

b.2



**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN HIBAH KOMPETISI STRATEGIS NASIONAL**

**JUDUL  
PENCIPTAAN RELIEF REPRODUKTIF BERBAHAN RESIN DAN  
BERBASIS BENTUK SENI RUPA ETNIS DAN AGAMA SEBAGAI  
MODEL SENI WISATA DI SUMATERA UTARA**

**Oleh :**

**Drs. Nelson Tarigan, M.Si  
Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
Drs. R. Triyanto, M.Sn  
Drs. Mangatas Pasaribu, M.Sn**

**DILAKSANAKAN ATAS BIAYA:**

**Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan Nasional,  
sesuai dengan Surat Perjanjian Hibah Penugasan Penelitian Stranas  
Nomor: 542 / SP2H/PP/DP2M/VII/2010 tanggal 24 Juni 2010**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
DESEMBER 2010**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
HIBAH PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL TAHUN 2010**

- 1 Judul Penelitian : Penciptaan Relief Reproduksi Berbahan Resin dan Berbasis Bentuk Seni Rupa Etnis dan Agama Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Drs. Nelson Tarigan, M.Si
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Pangkat/Gol. dan NIP : Pembina / IV / 19610409 1987 1001
- d. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- e. Fakultas/Jurusan : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
- f. Bidang Ilmu : Seni Rupa
- g. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
3. Anggota Peneliti

No.	Nama	Bidang keahlian	Fakultas /Jurusan	P. Tinggi
1	Drs. R. triyanto, M.Sn	Kajian Seni	FBS / Seni Rupa	Unimed
2	Drs. Mangatas Pasaribu M.Sn	Penciptaan Seni	FBS / Seni Rupa	Unimed
3	Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum	Filsafat Seni	FBS / Seni Rupa	Unimed

4. Asisten peneliti (Mahasiswa)

1	Desnalri Sinulingga Spd	Seni Ukir	FBS / Seni Rupa	Unimed
2	Sadakata Ginting	Seni Rupa	FBS / Seni Rupa	Unimed
3	Noviandi	Seni Rupa	FBS / Seni Rupa	Unimed

5. Lokasi penelitian : Jurusan Pend, Seni Rupa FBS Unimed

6. Pendanaan dan jangka waktu penelitian

- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 2 Tahun
- b. Biaya tahun I : Rp 75.000.000
- c. Biaya tahun II (Yang diusulkan) : Rp. 87.805.000

Medan 22 Desember 2010

Mengetahui  
Dekan FBS Unimed

Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd  
NIP. 1963 0910 198803 1 002

Ketua peneliti

Drs. Nelson Tarigan, M.Si  
NIP. 19610409 1987 1001

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian  
Universitas Negeri Medan

Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si  
NIP. 19640110 198803 1001

## RINGKASAN

Propinsi Sumatera Utara dikenal sebagai salah satu daerah kunjungan wisatawan baik lokal, regional maupun wisatawan mancanegara karena keindahan alamnya, keunikan peninggalan budaya masa lalu masing-masing etnis asli yang mendiaminya dan juga karena beberapa lokasi wisata berkaitan dengan kehidupan beragama. Wisatawan umumnya membutuhkan cenderamata sebagai kenangan bahwa mereka pernah berkunjung ke daerah ini, tetapi masih sangat kurang model-model cinderamata berciri khas etnis maupun agama yang tersedia di lokasi-lokasi wisata tersebut.

Penelitian ini bertujuan merancang model produk kerajinan reproduktif yang terbuat dari bahan resin serta sekaligus menanggapi ikon-ikon seni rupa etnis dan agama yang ada di Sumatera Utara, dengan menerapkan keseimbangan antara ekspresi seni dan selera wisata.

Metode yang digunakan adalah proses penciptaan yang diawali dengan pengamatan seni rupa etnis di Sumatera Utara baik berupa ragam hias, artefak-artefak kuno, dan berbagai benda pakai yang berbentuk unik dan khas, menghayati karakter bentuk yang menarik dan unik untuk dijadikan motif dasar penciptaan, menganalisis karakteristik wisatawan yang berkunjung ke beberapa lokasi kunjungan wisata di Sumatera Utara, dan merumuskan konsep penciptaan, untuk kemudian menciptakan relief reproduktif berbahan resin.

Dari beberapa lokasi penelitian telah dikumpulkan lebih dari 200 bentuk seni rupa etnis di Sumatera Utara terdiri dari bentuk bangunan adat, ragam hias dan artefak-artefak yang masuk dalam kategori seni rupa. Berdasarkan pengamatan dan penghayatan karakter visual dari bentuk-bentuk tersebut, diwujudkan 20 rancangan grafis model-model relief, 15 ukiran relief pada bahan gipstone sebagai master model karya ciptaan, 13 cetakan dari bahan silicon dan 39 hasil cetakan dari bahan resin.

Ke-39 hasil cetakan kemudian ditanggapi oleh 10 Dosen Pendidikan Seni Rupa dan sekaligus memberi keterangan tentang 5 karya pilihannya serta alasan masing-masing menentukan pilihannya. Hasil dari pilihan tersebut menunjukkan lima karya terbaik yaitu : Hasil desain No. 7 cetakan ke-2, hasil desain No. 1 cetakan ke-2, hasil desain No.3 cetakan II, hasil desain No. cetakan ke- 2 dan hasil desain N0.11 cetakan ke 2.

Alasan pemilih dalam menentukan pilihannya adalah karena : Desainnya menarik, dimensi reliefnya dapat dilihat dari jarak pandang tertentu, hasil cetakannya rapi, dan warnanya juga menarik. Bersamaan dengan itu, diberikan juga penilaian tentang kekurangan atau kelemahan hasil produk yang antara lain : cetakannya telalu tebal sehingga memakan banyak bahan dan bobotnya berat, warna cenderung monoton atau monokromatis.

Sebagai karya seni wisata, di samping faktor kualitas estetis dari karya ciptaan, dihitung juga biaya produksi rata-rata karya dengan perhitungan per centi meter bujursangkar. Dari hasil hitung diperoleh gambaran bahwa biaya rata-rata pembuatan karya persentimeter bujur sangkar , dari pembuatan desain sampai dicetak adalah Rp. 43,07.

Dengan ukuran karya rata-rata 840 Cm<sup>2</sup>, maka ratio biaya produksi rata-rata untuk satu copy karya relief reproduktif adalah  $Rp.43,07 \times 840 \text{ cm}^2 = Rp. 36.179$ . Selanjutnya, dengan perhitungan margin keuntungan produsen dan pedagang untuk setiap karya adalah 40 % (masing-masing 20 % ), maka harga modal yang diperhitungkan bagi setiap karya berukuran 840 cm<sup>2</sup>, adalah Rp.44.108.

Dilihat dari perhitungan di atas, prediksi harga jual dari masing-masing copy karya senilai Rp. 44.108, adalah harga yang terjangkau bagi wisatawan yang berminat. Masalah yang harus diatasi adalah menghasilkan karya-karya sejenis yang secara estetis menarik dan secara teknis praktis sebagai seni wisata, dan mencitrakan daerah-daerah di Sumatera Utara.

.Kesimpulan sementara yang dapat diberikan pada pelaksanaan kegiatan Tahun I ini adalah : Seni rupa etnis sangat potensial digunakan untuk membentuk karya kreatif berbasis etnis regional di Sumatera Utara sesuai dengan metode yang digunakan dan sampel produk yang telah dihasilkan. Sehubungan dengan upaya yang akan dilakukan, disarankan agar senantiasa meningkatkan kualitas estetis hasil karya dan lebih teliti mengamati selera wisatawan yang berkunjung ke masing-masing lokasi wisata, serta menekan harga jual hasil karya..

## SUMMARY

Province of North Sumatra known as one of local, regional and foreign countries tourist because it's natural beauty, cultural unique of omission past of each ethnical geniuses inhabiting it and also because some of tourism location go together with the life believe in. Tourist generally require some tourist art as memory that they have paid a visit to this area, but still very less tourist art model have ethnical individuality and also religion icon available in the tourism location.

This research aim to design the model of reproductive crafting product made from resin substance, and also at one blow answer to the ethnical fine arts and religion icons of exist in North Sumatra, by applying balance between artistic expression and tourist appetite.

Method used is creation process which is early with the ethnical fine arts perception in North Sumatra in the form of decorative manner, ancient artifacts, and various object wear which is in the unique form and typically, involving unique and interesting form character to be made as

Elementary motif of creation, analyzing tourist characteristic paying a visit to some location of tourist visit in North Sumatra, and formulate the creation concept, to later; then to create the reproductive relief with the resin substance.

From some research location have been collected more 200 ethnical fine arts form North Sumatra in the form of form of custom building, decorative manner and incoming artefak-artefak in fine arts category. Pursuant to perception and carrying out of the forms have been realized 20 graphical detail as preparation to make the models relief, 15 engraving relief at substance gemstone as master model the creation masterpiece, 13 printing; mould from substance silicon and 39 printed material from substance resin.

Constructively 10 Dozen in Majors of Education of Fine Arts of FBS of University of Field Country, with 4 researcher team and 3 researcher assistant, chosen 5 best masterpiece that is : to show 5 best creation result for them, chosen hence 5 best masterpiece from To- 39 creation masterpiece that is : result of Design number 7 printing; mould of second, result of design number 1 printing; mould of second, result design of

third printing; mould of second, result of detain of second printing; mould of second, and result of design num11 printing; mould of second.

As tourist art, beside aesthetic quality factor from creation masterpiece, also calculated the production cost of masterpiece mean with the calculation for one cent of square meter. From calculate result obtained by picture that average-cost of making of masterpiece of one cent meter square, from making design printed is Rp. 43,07.

Of the size mean masterpiece 840 Cm<sup>2</sup>, hence ratio of production cost of mean to one copy of masterpiece of relief reproductive is Rp. 36.179. Hereinafter, with the calculation of profit margin of producer and merchant to each; every masterpiece is 40 % (each 20 %); hence capital price reckoned for every fairish masterpiece 840 cm<sup>2</sup>, is Rp.44.108.

By seen from above calculation, price sells prediction from each masterpiece copy for the price of Rp. 44.108, is reached price for enthusiastic tourist. Problem which must be overcome is yield the masterpiece of a kind which aesthetically draw and practical technically as tourist art, and area image in North Sumatra

Conclusion of whereas which can be passed to execution of this first Year activity is : Ethnical fine arts is very potential used to form the creative masterpiece base on ethnical of regional in North Sumatra as according to method used and sample product which have been yielded. Referring to effort to be conducted, suggested that ever improve the aesthetic quality result of masterpiece and more accurate perceive the tourist appetite paying a visit to each tourist visit location, and also depress the price sell result of masterpiece..

THE  
Character Building  
UNIVERSITY

## PRAKATA

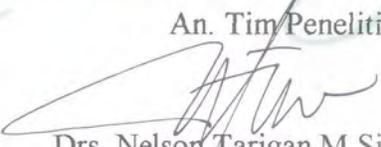
Dengan selesainya laporan ini, tim menyampaikan banyak terima kasih kepada Bpk / Ibu :

1. Direktur DP2M Ditjen Dikti Kementerian Pendidikan Nasional beserta staf di Jakarta yang telah memfasilitasi dan memberikan bantuan dana atas terlaksananya penelitian ini,
2. Rektor Universitas Negeri Medan beserta staf yang telah memfasilitasi proses administrasi pelaksanaan penelitian
3. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan beserta staf yang telah menyetujui pelaksanaan penelitian ini dan memberikan bimbingan seperlunya dari awal penulisan proposal sampai dengan penulisan laporan akhir tahun I penelitian ini.
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Bpk. Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd dan staf yang telah memberikan banyak dorongan atas terlaksananya penelitian ini.
5. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan beserta staf yang telah memberi ijin penggunaan gedung workshop sebagai tempat praktek penciptaan karya sesuai dengan tujuan penelitian.
6. Staf Pengajar Jurusan pendidikan seni rupa FBS Universitas Negeri Medan yang telah ikut memberi tanggapan atas hasil karya yang diciptakan dan memberi banyak saran-saran perbaikan.
7. Juga kepada seluruh civitas akademika Universitas Negeri Medan yang langsung maupun tidak langsung mendukung terlaksananya penelitian ini.

Kepada semua yang telah berpartisipasi, kami haturkan banyak terima kasih. Semoga kerja sama yang baik terus terjalin di lingkungan Universitas Negeri Medan, tempat kita berbakti kepada mahasiswa dan masyarakat.

Medan 20 desember 2010

An. Tim Peneliti

  
Drs. Nelson Tarigan M.Si  
NIP. 1961040919871001

## DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan dan Summary	iii
Prakata	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar gambar / Ilustrasi	xi
Daftar Lampiran	xii
Bab . I. Pendahuluan	1
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	1
Bab. II. Tinjauan Pustaka	
2.1. Penciptaan	2
2.2. Proses Kreatif	3
2.3. Seni Wisata	4
2.4. Seni Rupa Etnis	6
2.5. Relief Reproduksi	7
2.6. Resin	8
2.7. Katalisis	8
2.8. Cobalt	9
2.9. Model	9
2.10. Etnis dan Agama di Sumatera Utara	9
2.11. Hasil yang sudah dilaksanakan	10
2.12. Studi pendahuluan	10
Bab III. Tujuan dan manfaat Penelitian	12
3.1. Tujuan penelitian	12
3.2. Manfaat penelitian	12
Bab IV. Metode Penelitian	14
4.1. Metode Umum	14
4.2. Metode penciptaan	14
4.3. Skema Penciptaan	15
4.4. Gambaran Umum perlakuan dan rancangan	16
Bab. V. Hasil Penelitian dan Penciptaan	19
5.1. Hasil Penelitian	19
5.1.1. Deskripsi penelitian lapangan	19
5.1.2. Hasil Ciptaan	21
5.1.3. Prediksi Biaya Produksi	21
5.1.5. Karya terbaik	31
5.2. Pembahasan	33
5.2.1. Hasil Pengamatan di lapangan	33
5.2.2. Pilihan terbaik	33

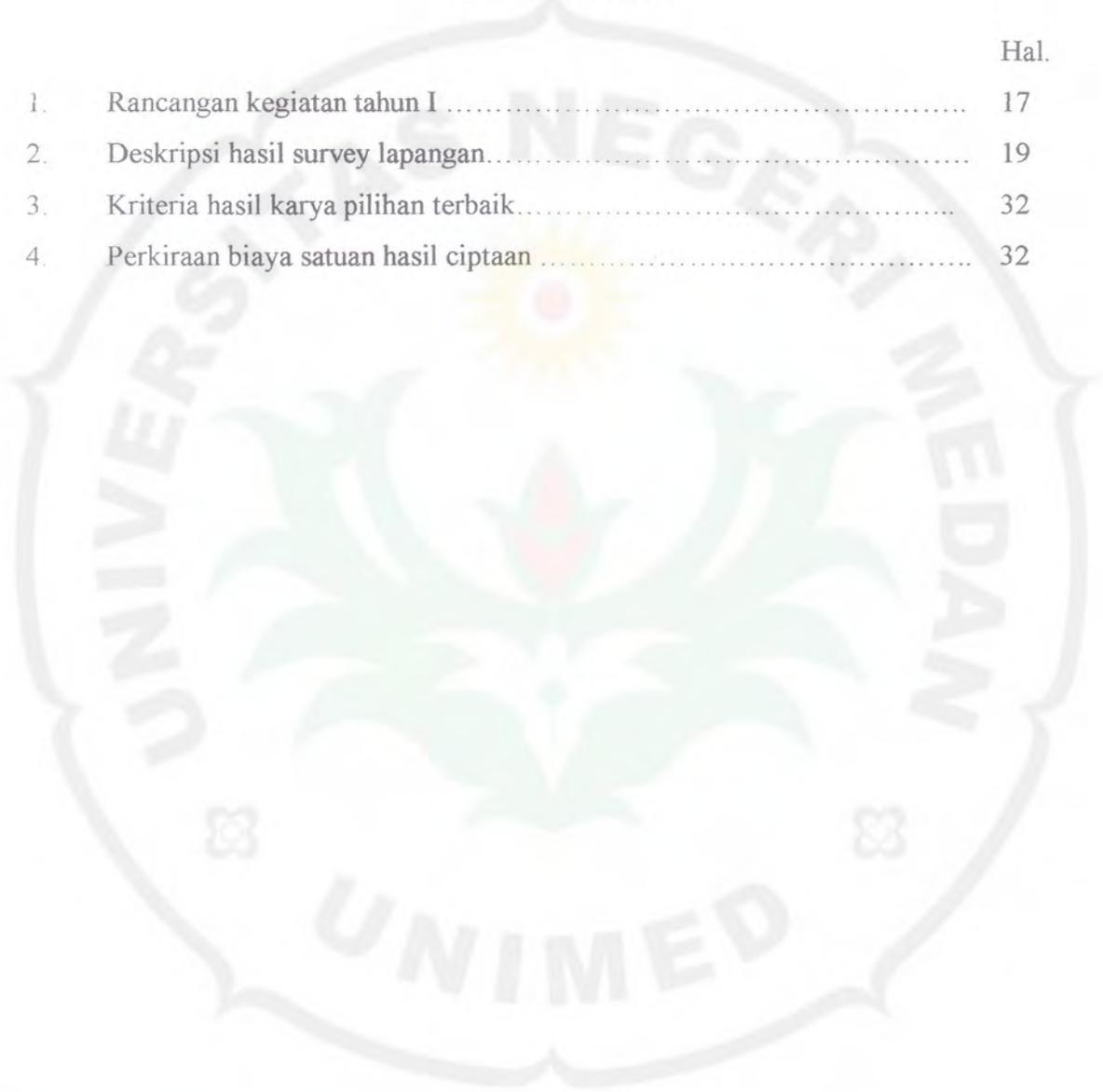
5.2.3. Biaya Produksi dan prediksi harga jual produk	34
Bab VI. Kesimpulan dan saran-saran	
6.1. Kesimpulan	35
6.2. Saran-saran	
Daftar Pustaka	
Lampiran	



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR TABEL

	Hal.
1. Rancangan kegiatan tahun I .....	17
2. Deskripsi hasil survey lapangan.....	19
3. Kriteria hasil karya pilihan terbaik.....	32
4. Perkiraan biaya satuan hasil ciptaan .....	32



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR GAMBAR / ILUSTRASI

1. Desain I : Desain Seni Wisata berbasis gambaran sejenis binatang yang pada Rajah-rajah Etnis Batak Toba
2. Master Model I dari bahan Gips
3. Cetakan I dari bahan Silikon cair
4. Hasil Cetakan Versi I : Warna kebiru-biruan. Ukuran 28 x 42 Cm.
5. Hasil Cetakan Versi II. : Warna kemerah-merahan . Ukuran 28 x 42 Cm
6. Hasil Cetakan Versi III : Warna abu-abu.. Ukuran 28 x 42 cm
7. Desain II : Desain seni wisata Etnis dengan mengubah bentuk ragam hias Batak Toba "Boraspati".
8. Model II : Terbuat dari bahan kayu yang diukir
- 9.. Cetakan II : Terbuat dari bahan silikon cair
10. Hasil Cetakan Versi I : Warna kemerah--merahan . Ukuran 28 x 38 Cm.
11. Hasil Cetakan Versi II : Warna Coklat kemerah-merahan. Ukuran 28 x 38 Cm.
12. Hasil Cetakan Versi III : Warna kuning muda. Ukuran 28 Cm x 38 CM
13. Desain III Berbasis Kaligafi Arab "Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang" dengan hiasan pinggir Etnis Melayu dan Etnis Karo (Pengeretret).
14. Master Model III : .Dari bahan Gipstone 1,5 Kg
15. Cetakan III : Dari bahan Silikon Dari bahan Silikon cair 1,2 Kg
16. Hasil Cetakan versi I : Warna kuning. Ukuran 26 x 38 Cm
17. Hasil Cetakan Versi II : Warna Biru keungu-unguan. Ukuran 26 x 38 Cm
18. Hasil Cetakan Versi I : Warna Coklat kemerah-merahan. Ukuran 26 x 38 Cm
19. Desain IV : Desain Seni Wisata dengan mengubah bentuk Ragam Hias (Motif Ukiran kayu) pada dinding "Omo Zebua" (Rumah Raja /rumah besar) di Desa Bawomataluo Kecamatan Teluk Dalam Kabupaten Nias Selatan.
20. Master Model IV : . Dari bahan Gipstone 2 Kg
22. Cetakan IV : Dari bahan Silikon cair 1,2 Kg
23. Hasil Cetakan Versi I : Warna coklat kemerahmerahan. Ukuran 38 x 40 Cm
24. Hasil Cetakan Versi II .Cetakan II,. Warna kuning oker
25. Hasil Cetakan Versi III. Warna oker kemerahmerahan
26. Desain V: Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pak-pak Dairi Boraspati.
27. Master Model V : Gipstone 2 Kg
28. Cetakan V :. Dari bahan Silikon 1.5 Kg
29. Hasil Cetakan Versi I. Warna coklat, menggunakan pewarna resin. Ukuran, 28 x 38 Cm..

30. Hasil Cetakan Versi II : Warna coklat kemerahmerahan Menggunakan bahan pewarna resin warna merah . Ukuran, 28 x 38 Cm
31. Hasil Cetakan Versi III : Warna coklat kemerahmerahan Menggunakan bahan pewarna resin warna merah . Ukuran, 28 x 38 Cm:
32. Desain VI : Desain Seni Wisata Etnis diilhami patung Kuno Etnis Nias “Adu Siraha”.
33. Master Model VII : Terbuat dari bahan kayu untuk menghasilkan tekstur khusus
34. Cetakan VII : Cetakan dari bahan silikon Cair
35. Hasil Cetakan I : Warna Coklat kemerah-merahan. kuran 25 x 35 Cm.
36. Hasil Cetakan II : Warna Coklat Tua merah-merahan. Ukuran 25 x 35 Cm..
38. Hasil Cetakan III : Ukuran 25 x 35 Cm.. Coklat kuning keemas-emasan. .
39. Desain VII. Desain Seni Wisata diilhami ragam hias Pakpak Dairi “Jenggar Hipermulung
40. Master Model VII :Terbuat dari bahan Gipstone
41. Cetakan VII : Dari bahan silikon cair.
42. Hasil Cetakan Versi I : Dicetak dengan warna transparan menggunakan resin “Yukalak No. 108. Ukuran 28 x 38 Cm..
43. Hasil Cetakan Versi II. Dicetak dengan sedikit pewarna merah (Semi transparan). Ukuran 28 x 38 Cm..
44. Hasil Cetakan Versi III. Dicetak dengan campuran pewarna resin merah (Semi transparan). Ukuran 28 x 38 Cm..
45. Desain VIII :. Berbasis Ayat-ayat Alkitab dan ragam hiasan pinggir Etnis Batak Toba
46. Master Model VIII : Terbuat dari bahan Gipstone
47. Cetakan VIII : Terbuat dari bahan Silikon cair
48. Hasil Cetakan versi I. Warna biru transparan. Ukuran 20 x 36 Cm
49. Hasil Cetakan versi II. Warna biru transparan. Ukuran 20 x 36 Cm
50. Hasil Cetakan versi III. Warna biru transparan. Ukuran 20 x 36 Cm
51. Desain IX : Berbasis Agama Kristen dan ragam hias Batak Toba
52. Master Model IX.: Dari bahan Semen
53. Cetakan IX : Dari bahan silikon
54. Hasil Cetakan versi I : Warna merah maron . Ukuran 20 x 36 Cm
55. Hasil Cetakan versi II : Warna merah transparan. Ukuran 20 x 36 Cm
56. Hasil Cetakan versi III : Warna abu-abu Ukuran 20 x 36 Cm
57. Desain X : Desain Seni Wisata dengan kombinasi motif ragam hias pada gagang pisau kuno Etnis Karo dan motif ragam hias Melayu
58. Master Model X : Dari bahan Gipstone
59. Cetakan X : Dari bahan silikon cair
60. Hasil Cetakan versi I : Warna abu-abu. Ukuran 20 x 36 Cm
61. Hasil Cetakan versi II : Warna kuning . Ukuran 20 x 36 Cm
62. Hasil Cetakan versi III : Warna coklat muda. Ukuran 20 x 36 Cm

63. Desain XI : Kaligrafi Arab dengan bingkai menggunakan ragam hias Melayu.
64. Master Model 11 : Terbuat dari bahan Gipstone
65. Master Cetakan 11 : Terbuat dari bahan Silikon cair
66. Hasil Cetakan I : Warna abu-abu. Ukuran 30 x 30 cm
67. Hasil Cetakan I : Warna abu-abu. Ukuran 30 x 30 cm cm
68. Hasil Cetakan II ; Warna merah muda
69. Hasil Cetakan III : Warna oranye
70. Desain XII Seni Wisata berbasis ragam hias Batak Toba ” Hariara Sundung nilangit”
71. Master Model XII : Dari bahan Gipstone
72. Cetakan XII Dari bahan silikon cair
73. Desain XIII : Ragam hias Etnis Batak Karo yang diadaptasi dari hiasan gagang “Pisau kuno” (Tumbuk lada ).
74. Master Model XIII : Dari bahan gipstone
75. Cetakan ke XIII : Dari bahan Silicon cair
76. Hasil Cetakan versi I. : Warna coklat hijau maron . Ukuran 20 x 36 Cm
77. Hasil Cetakan versi II : Warna merah muda Ukuran 20 x 36 Cm
78. Hasil Cetakan versi III : Warna kuning Ukuran 20 x 36 Cm

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## PENDAHULUAN

### 1. Pendahuluan

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Propinsi Sumatera Utara sudah sangat dikenal sebagai salah satu daerah kunjungan wisata yang banyak dikunjungi wisatawan lokal, regional maupun wisatawan mancanegara . Wisatawan mengunjungi lokasi-lokasi wisata karena keindahan alam, keunikan peninggalan budaya masa lalu masing-masing etnis asli yang mendiaminya dan juga karena beberapa lokasi wisata berkaitan dengan kehidupan beragama. Tetapi dalam pengamatan selama ini, masih sangat kurang model-model cinderamata baru yang berciri khas etnis maupun agama tersebut. Hasil kerajinan cinderamata yang ditemukan di toko-toko dan kios-kios cinderamata umumnya masih berupa model cinderamata yang sudah sangat lama dikenal, beciri imitatif yang diproduksi berulang-ulang, serta jenis-jenis cinderamata yang diproduksi daerah lain. Untuk mengisi kekurangan ini, tim peneliti berusaha merancang model produk kerajinan reproduktif yang terbuat dari bahan resin dan limbah kaca serta sekaligus merespon kekayaan ikon-ikon seni rupa etnis dan agama yang ada di Sumatera Utara, dengan menerapkan keseimbangan antara ekspresi seni dan selera wisata .

#### 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan gagasan yang tergambar dalam judul di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merekayasa bahan resin menjadi relief reproduktif berbasis bentuk seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara baik sebagai pelestari citra budaya regional maupun sebagai konsumsi cinderamata wisatawan.
2. Model tampilan mana yang paling menarik bagi kritisi dari bidang profesi kesenirupaan dan kepariwisataan sebagai simulasi selera wisatawan pada tahap permulaan. (Tahun I)

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penciptaan (Kreatifitas)

Pemerintah Indonesia sejak tahun 2009 mewacanakan industri yang berhubungan dengan kreatifitas dengan harapan agar industri ini mampu menggerakkan sektor rill. "Ada 14 sub sektor industri kreatif telah ditetapkan pemerintah yang diantaranya adalah pasar seni dan barang antik, kerajinan serta serta riset dan pengembangan". (Subroto, 5 Februari 2009),

Kreatifitas adalah Usaha untuk membuat sesuatu menjadi ada dan bersifat unik.

Prakondisi yang penting untuk mendukung proses kreatifitas dan inovasi adalah tingginya tingkat kepekaan terhadap kebutuhan masyarakat atau terhadap perubahan lingkungan. (Ramelan 8 Februari 2009). Untuk itu senantiasa dibutuhkan sikap kreatif dari para seniman dan perajin.

Sikap kreatif dapat diamati dari beberapa cirinya. Basuki (2009) menjelaskan 13 ciri-ciri umumnya kreatifitas yang 7 di antaranya adalah :

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Mempunyai rasa keindahan.
3. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
4. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
5. Daya imajinasi kuat.
6. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan, gagasan, karangan, pemecahan masalah).
7. Kemampuan elaborasi (mengembangkan atau memerinci) suatu gagasan.

Selain itu ciri-ciri kreativitas dapat dilihat dari seseorang yang memiliki rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), kebutuhan untuk berprestasi (*need of achievement*), dapat beradaptasi (*adaptable*) dan memiliki kemampuan menempuh resiko.

Dari kutipan pendapat ahli tentang kreativitas dan inovasi di atas, makna penciptaan (kreatifitas) dalam penelitian ini adalah mewujudkan suatu produk yang khas berupa relief reproduktif dari bahan dasar resin dan bubuk kaca.

## 2.2. Proses Kreatif

Pewujudan kreatifitas membutuhkan proses yang disebut proses kreatif. Tentang ini, Wallace, dalam bukunya *The Art of Thought (1926)* yang banyak dikutip para ahli tentang kreatifitas menggambarkan siklus proses kreatif berlangsung melalui tiga alam kesadaran seperti gambaran di bawah ini.



Menurut Wallace, proses kreatif bukanlah proses linear. Seorang kreator mungkin bergerak maju dan mundur melalui berbagai tahap dan alam kesadaran sebagai proses yang terus berkelanjutan. Sehubungan dengan pendapatnya ini, Wallace menjelaskan lima tahapan siklus kreatif yaitu: Persiapan (*preparation stage*), Inkubasi, Iluminasi, konfirmasi, dan tahap validasi. Tahap persiapan adalah tahap pertama yang dimulai dari perluasan wawasan di dunia fisik. Tahap inkubasi berlangsung pada saat simbol-simbol penalaran mental dibentuk. Tahap iluminasi atau inspirasi berlangsung pada saat seorang kreator melampaui penalarannya dan membiarkan dirinya berhubungan dengan yang tidak dikenalnya sebelumnya. Tahap ini berlanjut ke tahap "perenungan" (kontemplasi) di mana seorang kreator merenungkan makna dan fungsi sosial kemanusiaan dari karya yang diciptakannya. Tahap berikutnya adalah tahap verifikasi. Pada tahap ini kreator menguji ide atau kreasi barunya pada realitas kehidupan sosio budaya masyarakat lingkungannya. Tahap ini berlanjut ke tahapan konfirmasi di mana seorang kreator

mengubah kembali inspirasi kreatif menjadi simbol-simbol internal. Kemudian pada tahap validasi produk kreatif terwujud di dunia indra dan disyahkan oleh manfaatnya.

### 2.3. Seni Wisata

Seni adalah hasil ciptaan manusia yang bersifat indah. Salah satu cabang seni adalah seni rupa (*visual art*). Dalam wacana kesenirupaan di Indonesia, seni rupa umumnya dipilah dalam tiga kategori yaitu seni rupa murni (*fine art*), seni rupa terapan (*Desain/AplieArt*) dan seni kerajinan tangan / kriya. Berdasarkan ketiga kategori ini, seni wisata yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah karya seni rupa dalam kategori seni kriya inovatif yang diperuntukkan bagi wisatawan. Sebagai pencipta yang berlatarbelakang akademis, hasil ciptaan tidak akan semata-mata melayani selera publik atau wisatawan, tetapi juga tetap dijaga citra tradisional etnis maupun agama yang dijadikan sebagai subyek penciptaan.

Jules-Rosette. (1984 : p9)., dalam Helen Coleman (2002 : 1) mendefinisikan seni wisata (*Tourist art*) sebagai , "sejenis bentuk seni kontemporer yang dihasilkan secara lokal untuk dikonsumsi oleh orang luar" dan dibuat untuk tujuan perdagangan di pasar umum. (*a form of contemporary art produced locally for consumption by outsiders.*). (*It can be perceived generally as an object made porpuses of commerce in general ,market*) . (Jules-Rosette. 1984. p9)

Sebagai sejenis produk sosial dan proses-proses ekonomi, menurut Rosette, sebagai materi budaya , seni wisata dipandang rendah oleh para kritikus seni dan dikelompokkannya ke sub-kategori yang menunjukkan kemurahan, kekerasan, dan produksi massal. Selera global asosiasi seni wisata juga memberi kontribusi ketidaktulusan dan kelemahan seni wisata sebagai ekspresi artistik. Isu-isu terus berkontribusi terhadap penolakan kritis termasuk kurang jelasnya kualitas dan 'kemurnian' estetik yang disebabkan oleh produksi massal, pengalaman perajin, dan permintaan konsumen. Lebi jauh seni historis, seni wisata , dan seni bandara terus disorot sebagai seni yang "tidak otentik, palsu, buruk dan tidak pantas menjadi obyek penelitian yang mendalam" (Jules-Rosette. 1984:15). Meski demikian, Rosette berpendapat bahwa, dari sisi pengertian eksotika seni wisata seni masih menarik dan

selama berabad-abad atau bahkan ribuan tahun , produksi artistik dalam banyak kebudayaan, telah membuat variabel kualitas seni wisata untuk ekspor dan telah melayani selera dari khalayak yang memebutuhkannya. Sependapat dengan Roseete, Helen Coleman (2002 :2) berpendapat bahwa produk seni wisata tidak berarti selalu dibuat oleh seniman yang kurang bakat kreatif atau inventif. Produsen yang mengungkap aspirasi konsumen tidak dengan sendirinya membuatnya seara intrissik kurang menarik atau kurang patut dipelajari.

Rosette memilah seni wisata dalam 2 kategori yaitu : reproduksi seni-seni tradisional dan “cinderamata”( *suvenir* ) yang diciptakan untuk wisatawan.

Supriono (1992 : 55-56) menjelaskan seni wisata dari beberapa komponennnya. Menurut pendapatnya, “komponen utama dari seni wisata adalah pelaku dan komponen penentunya adalah wisatawan”. Masing-masing komponen berperan penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan seni wisata tersebut. Komponen utama dalam seni wisata adalah pelaku dan komponen penentunya adalah wisatawan.

Dalam bidang seni pertunjukan wisata, Soedarsono (1999 :125) mejelaskan adanya 5 sifat seni wisata yaitu : “Tiruan dari bentuk aslinya, pemadatan dari bentuk aslinya, penuh dengan variasi, sudah dihilangkan unsur sakral dan magisnya. Serta harga jualnya relatif murah” . Mengadipsi pendapat Soedarsono ke wilayah seni rupa (kriya) , Triatmojo, (2009 : 234) menjelaskan bahwa :

“Seni wisata adalah seni yang merupakan perpaduan antara seni setempat dengan selera wisatawan yang mengandung 5 ciri khusus : (1) Tiruan dari aslinya, (2) bentuknya mini, (3) penuh variasi (4) Ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, maupun simbolisya (5) relatif murah harganya”.

Agar proses pengimitasian terhadap seni tradisi tidak merusak, Triatmojo mengharapkan agar penyerapan terhadap seni tradisi untuk kepentingan pariwisata dapat terjaga dengan baik dan jangan sampai terlalu didominasi oleh kepentingan dunia pariwisata karena bisa merusak keberadaan benda sakral (Seni tradisi) dan sebaliknya juga jangan kurang menganggapi dunia pariwisata tersebut karena mata rantai dunia pariwisata telah hadir di tengah-tengah masyarakat dan dilingkari oleh berbagai elemen yang masing-masing saling mengisi dan membutuhkan, agar terjadi hubungan simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan.

Mengacu kepada beberapa pemikiran di atas, maka penciptaan seni wisata sebaiknya tetap menghargai nilai-nilai bentuk seni tradisional setempat dan sekaligus melayani juga keinginan wisatawan kepada siapa penciptaan seni itu ditujukan.

Sebagai gambaran visual tentang kepentingan ekspresi seni dan kepentingan ekonomi di bidang pengembangan kepawiwisataan dapat diskemakan ma sebagai berikut :



Diagram 1 ; Perkembangan seni wisata yang seimbang antara kepentingan seni dan promosi seni setempat dengan kepentingan wisatawan.



Diagram 2 : Perkembangan seni wisata yang lebih mementingkan selera wisata dan pengembangan seni itu sendiri



Diagram 3 : Perkembangan Seni Wisata yang Kurang Merespon Dunia Wisata

#### 2.4. Seni Rupa Etnis

**Seni rupa** adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seperti yang telah disinggung di atas, seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa

murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Dalam hubungannya dengan etnis, kategori seni rupa yang telah dijelaskan di atas tidak selalu dapat tepat diterapkan. Sosok yang berwujud artefak visual pada masing-masing etnis dibuat dengan tujuan yang beragam. Ada untuk kepentingan menghias, dan ada juga untuk kepentingan magis religius yang tidak selalu berkesan indah, tetapi berkesan "sakral" bahkan berkesan "menyeramkan" bagi masyarakat masa kini. Secara defenitif seni rupa etnis tersebut belum dapat dirumuskan.

Sebatas penelitian ini, seni rupa etnis yang dimaksudkan adalah segala karya visual masyarakat etnis asli, baik yang tradisional maupun kuno, yang memiliki daya tarik visual, baik berupa hiasan atau ragam hias, motif ukir-ukiran pada berbagai jenis benda pakai, patung, motif pakaian, bentuk bangunan, dan lain-lain.

## 2. 5. Relief reproduktif

**Relief** adalah seni pahat dan ukiran 3-dimensi yang biasanya dibuat di atas batu. Bentuk ukiran ini biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, monumen dan tempat bersejarah kuno. Di Indonesia, relief pada dinding candi Borobudur merupakan salah satu contoh yang dipakai untuk menggambarkan kehidupan sang Buddha dan ajaran-ajarannya. Di Eropa, ukiran pada kuil kuno Parthenon juga masih bisa dilihat sampai sekarang sebagai peninggalan sejarah Yunani. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Relief>). Relief ini bisa merupakan ukiran yang berdiri sendiri, maupun sebagai bagian dari panel relief yang lain. Umumnya dikenal tiga jenis utama relief yaitu relief tinggi ( *bas relief*), relief rendah/dalam dan Relief cekung ( *sunken relief* ) . Bas-relief adalah bentuk patung di mana potongan bahan padat adalah benda-benda yang diukir sehingga proyek latar belakang, seolah-olah terjebak pada batu, logam, kayu, atau bahan lain yang digunakan untuk membuat relief. Teknik ukiran ini cukup kuno, dan telah digunakan dalam banyak budaya. Banyak contoh relief yang sangat indah dapat dilihat di museum, dan juga di berbagai situs arkeologi. (<http://www.wisegeek.com/what-is-bas-relief.htm>).

Relief rendah", adalah relief yang berkedalaman dangkal. Latar belakangnya sangat dikompresi atau benar-benar datar. Sedangkan relief cekung adalah relief Relief

yang lebih mendekati garis. Permukaannya datar dan pola gambar dilihat dari bagian bahan yang dikorek/ dipahat,

## 2.6. Resin

**Resin** adalah sekresi hidrokarbon dari banyak tanaman, terutama pohon-pohon termasuk jenis pohon jarum. Hal ini merupakan konstituen bahan kimia yang digunakan dalam pembuatan bahan lain seperti pernis dan lem, bahan baku untuk sintesis organik, atau untuk dupa dan parfum.

Resin memiliki sejarah yang sangat panjang. Masyarakat Yunani kuno menyebutnya *Theophrastus*. Masyarakat Romawi Kuno menyebutnya *Plinius*, terutama yang bentuknya dikenal sebagai kemenyan dan mur. Mereka sangat menghargai bahan ini dan digunakan untuk berbagai tujuan, terutama wewangian dan dupa dalam ritual keagamaan.

## 2.7. Katalisis

**Katalisis** adalah proses laju reaksi kimia yang diubah oleh suatu zat yang dikenal sebagai **katalis**. Katalis dapat berpartisipasi dalam beberapa transformasi kimia. Katalis yang mempercepat reaksi disebut katalis positif, sedangkan katalis yang memperlambat reaksi disebut katalis negatif atau *inhibitor*. Zat-zat yang meningkatkan aktivitas katalis disebut promotor dan yang menonaktifkan zat-zat yang disebut katalis racun.

Katalis dapat mempengaruhi lingkungan reaksi positif, misalnya katalis asam untuk reaksi karbonil yang membentuk senyawa intermediet tertentu yang tidak diproduksi secara alami, seperti *osmate ester* dalam *osmium tetroxide*-dikatalisasi dihydroxylation dari alkena, atau menyebabkan lisis dari *reagen* untuk reaktif bentuk, seperti atom hidrogen dalam hidrogenasi katalitik. Secara kinetik reaksi katalitik berperilaku seperti reaksi kimia biasa, yaitu laju reaksi tergantung pada frekuensi kontak reaktan dalam tahap penetapan laju. Biasanya, katalis berpartisipasi dalam langkah lambat, dan nilainya dibatasi oleh jumlah katalis.

Dalam hubungannya dengan relief dari bahan resin, bahan katalis adalah bahan pengeras resin .

## 2.8. Cobalt

Cobalt adalah cairan kimia berwarna ke biru-biruan yang berfungsi sebagai bahan aktif pencampur katalis agar cepat kering. Bahan ini dikategorikan sebagai penyempurna. Perbandingannya dengan katalis adalah 1 tetes berbanding 1 Kg. Apabila perbandingan Cobalt terlalu banyak, dapat menimbulkan api. Unsur kimia Cobalt adalah Co dan nomor atom 27.

Kobalt digunakan dalam penyiapan magnetik, tahan lama, dan ber kekuatan paduan yang tinggi. Kobalt silikat dan kobalt biru aluminate,  $Co_2O_4$  memberikan warna biru khusus untuk kaca, keramik, tinta, cat, dan pernis.

Kobalt adalah elemen jejak penting untuk semua organisme multiselular sebagai pusat aktif koenzim yang disebut cobalamins. Ini termasuk vitamin B-12 yang sangat penting untuk mamalia. Kobalt juga merupakan nutrisi aktif untuk bakteri, ganggang, dan jamur, dan mungkin gizi yang diperlukan untuk semua kehidupan.

## 2.9. Pengertian Model

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Departemen P dan K, 1984:75). Definisi lain dari model adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase yang bersifat menyeluruh, model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa sifat dari kehidupan sebenarnya. (Simamarta, 1983: ix – xii).

## 2.10. Etnis dan Agama di Sumatera Utara

Provinsi Sumatera Utara terletak pada  $1^{\circ}$  -  $4^{\circ}$  Lintang Utara dan  $98^{\circ}$  -  $100^{\circ}$  Bujur Timur, luas daratan Provinsi Sumatera Utara  $71.680 \text{ km}^2$ . Penduduk aslinya terdiri dari Suku Melayu, Suku Batak, Suku Nias, dan Suku Aceh. Daerah pesisir Sumatera Utara, yaitu timur dan barat pada umumnya didiami oleh Suku Melayu dan Suku Mandailing yang hampir seluruhnya beragama Islam. Sementara di daerah pegunungan banyak terdapat Suku Batak yang sebagian besarnya beragama Kristen. Selain itu juga ada Suku Nias di kepulauan sebelah barat. Kaum pendatang yang turut

menjadi penduduk provinsi ini didominasi oleh Suku Jawa. Suku lainnya adalah Suku Tionghoa dan beberapa minoritas lain.

Bahasa yang dipergunakan secara luas adalah bahasa Indonesia. Agama utama adalah: Islam: Kristen Hindu: Buddha, Konghucu : Parmalim: Animisme

Dalam bidang seni rupa yang menonjol adalah arsitektur rumah adat yang merupakan perpaduan dari hasil seni pahat dan seni ukir serta hasil seni kerajinan.

Selain rumah adat, tenunan merupakan seni kerajinan yang menarik dari suku Batak. Contoh tenunan ini adalah kain ulos dan kain songket. Ulos merupakan kain adat Batak yang digunakan dalam upacara-upacara perkawinan, kematian, mendirikan rumah, kesenian, dsb. Warna ulos biasanya adalah hitam, putih, dan merah yang mempunyai makna tertentu. Sedangkan warna lain merupakan lambang dari variasi kehidupan. Pada suku Pakpak ada tenunan yang dikenal dengan nama *oles*. Biasanya warna dasar oles adalah hitam kecokelatan atau putih. Pada suku Karo ada tenunan yang dikenal dengan nama *uis*. Biasanya warna dasar uis adalah biru tua dan kemerahan. Pada suku Pesisir ada tenunan yang dikenal dengan nama *Songket Barus*. Biasanya warna dasar kerajinan ini adalah Merah Tua atau Kuning Emas.

Di samping rumah adat dan tenunan, cukup banyak artefak-artefak berupa benda-benda kepentingan upacara adat dan benda-benda kebutuhan sehari-hari yang berbentuk unik, dan dapat memberi sumber inspirasi penciptaan karya-karya rupa masa kini.

### **2.11. Hasil yang sudah dicapai**

Sampai proposal diusulkan, hasil yang sudah dicapai adalah pengumpulan motif dan bentuk dasar sekitar 250 bentuk ragam hias etnis di Sumatera Utara, dan beberapa wujud visual patung-patung kuno Nias, Batak Toba dan Batak Karo di Sumatera Utara yang dapat direnungkan sebagai motif dasar karya kerajinan yang akan diciptakan.

Beberapa motif pilihan telah dicoba diarsir menjadi rancangan karya yang akan dikembangkan seperti beberapa contoh pada lampiran..

## 2.12. Studi Pendahuluan yang Sudah Dilaksanakan

Studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan dengan mengamati benda-benda kerajinan di beberapa lokasi wisata seperti di Museum Sumatera Utara di Kota Medan, kios-kios dan toko-kerajinan di Kota Parapat Kabupaten Simalungun dan Kota Berastagi di Kabupaten Karo, kompleks Salib Kasih dan Taman Eden di Kabupaten Tapanuli Utara, perkampungan Desa Bawomataluo di Kabupaten Nias Selatan, dan museum pusaka Nias di Kota Gunung Sitoli, dan di beberapa tempat di Kabupaten Samosir. Pengamatan dilakukan baru sekilas pintas sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dengan tema lain.

Dalam bidang olah bahan resin, studi pendahuluan sudah sering dilakukan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan dengan eksperimen penciptaan karya seni rupa dari bahan resin dan limbah kaca (Program Ipteks Dikti tahun 2000) dan campuran bahan resin dan pasir (Program Ipteks Dikti tahun 2001).

Program Ipteks adalah program Pengabdian Kepada masyarakat dalam waktu yang relatif singkat dan biaya sangat terbatas. Peserta kedua program ini, baik di kota Berastagi maupun di Kelurahan Mabar Medan, tidak melanjutkan hasil pelatihan karena terbentur masalah pembiayaan dan kemampuan mendesain karya yang baik dan disukai pasar. Dari pengalaman ini diperoleh hikmahnya bahwa pembuatan desain untuk program masa depan difokuskan kepada civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed, dan para perajin difokuskan pada keterampilan mengolah bahan dan mencetaknya, dan didukung dana peninjauan ke lokasi-lokasi wisata yang jaraknya relatif jauh, sehingga dibutuhkan dana sosialisasi yang memadai.

Upaya pengenalan dan pemasaran produk baru dibutuhkan waktu yang relatif lama dan berkesinambungan.

THE  
Character Building  
UNIVERSITY

### III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### 3.1. Tujuan penelitian

Penelitian dan penciptaan bertujuan untuk

1. Menghasilkan senirupa wisata berupa kerajinan relief reproduktif dari bahan resin dengan tampilan berbasis seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara sebagai model seni wisata di Sumatera Utara untuk mendukung pengembangan kepariwisataan yang sejalan dengan salah satu misi Universitas Negeri Medan.
2. Mendapatkan gambaran karakter hasil ciptaan yang paling menarik banyak pemerhati dari kalangan senirupawan dan kepariwisataan di Medan sebagai titik tolak penciptaan model-model seni wisata jenis relief dari bahan resin dan bubuk kaca pada pelaksanaan penciptaan tahun kedua. (Tahun I)
3. Mendapatkan gambaran karakter model yang paling menarik bagi wisatawan untuk diproduksi secara berkelanjutan (Tahap II).
4. Memperoleh rumusan proses teknis dan olah bahan yang paling efektif serta efisien dalam upaya penciptaan dan produksi karya yang berkelanjutan paska pelaksanaan penelitian.

#### 3.2 . Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan penciptaan diharapkan bermanfaat bagi :

1. Penggunaan seni rupa Etnis di Sumatera Utara sebagai basis bentuk produk bermanfaat sebagai pelestarian nilai-nilai seni budaya lokal di daerah Sumatera Utara sekaligus sebagai promosi kekayaan peninggalan budaya etnis di Sumatera Utara yang sangat berpotensi untuk dijadikan karya seni wisata maupun karya seni lainnya.
2. Penggunaan ikon-ikon yang berbasis agama diharapkan bermanfaat sebagai seni wisata untuk dikenalkan kepada wisatawan religius yang banyak berkunjung ke obyek-obyek wisata religius di Sumatera Utara.

3. Penelitian ulang ragam hias dan artefak kuno etnis di Sumatera Utara, akan menambah khasanah bentuk ragam hias etnis Sumatera Utara sebagai referensi dalam bidang ragam hias, dibanding referensi yang sudah tersedia di perpustakaan Jurusan, fakultas maupun Universitas Negeri Medan..
4. Perwujudan seni wisata relief berbahan resin bermanfaat sebagai pengayaan model seni wisata yang tersedia di lokasi-lokasi wisata di Sumatera Utara, dengan harga yang relatif lebih murah dari pada seni wisata berupa ukiran kayu, jika disajikan dalam ukuran dan desain yang sama..
5. Pelaksanaan proses penciptaan relief dari bahan resin di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang ikut dalam proses penciptaan karena mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru di bidang seni karya yang tidak diperolehnya di Jurusan pendidikan seni Rupa FBS universitas Negeri Medan.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## IV. METODE PENELITIAN

### 4.1. Metode Umum

Metode penelitian yang dilakukan adalah kombinasi metode survey data-data yang dibutuhkan dalam penciptaan dan dilanjutkan dengan tahapan proses penciptaan, sosialisasi dan evaluasi hasil ciptaan

Survey dilakukan dengan mengamati seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara yang dianggap unik dan dianggap layak dikenalkan kepada masyarakat baik lokal; maupun mancanegara.

### 4.2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dilakukan dengan 7 (Tujuh) tahapan yaitu : Persiapan, Inkubasi, Illuminasi, validasi/eksekusi, Sosialisasi Produk Sampel, Verifikasi dan Evaluasi. . Penciptaan produk akhir berdasarkan rekomendasi hasil evaluasi produk sampel, sosialisasi dan eksperimen penjualan pada toko-toko dan kios cinderamata di lokasi-lokasi wisata di Sumatera Utara.

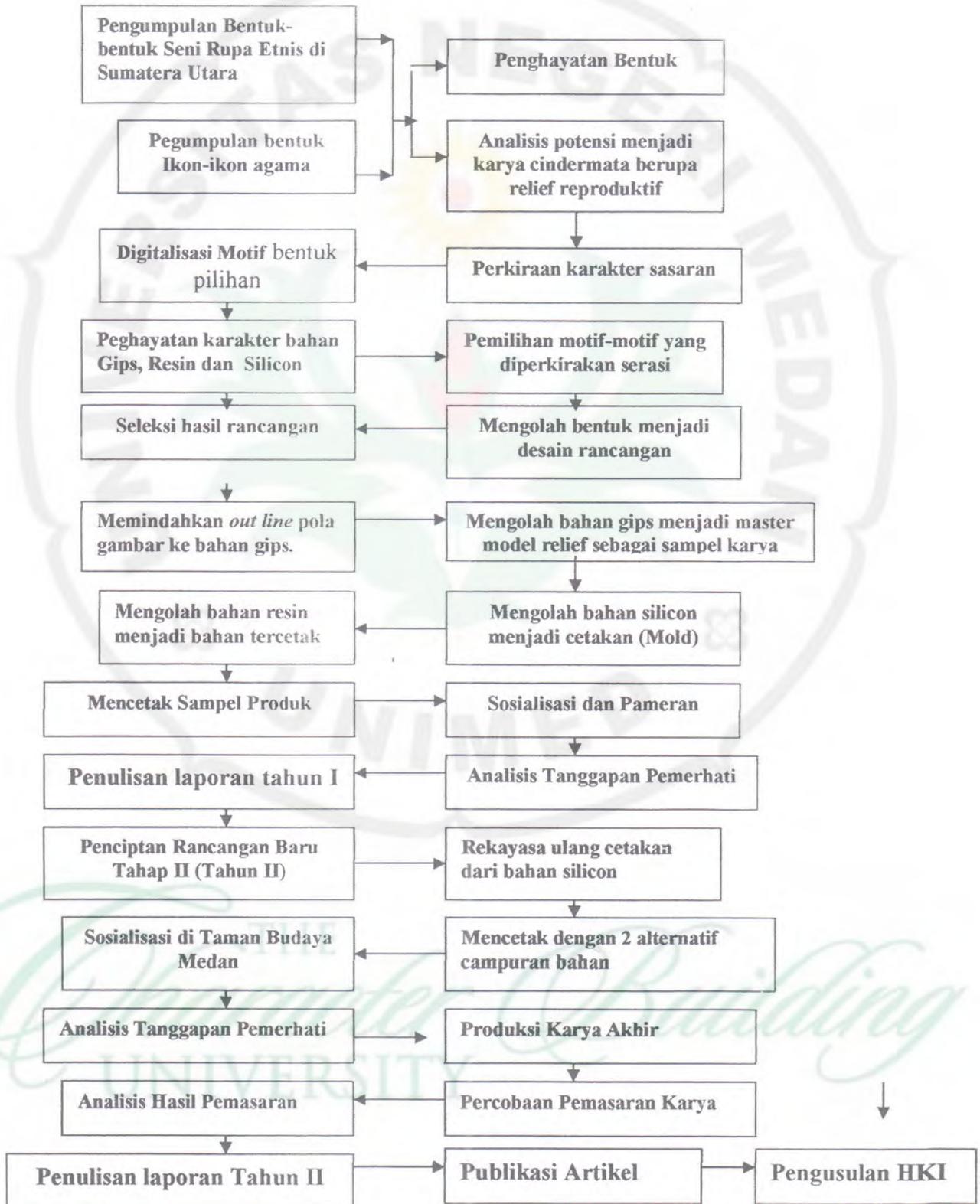
Praktek pencptaan dilakukan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unversitas Negeri Medan.

Untuk memperoleh hasil desain produk yang optimal, penciptaan desain grafis acuan produk master model, tidk hanya dilakukan oleh Tim Peneliti, tetapi juga melibatkan mahasiswa peserta mata kuliah Studi Khusus Grafis Komputer, mata kuliah Ornamen, mata kuliah seni patung danmata kuliah seni lukis serta mata kuliah seni kriya dengan sistem kompetisi. Hasl karya desain peserta kompetisi diseleksi berdasarkan kebutuhan penelitian dan penciptaan.

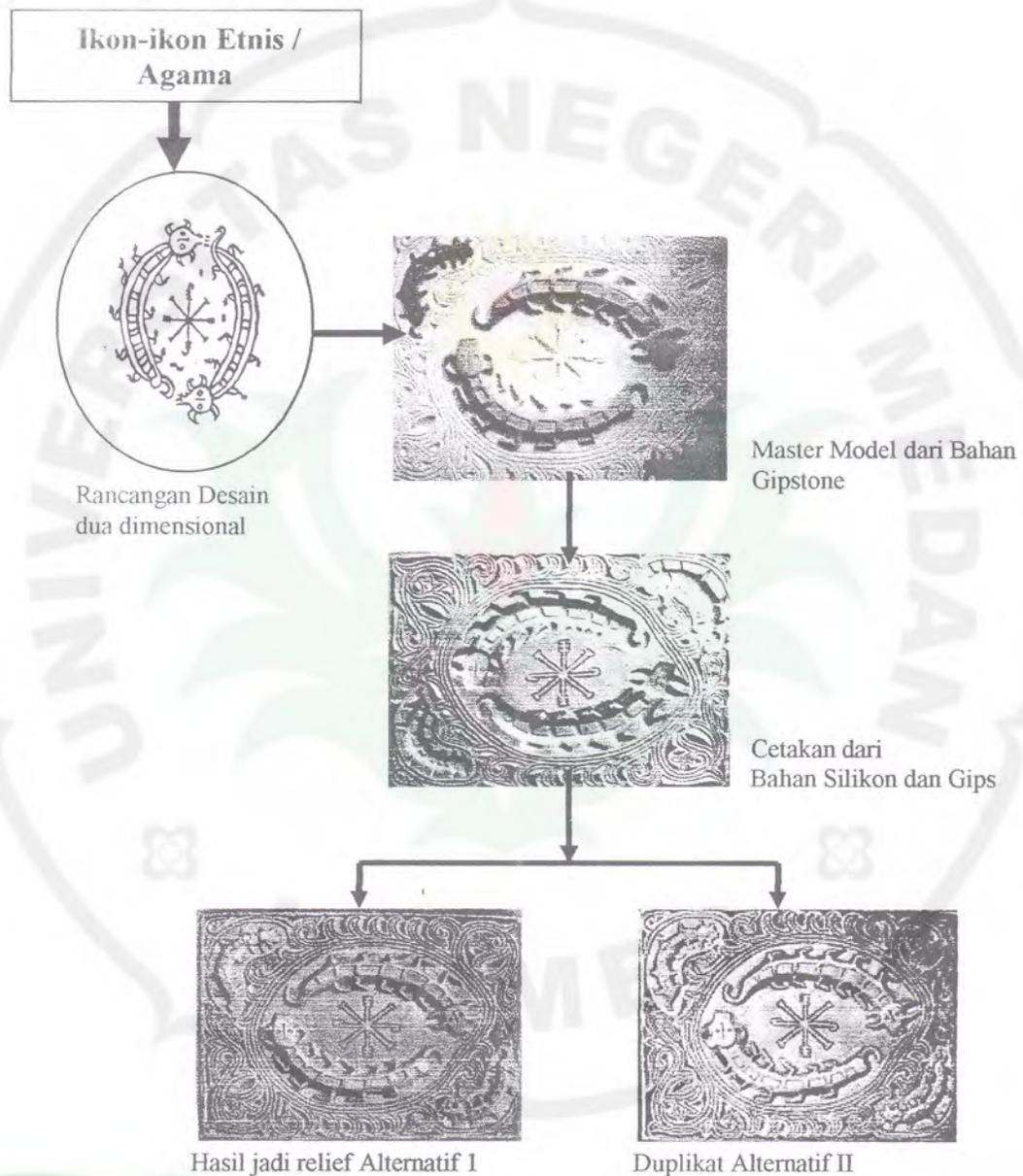
Hasil karya ciptaan akan dipamerkan untuk memperoleh tanggapan pemerhati sebagai simulasi tanggapan wisatawan jika hasil karya nantinya dimasyarakatkan kepada lingkungan yang lebih luas. Tinjauan kualtatip ditinjau dari kriteria prinsip-prinsip desain, teknis olah bahan dan prinsip-prinsip seni wisata.

### 4.3 . SKEMA PROSES PENCIPTAAN

Gambaran umum proses penciptaan diskemakan sebagai berikut :



#### 4.4. Gambaram Umum Perlakuan dan Rancangan



#### 4.5. Tahapan Proses Pelaksanaan

##### 4.5.1. Kegiatan Tahun I

Gambaran lebih lengkap dari proses penelitian dan penciptaan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**KEGIATAN TAHUN I**

Tahapan	Kegiatan Tahun I	Sub Kegiatan	Keterangan
Persiapan	1. Mengumpulkan bentuk-bentuk ragam hias etnis di Sumatera Utara	1. Tinjauan Pustaka 2. Pengamatan di Lapangan	Sebagian sudah tersedia dari penelitian sebelumnya
	2. Mengumpulkan ikon- ikon religius agama-agama di Indonesia	Tinjauan Pustaka	1. Buku 2. Media digital 3. Internet
	3. Mengumpulkan contoh-contoh sebagai bahan bandingan	Tinjauan Pustaka	Buku, Media digital Internet
	4. Mengamati karakter masing-masing bentuk	1. Bentuk visual 2. Makna simbolis	1. Dekoratif 2. Sublim .
	5. Meninjau pasar kerajinan Cinderamata khas daerah Etnis di Sumatera Utara	Merekam gambar di 1. Kota Medan, 2. Kota Berastagi 3. Taman Iman Sidikalang 4. Kota Papapat, 5. Lokasi Salib Kasih Tarutung 6. Beberapa Lokasi wisata di Pulau Samosir 7. Lokasi Wisata di Kabupaten Langkat 8. Museum Pusaka Nias Gunung Sitoli 9. Desa Bawomataluo Kabupaten Nias 10. Dan lokasi lain yang dianggap perlu	1. Dari bahan resin 2. Hiasan dinding 3. Jenis-jenis kerajinan lainnya
Inkubasi	1. Menghayati karakter bentuk seni rupa etnis dan religi masa kini	Untuk dicocokkan dengan jenis dan bahan produk	1. Ragam Hias 2. Artefak Kuno 3. Rumah adat 4. Religi masakini
	2. Analisis karakteristik wisatawan pada masing-masing lokasi wisata	Kategorisasi Sasaran	1. Wisatawan Lokal 2. Regional 3. Nasional 4. Mananegara
Iluminasi	Merumuskan Konsep Desain	1. Jenis Produk Relief	1. Timbul 2. Garis positif 3. Garis negatif
		2. Kekhasan Produk	1. Berbasis Etnis 2. Berbasis Religi 3. Berbasis pemandangan alam 4. Berbasis Flora dan Fauna
		3. Bentuk dasar Produk	1. Geometik 2. Bebas
		4. Ukuran Produk	15 x 20 cm, 20 x 30 Cm 30 x 40 Cm, dll
		5. Harga jual Produk	Rp. 50.000 –

Validasi /Eksekusi ( Tahap Perwujudan Sampel Produk )	1. Penciptaan <i>Rough</i> Desain (dua Dimensi) untuk masing wilayah sasaran	1. Desain bentuk relief berbasis seni rupa 7 etnis di Sumatera Utara  2. Desain bentuk berbasis ikon 5 rumpun religi masa kini	Rp. 250.000 Masing-masing 3 <i>Rough</i> Desain alternatif  Masing-masing 3 <i>Rough</i> Desain alternatif
	2. Diskusi Internal anggota TIM	Memilih alternatif unggulan	12 <i>Rough</i> Desain pilihan sebagai sample produk pada tahun I
	3. Menyempurnakan rancangan Unggulan dengan komputerisasi	1. Tujuh (7) Produk Berbasis Etnis 2. Lima (5) Jenis Produk berbasis Religi	12 Desain Relief sample produk pada tahun I
	4. Perkiraan kesinambungan cetakan masing-masing produk	Untuk menentukan bahan cetakan (Mold)	1. Silicon Cair 2. Gypsum Apotik 3. Lem Kaca
	5. Rekayasa bahan gypsum apotik sebagai master model 12 relief reroduktif	1. Mengolah bahan gypsum menjadi lempengan datar 2. Mengukir bahan relief sesuai rancangan desain	Dilakukan oleh mahasiswa di bawah pengawasan dan bimbingan tim peneliti
	6. Rekayasa bahan silicon sebagai bahan cetakan 12 master model	1. Mencampur bahan 2. Menyekat cetakan agar bentuknya tidak terdistorsi.	Dilakukan oleh mahasiswa di bawah pengawasan dan bimbingan tim peneliti
	7. Rekayasa bahan resin sebagai produk relief reproduktif	1. Mencampur 3 alternatif bahan pigmen 2. Mengawasi proses pengeringan 3. Merapikan sisi-sisi dan permukaan bahan	Dilakukan oleh mahasiswa di bawah pengawasan dan bimbingan tim peneliti
	8. Sosialisasi hasil karya melalui pameran	1. Promosi hasil ciptaan 2. Menjaring tanggapan pemerhati	
	8. Penulisan laporan Tahap I		Ketua Peneliti
	9. Desiminasi hasil Penelitian	Menerima saran dan kritik	Bahan penyempurnaan untuk kegiatan Tahun II
10. Perumusan hasil seminar	Menulis rekomendasi untuk kegiatan tahun II	Saran-saran perbaikan dan pengembangan	

## V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### V. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 5.1. Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan kunjungan di berbagai lokasi penelitian dapat dijelaskan hasil penelitian sebagai berikut :

##### 5.1.1. Deskripsi Verbal Hasil Survey Lapangan

Tabel 2  
Deskripsi hasil survey lapangan

No.	Lokasi	Jenis-jenis kerajinan yang dipasarkan	Jenis ragam hias dan artefak
1.	Berastagi Kabupaten Karo	1. Aneka kerajinan ukir kayu dua dan tiga dimensional 2. Miniatur rumah adat 3. Boneka mini pengantin dan artis tradisional karo. 4. Kerajinan logam 5. Perhiasan 6. kerajinan Fiber bertuliskan ayat-ayat al Quran, 7. Aneka assesoris mini masa kini dari bahan kayu dan fiberglas 8. Dan lain-lain	Aneka bentuk ragam hias pada rumah adat, geriten, dan benda pakai sehari-hari
2.	Desa Lingga Kabupaten karo	Ukiran kayu dua dan tiga dimensional dengan adaptasi dari artefak kuno	1. Rumah adat 2. Geriten 3. jambur 4. Aneka bentuk dasar ragam hias pada ketiga bangunan trasional tersebut..
3.	Desa Dokan	Tidak ada	1. Rumah adat 2. Aneka bentuk dasar ragam hias pada "Ayo-ayo" (Anjungan rumah adat)
4.	Desa Tongging Kab. Karo	1. Kerajinan kayu bermotif rumah adat 2. Kerajinan Fiber bertuliskan huruf Arab 3. T Shirt bertuliskan Berastagi 4. Kerajinan anyam 5. Dan lain-lain	Tidak ada yang khas
5.	Lokasi Bukit Lawang Kabupaten Langkat	1. Kerajinan dari Tempurung Kelapa bermotifkan monyet dan ragam hias berbagai daerah di Sumatera Utara 2.	Tidak ada yang khas

6.	Museum Langkat	Tidak ada pemasaran kerajinan/seni wisata	Aneka ragam hias Melayu pada bangunan dan interior kesultanan dan pada pakaian adat melayu
7.	Mesjid Azizi Tanjung Pura	Tidak ada pemasaran Kerajinan	Aneka motif ragam hias pada interior dan eksterior bangunan
8.	Lokasi kunjungan wisata Pematang Purba Kabupaten Simalungun	Tidak ada pemasaran Kerajinan	1. Aneka bentuk rumah adat 2. Aneka bentuk ragam hias pada tiang, dinding dan dalam bangunan
9.	Lokasi Salib Kasih di Situloma Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara	1. Aneka kerajinan bertuliskan Salib Kasih yang pada umumnya yang dekat hubungannya dengan busana dan asesoris. 2. Kaset dan disket lagu-lagu rohani 3. Assesosi yang berhubungan dengan aga,ma Kristen	Tidak ada yang khas
10.	Kompleks Gedung perkantoran di Tarutung Tapanuli Utara	Tidak ada pemasaran kerajinan khusus	Aneka motif dan desain penggunaan ragam hias pada dinding dan anjungan beberapa bangunan.
12.	Kota Panguruan Kabupaten Samosir	Tidak ada pasar kerajinan cinderamata khusus	Tidak ada ragam hias yang khas
12.	Sepanjang jalan dari Kota Panguruan sampai ke Desa Tomok di Kabupaten Samosir	Tidak ada pemasaran kerajinan	Aneka ragam hias tradisional dan ragam hias modifikatif para dinding dan anjungan bangunan
13.	Desa Tomok Kabupetan neka koleksi Samosir	1. Aneka kerajinan ukir kayu tiga berbentuk relief dan tiga dimensional berbasis seni tradisional Batak Tobabaik yang adaatif maupun modifikatif. 2. Kerajinan dari bahan tulang 3. Kerajinan anyak untuk beberapa jenis benda pakai	Tidak ada ragam hias khas. Ragam hias pada benda-benda kerajinan/seni wisata umumnya menggunakan motif ragam hias batak Toba pada umumnya.
14.	Museum Pusaka Nias di Gunung Sitoli	Foto-foto artefak kuno Etnis Nias	1. Aneka bentuk ragam hias pada aneka koleksi benda-benda peninggalan nenek moyang etnis Nias. 2. Tiruan rumah adat Nias
15.	Desa Bawomataluo	1. Ukiran kayu dengan motif-motif mendekati motif ukiran kayu di dalam bangunan rumag adat "Omo Zebua" di desa	Aneka bentuk/motif ragam hias pada bangunan dan ukiran-ukiran kayu di dalam

	kabupaten Nias Selatan	Bawomataluo. 2. Ukiran kayu beberapa alat kebutuhan sehari-hari masyarakat etnis Nias tempo dulu. 3. Ukiran dari bahan batu dengan motif artefak-artefak kuno Etnis Nias.	ruang dan , pada tugu batu di luar pekarangan "Omo Zebua.
16.	Di Toko kerajinan di Kota Gunung Sitoli	Aneka kerajinan dari bahan kayu, cangkang penyu, dan assesori	Menggunakan ragam hias Nias pada umumnya
17.	Pakantan Kabupaten mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	1. Rumah Adat 2. Aneka ragam hias pada anjungan rumah adat (bagas dan Sopo Godang
18	Desa Pidoli Penyabungan Kab Mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	Rumah Adat Aneka ragam hias pada rumah adat (Bagas dan Sopo Godang)
19	Desa Gunung Tua Kab. Mandailing Natal	Tidak ada pemasaran Kerajinan	Rumah Adat Aneka ragam hias pada rumah adat (Bagas dan Sopo Godang)
20.	Padang Sidempuan	Aneka Kerajinan manik-masik	Aneka motif Geometrik

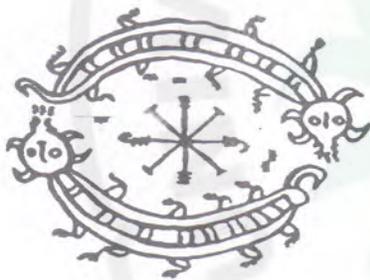
### 5.1.2. Hasil Ciptaan

Sampai 30 November 2010, telah diselesaikan 20 rancangan produk, 16 master model produk dari bahan gips stone, 12 cetakan dari bahan silikon dan dan 36 hasil cetakan dari bahan resin dari 12 rancangan produk.. Selanjutnya terus diproses cetakan-cetakan dan hasil cetakan lainnya untuk melengkapi hasil penelitian , baik untuk menghasilkan produk akhir yang optimal dan melengkapi jumlah sesuai dengan yang direncanakan.

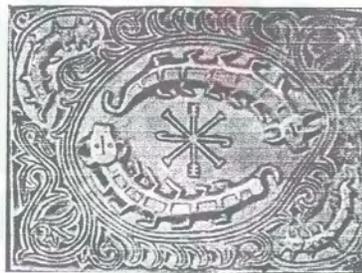
Proses penciptaan dimulai dari pengumpulan data visual seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara dan kemudian dipilih bentuk-bentuk yang unik sebagai motif dasar yang disusun menjadi desain karya. Dari desain yang telah diciptakan, dibentuk master model karya dan selanjutnya dibuat cetakan dengan bahan silikon. Sam[pai p]roses pembuatan cetakan dari bahan silion, teknik yang digunakan yang umum menurutui petunjuk-petunjuk penggunaan bahan. Pelaksanaan proses yang berbeda dengan petunjuk-petunjuk umum penggunaan bahan adalah ketika melaksanakan proses pencetakan bahan resin menjadi karya akhir. Dalam hal ini, harus dilakukan

penyesuaian komposisi bahan, khususnya komposisi bahan resin dan katalis, sesuai dengan keinginan efek karya yang akan dihasilkan. Menurut petunjuk umum penggunaan, komposisi bahan resin dengan katalis adalah 1 : 100. Sedangkan yang dipraktekkan dalam pelaksanaan bervariasi antara 100 : 1, 1000 : 8, 1000 : 7, dan 1000 : 6, dan 1000 : 5. dari hasil diamati, penggunaan komposisi bahan resin dan katalis yang terbaik adalah 1000 : 7 dengan hasil tidak terlalu cepat kering sehingga dapat merata di seluruh bidang gambar yang berukuran relatif besar, dan tekstur hasil cetaknya juga tidak terkesan rapuh, dan daya tahanannya dari kemungkinan pecah menjadi berkurang,

Selanjutnya di bawah ini disajikan disajikan gambar-gambar hasil desain, master model, cetakan dan hasil cetakan sebagai berikut :



**Desain I**  
Desain Seni Wisata berbasis gambar sejenis binatang yang pada Rajah-raja Etnis Batak Toba



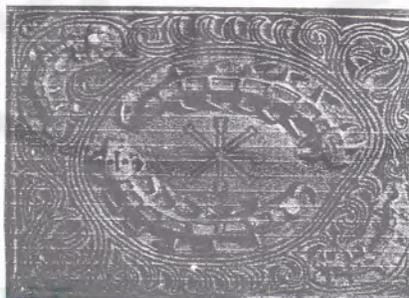
**Model I**  
Dari bahan Gips



**Cetakan I**  
Dari bahan Silikon cair



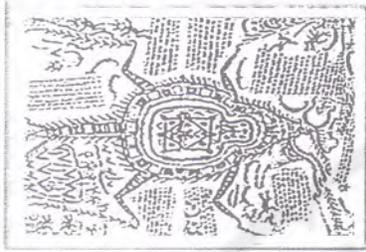
**Hasil. Cetakan Versi I**  
Warna kebiru-biruan .  
Ukuran 28 x 42 Cm.



**Hasil Cetakan Versi II.**  
Warna coklat muda . Ukuran 28 x 42  
Cm

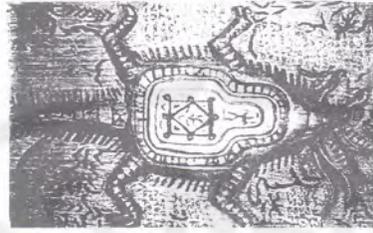


**Hasil Cetakan Versi III**  
Warna abu-abu.. Ukuran 28 x 42  
Cm



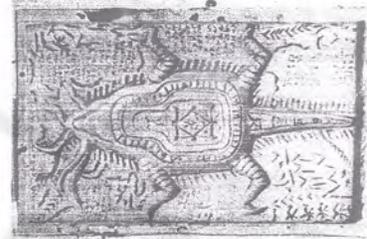
**Desain II**

Desain seni wisata Etnis dengan mengubah bentuk ragam hias Batak Toba Boraspati".



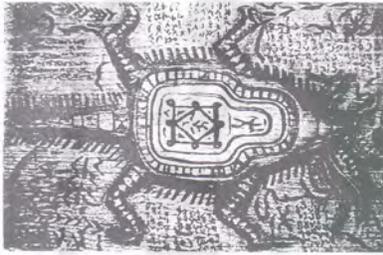
**Model II.**

Terbuat dari bahan kayu yang diukir

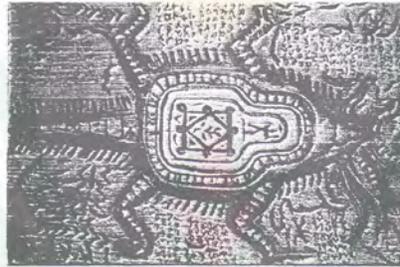


**Cetakan II**

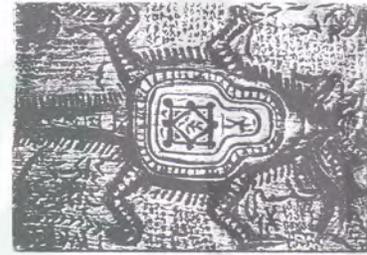
Terbuat dari bahan silicon cair



**Hasil Cetakan Versi I**  
Warna kemerah--merahan . Ukuran 28 x 38 Cm.



**Hasil Cetakan Versi II**  
Warna Coklat kemerah-merahan. Ukuran 28 x 38 Cm.



**Hasil Cetakan Versi III.**  
Warna kuning muda. Ukuran 28 Cm x 38 CM



**Desain III**

Berbasis Kaligafi Arab "Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang" dengan hiasan pinggir Etnis Melayu dan Etnis Karo (Pengeretret).



**Master Model III**

Dari bahan Gipstone 1,5 Kg



**Cetakan III**

Dari bahan Silikon Dari bahan Silikon cair 1,2 Kg



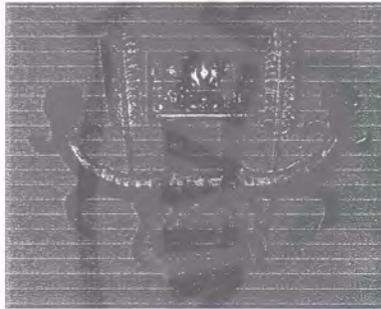
**Hasil Cetakan versi I**  
Warna kuning.



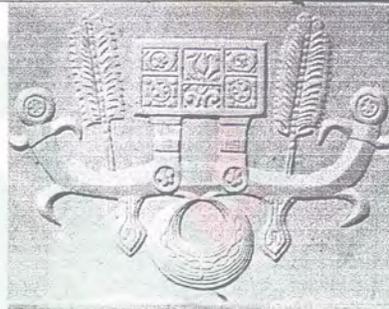
**Hasil Cetakan Versi II.**  
Warna Biru keungu-unguan. Ukuran  
26 x 38 Cm



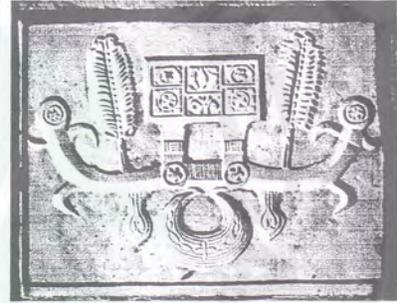
**Hasil Cetakan Versi 1.**  
Warna Coklat kemerah-merahan



**Desain IV**  
Desain Seni Wisata dengan  
mengubah bentuk Ragam Hias  
(Motif Ukiran kayu) pada dinding  
"Omo Zebua" (Rumah Raja /rumah  
besar) di Desa Bawomataluo  
Kecamatan Teluk Dalam Kabupaten  
Nias Selatan.



**Master Model IV**  
Dari bahan Gipstone 2 Kg



**Cetakan IV**  
Dari bahan Silikon cair 1,2 Kg



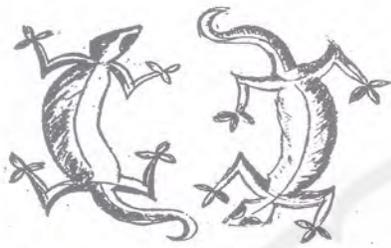
**Hasil Cetakan Versi I**  
Warna coklat kemerahmerahan.  
Ukuran 38 x 40 Cm



**Hasil Cetakan Versi II**  
Cetakan II., Warna kuning oker



**Hasil Cetakan Versi III.**  
Warna oker kemerahmerahan



**Desain V**  
Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pak-pak Dairi Boraspati.



**Master Model V**  
Dari bahan Gipstone 2 Kg



**Cetakan V**  
Dari bahan Silikon 1.5 Kg



**Hasil Cetakan Versi I**  
Warna coklat, menggunakan pewarna resin. Ukuran, 28 x 38 Cm..



**Hasil Cetakan Versi II.**  
Warna coklat kemerahmerahan Menggunakan bahan pewarna resin warna merah . Ukuran, 28 x 38 Cm



**Hasil Cetakan V.C**  
Cetakan III, Warna Coklat dan Coklat Muda . Ukuran, 28 x 38 Cm



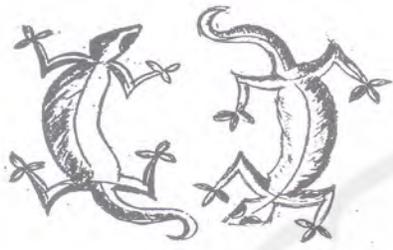
**Desain VI**  
Desain Seni Wisata Etnis diilhami patung Kuno Etnis Nias "Adu Siraha".



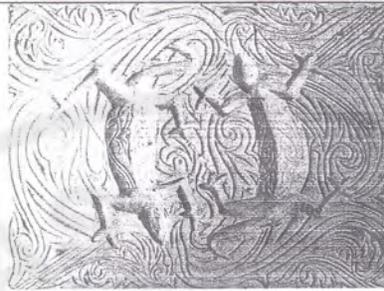
**Master Model VII**  
Terbuat dari bahan kayu untuk menghasilkan tekstur khusus



**Cetakan VII**  
Cetakan dari bahan silikon Cair



**Desain V**  
Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pak-pak Dairi Boraspati.



**Master Model V**  
Dari bahan Gipstone 2 Kg



**Cetakan V**  
Dari bahan Silikon 1.5 Kg



**Hasil Cetakan Versi I**  
Warna coklat, menggunakan pewarna resin. Ukuran, 28 x 38 Cm..



**Hasil Cetakan Versi II.**  
Warna coklat kemerahmerahan Menggunakan bahan pewarna resin warna merah . Ukuran, 28 x 38 Cm



**Hasil Cetakan V.C**  
Cetakan III, Warna Coklat dan Coklat Muda . Ukuran, 28 x 38 Cm



**Desain VI**  
Desain Seni Wisata Etnis diilhami patung Kuno Etnis Nias "Adu Siraha".



**Master Model VII**  
Terbuat dari bahan kayu untuk menghasilkan tekstur khusus



**Cetakan VII**  
Cetakan dari bahan silikon Cair



**Hasil Cetakan I,**  
Warna Coklat kemerah-merahan.  
Ukuran 25 x 35 Cm..



**Hasil Cetakan II.**  
Warna Coklat Tua merah-  
merahan. Ukuran 25 x 35 Cm..



**Hasil Cetakan III**  
Ukuran 25 x 35 Cm.. Coklat kuning  
keemas-emasan. .



**Desain VII**

Desain Seni Wisata diilhami ragam  
hias Pakpak Dairi "Jenggar  
Hipermulung



**Master Model VII**

Terbuat dari bahan Gipstone



**Cetakan VII**

Terbuat dari bahan Silikon Cair

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



**Hasil Cetakan Versi I.**  
Dicetak dengan warna transparan menggunakan resin "Yukalak No. 108. Ukuran 28 x 38 Cm..



**Hasil Cetakan Versi II**  
Dicetak dengan sedikit pewarna merah (Semi transparan). Ukuran 28 x 38 Cm..



**Hasil Cetakan Versi III**  
Dicetak dengan pewarna resin birtak opaque Ukuran 28 x 38 Cm..



**Desain VIII**  
Berbasis Ayat-ayat Alkitab dan ragam hiasan pinggir Etnis Batak Toba



**Master Model VIII**  
Terbuat dari bahan Gipstone



**Cetakan VIII**  
Terbuat dari bahan Silikon cair



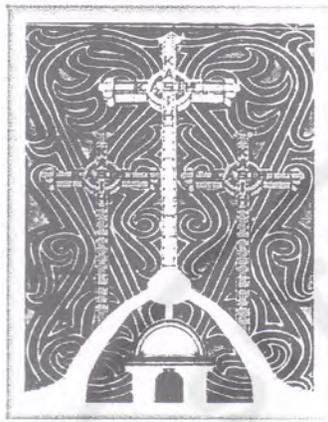
**Hasil Cetakan versi I.**  
Warna biru transparan. Ukuran 20 x 36 Cm



**Hasil Cetakan versi II.**  
Warna Ungu transparan. Ukuran 20 x 36 Cm



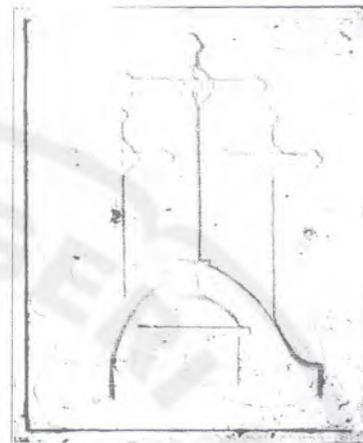
**Hasil Cetakan versi III.**  
Warna coklat opaque Ukuran 20 x 36 Cm



**Desain IX.**  
Berbasis Agama Kristen dan  
ragam hias Batak Toba



**Master Model IX.**  
Dari bahan Semen



**Cetakan IX.**  
Dari bahan silikon



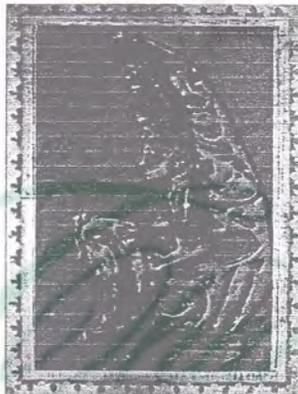
**Hasil Cetakan versi I.**  
Warna merah maron . Ukuran 20  
x 36 Cm



**Hasil Cetakan versi II.**  
Warna merah transparan.  
Ukuran 20 x 36 Cm



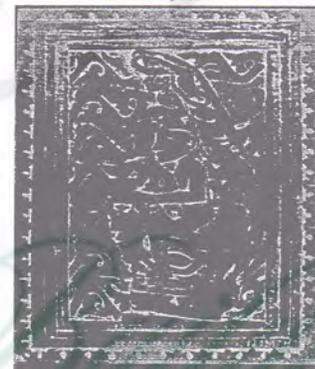
**Hasil Cetakan versi III.**  
Warna abu-abu Ukuran 20 x 36  
Cm



**Desain X**  
Desain Seni Wisata dengan  
kombinasi motif ragam hias pada  
gagang pisau kuno Etnis Karo dan  
motif ragam hias Melayu



**Master Model X**  
Dari bahan Gipstone



**Master Model X**  
Dari bahan silikon cair



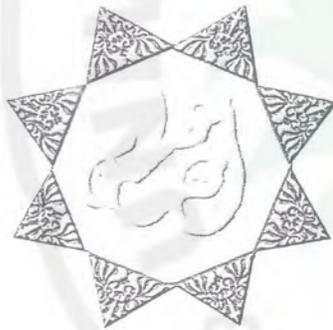
**Hasil Cetakan versi I.**  
Warna abu-abu. Ukuran 20 x 36  
Cm



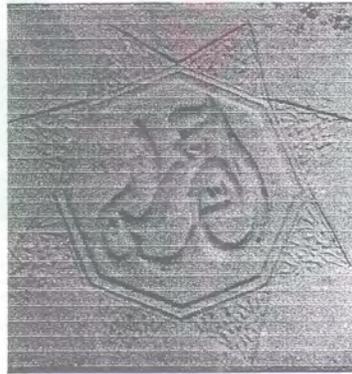
**Hasil Cetakan versi II.**  
Warna kuning . Ukuran 20 x 36  
Cm



**Hasil Cetakan versi III.**  
Warna coklat muda. Ukuran 20  
x 36 Cm



**Desain XI**  
Kaligrafi Arab dengan bingkai  
menggunakan ragam hias Melayu.



**Master Model XI**  
Terbuat dari bahan Gipstone



**Master Cetakan XI**  
Terbuat dari bahan Silikon cair



**Cetakan I**  
Warna abu-abu. Ukuran 30 x 30  
cm



**Cetakan II**  
Warna merah muda



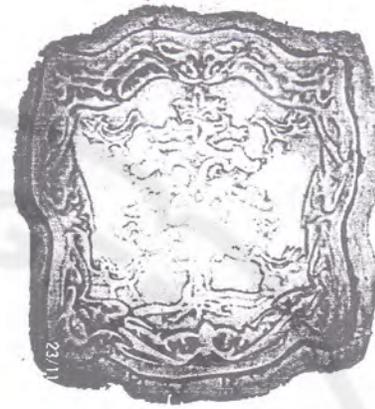
**Cetakan III**  
Warna oranye



**Desain 12**  
Seni Wisata berbasis ragam hias  
Batak Toba " Hariara Sundung  
nilangit"



**Master Model 12**  
Dari bahan Gipstobe



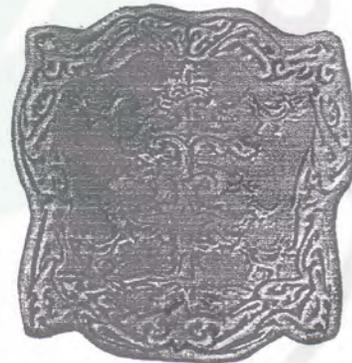
**Cetakan 12**  
Dari bahan silikon cair



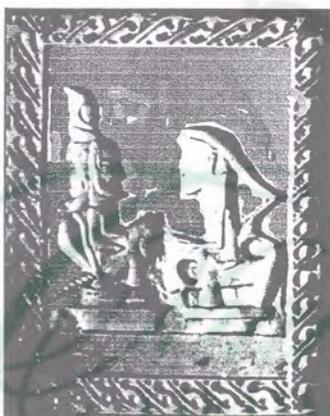
**Hasil Cetakan versi I.**  
Warna coklat hijau maron .  
Ukuran 20 x 36 Cm



**Hasil Cetakan versi II.**  
Warna merah muda Ukuran 20 x  
36 Cm



**Hasil Cetakan versi III.**  
Warna kuning Ukuran 20 x 36  
Cm



**Desain 13**  
Ragam hias Etnis Batak Karo  
yang diadaptasi dari hiasan  
gagang "pisau kuno" (Tumbuk  
lada ).



**Master Model 13**  
Dari bahan gipstone

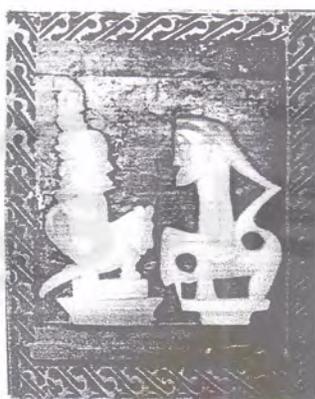


**Cetakan ke VII**  
Dari bahan silikon cair



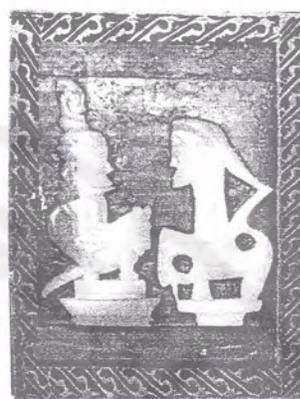
**Hasil Cetakan versi I.**

Warna abu-abu putih hijau maron . Ukuran 20 x 36 Cm



**Hasil Cetakan versi II.**

Warna dan merah putih Ukuran 20 x 36 Cm



**Hasil Cetakan versi III.**

Warna merah dan kuning Ukuran 20 x 36 Cm

### 5.1.3. Lima hasil Ciptaan Terbaik

Berdasarkan tanggapan 10 penanggap yang terdiri dari dosen-dosen Jurusan Pendidikan Seni rupa Universitas Negeri Medan, terpilih 5 hasil ciptaan terbaik dari 36 hasil ciptaan yang berasal dari 12 desain, 12 master Dan 12 cetakan, dengan gambaran sebagai berikut :

Tabel 4.

Kriteria Hasil Karya Pilihan Terbaik

No.	Peringkat	Desain No.	Hasil Cetakan No	Kriteria Baik	Kelemahan	Rencana Tindak lanjut
1	Terbaik I	VII	II	1. Desainnya baik 2. Reliefnya timbul 3. Cetakannya rapi 4. Warna menarik	Terlalu tebal	1. Mengurangi ketebalan 2. Memperkaya Variasi warna hasil cetakan
2.	Terbaik II	1	2	1. Desainnya Unik 2. Cetakannya rapi 3. Warna menarik 4. Reliefnya timbul	Terlalu tebal	1. Mengurangi ketebalan 2. Memperkaya Variasi warna hasil cetakan
3.	Terbaik III	5.	2	1. Desainnya Unik 2. Cetakannya rapi 3. Reliefnya timbul	1. Terlalu tebal 2. Obyek utama kurang menonjol	Membedakan warna atau tekanan warna pada obyek utama
4.	Terbaik IV	2	2	1. Desainnya cukup menarik 2. Cetakannya rapi 3. Warna menarik	Terlalu tebal dan ukuran terlalu besar	Akan dicetak dengan mengurangi ketebalannya

				4. Reliefnya timbul		
5.	Terbaik V	11	2	1. Desainnya Kumunikatif 2. Warna (transparan) sangat mencirikan karakter bahan. 3. Berkesan barang mewah, 4. Tehnik cetak hampir sempurna	Pesan teks terlalu umum dan pendek	Latar belakang bentuk kalihrafi sebaiknya diisi dengan ragam hias juga

#### 5.1.4. Prediksi Biaya

Semua hasil ciptaan berukuran antara 25 x 35 sampai dengan 30 x 45 Cm.

Jika dipukul ratakan maka ukuran ata-rata adalah 28 x 30 cm atau dengan luas 840 cm<sup>2</sup>.

Dengan prediksi penggunaan bahan dan upah diperuntukkan bagi 100 hasil cetakan dengan ukuran 840 cm<sup>2</sup>, maka perkiraan biaya rata-rata untuk sati cm<sup>2</sup> karya adalah seperti di bawah ini ,

Tabel 4 :

Perkiraan Biaya satuan hasil Ciptaan

N0.	Pos Biaya		Volume	Harga Rp.	Biaya	Potensi pakai	Ratio Biaya jika dicetak 100 Copy	Jumlah Biaya Rp
<i>a</i>	<i>b</i>		<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>	<i>h</i>
1.	Desain	Upah Kerja	1 Exp.	250.000	250.000	100 kali	250.000 /100	2.500,-
2.	Master Model	Bahan Gipstone	2,5 Kg	40.000	100.000	100 kali	100.000 /100	1.000,-
		Upah Kerja + alat	5 hari	50.000	500.000	100.000	500.000 /100	5.000,-
3.	Cetakan	Bahan Silikon cair	1.kg	200.000	200.000	>100 kali	200.000 /1000	2.000,-
		Bahan Gips putih sebagai penyekat	3 Kg	6.000	18.000	> 100 kali	18.000 /100	180,-
4.	Hasil cetakan	Resin	0,7 Kg	35.000	24.500	1 kali	24.500 / 1	24.500,-
5.	Sosialisasi	-	5 hari	300.000	1.500.000	100 copy	1.500.000 /100	1.500,-
Prediksi jumlah biaya per-satuan hasil karya dengan proyeksi cetak 100 copy = Rp. 36.160								

## 5.2. Pembahasan

### 5.2.1. Hasil Pengamatan di Lapangan

Dari hasil pengamatan di 17 lokasi yang telah dikunjungi, dapat dilihat bahwa motif-motif ragam hias etnis di Sumatera Utara yang sudah dibukukan saat ini masih belum lengkap. Masih ditemukan motif-motif ragam hias maupun bentuk-bentuk aertefak etnis yang belum banyak dipublikasikan. Hiasan-hiasan anjungan rumah adat, baik di kawasan batak Toba maupun di kawasan etnis Karo telah mengalami perkembangan dari waktu-kewaktu. Demikian juga tentang ragam hias Melayu yang diamati di beberapa lokasi penelitian masih banyak yang belum dipublikasikan. Banyaknya jumlah motif ragam hias baik yang sudah dipublikasikan maupun yang akan dipublikasikan sebagai hasil penelitian ini, sangat potensial memberi inspirasi bagi penciptaan aneka produk seni wisata dalam berbagai jenis, termasuk seni wisata berupa relief berbahan resin seperti yang sedang dikerjakan saat ini.

Hasil-hasil kerajinan dan atau seni wisata yang dipasarkan di beberapa lokasi wisata yang diamati umumnya belum memanfaatkan teknologi reproduktif kecuali kerajinan assessoris berukuran mini seperti gantungan kunci, perhiasan-perhiasan berupa kalung, dan beberapa produk lainnya. Seni wisata reproduktif berupa hiasan dinding berbahan resin masih sangat jarang ditemukan baik di lokasi pemasaran kerajinan seperti desa Tomok Kabupaten Samosir, Desa Tongging dan Kota Berastagi di Kabupaten Karo, maupun di Kota Parapat Kabupaten Samosir dan demikian juga di lokasi-lokasi wisata di pulau Nias. Kenyataan seperti ini dapat memberi peluang untuk menciptakan aneka model seni wisata berupa relief berbahan resin dengan metode dan teknik reproduksi.

Dari 5 karya terbaik berdasarkan tanggapan beberapa dosen pendidikan seni rupa di atas, tampak bahwa kriteria umum yang menjadi titik tolak apresiasi adalah keunikan desain, kerapian cetakan, kejelasan dimensi relief, kerumitan desain dan masalah bobot karya. Sedangkan kelemahan-kelemahan yang ditunjukkan antara lain adalah : hasil karya terlalu tebal sehingga menambah bobot karya yang kurang serasi dengan prinsip seni wisata; warna umumnya masih monoton atau monochrome,; obyektif

utama kurang menonjol; pesan teks terlalu pendek dan umum; serta latar belakang terlalu kosong. .

### 5.2.2. Biaya Produksi

Sesuai dengan perhitungan sebelumnya, biaya produksi persatuan karya relief berbahan resin adalah Rp. 36.180 untuk ukuran luas 840 Cm<sup>2</sup>. Biaya ini relatif jauh lebih murah dari pada karya ukiran kayu dengan ukuran yang sama dan dengan kerumitan yang sama. Sesuai dengan hasil penelitian dan transaksi peneliti dan pedagang ragam hias di Lokasi Wisata Tongging dan Tomok, seni wisata berupa ukiran kayu dengan ukuran 20 x 30 ( 600 Cm<sup>2</sup>) dan dengan tingkat kerumitan motif yang relatif sama diharga Rp. 60.000 yang berarti  $Rp. 60.000 / 600 = Rp. 100 /cm^2$ , sedangkan produksi dari bahan resin yang dilakukan hanya berbiaya produksi Rp. 36.180 /840 Cm<sup>2</sup> = Rp. 43,07 per centimeter bujur sangkar. Dengan margin keuntungan produsen 20 % dan pedagang cinderamata (seni wisata) 20 %, maka harga jual produk per-sentimeter bujur sangkar akan mencapai  $Rp 43,07 + ( 20/100 \times Rp. 43.07) + ( 20/100 \times Rp. 43.07) = Rp. 43,07 + Rp. 8,614 + Rp. 8, 614 = Rp. 43.07 + Rp. 17.28 = Rp. 50,35$ .

Dengan ukuran karya rata-rata 840 Cm<sup>2</sup>, maka harga jual karya yang diciptakan mencapai  $Rp. 50,35 \times 840 \text{ cm}^2 = Rp. 42, 249,-$ .

Dari segi harga jual kepada wisatawan, baik lokal maupun wisatawan mancanegara harga seni wisata mencapai Rp. 50.000 adalah harga yang normal. Masalah yang masih perlu diantisipasi pada penciptaan karya-karya berikutnya adalah : realisasi omset penjualan. Untuk itu langkah-langkah yang masih perlu dilaksanakan pada tahap kedua adalah : Realisasi transaksi jual beli hasil karya. Untuk itu langkah-langkah persiapan berikutnya adalah :

## VI. Kesimpulan dan Saran

### 6.1. Kesimpulan

Dari rumusan masalah penelitian, metode penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di depan maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Merekayasa resin menjadi relief reproduktif berbasis bentuk seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara dilakukan dengan tahapan mengumpulkan bentuk-bentuk seni rupa etnis dan ikon-ikon agama di Sumatera Utara, mengedit bentuk pilihan, mengolah betuk pilihan di komputer menjadi desain grafis rancangan, memindahkan desain grafis dua dimensional ke bahan gipstone , mengukir bahan gipstone sesuai dengan pola gambar desain, , men- cor bahan silicon pada relief gipstone yang telah diberi batasannya, mencampur bahan resin dengan katalis dan terakhir mencor bahan resin ke dalam kedalamam relief negatif pada bahan silicon.

Sebagian besar proses pengolahan bahan resin cair menjadi karya relief menjadi benda padat tidak jauh berbeda dengan petunjuk-petunjuk penggunaan bahan lainnnya, tetapi dalam menentukan komposisi penggunaan bahan resin dengan katalis, dilakukan modifikasi sesuai dengan keperluan, baik menyangkut waktu pengerasan resin maupun mengenai rapuh alotnya hasil ciptaan. Jika pada petunjuk penggunaan bahan dianjurkan komposisi bahan 1 Kg (1000cc) resin berbading 10 cc katalis, ( Ratio 100 : 1), maka dalam praktek yang dilaksanakan dilakukan variasi ratio komposisi antara 1000 cc : 7cc, 1000 cc : 6 cc dan 1000 cc : 5 cc tergantung besa kecilnya poduk yang diciptakan.

Untuk menghindari kerapuhan hasil cetakan, untuk karya yang memiliki luas lebih dari 400 cm<sup>2</sup>, digunakan rasio 1000cc resin : 5 cc katalis dengan konsekuensi pengeringan lebih lama ( +- 30 menit).

2. Lima hasil ciptaan yang paling menarik simpati penanggap dari 39 cetakan yang dihasilkan adalah ciptaan dari Desain VII cetakan ke II; desain I cetakan II, desain V cetakan II, desain II cetakan II dan desain V cetakan II. (Lampiran I).

3. Kriteria yang mendorong pemilihan penanggap adalah : Desain awal yang unik dan yang komunikatif , relief ukiran jelas dipandang, warna yang serasi dan menarik, dan secara teknis hasil karya dinilai baik dan rapi.

Dari ketiga kesimpulan di atas diperoleh juga tanggapan bahwa :

1. Bentuk-bentuk ragam hias dan artefak etnis di Sumatera Utara cukup potensial untuk diolah menjadi karya seni wisata.
2. Bahan resin sangat potensial untuk mendukung ide-ide penciptaan seni wisata berupa relief reproduktif dengan teknik cor dan cetak.
4. Di samping kebaikan-kebaikan dari karya pilihan, dapat dicatatat beberapa kelemahannya antara lain adalah : Ukuran terlalu tebal dan terlalu besar, obyek utama kurang menonjol, teks kaligrafis terlalu pendek dan terlalu umum.

## 6.2. Saran

Dari kesimpulan di atas dapat diajukan saran-saran sebagai panduan penelitian dan penciptaan berikutnya sebagai berikut :

1. Upayakan mengurangi ketebalan hasil ciptaan dengan meningkatkan teknik pencetakannya.
2. Tonjolkan kesan relief pada obyek utama dibandingkan dengan efek relief dan kerumitan pada latar belakangnya atau obyek penunjangnya.
3. Hindari bagian karya yang kosong dengan mengisinya dengan unsur-unsur desain penunjang yang memperkaya kesan “kerajinan”nya
4. Segera sosialisasikan hasil karya ke ke lingkungan masyarakat yang lebih luas, khususnya ke lokasi-lokasi wisata yang relevan
5. Kumpulkan tanggapan pada pedagang cinderamata atas hasil karya yang akan dititipkan
6. Kenali lebih jauh cita rasa wisatawan di masing-masing lokasi kunjungan wisata.
7. Perlu ditemukan bahan campuran yang berbiaya lebih murah dan menghasilkan efek yang lebih unik pada permukaan karya ciptaan
8. Lakukan pelatihan kepada lebih banyak mahasiswa dalam proses penciptaan karya dari bahan resin, yang sekaligus dapat membantu pada pelaksanaan penelitian pada tahun kedua penciptaan.

## Daftar Kepustakaan

- Bahari Norryan, 2008, *Kritik Seni – Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Charlotte Jirousek, 2010, *Art and Design Process*,  
<http://char.txa.cornell.edu/language/creative.htm>
- Harrisson Charles & Paul Wood, 1993, eds. *Art In Theory 1900-1990*, Black Wll Publisher
- Ramelan Rahardi, 1999, *Kreativitas dan Prduktivitas*,  
(<http://www.leapidea.com/myPres?id=89>, diakses 8 Feberuari 2010).
- Schari Agus, 1985, *Paradigma Desain Indonesia*, Bandung, ITB
- Simamarta, 1983, *Kamus umum Bahas Departemen P dan K*, 1984
- Subarkah Mahmud, 2009, *Inovasi dan Kreativitas*.  
<http://www.nahninu.com/Articles/Blog/233/Inovasi-dan-Kreatifitas.html>  
, diakses 15 Maret 2010
- Smith, 2010, Smith , 2010, <http://www.wisegeek.com/what-is>), diakses 15 Maret 2010.
- Tri Atmojo Wahyu, (2009 :234), *Tiga Serangkai Bermanfaat – Seni Tradisi; Kerajinan dan Pariwisata* dalam Sri Krisnanto (Eds) dkk, I , Yogyakarta : B.I..D, ISI Yogyakarta
- Vantage Quest, , 2010, *The Cycle of Creative Consciousness*,  
<http://www.vantagequest.org/cycle.htm>, 16 Maret, 2010
- Wikipedia, 2010, *Creativity*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Creativity>, diakses 15 Maret 2010.

**LAMPIRAN I : Out Put Riset**

**A. Hasil Studi Lapangan**

**B. : Out Put Riset (Hasil karya Pilihan )**

Lima hasil cetakan yang memperoleh penilaian terbaik dari 39 hasil cetakan yang berasal dari 13 master model dari bahan gips dan kayu dan dan 13 cetakan dari bahan silikon cair.



**Desain VII :**

Desain Seni Wisata diilhami ragam hias Pakpak Dairi “Jenggar Hipermulung. Hasil Cetakan Versi III

Dicetak dengan campuran pewarna resin merah + coklat Ukuran 28 x 38 Cm..



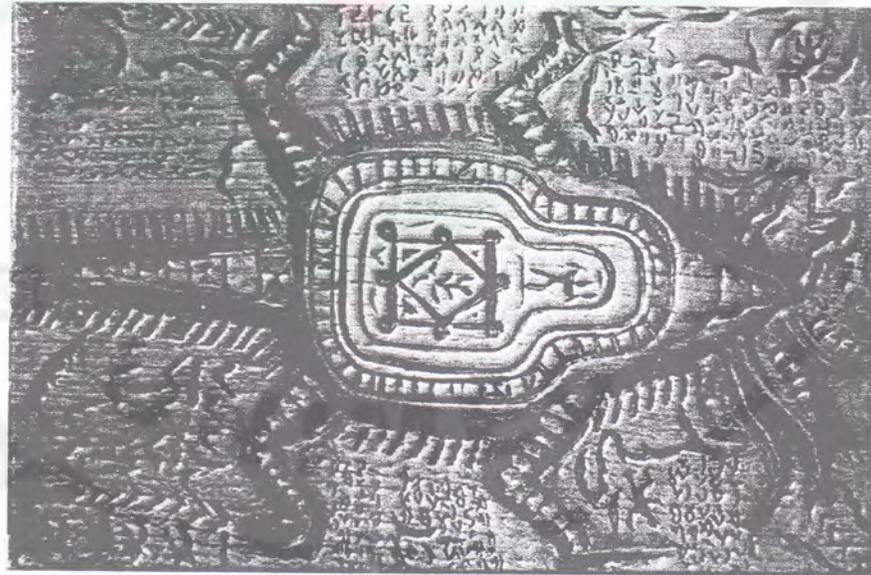
**Desain I**

Desain Seni Wisata berbasis gambaran sejenis binatang yang pada Rajah-raja Etnis Batak Toba  
**Hasil Cetakan Versi II.**  
Warna kemerah-merahan . Ukuran 28 x 42 Cm



**Desain V**

Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pak-pak Dairi Boraspati.  
**Cetakan Versi II.**  
Warna abu-abu putih ukuran 26 x 38 Cm



**Desain II Hasil**

Desain seni wisata Etnis dengan mengubah bentuk ragam hias Batak Toba Boraspati”.

**Cetakan Versi II.**

Warna kuning muda. Ukuran 30 Cm x 45 CM



**Desain XI**

Kaligrafi Arab dengan bingkai menggunakan ragam hias Melayu

**Hasil Cetakan Versi II (Transparan)**

Menggunakan bahan pewarna resin warna kuning . Ukuran, 28 x 38 Cm

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## B. Jenis Publikasi

1. Jenis Publikasi artikel ilmiah 1 Judul.
2. Penulis : Drs. Nelson Tarigan, M.Si
3. Judul : Penciptaan aneka model Relief Berbahan Resin Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara
4. Nama jurnal : Jurnal Fakultas bahasa dan seni Universitas negeri medan "BAHAS" , ISSN : "0852-0815, No. 79, tahun XXVII, Priode Maret- Juni.  
Rencana memuatnya ke Jurnal "BAHAS" yang masih berstatus ISSN, karena masih terlalu sulit menemukan Jurnal terakreditasi (Ber-ISBN) di bidang Seni Rupa di Indonesia.
5. Perkiraan terbit : " Maret 2011

## C. Draft Publikasi

**Judul** : : Penciptaan aneka model Relief Berbahan Resin Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara

### ABSTRAK

Tujuan jangka panjang penelitian ini membangun industri kreatif seni wisata reproduktif dari bahan resin berbasis citra seni rupa etnis dan agama di Sumatera, dan dapat dipasarkan dengan harga antara Rp. 20.000 sampai Rp. 50.000..

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan spesifikasi observasi yang berlanjut pada penciptaan produk. Siklus proses dimulai dari : persiapan, inkubasi, iluminasi, konfirmasi, validasi, sosialisasi dan pengembangan produksi.

Pada tahun I (2010) telah dihasilkan 20 desain sampel produk, 15 master model karya dari bahan gipstone dan kayu, 13 cetakan dari bahan silicon cair dan 39 39 karya relief dari bahan resin. Ukuran karya rata-rata 840 cm<sup>2</sup> dengan biaya rata-rata 1 cm<sup>2</sup> Rp. 43,07, maka ratio biaya produksi rata-rata untuk satu copy karya relief reproduktif berukuran 840 cm<sup>2</sup> adalah Rp. 36.179. Dengan rancangan margin keuntungan produsen dan pedagang masing-masing 20 %, maka harga jual satu reproduksi karya adalah Rp.44.108, diperkirakan terjangkau bagi wisatawan yang berminat. Siklus masalah berikutnya adalah bagaimana menghasilkan karya-karya yang secara estetis lebih menarik, dan sebagai komoditas bisnis diminati banyak kalangan.

Kesimpulan umum dari kegiatan penelitian tahun pertama (2010) adalah : Seni rupa etnis sangat potensial digunakan untuk membentuk karya kreatif berbasis etnis

regional di Sumatera Utara. Kualitas hasil ciptaan disarankan terus ditingkatkan berdasarkan kriteria estetis dan minat wisatawan.

### **1. Masalah dan Tujuan penelitian**

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merekayasa bahan resin menjadi relief reproduktif berbasis bentuk seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara baik sebagai pelestari citra budaya regional maupun sebagai konsumsi cenderamata wisatawan.
2. Model tampilan mana yang paling menarik bagi kritisi dari bidang profesi kesenirupaan dan sebagai simulasi selera wisatawan pada tahap permulaan. (Tahun I)

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian dan penciptaan adalah

1. Menghasilkan senirupa wisata berupa kerajinan relief reproduktif dari bahan resin dengan tampilan berbasis seni rupa etnis dan agama di Sumatera Utara sebagai model seni wisata di Sumatera Utara untuk mendukung pengembangan kepariwisataan yang sejalan dengan salah satu misi Universitas Negeri Medan.
2. Mendapatkan gambaran karakter hasil ciptaan yang paling menarik banyak pemerhati dari kalangan senirupawan sebagai titik tolak penciptaan model-model seni wisata jenis relief dari bahan resin dan bubuk kaca pada pelaksanaan penciptaan tahun kedua. (Tahun I)
2. Memperoleh rumusan proses teknis dan olah bahan yang paling efektif serta efisien dalam upaya penciptaan dan produksi karya yang berkelanjutan paska pelaksanaan penelitian.

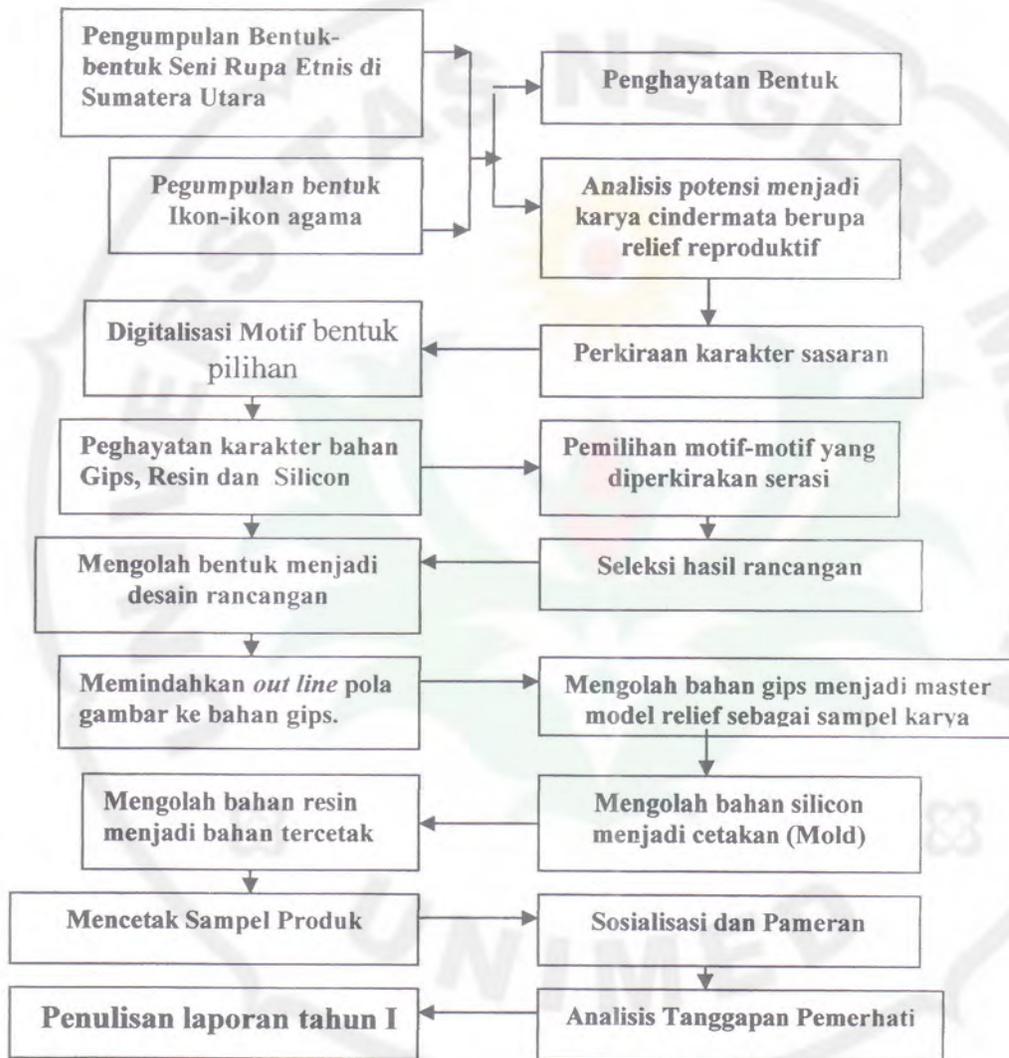
### **3. Metode yang digunakan**

Metode penciptaan yang digunakan adalah pelaksanaan 7 (Tujuh) tahapan penciptaan yaitu : Tahap Persiapan (Preparation) , Inkubasi, Illuminasi, validasi/eksekusi, Sosialisasi Produk Sampel, Verifikasi, dan Evaluasi.

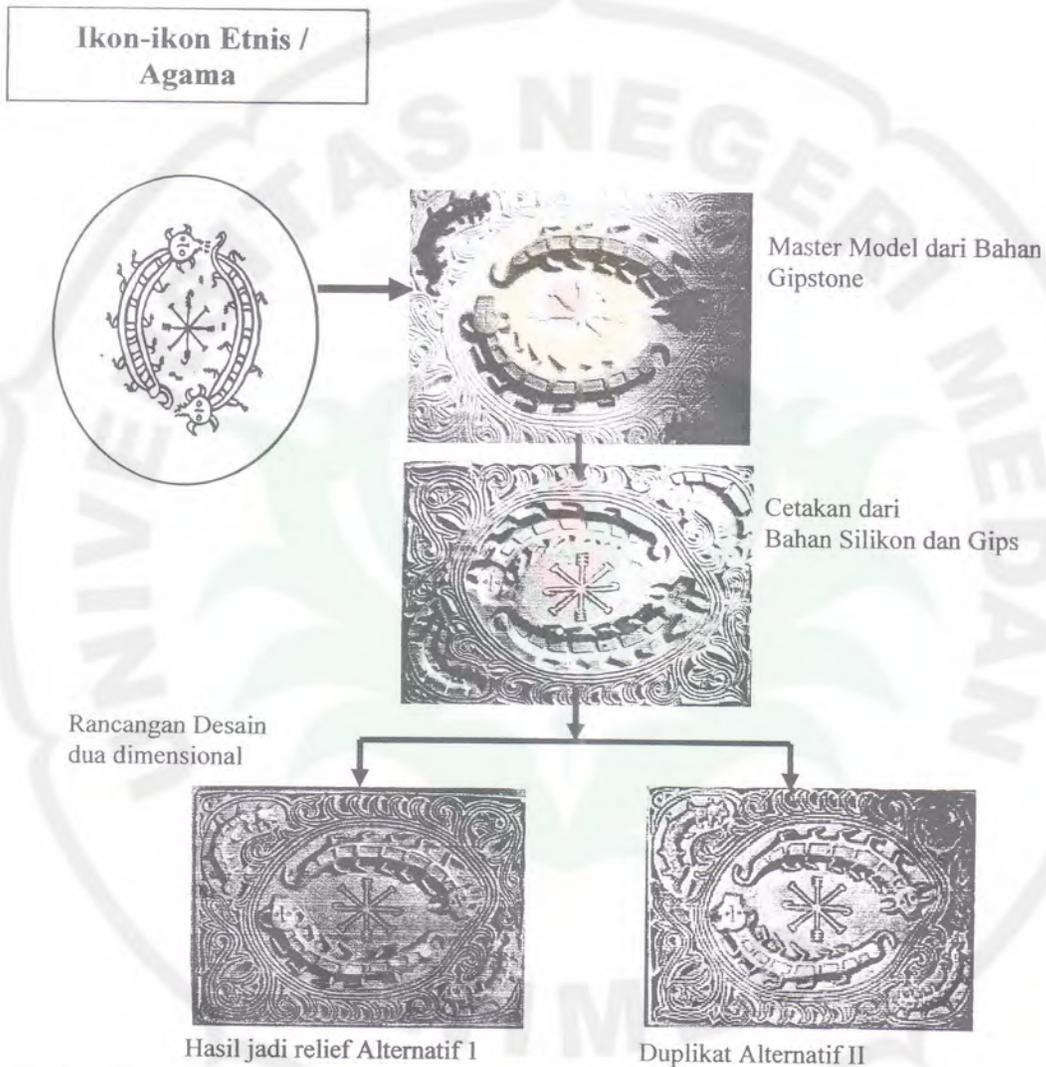
Pelaksanaan penciptaan dilakukan di gedung Workshop Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri .

## 1. Skema Proses Penciptaan

Gambaran umum proses penciptaan diskemakan sebagai berikut :



## 2. Gambaran Umum Perlakuan dan Rancangan



## 3. Hasil ciptaan

Hasil ciptaan yang telah dilakukan berjumlah 39 cetakan relief dari bahan resin, hasil rproduksi dari 13 cetakan dari bahan silikon dan 13 model bentuk dari bahan gipstone. Dari ke-39 hasil ciptaan, terlipih 5 model sebagai dengan karakter yang positif ditinjau dari prinsip-prinsip seni wisata dan dijadikan sebaga standar kualitas pada penciptaan-penciptaan model bentuk berikutnya pada pelaksanaan penelitian/penciptaan pada tahun II (Kedua).

#### D. Proto Tipe

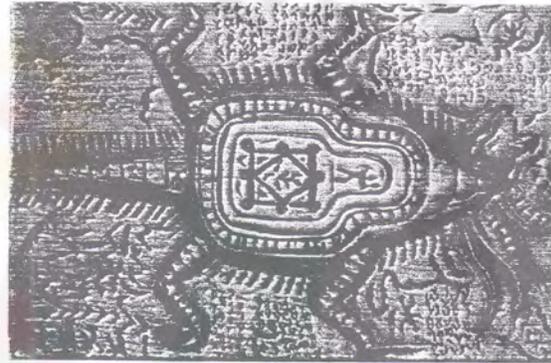
Prototipe hasil penciptaan tahun I (2010) adalah 39 hasil cetakan berbahan resin, hasil dari 13 cetakan, 13 master model dan 13 desain, seperti yang telah disajikan pada halaman 22 – 31.



1

Desain Seni Wisata berbasis gambaran sejenis binatang yang pada Rajah-rajab Etnis Batak Toba

**Master Model I Cetakan II**



2.

Desain seni wisata Etnis dengan mengubah bentuk ragam hias Batak Toba Boraspati”.

**Master Model II Cetakan II**



3

Desain Berbasis Kaligafi Arab ”Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang” dengan hiasan pinggir Etnis Melayu dan Etnis Karo (Pengeretret).

**Master Model II Cetakan I**



4

Desain Seni Wisata dengan mengubah bentuk Ragam Hias (Motif Ukiran kayu) pada dinding ”Omo Zebua” (Rumah Raja /rumah besar) di Desa Bawomataluo Kecamatan Teluk Dalam Kabupaten Nias Selatan.

**Master Model IV Cetakan III**



5

Desain Seni Wisata berbasis ragam hias Etnis Batak Toba dan Pak-pak Dairi Boraspati.  
**Master Model V Cetakan II**



6

Desain Seni Wisata Etnis diilhami patung Kuno Etnis Nias "Adu Siraha"..  
**Master Model VI Cetakan I**



7.

Desain Seni Wisata diilhami ragam hias Pakpak Dairi "Jenggar Hipermulung"  
**Master Model VII Cetakan II**



8

Desain seni Wisata Berbasis Ayat-ayat Alkitab dan ragam hiasan pinggir Etnis Batak Toba  
**Master Model VII Cetakan I**



9

Desain Seni Wisata Berbasis Agama Kristen dan  
ragam hias Batak Toba  
**Master Model IX. Cetakan II**



10

Desain Seni Wisata dengan kombinasi motif ragam  
hias pada gagang pisau kuno Etnis Karo dan motif  
ragam hias Karo  
**Master Model X. Cetakan III**



11

Desain Seni Wisata berbasis Kaligrafi Arab  
dengan bingkai menggunakan ragam hias Melayu.  
**Master Model XI. Cetakan III**



12

Seni Wisata berbasis ragam hias Batak Toba ”  
Hariara Sundung nilangit”

**Master Model XII. Cetakan III**



13

Ragam hias Etnis Batak Karo yang diadaptasi dari hiasan gagang "Pisau kuno" (Tumbuk lada).  
Master Model XIII. Cetakan III

#### **E. Dokumen HAKI**

Pengurusan HAKI ( hak kekayaan Intelektual ) atau dalam hal ini Hak Cipta, baru akan dijajaki setelah memperoleh hasil ciptaan yang lebih baik pada pelaksanaan penelitian tahun II ( 2011). Hasil ciptaan pada penelitian tahun I (Pertama) baru berupa penemuan standar acuan untuk penciptaan pada tahun II (kedua), karena alokasi waktu penciptaannya bersamaan dengan survey lapangan tentang bentuk-bentuk seni rupa etnis di Sumatera Utara. .

THE  
Character Building  
UNIVERSITY

LAMPIRAN II

Personalisa Tenaga Peneliti dan Kualifikasinya

No.	Nama	Status dalam penelitian	Pendidikan		Keahlian
			S1	S2	
<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>
1.	Drs. Nelson Tarigan, M.Si	Ketua	Pendidikan seni Rupa	Anropologi Budaya	Mengukir dan menggambar Model
2.	Drs. Dermawan sembiring	Anggota	Seni grafis	Ilmu Filsafat	Komputer grafis dan Estetika
3.	Drs. R. Tiyanto, M.Sn	Anggota	Seni Lukis	Kajian seni	- Melukis dan Kritik Seni
4.	Drs. Mangatas pasaribu	Anggota	Pendidikan Seni Rupa	Penciptaan Seni	Melukis dan mematung
5.	Desnalri Sinulingga S.PD	Asisten peneliti	Pendidikan Seni Rupa	-	Komputer Grafis dan mengukir
6.	Sadakata Ginting	Asisten peneliti	Mahasiswa semester 8	-	Megukir
7.	Nooviandi	Asisten peneliti	Mahasiswa semester 6	-	Mengukir

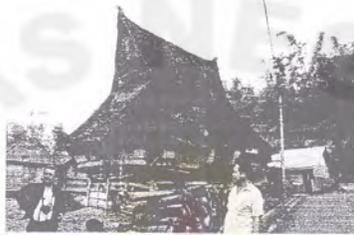
THE  
Character Building  
UNIVERSITY

## LAMPIRAN IV

### Sampel Foto Kunjungan Lokasi Penelitian



**Gambar I**  
Peneliti di salah satu Toko Cinderamata di jalan Veteran Berastagi



**Gambar II**  
Peneliti sedang mengamati ragam hias di "Ayo-ayo" (Anjungan) rumah adat di desa Dokan kabupaten Karo



**Gambar III**  
Peneliti dan pembantu peneliti sedang berwawancara dengan pedagang cinderamata di Lokasi Wisata Desa Tongging kabupaten Karo



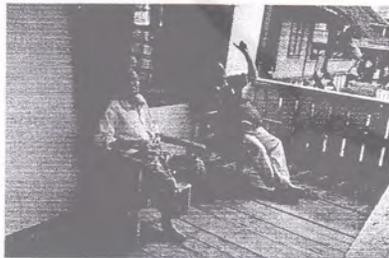
**Gambar IV**  
Ketua dan anggota peneliti mengamati aneka kerajinan di Kios Kerajinan di Tomok Samosir



**Gambar V**  
Ketua peneliti di Desa Bawomataluo



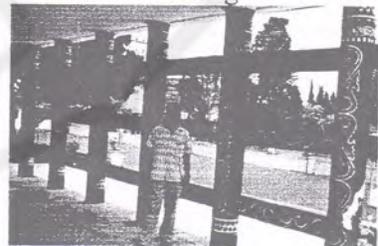
**Gambar VI**  
Ketua peneliti dengan anggota di Kios Cinderamata dari bahan batok kelapa di lokasi wisata Bukit Lawang



**Gambar VII**  
Ketua peneliti sedang berwawancara Nasution dengan penjaga rumah adat, Bpk. Nasution di desa Pekantan Kabupaten Mandailing Natal



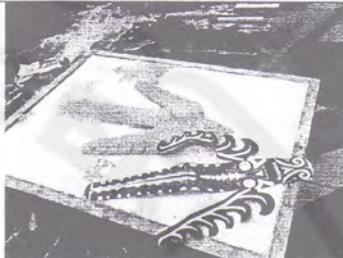
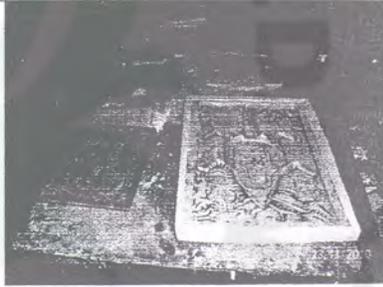
**Gambar VIII**  
Peneliti di depan Rumah Adat "Pantangan Raja" (Tempat Peristirahatan Khusus Raja) di kompleks Rumah Bolon



**Gambar IX**  
Ketua peneliti mengamati bentuk ragam hias pada tiang-tiang bangunan kantor Bupati Dairi di Kota Sidikalang

**Lampiran V :**

**Proses kerja di Studio Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed**

		
<p><b>Gambar I</b> Asisten peneliti, Desnalri Sinulingga, sedang mengolah bahan gipstone menjadi wadah ukiran master model</p>	<p><b>Gambar II</b> Asisten peneliti, "Sada kata ginting" sedang memindahkan desain ke bahan Gipstone</p>	<p><b>Gambar III</b> Potongan dari motif "Jenger" sebagai alat bantu membuat master model VII</p>
		
<p><b>Gambar IV</b> Anggota peneliti, D. Sembiring, sedang merapikan cetakan dari desain XI</p>	<p><b>Gambar V</b> Hasil pembuatan cetakan dari dari master model berbahan kayu menjadi cetakan berbahan resin cair</p>	<p><b>Gambar VI</b> Hasil pembuatan cetakan dari dari master model berbahan kayu menjadi cetakan berbahan resin cair</p>
		
<p><b>Gambar VII.</b> Asisten peneliti, Desalri Sinulingga mengukur katalis untuk digunakan sebagai bahan pengeras resin</p>	<p><b>Gambar VIII.</b> Asisten Peneliti, Sadakata Ginting Sedang menuangkan bahan rtesin ke dalam cetakan yang terbuat dari bahan silikon.</p>	<p><b>Gambar IX</b> Asisten Peneliti, Noviandi Ginting sedang merapikan hasil cetakan.</p>



# MUSEUM PUSAKA NIAS

Jl. Yos Sudarso No. 134-A, P.O. Box 16, Gunungsitoli 22812  
Telp. (0639) 21920, 22286 Fax: (0639) 21920  
E-mail: sekretaris@museum-nias.org Website: www.museum-nias.org  
NIAS – SUMATERA UTARA – INDONESIA

## SURAT KETERANGAN

Nomor: 684/SPN-M/17/VII/2010

Direktur Museum Pusaka Nias Gunungsitoli menerangkan bahwa:

Nama : 1. Drs. Nelson Tarigan M.Si.  
2. Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
Pekerjaan : Dosen FBS Universitas Negeri Medan

telah mengunjungi Museum Pusaka Nias di Gunungsitoli dalam rangka survey verbal dan visual koleksi museum untuk melengkapi data penelitian hibah Strategi Nasional berjudul:

**"PENCiptaan RELIEF BERBAHAN RESIN BERBASIS BENTUK SENI RUPA ETNIS DAN AGAMA SEBAGAI MODEL SENI WISATA DI SUMATERA UTARA."**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Gunungsitoli  
Pada Tanggal : 07 Juli 2010

An. Direktur Museum Pusaka Nias,



*[Signature]*  
Wata'alui Duha, S.Pd.  
Wakil Direktur

Character Building  
UNIVERSITY

**SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)**  
No. :166/H33.8/KEP/PL/2010

Pada hari ini Sabtu tanggal dua puluh empat bulan Juli tahun dua ribu sepuluh, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Drs. Nelson Tarigan, M.Si :Dosen FBS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan penelitian yang dibiayai dari Dirjen Dikti Tahun anggaran 2010 Nomor :542/SP2H/PP/DP2M/VII/2010, tanggal 24 Juli 2010, DP2M Dikti Depdiknas untuk penelitian Hibah Penugasan Strategis Nasional dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1  
JENIS PEKERJAAN

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas untuk melaksanakan penelitian dengan judul: "Penciptaan relief berbahan resin berbasis bentuk 'seni rupa' etnis dan agama sebagai model seniwisata di Sumatera Utara.." yang menjadi tanggungjawab PIHAK KEDUA dengan masa kerja 3 (tiga) bulan, terhitung mulai bulan Juli s/d 22 Nopember 2010.

Pasal 2  
DASAR PELAKSANAAN PEKERJAAN

Pekerjaan dilaksanakan oleh PIHAK KEDUA atas dasar ketentuan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari SP2D ini, yaitu:

1. Sesuai dengan proposal yang diajukan
2. UU RI No. 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara
3. UU RI No. 1 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara
4. UU RI No. 15 Tahun 2004, tentang pemeriksaan pengelolaan dan tanggungjawab keuangan Negara.

Pasal 3  
PENGAWASAN

Untuk pelaksanaan pengawasan dan pengendalian pekerjaan adalah Lembaga Penelitian Unimed dan Sistem pengendalian Internal (SPI) Unimed.

Pasal 4  
NILAI PEKERJAAN

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 75.000.000,- (Tujuh puluh lima juta rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 52.500.000,- (Lima puluh dua juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 22.500.000,- (Dua puluh dua juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian dan bukti pengeluaran/penggunaan dana penelitian kepada PIHAK PERTAMA.
4. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPh) sebesar 15% dari jumlah dana penelitian yang diterima dan akan di setorkan ke kas negara

Pasal 5  
JANGKA WAKTU PELAKSANAAN

3. PIHAK KEDUA menyelesaikan dan menyerahkan laporan hasil penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 SP2D ini selambat-lambatnya tanggal 22 Nopember 2010.

Pasal 6  
LAPORAN

1. PIHAK KEDUA menyampaikan draft laporan akhir penelitian paling lambat tanggal 18 Oktober 2010 untuk pelaksanaan seminar yang dikordinasi oleh Lemlit dan laporan akhir penelitian sebagaimana disebut dalam pasal 1 sebanyak 8 (delapan) eksamplar beserta Soft Copy.
2. PIHAK KEDUA harus menyampaikan naskah artikel hasil penelitian dalam bentuk compact disk (CD) untuk diterbitkan pada jurnal Nasional terakreditasi dan bukti pengiriman disertakan dalam laporan.
3. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitian melalui forum yang dikordinasikan oleh Lembaga Penelitian dengan kontribusi dana sebesar 1% dari jumlah dana penelitian yang tertulis dalam pasal 2 dan pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
4. Seminar penelitian dilakukan di Lembaga Penelitian dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta seminar lembaga penelitian.
5. Bahan pelaksanaan seminar dimaksud (makalah) disampaikan ke Lembaga Penelitian sebanyak 2 (dua) exemplar.
6. Bukti pengeluaran keuangan (kuitansi) dan RAB menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap diserahkan ke Lembaga penelitian Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana penelitian paling lambat tanggal 18 Oktober 2010 yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
7. Dana penelitian tahap II tidak dapat dicairkan jika bukti pengeluaran keuangan belum diserahkan oleh peneliti, dan dikembalikan ke kas Negara jika melewati batas akhir SP2D.
8. Sistematika Laporan Akhir penelitian harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:  
Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:
  - i. Bentuk kuarto
  - j. Warna cover disesuaikan dengan ketentuan yang ditetapkan Ditjen Dikti
  - k. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional, sesuai dengan surat Perjanjian Hibah Penugasan Penelitian Stranas No. 542/SP2H/PP/DP2M/VII/2010 tanggal 24 Juli 2010.
  - l. Melampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) pada lampiran laporan.

Pasal 7  
SANKSI

Apabila PIHAK KEDUA dalam penelitian tidak dapat menyelesaikan penelitian sebagaimana tersebut dalam pasal maka PIHAK KEDUA dikenakan sanksi:

1. Denda sebesar 1 % perhari dengan maksimum denda sebesar 5 % dari nilai Surat Perjanjian Penggunaan dana (SP2D)
2. Tidak akan diikutsertakan dalam pelaksanaan penelitian atau kegiatan lainnya.
3. Apabila pelaksana program melalaikan kewajiban baik langsung atau tidak langsung yang merugikan keuangan negara diwajibkan mengganti kerugian yang dimaksud.
4. Apabila ketua peneliti berhalangan melaksanakan desiminasi karena suatu hal, maka wajib menunjuk salah seorang anggota yang mampu.

Pasal 8

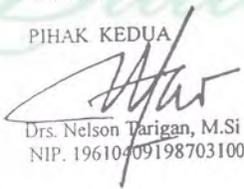
Surat perjanjian penggunaan dana (SP2D) ini dibuat rangkap 5 (lima) dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 (satu) lembar pada Perpustakaan Nasional
- 1 (satu) lembar pada PDII (LIPI)
- 1 (satu) lembar pada BAPENAS
- 1 (satu) lembar perpustakaan perguruan tinggi

Dengan Surat perjanjian penggunaan dana (SP2D) ini diperbuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.



PIHAK KEDUA

  
Dr. Nelson Tarigan, M.Si  
NIP. 196104091987031001