

SIRKUS DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

SIRKUS DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU



KARYA SENI

Oleh:

Muqorobin



KT013728

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

SIRKUS DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU



KARYA SENI

Oleh:

Muqorobin

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2011

SIRKUS DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU

NO. DAFTAR	3657/H/S/2011
TANGGAL	29/7 2011

A



**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2011**

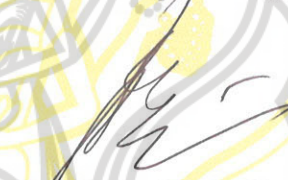
Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
Pada Tanggal 23 juni 2011



Dr. Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
Pembimbing I / Anggota



Dr. Herry Pujiharto, M. Hum.
Pembimbing II / Anggota



Dr. H. Andono M.Sn
Cognate / Anggota



Dr. Ahmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya /
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni /
Ketua / Anggota



Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.
NIP. 195908021988032002

HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO

**Kerjakanlah Pekerjaan Yang Membawa Berkah Bagimu Dan Orang Yang
Kamu Cintai**



Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diriku sendiri, orang tuaku yang selalu setia menyayangi dan mencintaiku sepenuh hati, pacarku yang selalu memberiku semangat dan untuk sahabat-sahabatku atas perhatian dan dukungannya hingga diriku menjadi orang yang lebih baik.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 23 juni 2011

Muqorobin



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik tanpa suatu halangan apapun.

Laporan Tugas Akhir yang disusun sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 dengan judul “ **Sirkus Dalam Penciptaan Karya Kriya Kayu**” di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan atas berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dan ikut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini kepada :

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Suastiwi Triatmodjo, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Zaenuri, selaku Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri. M. Hum., selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya.

5. Drs. Herry Pujiharto, M. Hum., selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya
6. Budi Hartono S. Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah memberikan semangat dan motifasi.
7. Seluruh Staff pengajar dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua Orang Tua penulis dan keluarga yang telah memberikan segalanya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Sahabat-sahabatku Angkatan 2006 dan teman-teman lemburku yang selalu setia di studio kayu, Harjono, Pras, Kukuh, Karyadi, Eddy kopek, Try logam, Beni kribo dan temen-temen Lovemanship 2008 kriya kayu semoga semuanya sukses dan sehat selalu.
10. Orang-orang yang selalu mendukung penulis dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih sebesar-besarnya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena penulis juga manusia, kesempurnaan hanya milik Tuhan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan.

Yogyakarta, 23 juni 2011

Penulis

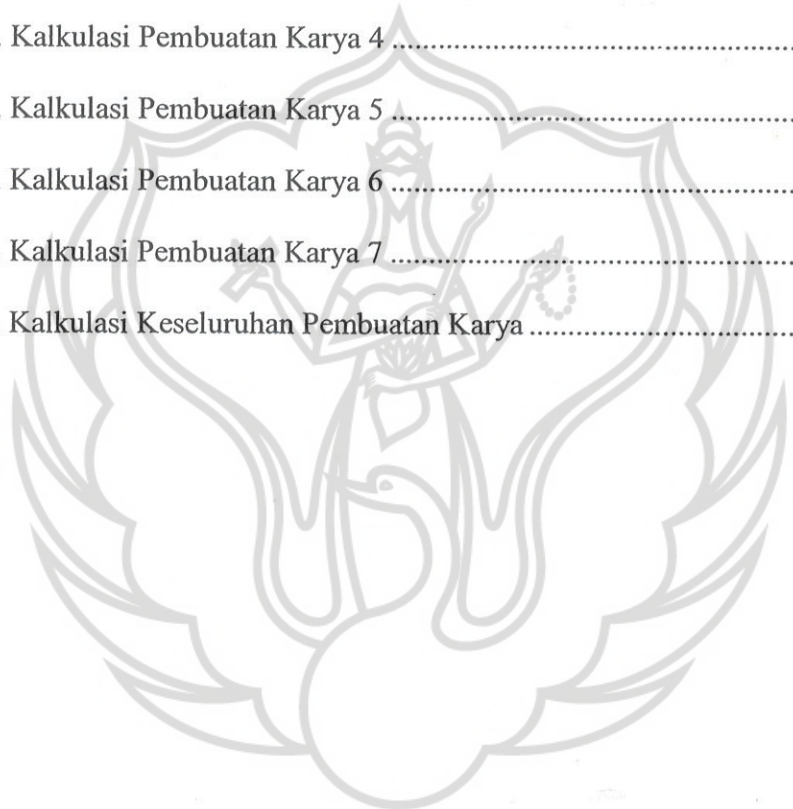
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	3
C. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Sumber Penciptaan	6
B. Landasan Teoritik	8

BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Data Acuan	15
B. Analisis	22
C. Rancangan Karya.....	25
D. Desain Karya.....	33
E. Proses Perwujudan.....	37
1. Bahan dan Alat	37
2. Teknik Pengerjaan	41
3. Tahap Perwujudan	42
F. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	44
BAB IV. TINJAUAN KARYA	52
A. Tinjauan Umum	52
B. Tinjauan Khusus	54
BAB V. PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran-Saran.....	63
KEPUSTAKAAN/ WEBTOGRAFI.....	64
LAMPIRAN	66
A. Poster Pameran	67
B. Situasi Pameran.....	68
C. Katalog.....	70
D. Biodata (<i>Curriculum Vitae</i>).....	72

DAFTAR TABEL

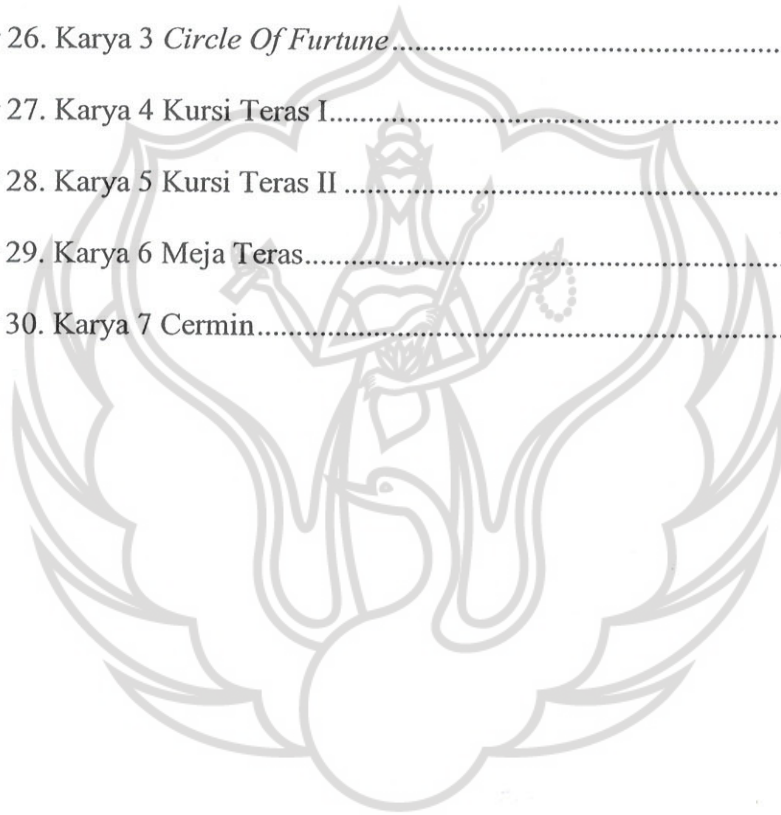
Tabel 1. Kalkulasi Pembuatan Karya 1	44
Tabel 2. Kalkulasi Pembuatan Karya 2	45
Tabel 3. Kalkulasi Pembuatan Karya 3	46
Tabel 4. Kalkulasi Pembuatan Karya 4	47
Tabel 5. Kalkulasi Pembuatan Karya 5	48
Tabel 6. Kalkulasi Pembuatan Karya 6	49
Tabel 7. Kalkulasi Pembuatan Karya 7	50
Tabel 8. Kalkulasi Keseluruhan Pembuatan Karya	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Life Or Dead</i>	15
Gambar 2. <i>Circus World Museum</i>	16
Gambar 3. <i>Circus Zoom</i>	16
Gambar 4. <i>Circus Toys</i>	17
Gambar 5. <i>The Human Cannon Ball</i>	18
Gambar 6. <i>The Clown</i>	19
Gambar 7. <i>Circus Ring</i>	20
Gambar 8. <i>Circus Top845 Lower</i>	20
Gambar 9. <i>Take That</i>	21
Gambar 10. <i>Outdoor Circus</i>	21
Gambar 11. Sketsa Alternatif <i>Just Funny</i>	25
Gambar 12. Sketsa Alternatif <i>Circus Parade</i>	26
Gambar 13. Sketsa Alternatif <i>Circle Of Furtune</i>	27
Gambar 14. Sketsa Alternatif <i>Magic Of Circus</i>	28
Gambar 15. Sketsa Alternatif <i>Circus Parade II</i>	29
Gambar 16. Sketsa Alternatif <i>Two Face</i>	30
Gambar 17. Sketsa Alternatif Cermin.....	31
Gambar 18. Sketsa Alternatif Kursi Teras I	32
Gambar 19: Sketsa Alternatif Kursi Teras II	32
Gambar 20. Sketsa Alternatif Meja Teras	33

Gambar 21. Desain Karya Kursi Teras I.....	34
Gambar 22. Desain Karya Kursi Teras II	35
Gambar 23. Desain Karya Meja Teras.....	36
Gambar 24. Karya 1 <i>Circus Parade</i>	54
Gambar 25. Karya 2 <i>Magic Of Circus</i>	55
Gambar 26. Karya 3 <i>Circle Of Furtune</i>	56
Gambar 27. Karya 4 Kursi Teras I.....	57
Gambar 28. Karya 5 Kursi Teras II	58
Gambar 29. Karya 6 Meja Teras.....	59
Gambar 30. Karya 7 Cermin.....	60



INTISARI

Sirkus berasal dari kata cincin, tapi juga didefinisikan dari keindahan dalam cincin tersebut. Sirkus berbeda dari seni teater, seni tari, dan seni pertunjukkan yang lain, meskipun dalam sirkus banyak menampilkan aspek dari seni-seni tersebut. Sirkus menggambarkan suasana non-narasi dari berbagai aspek yang menampilkan ketangkasan, keanggunan dan kekuatan manusia dan hewan. Tugas akhir ini menjelaskan berbagai tantangan yang dihadapi oleh penulis saat menyaksikan perilaku kreatif dalam sirkus. Penulis menterjemahkan imajinasinya menjadi bentuk-bentuk seni dari pengalaman pribadinya saat sedang menonton sirkus. Pada dasarnya, karya seni merupakan ekspresi dari rasa dan gagasan dari seorang seniman, yang tercipta dari pengalaman pribadi, apa yang dilihat, diamati, dan dirasakan. Hal ini menjadikan batin dan pikiran seseorang aktif untuk mewujudkannya menjadi karya seni.

Untuk menjelaskan hal ini, penulis pertama-tama memperkenalkan elemen-elemen dalam sirkus. Kemudian mengumpulkan literatur dan kepustakaan yang berkaitan dengan sirkus dan mengamatinya dengan cara menonton pertunjukkan sirkus. Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode pengumpulan data, eksperimen, analisis, perencanaan, dan perwujudan.

Karya-karya seni dalam tulisan ini menampilkan beberapa elemen sirkus seperti pertunjukkan hewan terlatih dan perilaku binatang lainnya, badut, dan akrobatik. Untuk mewujudkan tulisan ini, kayu menjadi media yang diciptakan menjadi bentuk-bentuk fungsional dan karya ekspresi, dengan menggunakan teknik ukir yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di Jurusan Kriya, Minat Utama Kriya Kayu, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga tulisan ini memberikan kontribusi dalam peningkatan pengetahuan pembaca. Tulisan ini dapat menjadi bahan tambahan referensi dalam ilmu pengetahuan pada umumnya dan untuk jurusan seni kriya pada khususnya, sehingga dapat menginspirasi siapapun untuk menciptakan karya seni yang besar.

Kata Kunci: Sirkus, Penciptaan, Kriya seni.

ABSTRACT

Circus gets its name from the ring, but it is also defined by the artistry within that ring. Circus is distinct from theater, dance, and other performing arts, although it incorporates aspects of many of them. Circus presents a usually non-narrative sequence of variety acts showing the agility, grace, and strength of human and animal performers. This paper describes the challenges faced by a writer when seeing a piece of creative acting. The writer translate his imagination become art forms from his personal experience of seeing circus shows. Basicly, workart are expression of sense and idea of an artist, which are created by personal experience, see, observe, feel. It lead one inner and mind to activate the creative power to externalize it become workart.

To explain this the writer first introduce “elements” of circus. Then collects the literatures linked to circus and observe it by watching the shows. This paper were approached by aesthetical, experimental, analysis, planning, and manifestation methods.

The artworks in this paper performs some of circus elements such as “equestrianism”, clowning, and acrobatics. To manifest this paper, woods as media has been created become functional forms and expression forms. The technic being used was carving which has been learned in the college.

My hope are this paper will contribute to elevate knowledge of the reader. This paper could be additional reference generally for science and specifically in craft department. It is important to inspire anybody to create a workart masterpiece.

Keyword: Circus, Creation, Craft Art.

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan serta berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun pemenuhan kebutuhan estetik. Sementara Karya Kriya seni dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan orang yang melihatnya melalui pemahaman makna tentang bentuk-bentuk kriya seni, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan. Dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani, hasilnya diperlukan masyarakat secara terus menerus, sehingga pembuatannya berlangsung secara turun temurun dan menjadi tradisi yang terus dipertahankan.

Sebagai bentuk untuk mengapresiasi sebuah karya seni yang terus mengalami perubahan yang didukung oleh kreativitas akan menimbulkan berbagai ide-ide baru. Semua itu tidak akan terlepas dari pengalaman kehidupan sehari-hari, sebagai pendukung proses kreativitas yang akan diwujudkan.

Uraian di atas menjadi titik tolak penulis untuk membuat sebuah karya seni. Dalam hal ini penulis juga berpedoman pada buku SP Gustami yang berjudul Proses Penciptaan Seni Kriya, Untaian Metodologis menjelaskan tentang proses penciptaan seni kriya, seperti eksplorasi, perencanaan dan perwujudan untuk membuat karya seni yang original.

Karya seni original adalah karya seni dengan proses kreatifitas yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan secara membabi buta. Sebuah karya seni yang original jika pokok persoalannya, bentuk, dan gaya yang ditampilkan adalah baru. Meskipun bentuknya tiga dimensi dan menyerupai patung, namun penulis tetap berpendapat bahwa karyanya adalah karya kriya. Hal ini terkait dengan apa yang dikatakan oleh Prof. Soedarso bahwa karya kriya meliputi tiga unsur, yaitu: dikerjakan dengan teknik atau skill yang tinggi, memiliki unsur dekoratif, dan memiliki fungsi.¹

Sirkus sebagai pilihan penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini dikarenakan banyak hal dalam sirkus yang mendasari penulis untuk mewujudkannya dalam karya seni kriya kayu, seperti indahnya kereta dan panggung sirkus, atraksi yang selalu memukau penonton, aksi binatang yang menggelikan dan badut yang selalu membawa tawa. Hal di atas membuat perasaan antara tegang, takut, takjub, heran serta bahagia menyatu saat penulis melihat sebuah pertunjukan sirkus baik secara langsung maupun melihat di televisi. Perasaan dan kekaguman akan keindahan yang terdapat dalam sebuah sirkus inilah yang menjadikan sirkus sebagai pilihan penulis untuk diangkat dalam Tugas Akhir karya seni ini.

Kecintaan dalam melihat pertunjukan sirkus membuat penulis terinspirasi untuk merefleksikan kehidupan sirkus dalam karya kriya kayu. Sebagaimana yang diketahui sirkus adalah sekelompok orang yang berkelana untuk menghibur penonton dengan atraksi akrobat, badut, binatang terlatih, aksi *trapeze*, berjalan di atas tali, *juggling*, sepeda roda satu, dan hiburan-hiburan lainnya. Kata ini juga mendeskripsikan kegiatan yang mereka lakukan, yang biasanya merupakan atraksi atau aksi-aksi yang dipadukan dengan musik atau efek suara lainnya.²

¹ SP. Gustami, "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis", Bahan Kuliah, PPs ISI Yogyakarta, 2004, p.31.

² [Http://www.circushistory.org](http://www.circushistory.org).

Bentuk dari beberapa elemen pertunjukan sirkus yang unik dan warna-warna mencolok yang terdapat di dalamnya, membuat penulis semakin tertarik untuk lebih mengenal dan mempelajari semua hal yang berkaitan tentang sirkus. Dalam perkembangan pertunjukan sirkus, terlihat semakin menurun kepopulerannya dan bahkan tergeser oleh beberapa festival lain yang kini sering ditampilkan dalam saluran televisi baik berupa acara – acara pencarian bakat atau realiti show. Namun hal ini tak mengurangi kecintaan penulis untuk tetap mencari estetika kehidupan sirkus dan mengolahnya dalam sebuah karya seni kriya kayu.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mewujudkan ide, gagasan dan kecintaan penulis pada pertunjukan sirkus dalam karya kriya kayu.
- b. Menuangkan pengalaman estetis pertunjukan sirkus dalam karya kriya kayu.
- c. Ingin mempopulerkan kembali pertunjukan sirkus dengan cara mengolahnya dalam sebuah karya kriya kayu.

2. Manfaat

Dalam pembuatan karya seni ini penulis memiliki harapan, antara lain adalah:

- a. Sebagai penambah pengetahuan serta referensi yang berguna bagi akademisi dan lembaga.
- b. Sebagai penambah informasi yang berkaitan dengan pertunjukan sirkus.
- c. Laporan yang dihasilkan menjadi sumbangan terhadap desain baru atau referensi dalam pembuatan karya bagi pihak yang membutuhkan.
- d. Karya yang dihasilkan dapat diditerima oleh masyarakat.
- e. Sebagai sumbangan ilmiah bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya.

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode sebagai berikut.

1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah.
 - a. Studi kepustakaan yaitu metode pengambilan data berdasarkan referensi yang ada, misalnya dari buku, majalah, manuskrip dan lainnya.
 - b. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diangkat.

2. Metode pendekatan yang digunakan adalah.
 - a. Estetika adalah pendekatan yang mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam seni rupa.
 - b. Eksplorasi dan eksperimen adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara penjelajahan dan pencarian bentuk-bentuk baru melalui percobaan.
3. Metode analisis data adalah menganalisis berdasarkan data acuan meliputi bahan yang digunakan, bentuk dan perwujudannya.
4. Metode perancangan adalah.
 - a. Pembuatan sketsa-sketsa alternatif
 - b. Pemilihan sketsa terbaik diantara sketsa-sketsa alternatif.
 - c. Desain
5. Metode perwujudan ada beberapa tahapan adalah.
 - a. Pengolahan bahan adalah memotong, menyambung, dan mengetam.
 - b. Pembentukan obyek dengan menggunakan teknik ukir yang dikerjakan sesuai rancangan.
 - c. *Finishing* adalah proses terakhir dalam pembuatan karya.