarya seni khususnya relief.

5.2 Saran

Karya seni relief yang ditampilkan berupa ilustrasi babakan cerita dari *Jathilan Gedruk*. Penulis menampilkan sesuai alur cerita babakan atau adegan dalam pertunjukan dimulai dari babak *panembromo* (pembukaan), *blendrong*, *puter panggung*, muncul peperangan, terakhir babak *bindri* (penutupan). Hal ini menjadikan penulis memiliki ide atau gagasan untuk mendokumentasikan sejarah, tradisi, dan kebudayaan berupa karya seni relief berbahan kertas *uncoated paper* (Koran). Dengan disusunnya laporan sekaligus penyelenggaraan pameran proyek studi dari penulis kali ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan, apresiator, mahasiswa, dan memberikan kontribusi kepada seluruh akademisi UNNES khususnya Seni Rupa. Selain itu, diharapkan dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa yang lain untuk menciptakan karya seni relief dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi, sehingga menumbuhkan lahirnya berbagai inovasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, 2008. “ Nirmana II “. *Buku Ajar* .Semarang : Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Aprilia, 2012. “ Nirmana Dwimatra “. *Buku Ajar* . Semarang :Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Bastomi, Suwaji. 1981. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang : IKIP Semarang.
- Haryono, 1999. “Wayang Dan JatiDiri Bangsa, sebuah Renungan”, dalam *Seni Pertunjukan Tradisional, Nilai, Fungsi, Dan Tantangannya*. Tahun 2003. Halaman 23. Yogyakarta : Kementrian Kebudayaan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Moertjipto, dkk. 1990. *Bentuk-Bentuk Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Rondhi, Muhammad. 2002. “Tinjauan Seni Rupa I”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang : Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Sahman, Humar.1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sujarno, dkk. 2003. *Seni Pertunjukan Tradisional Nilai, Fungsi Dan Tantanganny*. Yogyakarta : Kementrian Kebudayaan Dan Pariwisata.
- Sukaryono. 1994. “Kajian Seni Rupa”, dalam *Aktivitas Petani Dalam Penciptaan Karya Relief* Tahun 2015 Halaman 13-16. Semarang : Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana : Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Unnes Press.
- Susanto, M. 2011. *DiksiRupa*. Yogyakarta :DictiArt Lab & Djagat Art House.
- Tristiadi, L. 2003. *Wanita sebagai Subjek Figuratif*. Proyek studi: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Widodo, Budi. 2017. Wawancara “ *Sejarah Kesenia Jathilan Magelang* “ di Sanggar Padepokan Tjipto Boedjoe, Dusun Tutup Ngisor Desa Sumber Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang.
- Jenis-Jenis Kertas*. [ms.m.Wikipedia.org/wiki/kertas_undi](https://ms.m.wikipedia.org/wiki/kertas_undi). Diunduh Pada tanggal 6 Maret 2017