



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keris merupakan senjata peninggalan zaman lampau (Harsrinuksmo, B. 2004) Keris merupakan senjata yang berasal dari pulau jawa yang memiliki 2 bentuk khas yaitu luk atau keris berkelok dan lajer atau keris lurus yang dibuat dengan proses penempaan lapisan besi meteorit yang diapit dua besi baja dan di lipat puluhan ribu kali untuk satu bilah Keris. Nama keris sendiri berasal dari singkatan Bahasa jawa yaitu “Mlungker-mlungker kang bisa ngiris” yang dalam Bahasa Indonesia Memiliki arti berkelok-kelok dan bisa mengiris. (Endrawati, E. 2015). Keris, merupakan salah satu peninggalan seni budaya yang sangat bernilai. Bukan hanya sebagai senjata tusuk, keris juga merupakan karya spiritual dari masa lalu yang memiliki filosofi dan makna yang dalam (hlm 137-151). Menurut UNESCO keris mulai muncul pada abad ke-10, terbukti dengan ditemukannya beberapa relief Candi Borobudur (abad ke-8) dan Prambanan (abad ke-9) serta kemungkinan besar menyebar dari Pulau Jawa ke seluruh Asia Tenggara. Gambar yang terpampang pada relief candi dari segi bentuk secara umum berbeda dari keris saat ini (Indonesia.go.id, 2018).

Keris merupakan fenomena senjata tradisional Nusantara yang tercatat dalam UNESCO sebagai *'Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage and Humanity'* sejak tahun 2005 silam. Disebutkan dalam proposal pengajuan pada UNESCO, secara prinsip keris memiliki lima fungsi dalam masyarakat yaitu tradisi, fungsi sosial, seni, filosofi, dan mistis dan setidaknya ada lima belas suku di Indonesia memiliki keris dengan bentuk dan ciri khas masing masing yang dipengaruhi oleh era kerajaan-kerajaan yang berkuasa (Indonesia.go.id, 2018). Setiap era atau masa kerajaan mempunyai bentuk dan ciri khas yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh keadaan politik, ekonomi, sosial pada waktu itu. Contohnya pada era kerajaan Mataram Islam terdapat berbagai era atau juga disebut tangguh. Keris di zaman Mataram Islam dibagi menjadi era zaman kekuasaan, dimulai dari era Panembahan

Senopati, Sultan Agung, Amangkurat, Kartasura, dan Hamengku Buwana (Kurniawan, 2019).

Posisi keris sebagai benda spiritual dan simbolis hingga kini masih terlihat, contohnya setiap tahun di Keraton Surakarta dan Yogyakarta selalu mengadakan upacara dan kirab ritual pusaka keliling benteng, hal tersebut dilakukan karena masyarakat Jawa meyakini keris sebagai simbol “*manunggaling kawulo Gusti*” atau hubungan manusia kepada Tuhan terkandung dalam bilah keris, bahan yang digunakan untuk membuat keris juga memperkuat teori hubungan manusia kepada Tuhan dengan memadukan logam bumi sebagai simbol manusia dan logam langit sebagai simbol Tuhan alam semesta (Indonesia.go.id, 2018).

Namun ironisnya keris saat ini sering dikaitkan dengan bagian dari klenik dan syirik. Beberapa orang beranggapan bahwa keris adalah benda negatif. Keris bisa menjadi benda meruntuhkan iman dengan unsur klenik yang seolah olah mendarah daging di dalam tiap bilah keris (Kuntadi, 2009). Di lain sisi karena kekurangan informasi soal budaya keris terdapat kasus oknum masyarakat yang merusak keris dengan di patah dan dibuang, Fadli zon, ketua umum serikat perkerisan nasional Indonesia dalam wawancaranya mengatakan, penghancuran keris tersebut karena ada kesalahpahaman orang dalam memandang keris, yang disebabkan kurangnya pemahaman masyarakat dengan keilmuan keris sebagai seni dan budaya yang harus dilestarikan (Persada, 2020). Berdasarkan fakta di atas, Penulis akan merancang media informasi bagi masyarakat yang ingin belajar tentang keris khususnya keris era Mataram, sebagai bentuk pendokumentasian informasi keris sebagai seni dan budaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dibuat, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan buku ilustrasi tentang keris era Mataram ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Geografis

Memiliki target di wilayah Yogyakarta

2. Demografis

Gender : laki - laki - perempuan

Usia :17 tahun - 24 tahun

Pendidikan : Sma/Smk

Kelas : SES A - C

3. Psikografis

Personality : Tertarik dengan budaya nusantara khususnya jawa

Value : Rasa penasaran akan budaya tinggi

Lifestyle : Suka membaca buku sejarah dan budaya

4. Behaviour : Anak muda yang tertarik dengan budaya dan sejarah ataupun menyukai hal-hal visual

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku ini untuk meningkatkan kepedulian anak muda kepada kebudayaan Indonesia khususnya keris era Mataram dan menggunakan media ilustrasi untuk membantu memahami konsep filosfi keris,

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Pertama, dengan merancang buku ilustrasi pada keris era Mataram ini penulis mendapatkan pengalaman baru dalam pengilustrasian sebuah informasi filosofi keris dengan gaya kontemporer pop art. Selain itu penulis juga mendapatkan banyak pengetahuan baru dalam dunia keris dan menganalisa sebuah masalah untuk menemukan solusi yang tepat.

Kedua adalah menambah ketertarikan anak muda kepada budaya dan memiliki minat baru untuk mendalami budaya keris khususnya era mataram bahwa sebuah keris juga memiliki arti dan filosofi yang dapat diserap dan di praktekan di kehidupan.

Ketiga untuk Universitas Multimedia Nusantara dapat menjadi sumber literasi dan informasi dalam penelitian selanjutnya juga dapat melihat kemampuan penulis dalam merancang perancangan buku ilustrasi yang berkaitan dengan budyaa nusantara.