

# KERIS KAMARDIKAN

Kuntadi Wasi Darmojo

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

## ABSTRAK

Keris *kamardikan*, secara historis adalah merupakan lanjutan dari *tangguh* keris sebelumnya dan bagian dari warisan nenek moyang yang berupa budaya bendawi. Sebagai budaya bendawi, keris *kamardikan* memiliki bentuk, teknik dan fungsi dengan ciri khas dan keunikan sendiri. Keris *kamardikan* memiliki beragam bentuk *dhapur* antara lain: *dhapur tangguh* (klasik-konvensional) dan *dhapur kreasi* (kontemporer). Kreativitasnya muncul karena faktor internal (personal) dari diri seniman keris *kamardikan*, dan secara eksternal dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Secara individu, mereka bertindak sebagai kreator dan komunikator yang kemudian mendapat tanggapan dari masyarakat pendukungnya. Sebagai indikatornya adalah munculnya berbagai organisasi pecinta keris dan lembaga pendidikan seni yang merupakan agen kegiatan perkerisan. Keris memiliki kedudukan yang penting dalam budaya tradisi masyarakat Jawa yaitu selain sebagai tanda dan simbol (makna), juga dipakai sebagai media pengakuan, yang pada zaman kerajaan dianggap sebagai legitimasi kekuasaan raja, sekarang berubah menjadi media *branding* dari eksistensi serta status sosial seseorang.

**Kata kunci:** keris, *kamardikan*, kreativitas,

## ABSTRACT

*Kamardikan keris, historically is a continuation of previous tangguh keris and part of the ancient relics in the form of material culture. As a material culture, Kamardikan keris has the form (dhapur), technique and function with its own characteristics and uniqueness. Kamardikan keris has a variety of dhapur among others: dhapur tangguh (classic-conventional) and dhapur creations (contemporary). Creativity arises due to internal factors (personal) of self Kamardikan kris artists, and externally influenced by the surrounding environment. Individually, they act as creators and communicators who then receive a response from community supporters. As the indicator support is the emergence of a variety of organizations and educational institutions keris lovers of art which is the agent of the keris activity. Keris has an important position in the cultural traditions of the people of Java, but as a sign and symbol (meaning), which in the past was considered as the legitimate royal power, now turned into a branding of existence and social status of person.*

**Keywords:** keris, *kamardikan*, creativity

## A. Pendahuluan

Keris adalah senjata tikam yang mempunyai *condong leleh*, *ganja*, *pesi* serta ukuran tertentu. Ukuran panjang keris Jawa secara umum  $\pm 37$ cm. Ukuran terpendek  $\pm 30$ cm dan terpanjang  $\pm 42$  cm. Dengan demikian, dari unsur dan ciri tersebut menunjukkan bahwa keris memang berbeda dari jenis senjata tajam lainnya. Keris sebagai artefak merupakan salah satu produk budaya materi yang sangat penting. Melalui keris, dapat diperoleh gambaran-gambaran maupun kaitan sejarah masa lampau. Menurut Burckhardt (1818-1897):

bahwa setiap detil yang kecil dan tunggal sebenarnya adalah simbol dari keseluruhan

dan satuan yang lebih besar, dia mencoba melukiskan kesenian ke dalam bagian yang berimbang dari kesatuan yang menyeluruh, dengan cara "paralelisasi fakta-fakta", yaitu membandingkan dan melawankan, mencari persamaan dan perbedaan, sehingga antara fakta-fakta ditemukan kaitannya (Kuntowijoyo, 2003: 137).

Selain berakar dalam tradisi budaya dan sejarah masyarakat Indonesia, keris juga masih berperan sebagai jati diri bangsa, sumber inspirasi budaya, dan masih berperan sosial di masyarakat. Hal tersebut membuktikan bahwa keris tetap eksis hingga kini karena mengandung nilai-nilai luhur yang

disebut *intangible* yaitu nilai nonbendawi keris (Warto, 2008: 3). Nilai seni keris terletak pada berbagai elemen yang mendukungnya antara lain: bentuk hulu, warangka, ornamen atau pahatan (*ricikan*) pada bagian bilahnya, dan corak paduan logam yang disebut dengan pamor. Dapat ditinjau pada tampilan sebilah keris yang memiliki nilai estetika dan artistik yang sempurna apabila secara utuh, antara bilah dengan pamornya, hulu dan warangka benar-benar menjadi satu kesatuan yang harmoni. Umumnya, bahasan mengenai keris pasti berkaitan dengan pamor dan *dhapur*, padahal sebenarnya masih ada unsur lain yang mendukungnya (*Serat Centini*, terj: Kamajaya, 1985: 71-91).

Perkembangan keris di Indonesia belakangan ini cukup marak, hal ini dapat dilihat dengan munculnya produk-produk baru yang ikut melestarikan budaya warisan nenek moyang bernilai adiluhung. Keberadaannya masih dilestarikan hingga saat ini dengan karya yang dilakukan oleh para generasi muda, yakni para pembuat keris di era setelah masa kerajaan Singasari hingga masa kerajaan Surakarta. Dengan demikian, keris tetap eksis dan lestari hingga kini. Keris karya generasi muda tersebut oleh kalangan masyarakat umum disebut dengan keris *kamardikan*<sup>1</sup>. Keris *kamardikan* memiliki dua makna, yaitu:

1. Keris-keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka, dengan kata lain kerajaan-kerajaan di nusantara telah menyatu dalam Republik Indonesia,
2. Kemerdekaan pada penciptaan karya keris berdasarkan konsep-konsep baru yang bebas dan kreatif. Keris *kamardikan* telah mengalami pergeseran budaya keris yang tidak di bawah suatu hegemoni, bukan atas permintaan raja tetapi keris yang dapat mengaktualisasikan diri di tengah globalisasi yang menantang kreativitas para seniman.

## B. Pengertian Keris *Kamardikan*

Keris *kamardikan* adalah istilah yang dipergunakan untuk menyebut keris-keris yang dibuat setelah era kemerdekaan, terkait *tangguh* atau kurun waktu pembuatan keris. *Kamardikan* berasal kata mahardika yang artinya merdeka (kebebasan). Istilah *kamardikan* diproklamkan pada tanggal 12-16 Agustus 2008 oleh sekelompok pecinta keris yang mengadakan lomba dan pameran di Bentara Budaya Gramedia Jakarta. Keris pada umumnya selalu lekat dengan atribut zaman pembuatan, yang sering disebut

*tangguh*. *Tangguh* keris terkait pula dengan gaya keris yang memiliki ciri khas dari setiap periode pemerintahan di suatu kerajaan. Dharsono berpendapat bahwa salah satu indikasi untuk mengidentifikasi sebuah keris tergolong keris *kamardikan*, apabila dalam suatu tampilannya karya tersebut disebutkan atau dicantumkan nama seniman (pembuatnya/empu) atau *by name*, maka keris tersebut disebut keris *kamardikan* (keris baru). Berbeda halnya dengan keris lama (kuno) yang dalam tampilannya tidak pernah mencantumkan nama empu pembuatnya. Walaupun diketahui nama pembuatnya pada zaman dahulu, hampir semua karya seni tradisi termasuk keris, menjadi milik raja. Di samping itu, adanya etika bahwa ketika karya tersebut tampil ke publik dikatakan sebagai *yasan ndalem*. Pendapat tersebut sangat sejalan dengan realita perkerisan yang berlangsung pada zaman sekarang. Hegemoni keraton sudah tidak ada dalam proses karya bahkan mereka cenderung mengedepankan kreativitas (wawancara dengan Dharsono, Desember 2010).

## C. Empu (Seniman) Keris *Kamardikan*

Seorang empu pembuat keris merupakan seorang seniman yang menguasai seni tempa, seni ukir, seni bentuk dan seni perlambang, sekaligus seorang rohaniawan yang banyak berdoa, berpuasa bahkan juga bertapa, dan dikenal sebagai orang yang memiliki kekuatan gaib, kesaktian dan ilmu yang tinggi (Harsrinuksmo, 2009: 68). Empu keris adalah seseorang yang bersama pembantu-pembantunya (*panjak*) yang melakukan pandai besi serta membentuk keris dari awal hingga selesai. Empu adalah merupakan *pok* atau orang yang berkewenangan memimpin griya *mrapen*, empu adalah orang bebas yang menguasai teknik pembuatan keris dan mempunyai kewenangan tentang pembuatan bentuk, *dhapur* yang dibuat berdasarkan akal budi dalam berkarya. Sebenarnya tak ada batasan-batasan untuk menjadi seorang empu, bila seseorang berlaku sebagai *pok*, bertindak dalam memimpin *sabat*, berkreasi terhadap *dhapur*, maka mereka berhak menyandang sebutan empu (NN. TTh. *Pandameling Duwung*. Museum Radya Pustaka). Seiring dengan perkembangan di dunia perkerisan, telah muncul sekelompok generasi muda yang menjalankan kegiatan membuat keris pada awal tahun delapan-puluhan. Aktivitas yang dilakukan oleh kelompok tersebut telah terjadi perubahan terutama dalam teknik pembuatan keris. Sejalan pemikiran tersebut, maka eksistensi sekelompok generasi muda yang telah berhasil membuat keris baru tersebut maka oleh

komunitas keris disebut empu *kamardikan*. Empu *kamardikan*<sup>2</sup> adalah istilah yang terkait dengan pembuat keris *kamardikan*.

#### D. Sistem Kerja Empu *Kamardikan* di Besalen

Besalen empu *kamardikan* dibangun tanpa persyaratan khusus seperti aturan-aturan besalen empu masa lalu. Besalen keris empu *kamardikan* disesuaikan dengan luas tanah yang dimilikinya, terkadang juga tidak memakai hubungan atap, hanya menempel di ruang yang sesuai dengan luas bangunan induk. Griya *mrapien* yang ada saat ini bentuknya sudah berbeda dengan bangunan griya *mrapien* di masa lalu. Mereka menggunakan bangunan sederhana, tanpa dituntut persyaratan tertentu. Setelah empu Yoso Pangarso dan Djeno Harumbrodjo aktif kembali membuat keris di Godean, Yogyakarta pada tahun 1972, Dietrich Dresser membuat desain bentuk dan posisi besalen yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Desain yang dibuat Dietrich Dresser berupa tinggi antara *mrapien* dan paron kira-kira 50cm dari atas lantai (sejajar pinggang orang dewasa), sehingga posisi tempa antara empu dan *panjak* berdiri. Hal tersebut dengan pertimbangan akan lebih ergonomi, sehingga lebih efektif dan efisien dalam menempa (wawancara dengan Joko Suryono, 12 Agustus 2012). Berbeda halnya dengan besalen yang ada sebelumnya, yakni posisi tempa jongkok. Selanjutnya, bentuk besalen arahan Dietrich Dresser tersebut dipakai sebagai pedoman oleh para empu (seniman) keris *kamardikan*.

Sistem kerja empu/seniman keris *kamardikan* terbagi menjadi empu sebagai penjepit dan pembentuk keris, serta beberapa *sabat* atau *panjak* yang bertugas membantu empu dalam menempa (tukang-tempa). Seorang *panjak* atau *sabat* dalam bekerja tidak terikat dengan salah satu empu, dia diperbolehkan berpindah-pindah dari seorang empu ke empu yang lain. *Panjak* bebas ikut empu siapa saja dengan perjanjian kontrak. Beberapa empu/seniman keris *kamardikan* di Jawa dan sekitarnya pada zaman sekarang dalam membuat produk, tidak hanya dilakukan di satu besalen pribadi, melainkan bisa dilakukan di besalen lain seperti di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Pada dasarnya empu (seniman) keris *kamardikan* adalah orang yang bebas melakukan apapun dalam kekaryaan, dengan berbagai inovasi, dan kreasi keris, yang meliputi dalam bidang proporsi, bahan, fungsi, ukuran, *dhapur* dan *ricikannya*.

1. Bahan yang umum digunakan dalam pembuatan bilah keris:

- a. Besi (*ST60, ST85, ST95*)
- b. Baja (*O1, O2, O3, ATS 34*)
- c. Meteor besi, namun saat ini cenderung menggunakan nikel produksi pabrikan.
- d. Arang kayu jati
- e. Asam klorida (*HCl*)
- f. Asam sulfat (*H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>*)
- g. Arsenikum Trisulfida (*AS<sub>2</sub>S<sub>3</sub>*)
- h. Air

2. Peralatan yang umum digunakan dalam pembuatan bilah keris:

- a. Kikir
- b. Patar
- c. Pahat
- d. Tang/Penjepit
- e. Gergaji
- f. Palu konde
- g. Mesin gerinda genggam
- h. Mesin gerinda fleksibel
- i. Amplas

3. Proses produksi *kodhokan*/ bakal keris *kelengan* (tanpa menggunakan meteor/nikel):

- a. *Masuh*, yaitu membersihkan plat besi dari kotoran dengan proses tempa (perlu waktu ± 2 jam),
- b. Menipiskan plat besi hingga berukuran 5cm x 10cm x 1cm (perlu waktu ± 2 jam),
- c. Membuat *uletan*, yakni menekuk, melipat besi pada kondisi suhu panas tinggi melalui penempaan (untuk mendapatkan sekitar 2-16 lipatan perlu waktu ± 1 hari),
- d. Memasang *slorok* baja, menempatkan besi baja ke dalam tengah *uletan* kemudian disatukan melalui proses tempa panas, (perlu waktu ± 3 jam),
- e. Membuat *kodhokan* yakni membuat batangan besi dengan ukuran panjang sekitar 15-16 cm, lebar 4-5 cm dengan ketebalan 1,5 cm sebagai calon keris (perlu waktu ± 2 jam).

4. Proses produksi *kodhokan*/bakal keris berpamor (menggunakan meteor/ nikel yang siap pakai)

- a. *Masuh*, yaitu membersihkan plat besi dari kotoran dengan proses tempa (perlu waktu ± 2 jam),
- b. Menipiskan pamor hingga dicapai ukuran 5cm x 10cm x 0,15 cm,
- c. Membuat *saton*, menjepit lempengan bahan pamor diantara dua plat besi, kemudian disatukan menjadi satu lipatan/ *wit*, melalui

penempaan pijar. Setelah *saton* besi dan pamor menyatu, selanjutnya ditekuk dan dilipat melalui penempaan panas untuk dicapai 16 s.d 64 lipatan/ *uletan* pamor (perlu waktu  $\pm$  1 hari),

- d. Memasang *slorok* baja, menempatkan besi baja ke dalam tengah *uletan* kemudian disatukan melalui proses tempa panas, (perlu waktu  $\pm$  3 jam),
- e. Membuat *kodhokan* yakni membuat batangan besi dengan ukuran panjang sekitar 15-16 cm, lebar 4-5 cm dengan ketebalan 1,5 cm sebagai calon keris (perlu waktu  $\pm$  2 jam).



Gambar 1: Proses tempa menyatukan besi dan pamor dengan teknik pijar pada pembuatan lapisan pamor. (Foto: Kuntadi WD 2010)

5. Proses pembentukan dari *kodhokan* menjadi bilah keris
  - a. Membentuk *kodhokan* menjadi *gebingan*, yakni memanjangkan *kodhokan* melalui penempaan pada suhu tinggi hingga dicapai ukuran  $\pm$  35cm dengan ketebalan 0,6 cm. Pada proses ini sudah mulai dibentuk bagian *sor-soran* dan pucuk sehingga mudah diidentifikasi untuk tahap berikutnya,
  - b. membuat *pesi*, yakni memanjangkan sebagian *sor-soran* yang dibentuk hingga dicapai ukuran panjang  $\pm$  8cm dan diameter  $\pm$  1cm,
  - c. *Ngeluk* adalah membentuk lekuk-lekuk pada badan bilah yang bertujuan untuk membuat keris ber luk. Namun jika tidak ingin dibuat, maka tahap yang dikerjakan adalah membuat *bangkekan* dan *awak-awakan*.
  - d. *Mepeh* atau *minggiri*, yakni menipiskan bagian permukaan dan tepi *gebingan*,
  - e. *Silak waja* adalah proses memeriksa posisi baja. Proses ini perlu penggerindaan pada bagian tepi bilah, serta merendam bilah

sementara waktu di dalam larutan asam ( $HCl/H_2SO_4$ ) agar posisi baja dapat diketahui tepat di tengah atau tidak,

- f. *Wangun* merupakan proses menyempurnakan bentuk bilah secara proporsional,
- g. *Mecah perabot*, yakni mengisi hiasan pada bilah. Utamanya membuat *gandik*, *blumbangan*, *sogokan*, bungkul bawang/ *tumpengan*, *gusen*, *kruwingan*, *sraweyan*, dsb,
- h. Pembuatan *ganja*. *Ganja* adalah bagian paling bawah pada bilah keris yang terbuat dari potongan *kodhokan*, kemudian dibentuk dan dipasang pada pangkal bilah di *genukan*,
- i. Menyempurnakan bentuk (*pasikon*). *Pasikon* adalah suatu gaya dari keseluruhan bilah keris dan bentuk *pasikon* merupakan indikator dari karakter pribadi seorang empu
- j. *Tinatah* yaitu memberi hiasan (relief) pada permukaan bilah jika direncanakan,
- k. *Nyepuh* merupakan proses mengeraskan besi dengan teknik pendinginan mendadak (*hardening*), tujuannya untuk menghasilkan keris yang kuat, keras dan tajam,
- l. *Ngamal* adalah proses merendam bilah keris ke dalam larutan campuran belerang (sulfur) dan garam dengan tujuan untuk memunculkan gurat-gurat lapisan pamor pada permukaan bilah keris
- m. *Marangi* melapisi bilah dengan larutan warangan (zat arsenikum trisulfida/ $AS_2S_3$ ) untuk memunculkan warna kontras antara besi dan pamor.



Gambar 2: Proses membuat keris mulai dari bakalan hingga membentuk (*mangun*). (Foto: Kuntadi WD 2010)

6. Proses Pembuatan Perabot Keris (*Deder/hulu/ukiran*) *Kamardikan*:
  - a. Bahan yang lazim digunakan:
    - 1) Kayu tayuman

- 2) Kayu cendana wangi,
  - 3) Kayu timoho,
  - 4) Kayu cendana jawa,
  - 5) Kayu trembalo, dan
  - 6) Kayu kemuning
  - 7) Tanduk
  - 8) Gading
  - 9) Fiber glass
  - 10) Kertas amplas untuk menghaluskan
  - 11) Pewarna kayu/ politur
- b. Alat:
- 1) Pisau *pengot*
  - 2) Pisau *cecekan/ ukir*
  - 3) Gergaji
  - 4) Petél
  - 5) Patar (kikir kayu)
  - 6) Bor
- c. Proses kerja:
- 1) *Ngemal (ngeblak)* adalah memindah gambar desain ke bahan *deder/* hulu,
  - 2) Memotong dan membelah bahan sesuai bentuk dan ukuran gambar desain dengan menggunakan gergaji,
  - 3) *Mbakali*, yakni membuat bentuk dasar dengan menggunakan patar, dan pisau *pengot*,
  - 4) Membuat ukiran hiasan atau *cecekan* sesuai motif yang diinginkan,
  - 5) Membuat tempat/ dudukan *mendhak* di bagian pangkal hulu menggunakan pisau ukir,
  - 6) Membuat lubang untuk tempat *pesi*,
  - 7) Penghalusan dengan menggunakan kertas amplas,
  - 8) Pewarnaan dengan menggunakan pewarna kayu/ politur.



Gambar 3: Proses membentuk dengan petél (kiri), Proses merapikan bentuk dengan patar (kanan) ( Foto Kuntadi WD 2011 )

#### 7. Proses Pembuatan Perabot Keris (*Warangka*) *Kamardikan*:

- a. Bahan yang lazim digunakan:
- 1) Kayu tayuman
  - 2) Kayu cendana wangi,
  - 3) Kayu timoho,
  - 4) Kayu cendana jawa,
  - 5) Kayu trembalo, dan
  - 6) Kayu kemuning
  - 7) Tanduk
  - 8) Gading
  - 9) Fiber glass
  - 10) Kertas amplas untuk menghaluskan
  - 11) Pewarna kayu/ politur
- b. Alat:
- 1) Pisau *pengot*
  - 2) Pisau *cecekan/ ukir*
  - 3) Pisau *segrek* (alat serupa gergaji, namun fungsinya untuk melubangi kayu)
  - 4) Pisau *wali* (jenis pisau berbentuk daun, bagian tajam ada di kedua sisi, dan ujungnya runcing melengkung ke atas. Pisau wali berfungsi untuk membuat cekungan pada kayu.
  - 5) Gergaji
  - 6) Petél
  - 7) Patar (kikir kayu)
  - 8) Bor
- c. Proses kerja membuat warangka:
- 1) *Ngemal (ngeblak)* adalah memindah gambar desain ke bahan warangka,
  - 2) Memotong dan membelah bahan sesuai bentuk dan ukuran gambar desain dengan menggunakan gergaji,
  - 3) *Mbakali*, yakni membuat bentuk dasar dengan menggunakan petél,
  - 4) Merapikan bentuk dasar dengan menggunakan patar,
  - 5) Membentuk lebih detail bagian-bagian *godhongan, pelokan, janggut, kruwangan, angkup*, dsb dengan menggunakan pisau *wali*,
  - 6) Membentuk bagian *gandar* dengan menggunakan patar,
  - 7) Melubangi dengan menggunakan bor maupun pisau *segrek* sesuai dengan ukuran dan bentuk *condong leleh* bilah keris yang akan dipasangkan,
  - 8) Penghalusan dengan menggunakan kertas amplas,
  - 9) Pewarnaan dengan politur,
  - 10) Memasang *pendhok*.

Nb: proses pembuatan warangka di atas untuk pembuatan jenis warangka *gandar iras* (warangka utuh), sedangkan untuk jenis warangka *pedhotan*, bagian *gandar* dibuat secara terpisah berupa setangkup kayu yang dibentuk sesuai ukuran bilah keris yang akan dipasangkan, kemudian baru disambungkan pada bagian *tetasan*. Hal ini untuk mempermudah proses pengerjaan.



Gambar 4: Proses membentuk warangka.  
(Foto dan scan Kuntadi WD 2011)

#### E. Sistem Pewarisan Keahlian Empu Kamardikan

Kuntowijoyo mengatakan bahwa proses peralihan keahlian (ketrampilan) dalam masyarakat jawa, adalah sebagai berikut:

Pendidikan ketrampilan merupakan bagian dari pendidikan humaniora, pendidikan semacam ini memiliki beberapa jenis dari ketrampilan pertukangan hingga ketrampilan keprajuritan masing-masing kurang lebih dilembagakan dalam sistem magang dan berguru (Kuntowijoyo, 2003: 39).

Pendapat tersebut mengindikasikan bahwa berkaitan dengan sistem pewarisan keahlian, prosesnya adalah berawal dengan sistem magang atau *ngéngér* kepada para pendahulunya, baik melalui famili maupun orang lain. Zaman *kamardikan* (setelah kemerdekaan), benteng-benteng *sinengker* tentang ilmu perkerisan telah mulai runtuh. Ilmu membuat keris mulai diajarkan di luar tembok keraton. Dalam 20 tahun terakhir, sejak tahun 1980-an, keris bahkan sudah masuk ke tembok kampus di luar keraton. Keris kini bisa menjadi mata kuliah bagi mahasiswa kriya ISI Surakarta. Di besalen kampus, mahasiswa bahkan bisa menggunakan bahan-bahan keris dari kampus. Guna mendapat ilmu keris yang lebih dalam, para mahasiswa pun kemudian *nyantrik* (berguru) di besalen pribadi para empu di luar kampus, seperti milik Subandi, Yantono, Suyanto maupun Daliman, yang keberadaannya tidak jauh dari kampus ISI Surakarta. Mereka yang datang ke besalen para empu tidak hanya dari ISI Surakarta, melainkan juga dari ISI

Yogyakarta, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Universitas Petra Surabaya, Universitas Muhammadiyah Surakarta dan lain sebagainya. Pertengahan tahun 2008, ada 10 orang (*cantrik*), yang belajar membuat keris di besalen milik pribadi para empu/seniman keris *kamardikan*, antara lain: Agus, Argo, Sigit Pamungkas, Sunarwan, Eko, Taufik Sri Wahyudi, Faizar Zulfi, Suyono, Markus Aryoseto dan lain sebagainya.

#### F. Sistem Pemasaran

Penciptaan keris *kamardikan* pada tatanan budaya modern saat ini, demi kelangsungannya harus mampu menghadapi tantangan untuk mendapat konsumen (pasar). Zaman dahulu, keris merupakan karya terkait oleh nilai keyakinan, dan sifatnya transendental dari budaya pengagungannya (empiris). Kini, keris *kamardikan* akan berkembang mencari pengakuan dalam bentuk nilai-nilai budaya progresif di tengah upaya eksistensinya di era modern. Mungkin akan meninggalkan nilai budaya yang bersumber dari lokal, atau justru karena ketahanan budaya pada era globalisasi menjadi sangat dibutuhkan, maka nilai sebaliknya nilai budaya pengagungannya (keraton) akan kembali lebih mengakar (wawancara dengan Toni Junus, Juli 2009).

Sistem pemasaran adalah merupakan hal yang terpenting dalam kelangsungan dalam aktivitas produksi. Basu Swastha berpendapat bahwa:

Pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa, yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli atau konsumen (Swastha, 1986: 10).

Pendapat tersebut mengindikasikan bahwa ada beberapa hal yang menjadi poin pokok yakni menyangkut persoalan seperti: perencanaan, harga, promosi, distribusi dan jasa. Dari keseluruhan sistem tersebut sangat diperlukan dalam kegiatan industri kerajinan, termasuk di dalamnya adalah keris. Sistem pemasaran produk keris *kamardikan* dilakukan di samping dengan melalui pusat perdagangan keris di berbagai pertokoan atau galeri keris di daerah-daerah maupun kota-kota besar di Indonesia, misal: pertokoan keris di alun-alun utara keraton Surakarta dan pertokoan keris di Pasar-Turi Surabaya, Pasar keris Jatinegara di Jakarta dan lain sebagainya. Sistem pemasarannya juga dilakukan melalui: pameran seni dan *workshop* keris.

### G. Bentuk Bilah Keris *Kamardikan*

Bentuk dasar keris secara *pakem* maupun *putran*<sup>3</sup> adalah ular/naga. Bentuk ular, diwarisi orang Jawa semenjak ratusan tahun yang lalu dari orang Hindu. Ular dikenal dengan istilah *sarpa*, *burjangga*, *ula* atau *sawer*. *Dhapur leres* atau *bener* melambangkan *sarpa-tapa*, yaitu naga yang sedang diam, khusus dalam renungan atau meditasi. Sedangkan bentuk yang berkelok-kelok disebut *dhapur luk* atau *parung*, menggambarkan *sarpa-lumaku* yaitu naga yang sedang bergerak dan aktif (Gronemen, 1910: 145). Bilah (*wilahan*) adalah bagian utama dari sebuah keris, selain bagian *ganja* dan bagian *pesi*. *Wilahan* disebut juga dengan istilah *wilah*, *awak-awak* atau bilah (Harsrinuksmo, 2009: 181). Bilah keris *kamardikan* memiliki bentuk dasar yang beragam, dan secara spesifik dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yakni:

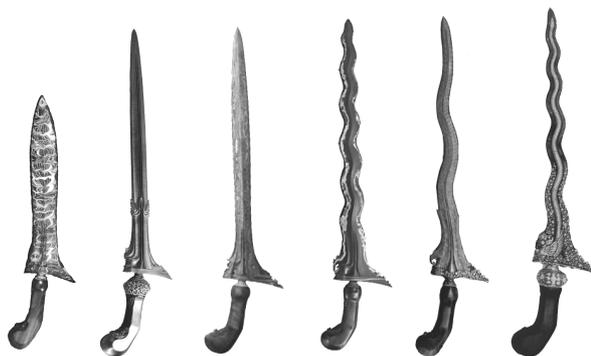
1. Kelompok bentuk bilah keris lurus (*bener/leres*), yaitu kelompok bentuk bilah keris yang bentuknya lurus. Biasanya tidak banyak menampilkan *ricikan*<sup>4</sup>. Kemudian untuk bilah keris yang masuk kategori kreasi baru/kontemporer, bentuk dasarnya kebanyakan lebih kepada mengembangkan bentuk yang sudah ada baik dengan menambah maupun mengurangi beberapa elemen pada bagian-bagian tertentu terutama pada bagian *ricikan*, sehingga memiliki dampak pada persoalan proporsi dan keindahan.
2. Kelompok bentuk bilah keris luk (ber-luk) yaitu kelompok bilah keris yang bentuk dasarnya berlekuk-lekuk. Richadiana (1998), seorang arkeolog berpendapat bahwa keris luk itu mungkin dipengaruhi oleh bentuk lidah api. Jika diperhatikan, bentuk bilah keris luk, akan teringat akan bentuk nyala api atau lidah api (Hamzuri. 1993: 53). Wibisana mengatakan bahwa luk adalah bagian yang berkelok dari *wilahan*/bilah keris (Wibisana, 2010: 27). Jumlah lekukan pada bilah keris pasti selalu bilangan *ganjil*<sup>5</sup>. Demikian juga jumlah luk keris *kamardikan*, terdiri dari luk tiga hingga tiga belas. Khusus untuk luk 19 hingga 31 jarang dibuat.
3. Kelompok bentuk dasar kreasi baru (kontemporer) yakni bilah dengan bentuk kreasi baru yang sudah mengalami perubahan bentuk secara signifikan. Seniman keris telah berani melakukan kreasi dengan bentuk wayang, daun maupun makhluk lain yang mereka kombinasi antara bentuk lurus dengan luk, artinya secara struktur pola

bentuknya lurus, kemudian pada bagian ujung atau pangkal bilah dibuat luk.

### H. Ragam *Dhapur Keris Kamardikan*

*Dhapur* adalah tipologi dari bentuk bilah keris secara spesifik, baik lurus maupun luk, atau bentuk kreasi dengan kelengkapan *ricikan* tertentu. Hingga kini secara pasti bentuk *dhapur* keris, yang tergolong klasik belum diketahui jumlahnya. Menurut Ronggowarsito terdapat kira-kira 150 *dhapur*, lain lagi dengan salah satu buku perkerisan yang dibuat pada zaman pemerintahan Sunan Paku Buwono X, menyebutkan tidak lebih dari 200 macam *dhapur*, tetapi merujuk pada pendapat Haryono Haryoguritno ada sekitar 240 *dhapur* (Haryoguritno, 2006: 151). *Dhapur keris kamardikan*, apabila ditinjau dari aspek bahan, secara umum hampir sama dengan *dhapur* keris pada zaman sebelumnya yakni terdiri dari: keris *kelengan* (tanpa pamor) dan keris berpamor. *Dhapur* keris hasil karya para empu (seniman/*designer*) keris *kamardikan*, sangat beragam bentuknya. Namun demikian, apabila diperhatikan secara seksama dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni :

1. Keris *Tanggung* (Klasik-Konvensional). Kelompok keris *tanggung*<sup>6</sup> (klasik-konvensional) merupakan karya yang lahir dari kemahiran seorang empu/seniman keris *kamardikan* dalam menduplikasi/ meniru keris-keris tua (keris klasik/*tanggung*) dari zaman ke zaman. Istilah meniru karya yang sudah ada sebelumnya disebut *mutrani*.



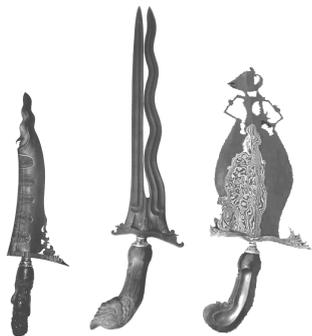
Gambar 5: Ragam *dhapur* keris *kamardikan* yang memiliki kategori *putran* dari *dhapur tanggung* (klasik) dengan bentuk lurus dan luk, merupakan karya empu/seniman keris *kamardikan*, dari kiri-kanan: koleksi Fauzan Pusposukadgo, Subandi Suponingrat, Yantono, Daliman, Suyanto dan Begug Purnomosidi. (Repro oleh: Kuntadi WD 2011)

2. Keris Kontemporer (kreasi baru)  
Kelompok keris ini merupakan *dhapur* yang

memiliki bentuk baru hasil dari kreasi para empu zaman sekarang, walaupun bebas melakukan kreativitas, tetapi masih mengacu/ merujuk kepada kaidah-kaidah atau nilai-nilai yang telah dibakukan/ *pakem* dalam ilmu keris.



Gambar 6: Ragam *dhapur* keris kreasi baru yang memiliki bentuk dasar lurus, perbedaan dengan keris klasik terletak pada bagian *ricikan*, (kiri), ragam *dhapur* keris kontemporer, yang memiliki bentuk dasar luk (tidak proporsional), sangat berbeda dengan bentuk luk keris yang *mutrani* (kanan) (Repro dan scan Tony Junus 2011)



Gambar 7: Ragam bentuk keris kontemporer yang menekankan pada kreativitas seorang empu. (Repro dan scan Toni Junus 2011)

### I. Fungsi Keris *Kamardikan*

Karya seni memiliki keterkaitannya dengan pandangan kelompok atau individu pada suatu periode tertentu dan ditemukan di dalam tipe masyarakat yang mempunyai pengalaman berbeda tentang tata hubungan dan emosi antar insan, maka perlu dalam mengukur kedalaman kreasi imajinasinya berakar di dalam masyarakat, untuk mendefinisikan faktor-faktor baik dalam hubungannya dengan sikap seni yang tersirat dan tersurat, maupun dalam hubungannya dengan fungsi yang diterapkan oleh seni pada tipe masyarakat tertentu (Durignand, 2009: 48).

Seiring uraian tersebut maka keberadaan keris dapat bertahan hingga sekarang karena didukung oleh kondisi sosial masyarakatnya, walaupun apabila

dilihat dari aspek fungsi dan bentuk telah terjadi perubahan, karena pengaruh munculnya perubahan kondisi sosial masyarakatnya atau munculnya perubahan pranata sosial masyarakat pendukungnya. Berbagai fungsi keris Jawa *kamardikan* dan perubahan zaman antara lain:

1. Fungsi manifes keris adalah sebagai senjata, fungsi itu selalu melekat pada bilah keris.
2. Berfungsi sebagai pelengkap busana tradisional terutama bagi masyarakat Jawa Tengah,
3. Berfungsi sebagai simbol, yakni: kehidupan pria Jawa dianggap sempurna apabila telah memiliki *wisma* (rumah), *wanita* (*istri*), *turangga* (kuda), *kukila* (burung kicauan) dan *curiga* (keris).
4. Berfungsi sebagai pencitraan diri (*branding*), baik bagi instansi maupun perorangan. Pemilik keris akan bangga jika bisa memiliki keris tertentu yang dianggap memiliki nilai tertentu terutama nilai historis.
5. Berfungsi sebagai komoditi, sejak zaman dahulu hingga sekarang keris telah diperjual-belikan atau diperdagangkan secara terbuka.
6. Berfungsi sebagai karya seni dengan munculnya paradigma modern yang berpola pikir berbasis logika dan ilmiah. Keris menjadi suatu karya seni. Keris tidak lagi dilihat secara esoteris namun lebih cenderung ke eksoterik, yang lebih menekankan pada estetikanya.
7. Berfungsi sebagai inspirasi sumber ide dalam kegiatan karya seni. Hal tersebut dapat dilihat pada eksplorasi bahan pamor yang sudah tidak lagi terbatas pada bentuk keris namun sudah merambah ke bentuk karya seni lain, misalnya : gamelan pamor, hiasan dinding, senjata api, dll.

### J. Motivasi Penciptaan Empu (Seniman) Keris *Kamardikan*

Abraham A Maslow mengatakankan "*typically an act has more than one motivation*" (secara khas suatu tindakan mempunyai lebih dari sebuah motivasi) (Maslow, 1943: 50). Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa motivasi manusia dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Menurut Maslow (1968) bahwa: "yang dimaksud kebutuhan dasar antara lain kebutuhan primer, kebutuhan sosial, rasa aman, aktualisasi diri dan lain-lain. Pemenuhan kebutuhan dasar tersebut memacu motivasi untuk berkreativitas" (Munandar, 2002: 23).

Pendapat di atas mengisyaratkan bahwa, munculnya kreativitas apabila telah terpenuhi kebutuhan dasar yang terdiri dari kebutuhan primer,

sosial, rasa aman, aktualisasi diri dan lain sebagainya. Dapat diartikan bahwa munculnya karya-karya keris *kamardikan* termotivasi oleh kreativitas seniman keris. Sebelum dibahas lebih jauh tentang apa yang menjadi motivasi dalam penciptaan keris *kamardikan*, maka akan disinggung terlebih dahulu mengenai apa yang disebut kreativitas. Menurut seorang psikolog humanistik Clark Moustakas (1967): Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain (lingkungannya)” (Munandar, 2002: 24).

Sehingga berdasarkan teori motivasi dalam kreativitas dari Abraham H. Maslow dapat disimpulkan bahwa penciptaan keris *kamardikan* juga dipengaruhi oleh faktor internal seorang empu dan faktor eksternal berupa lingkungan sekitarnya.

1. Faktor Internal (faktor personal)

a) Karya seni (keris) sebagai media aktualisasi diri  
Motivasi berkarya seni merupakan *spirit/* semangat berekspresi yang bersifat personal untuk menuangkan segala ide dan gagasannya dalam se bentuk karya seni. Munculnya keris *kamardikan* merupakan salah satu wujud dari fenomena perubahan budaya tersebut. Merujuk pendapat Dharsono, bahwa perkembangan seni budaya dari dunia ketiga termasuk Indonesia, dewasa ini dihadapkan dalam dua pilihan yakni konservasi dan progresif. Kebudayaan nasional yang bertitik tolak dari kebhinekaan puncak budaya daerah, mencoba memberi alternatif kemajuan, mengarah perkembangan dunia. Bahkan dapat dikatakan aset budaya nasional mengarah kepada kekuatan konservasi-progresif. Kekuatan tersebut akan menimbulkan konsekuensi logis adanya dua alternatif pelestarian, pelestarian preservasi dan konservatif (wawancara dengan Dharsono, Agustus 2010).

b) Kebutuhan Keselamatan (Rasa Aman)

Seorang manusia akan memiliki kreativitas apabila salah satunya adalah rasa aman (keselamatan) telah terpenuhi. Hal tersebut juga berlaku pada proses penciptaan keris *kamardikan*. Artinya, bahwa empu keris ketika berkreasi akan lancar apabila ada perasaan aman, penuh kebebasan tanpa rasa tekanan dari pihak lain. Konsep tersebut terbukti sekitar tahun 1945-1970, kondisi politik bangsa Indonesia belum menentu. Saat itu, seni membuat keris sempat dianggap tinggal dongeng. Supowinangun, yang dianggap empu terakhir keraton

Yogyakarta telah meninggal, sedangkan ketiga anaknya yang bernama Yoso Pangarso, Genyodiharjo dan Djeno Harumbrodjo, telah beralih profesi membuat alat pertanian (pandai besi) sebagai mata pencahariannya. Sejalan uraian tersebut, Garret dan Bronwen Solyom mengatakan bahwa:

Pada tahun 1973, muncullah seorang warga Jerman yang bernama Dietrich Dresser telah menyemangati untuk membuat keris, maka mulailah proses pembuatan keris di daerah Godean, Yogyakarta. Kegiatan tersebut berlangsung hingga sekarang dan menyebar di seluruh daerah Indonesia. Pada tahun 1990an, kondisi politik ekonomi telah kondusif maka mulailah kegiatan perkerisan bangkit di mana-mana bahkan tidak hanya bersifat perorangan, tetapi telah muncul instansi yang memelopori kegiatan perkerisan (Andriwidianto, 2008: 3)

Keterangan di atas mengindikasikan bahwa kebutuhan rasa aman dalam berkarya seni (keris) sangat diperlukan untuk memotivasi kreativitas.

c) Keinginan Dihargai Orang lain

Seorang seniman ketika berkreativitas juga termotivasi oleh rasa ingin mendapat penghargaan dari orang lain, atau agar mendapat pengakuan dari pihak lain. Hal tersebut sesuai teori motivasi dari Maslow yang mengatakan bahwa salah satu motivasi seniman (termasuk empu keris *kamardikan*) ketika berkarya karena ada keinginan penghargaan orang lain. Ketika telah merasa aman dan memiliki proses kreatif dalam melakukan ke karyaan, maka salah satu tujuan karya-karya yang diciptakan agar mendapat pengakuan dari orang lain. Telah banyak seniman keris yang melakukan proses pembuatan keris dengan menghasilkan berbagai bentuk baru. Mereka berkarya disamping sebagai ekspresi dari proses aktualisasi diri, mereka juga memiliki tujuan agar mendapat penghargaan dari orang lain tentang karya yang dihasilkan. Oleh karena semenjak tahun 1990an sampai sekarang telah muncul berbagai kegiatan *workshop* dan pameran serta lomba pembuatan keris, yang disponsori oleh instansi pemerintah maupun swasta, dengan berbagai visi dan misinya, semuanya itu tidak lain adalah untuk memberi apresiasi terhadap para empu keris (wawancara dengan Sugeng Toekyo, Agustus 2012).

Keterangan di atas mengindikasikan bahwa proses kreatif dalam pembuatan keris *kamardikan*, salah satunya memiliki motivasi supaya mendapat penghargaan atau pengakuan dari orang lain.

## 2. Faktor Eksternal (Lingkungan)

### a) Faktor teknologi

Seni dan teknologi itu saling berhubungan dan saling membutuhkan. Paling tidak, dipandang dari sisi manusia pemakainya. Dalam perkembangannya, seni sering memperoleh masukan dari apa yang ditemukan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi atau sebaliknya (Soedarso, 2006: 132). Teknologi memiliki peran yang vital dalam proses perubahan budaya. Teknologi amat cepat tumbuh berkembang menjadi adikuasa untuk mencengkeram lingkungannya, artinya bahwa teknologi dapat menciptakan apapun (Sachari, 1987: 47). Kemajuan teknologi membuat jarak dunia semakin kecil dan kebudayaan yang semula tumbuh dan berkembang di lingkungannya sendiri telah terjadi percampuran dan saling silang budaya. Demikian juga kehidupan kesenian tidak luput dari pengaruh kebudayaan modern, dan tidak jarang bentuk-bentuk kesenian diciptakan untuk keperluan pasar, artinya kesenian disajikan untuk pemenuhan kebutuhan praktis yang lebih mementingkan hiburan dangkal atau instan (Soetarno (2004) dalam Basuki, 2002: 77).

Uraian tersebut mengindikasikan bahwa teknologi sangat dibutuhkan demi kemajuan peradaban manusia, termasuk di dalamnya adalah aktivitas perkerisan. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi mulai dari proses tempa hingga pembentukan dan *finishing* keris. Keterangan tersebut memberi indikasi bahwa teknologi memiliki peran yang signifikan terhadap proses kreatif.

### b) Faktor sosial-budaya

Perubahan sosial akan mempengaruhi pola-pola budaya (Koentjaraningrat, 1974: 229-232). Dari pendapat tersebut, tentu berlaku juga dalam aktivitas berkesenian termasuk di dalamnya adalah keris *kamardikan*. Uraian tersebut mengindikasikan bahwa eksistensi kebudayaan sangat tergantung dari lingkungan sosial masyarakatnya. Artinya, bahwa kondisi lingkungan sekitar memiliki pengaruh yang signifikan demi kelangsungan suatu kebudayaan. Sebuah karya seni selalu dapat dikenali kembali karya seni lain yang mempengaruhinya, baik nilai seni maupun nilai nonseninya. Inilah sebabnya dalam suatu zaman atau suatu masa atau generasi dikenal munculnya berbagai karya seni dari berbagai seniman, yang menunjukkan ciri-ciri yang hampir sama (Sumardjo, 2000: 233-234).

Sebagian besar daerah di pulau Jawa dan sekitarnya memiliki nilai historis yang kuat terhadap keberadaan keris, mulai zaman kerajaan hingga

sekarang. Pulau Jawa merupakan tempat asal-mulanya keris, dan kehidupan masyarakatnya telah mengalami perubahan sesuai perkembangan zaman. Perubahan sosial masyarakat tersebut tentunya juga ikut mempengaruhi terhadap keberadaan perkerisan di Indonesia, termasuk di dalamnya pada proses penciptaan keris.

Penciptaan keris *kamardikan* sangat termotivasi oleh faktor lingkungan, serta sosial masyarakat pada zamannya. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai corak bentuk yang dihasilkan. Karya-karya keris *kamardikan* dicipta tidak terlepas dari kreativitas serta memiliki berbagai fungsi dan tujuan sosial. Sejalan keterangan tersebut Soedarso mengatakan bahwa terciptanya sebuah karya seni, salah satunya karena termotivasi untuk memenuhi kebutuhan praktisnya (Soedarso, 2006: 119).

Terciptanya keris *kamardikan* terutama yang memiliki kriteria *dhapur* kontemporer adalah merupakan wujud dari berbagai fungsi yang sarat dengan pesan untuk disampaikan terhadap kondisi masyarakat sekarang. Sebagai contoh, terciptanya *dhapur Carito Walik*<sup>7</sup> (karya Ferry, Sukamdi dan Subandi). Karya tersebut dilatar belakangi oleh kondisi sosial yang aktual pada saat sekarang. Pesan yang ingin disampaikan bahwa telah terjadi carut marut di segala bidang kehidupan. Banyaknya fenomena pemutar balikan fakta antara yang baik dengan yang buruk, yang benar dengan yang salah, yang pandai dengan yang bodoh dan lain sebagainya (wawancara dengan Subandi, Desember 2011).

## K. Tanggapan Masyarakat terhadap Keris *Kamardikan*

### 1. Keris dan Masyarakat

Keris saat ini telah mulai diapresiasi, difungsikan, diaktualisasi dan didefinisikan kembali dalam bingkai modernitas. Hal tersebut dilakukan dalam menanggapi perubahan dan perkembangan zaman yang kompleks. Perkembangan keris dewasa ini telah mengalami perubahan yang signifikan. Bahkan oleh pemerintah, keberadaan keris telah diangkat dan ditindak lanjuti dengan label industri budaya keris Indonesia. Artinya, keberadaan keris hingga saat ini masih memiliki peran terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, bahkan telah disinggung di depan bahwa keris Indonesia telah diakui dunia melalui *The United Nation of Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) sebagai karya agung budaya dunia pada tanggal 25 November 2005, yang kemudian terinskripsi dalam *Representative List of Humanity*

UNESCO pada tahun 2008. Penilaian tersebut didasarkan pada aspek nonbendawi, yang melingkupi: aspek sejarah, tradisi, seni, falsafah, simbolisme dan mistik.

Keberadaan keris bagi masyarakat Indonesia (khususnya Jawa), selain berakar dalam tradisi budaya dan sejarah masyarakat Indonesia, keris juga masih berperan sebagai jati diri bangsa, sumber inspirasi budaya, dan masih berperan sosial di masyarakat. Hal tersebut merupakan kandungan nilai-nilai luhur yang tak kasat mata (*intangible*) nilai nonbendawi keris (Warto, 2009: 2). Dengan demikian, keris menempati tempat yang begitu prestisius. Namun demikian, seiring perkembangan zaman, keris telah mengalami perubahan fungsi, yang semula berfungsi utamanya sebagai senjata tajam, kini telah berfungsi sebagai makna simbolik dan warisan nenek moyang, kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan keris masih mampu bertahan dalam masyarakat (Arifin, 2006: 355). Keterangan tersebut mengindikasikan bahwa keberadaan keris (termasuk keris *kamardikan*) dalam kehidupan sosial masyarakat masih memiliki peran penting, walaupun telah mengalami pergeseran fungsi.

## 2. Industri Kreatif

Sejauh ini pengembangan industri keris telah diupayakan melalui pengembangan ekonomi (industri) kreatif<sup>8</sup>. Dalam perkembangan pasar, terciptalah banyak ide dan kreasi baru dalam bentuk desain maupun produk yang dihasilkan. Namun demikian, daya kreasi dalam mencipta keris masih berakar dan menggali nilai tradisi budaya yang ada. Sehingga pengembangan ekonomi kreatif keris pada saat ini diharapkan tidak hanya berbasis pada produk yang dihasilkan, namun tetap menggunakan roh dan semangat kebudayaan dalam pengembangan dan pemanfaatannya. (Curiga Ndadari, dalam Junus dkk, 2012 ; 87).

Kreativitas, inovasi dan invensi dalam dunia perkerisan penting dilakukan agar keris kontekstual dengan kebutuhan zaman. Perubahan yang dilakukan pada hakekatnya tidak akan berpengaruh terhadap jati diri itu sendiri, karena keris telah memiliki landasan (*pakem*) yang kokoh. Dalam dunia perkerisan, dikenal konsep *nunggak semi*, yang berarti mengaktualkan kembali kebudayaan ke dalam struktur dan tatanan yang baru dengan tetap berpegang teguh pada tradisi. Konsep tersebut sama dengan konsep "*hamot, homong, hamemangkat*"<sup>9</sup> yang menyebabkan keris memiliki daya tahan dan berkembang sepanjang zaman. Hal itu tentunya tidak mudah, mengingat

diperlukan proses yang panjang dalam mengolahnya, namun sejarah telah membuktikan bahwa seni rupa keris mampu melakukan hal tersebut hingga sekarang. Lihat saja berbagai karya keris *kamardikan*, terutama yang memiliki kriteria kreasi baru. Tercipta *dhapur* Gelombang Cinta, *dhapur Yodoyono*, *dhapur Carita Walik*, *dhapur Gajah Mada* dan lain sebagainya. Apabila diperhatikan secara detail, karya-karya tersebut secara simbolik mampu memberi kesan yang sangat dalam terhadap peristiwa yang aktual saat keris tersebut diciptakan. Demikian juga mengenai kualitas karya-karya tersebut, ditampilkan dengan *perfect*, memberi kesan indah, walaupun menampilkan beberapa elemen baru, tetapi masih kental dengan nilai-nilai tradisi (*pakem*) perkerisan.

## L. Indikator Tanggapan Masyarakat terhadap Keris Kamardikan

### 1. Berdirinya organisasi pecinta keris

Perkembangan keris di Indonesia sejak tahun 1990an mulai bangkit. Hal tersebut ditandai dengan munculnya beberapa organisasi pencinta keris di daerah-daerah, antara lain:

- a. Bawarasa Pametri Wiji di Yogyakarta, berdiri tahun 1985,
- b. Pasopati dan Bawarasa Tosan Aji di Surakarta, berdiri sekitar tahun 1990,
- c. Panji Nusantara di Jakarta, dipimpin oleh Toni Junus,
- d. Mertikarta, di Yogyakarta,
- e. Panji Nglawisan-Satrio Tomo di Magelang,
- f. Aji Saka di Malang, dan lain sebagainya.
- g. Kemudian pada tahun 2006 berdirilah organisasi pecinta keris yang merupakan organisasi pusat pecinta keris sebagai induk dari organisasi pecinta keris dari berbagai daerah yang berpusat di Jakarta dan dipimpin oleh Basuki Wiwoho dan sekarang dipimpin oleh Erman Suparno (Junus, 2008: 12 ).

### 2. Program Kegiatan Perkerisan

Indikator yang lain adalah maraknya *event-event* skala daerah maupun nasional, baik yang dimotori instansi pemerintah maupun swasta. Kegiatan ini telah ikut melestarikan sekaligus memberi pendidikan bagi masyarakat umum. Jenis program kegiatan itu berupa; Seminar tentang keris, pameran dan *workshop* keris, bazar dan lomba keris, kirab budaya dan lain sebagainya. Semenjak tahun 2000-an hampir setiap tahun minimal sekali di kota-kota

besar diadakan kegiatan yang terkait dengan keris. Masyarakat seolah-olah berpacu dalam aktivitas budaya (keris). Berbagai kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Lomba dan pameran keris dengan tema Keris *Kamardikan Award* 2008 di Jakarta.
- b. Pameran dan *workshop* keris setiap dua tahun sekali di berbagai kota besar yang diselenggarakan oleh tujuh perguruan tinggi seni se-Indonesia.
- c. Lomba dan pameran keris di Galeri Nasional di Jakarta dengan tema *Keris For The World* tahun 2010.
- d. Pameran dan *workshop* di Bumi Parahiang Bandung, dengan tema *ekstr-art vagansa* tahun 2009.
- e. Lomba dan pameran keris di Yogyakarta pada tahun 2010, dalam rangka ulang tahun organisasi pecinta keris Mertikarta.
- f. Pameran dan *workshop* keris di Surakarta dalam rangka kongres Sekretariat Nasional Keris Indonesia (SNKI) ke II tahun 2011.

### 3. Munculnya Lembaga-Lembaga Baru di Bidang Seni

Sejak tahun 1980an telah berdiri semacam pertokoan yang merupakan sentra perajin dan pedagang keris di alun-alun utara keraton Surakarta. Orang akan dengan mudah mencari pengetahuan tentang keris, karena di kios tersebut tersedia berbagai ragam tosan aji mulai dari kualitas baik hingga kodian (Arifin, 2006: 360).

Bangkitnya perkerisan di Indonesia sejak tahun 1990an, disambut antusias oleh masyarakat. Hal tersebut berdampak pada peningkatan jumlah *show room/ galeri-galeri kecil* maupun *art shop* (kios pertokoan) yang menjajakan keris, sekaligus dapat menjembatani alur informasi perihal keris kepada lingkup masyarakat yang lebih luas. Ketika seseorang ingin memiliki keris, setidaknya ada tempat yang terjangkau untuk berkomunikasi/mendapat petunjuk tentang berbagai jenis keris.

Seiring dengan laju perkembangan berdirinya tempat-tempat yang menjual keris, ada hal penting tentang berkembangnya museum-museum yang turut menyimpan dan memamerkan keris-keris berkualitas tinggi, baik yang dibangun pemerintah maupun museum yang dibangun oleh perseorangan, seperti:

- a. *Neka Art Museum*, yang mengkoleksi beragam keris maupun senjata tradisional nusantara, milik Suteja Neka

- b. Museum Nasional di Jakarta
- c. Museum Brodjo Buwono di Karanganyar, milik Basuki T Yuwono,
- d. Museum Keris di Surakarta (masih dalam proses pembangunan).

Munculnya lembaga-lembaga tersebut sangat bermanfaat bagi masyarakat pecinta keris. dan telah memberi semangat baru dengan berdirinya lembaga formal di bidang seni. Lembaga pendidikan formal yang mengemban misi pembelajaran ilmu seni tempa pamor nusantara diluncurkan pemerintah pada tahun 2012, melalui mandat pendirian Program Studi Diploma 4 Keris dan Senjata Tradisional kepada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Hal ini memberi peluang yang lebih luas kepada masyarakat Indonesia untuk mendapatkan informasi yang ilmiah, akurat dan terpercaya tentang seluk beluk ilmu keris maupun senjata tradisional nusantara melalui lembaga pendidikan formal.

### M. Kesimpulan

Keris *kamardikan* merupakan istilah berbagai karya keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka (1945). Dengan demikian, secara langsung memberi sebutan kepada seniman/empu keris zaman sekarang sebagai empu *kamardikan*.

Proses pembuatan keris *kamardikan*, meskipun sebagian empu telah meninggalkan tradisi lama yakni persyaratan khusus yang terdiri dari: *sajen*, do'a-do'a mantera dan puasa, namun pada dasarnya teknik dalam proses pembuatan keris masih sama dengan teknik yang dilakukan oleh para pendahulunya. Hanya saja, dalam proses kekarya empu *kamardikan* telah memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga dalam eksplorasi bahan dan alat, kinerja empu *kamardikan* dapat lebih efisien, efektif dan praktis.

Bilah keris *kamardikan* memiliki bentuk dasar yang beragam, secara spesifik dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yakni:

1. Kelompok bentuk bilah keris lurus/*bener (Ieres)*,
2. Kelompok bentuk bilah keris luk ( ber-luk ) yaitu kelompok bilah keris yang bentuk dasarnya berlekuk-lekuk, dan
3. Kelompok bentuk bilah keris dengan kreasi baru yang menekankan pada kreativitas, misalnya: keris yang bentuknya terinspirasi oleh bentuk wayang, daun dan lain sebagainya.

*Dhapur* keris *kamardikan* memiliki beragam bentuk, yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni:

1. Kelompok keris *tangguh* (klasik/konvensional) merupakan karya yang lahir dari kemahiran seorang empu *kamardikan* dalam menduplikasi/meniru (*mutrani*) keris-keris tua (keris klasik) dari zaman ke zaman,
2. Kelompok keris ini merupakan *dhapur* yang memiliki bentuk baru hasil dari kreasi para empu/seniman keris zaman sekarang (kreasi baru/kontemporer).

Karya-karya keris *kamardikan* tercipta karena unsur kreativitas seorang seniman keris, yang terdorong oleh faktor internal (personal) dan eksternal (lingkungan) yang dekat dengan tempat mereka bermasyarakat. Proses kreatif akan mudah muncul ketika segala sesuatu kebutuhan primer dari seniman telah terpenuhi, sebagaimana teori dari Maslow: apabila kebutuhan utama (primer) telah terpenuhi maka akan mendorong untuk melakukan kreativitas.

Munculnya beragam bentuk keris baru tidak terlepas dari unsur kreativitas yang dilakukan oleh empu *kamardikan*, karena pengaruh faktor personal dan lingkungan. Sehingga memberi warna lain terhadap keberadaan budaya keris di Indonesia, yang sedang mengalami kebangkitan di tengah-tengah masyarakat modern. Tanda diterimanya karya-karya keris *kamardikan* ditengarai dengan munculnya berbagai organisasi pecinta keris, berbagai *event* kegiatan terkait keris (pameran, seminar, *workshop*, lomba dan lain-lain), serta munculnya berbagai lembaga di bidang seni perkerisan.

#### Catatan Akhir:

<sup>1</sup> Keris *kamardikan* adalah sebuah istilah. *Kamardikan* berasal dari kata mahardika yang artinya merdeka (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer). Jika keris umumnya selalu lekat dengan atribut zaman pembuatan yang sering disebut *tangguh*, dan terkait pula dengan gaya keris yang memiliki kekhasannya dari setiap kerajaan. Dalam hal ini *kamardikan* untuk menyebut keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka. Istilah tersebut dapat dilihat dalam Toni Junus, *Keris kamardikan Award '08* (Jakarta: Bentara Budaya, 2008, hal.3).

<sup>2</sup> Empu *kamardikan* adalah merupakan istilah untuk menyebut atau menamai kepada berbagai perajin atau seniman keris yang muncul setelah era kemerdekaan, tentu kapasitasnya hanya sebatas

pembuat keris amat berbeda keberadaannya jika dibanding dengan empu keris pada zaman sebelumnya. Empu keris pada zaman dahulu merupakan orang yang memiliki keahlian dalam pembuatan keris, serta memiliki kepandaian di bidang lain (supranatural), dan dianggap sebagai orang yang memiliki kemampuan *linuwih* di segala bidang. Sedangkan empu *kamardikan* merupakan orang yang ahli di bidang pembuatan/praktisi keris. (wawancara dengan Timbul Haryono, September 2011)

<sup>3</sup> *Pakem* dalam dunia perkerisan adalah pegangan atau panutan atau rujukan, segala sesuatu yang menyangkut soal eksoteri sebilah keris, yang merupakan kaidah yang dianut oleh semua empu, semua pecinta dan kolektor keris. *Pakem* keris dapat berupa buku, catatan pribadi baik dalam bentuk tulisan maupun gambar (Harsrinuksmo, 2009: 118). Sedang *putran* adalah istilah *dhapur* keris dengan meniru bentuk yang sudah menjadi *pakem* (standar) (Haryono Haryoguritno, 2006: 151).

<sup>4</sup> *Ricikan* adalah bagian-bagian pada keris, tombak atau pedang dan senjata tradisional lainnya, yang masing-masing mempunyai nama. *Ricikan* keris ikut menentukan nama dari *dhapur* sebilah keris (Harsrinuksmo. 2009: 138).

<sup>5</sup> Menurut Dharsono, kenapa keris jumlah luknya selalu "*ganjil*" karena memiliki makna simbolik bahwa segala sesuatu ciptaan manusia senantiasa ganjil dimana sebagai penyempurnanya atau genapnya ya manusianya itu sendiri (pemiliknya) dan yang sempurna hanyalah Tuhan Yang Maha Esa (wawancara. 2011).

<sup>6</sup> Istilah *tangguh* dalam perkerisan menurut Dharsono adalah merupakan suatu istilah yang diperuntukkan untuk menamai dari sebuah era dimana keris tersebut dibuat dan dari hasil karya tersebut tidak disebut siapa pembuatnya (*no name*), tetapi ketika keris tersebut diketahui pembuatnya (*by name*) berarti keris tersebut keris *kamardikan* Dharsono, 64 tahun, wawancara Agustus 2011 )

<sup>7</sup> Keris berjudul *Kanjeng Kiai Carito Walik* adalah keris yang sengaja diciptakan sebagai sumbangan moral-spiritual mewakili komunitas perkerisan, untuk mengakhiri "*Jaman Edan*" dan menghantarkan "*Jaman Sareh*". Zaman dimana dengan kesadaran berbangsa ikut prihatin dan mengendapkan segala perenungannya untuk memberi warna religius, berupa penghargaan berkebijaksanaan kepada para pemimpin negara. Mereka yang curang dan korupsi akan terlibas "*mlebu pakunjaran*" (masuk penjara) (Keris For The World, 2008 : 31)

<sup>8</sup> Ekonomi kreatif adalah pengembangan

kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, ketrampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat. Keris merupakan salah satu bentuk pengembangan industri buday yang sedang tumbuh menjadi ekonomi (industri) kreatif (*Rencana pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2009-2015, kementerian perdagangan, 2008*) (Curiga Ndadari, dalam Junus, 2012 : 89).

<sup>9</sup>. *Hamot* adalah keterbukaan untuk menerima pengaruh dari dalam dan luar, *hamong* adalah kemampuan untuk menyaring unsur-unsur baru sesuai dengan nilai keris yang ada, selanjutnya dijadikan sebagai nilai-nilai yang cocok dengan keris sebagai bekal untuk bergerak maju sesuai perkembangan masyarakat, *hamemangkat* adalah mengangkat sesuatu nilai menjadi nilai yang baru (Hasrinuksmo, 1997 : 23).

#### KEPUSTAKAAN

Agus Sachari. 1987. *Seni, Desain, Teknologi: Konflik dan Harmoni*, Bandung: Nova.

Anoname. TTH. *Pandameling Duwung*. Museum Radya Pustaka.

Bambang Hasrinuksmo. 1995. *Pamor Keris*, Jakarta : C.V. Agung Lestari.

\_\_\_\_\_, 1997. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, Jakarta : Sena Wangi.

\_\_\_\_\_, 2009. *Ensiklopedi Budaya Keris dan Senjata Tradisional Indonesia Lainnya*, Jakarta: Cipta Adi Pustaka.

Basu Suwastha. 1986. *Azas-azas Marketing*. Yogyakarta: Liberty.

Basuki Teguh Y. 2011. *Keris Naga, Latar Belakang Penciptaan, Fungsi, Sejarah, Teknologi, Estetika, Karakteristik dan Makna Simbolik*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Bayu Wibisana. 2010. *Keris Pusaka Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.

Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Djoko Dwiyanto. 2008. *Ensiklopedi Serat Centini*. Jakarta: Panji Pustaka.

Durignand, Jean. 2009. *Sosiologi Seni, Terj. Yupi Sundari, dkk.* Bandung: Sunan Ambu STSI Press.

Groneman, Isaac. 1910. *Wat er van de Pamor Smeetkunst worden zal*. De Locomotief.

Hamzuri, 1993. *Keris*, Jakarta : Djambatan.

Haryono Haryoguritno. 2006. *Keris Jawa, Antara Mistik dan Nalar*. Jakarta: PT Indonesia Kebanggaanku.

Jakob Sumardjo. 2000. *Filsat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Kuntjaraningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.

Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*, Jogjakarta: Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Budaya UGM.

Maslow AH, Abraham. 1943. *Theory of Human Motivation*, New York: New York University.

M.T. Arifin. 2006. *Keris Jawa, Bilah, Latar-Sejarah Hingga Pasar*. Jakarta: Hajied Pustaka.

Utami Munandar. 2002. *Kreativitas & Keterbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: B.P. ISI Yogyakarta.

Toni Junus, dkk, 2012. "Kebangkitan Kembali Kejayaan Keris Indonesia", *Museum Nasional*,

#### Katalog

Katalog 2008. *Keris Kamardikan Award 08*. Jakarta: Bentara Budaya.

Katalog 2010. *Keris for The World*. Jakarta: Galeri Nasional Indonesia.

**Artikel**

Andriwidiyanto, 2008. "Menengok Kerajinan Keris, Mengharapkan Embrio Sebuah Industri Kerajinan".

Curiga Ndadari, 2012. "Pengembangan Industri Budaya Keris Indonesia, dalam Kebangkitan Kembali Kejayaan Keris Indonesia", dalam Festival Keris Anugerah Kamardikan-Anugerah Hadiwidjaya-Peluncuran Buku-Seminar-Kerismart, Musium Nasional, Jakarta.

Warto, 2009. "Makna Desain Keris dalam Budaya Jawa", diakses melalui: [www.kerisindonesia.net](http://www.kerisindonesia.net).

**Wawancara**

Joko Suryono (60), pemerhati keris, tinggal di Surakarta

Sony Kartika Dharsono (64), budayawan, tinggal di Surakarta

Subandi (58), empu, tinggal di Surakarta

Sugeng Toekyo (70), budayawan, tinggal di Surakarta

Timbul Haryono (65), budayawan, tinggal di Yogyakarta

Toni Junus (60), pemerhati keris, tinggal di Jakarta