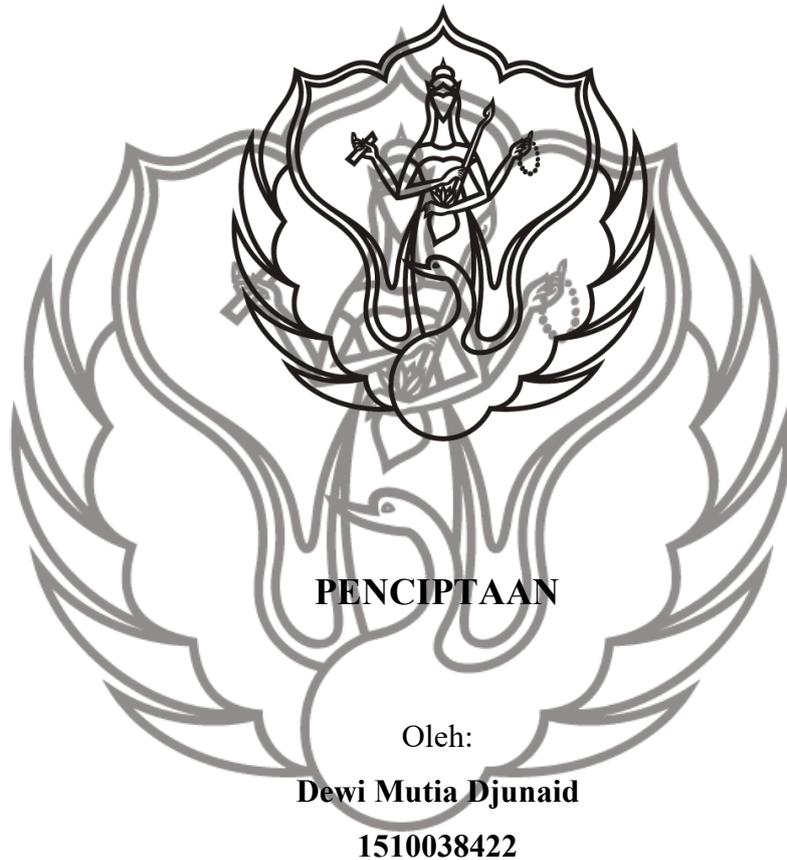


**PATUNG PADA TIANG BANGUNAN SERAPO  
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA  
KRIYA KAYU**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Dewi Mutia Djunaid**

**1510038422**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

**PATUNG PADA TIANG BANGUNAN SERAPO SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KAYU** diajukan oleh Dewi Mutia Djunaid, NIM 1510038422, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 8 Juli 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Sumino, S.Sn. M.A.  
NIP. 19670615 199802 1 001

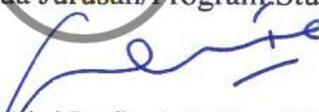
Pembimbing II/Anggota

  
Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.  
NIP. 19621114 199102 2 001

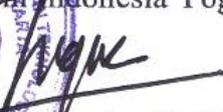
Cognate/Anggota

  
Indro Baskoro Miko Putro, M.Sn.  
NIP. 19741225 199903 1 001

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya

  
Dr. Alvi Lufiani, S. Sn., M. FA.  
NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penyusunan Tugas Akhir yang berjudul **“PATUNG PADA TIANG BANGUNAN SERAPO SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KAYU”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir digunakan sebagai sarana untuk memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 di Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama proses pelaksanaan Pendidikan S-1 Kriya ini tidak dapat terlepas dari dukungan dan bantuan oleh berbagai pihak, baik fasilitas, bimbingan, masukan dan spiritual. Untuk itu, penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya, dengan rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA., selaku Ketua Jurusan Kriya sekaligus Ketua Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Joko Subiharto, S.E., M. Sc., selaku Dosen Wali selama menempuh Pendidikan S-1 Kriya.
6. Bapak Sumino, S. Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat di selesaikan.
7. Ibu Dr. Noor Sudiyati, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat di selesaikan.

8. Bapak Indro Baskoro Miko Putro, M. Sn., Selaku *Cognate* (Dosen Penguji) yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam Tugas Akhir ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Beasiswa Kal-Tim Cemerlang, yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh studi S-1.
11. Bapak Muchlis Djunaid (alm) dan Ibu Susanthy, kedua orang tua yang senantiasa memberikan nasihat, perhatian dan dukungan moril maupun materiil untuk penulis selama menempuh pendidikan hingga proses Tugas Akhir.
12. Odi Mukti Djunaid dan Muhammad Obi Tri Mukti, kakak dan adik penulis yang memberikan perhatian dan dukungan.
13. Seluruh staf karyawan Jurusan Kriya dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literasi dan bantuan-bantuan lainnya dalam proses Tugas Akhir ini.
14. Lifyatin Ainiyah S. Sn dan Nafa Arinda, S. Sn., sahabat penulis yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga membantu, memberikan dukungan dan masukan untuk penulis dalam perkuliahan dan Tugas Akhir ini.
15. Sahabat seperjuangan Kriya ISBI 2015, Rio Rista Aditya S. Sn (alm), Siti Fitriah Sari, Veronica Adelina Purba S. Sn., Muhammad Lukman Hakim S. Sn., Iin Subahatin S. Sn., Vio Lydia Ayu Christy. S. Sn., Abdul Mu'in S. Sn., Nur Saleh Hamzah S. Sn., Mega Norhayati S. Sn., yang selalu memberikan dukungan tiada hentinya serta masukan selama penulis berproses.
16. Sahabat terkasih Adji Pangestu Hendra Putra S. Sn., Mochammad Adam Husein, Rimanda Tasya Febriliani S. Sn, Anugrah Dwi Anuari S. Sn. M.A., Nanda Anggun Wahyuni S. Stat., Yulis Dwian Gria Kristi, Risa Lutfiafifah S. Ak, Muizzatun Nailal Hida A. Md. Kep., Miftahul Awalia dan Jihan Fakhirah S. Pd., yang selalu memberi dukungan tiada hentinya selama penulis berproses.

17. Teman-teman mahasiswa Jurusan Kriya dan Jurusan Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2015, atas kerjasama dan diskusinya dengan penulis selama menempuh perkuliahan.
18. Bangtan Sonyeondan, yang selalu memberikan dukungan dari karyanya yang sangat indah serta keberadaannya yang membuat penulis sadar untuk selalu ingat akan mencintai diri sendiri dan harus selalu berjuang.
19. Pihak-pihak yang telah membantu baik dalam bentuk tenaga, dukungan, dan materi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari pada Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan sebagai sarana evaluasi untuk masa depan yang lebih baik. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, dunia pendidikan dan masyarakat.

Yogyakarta, 8 Juli 2022

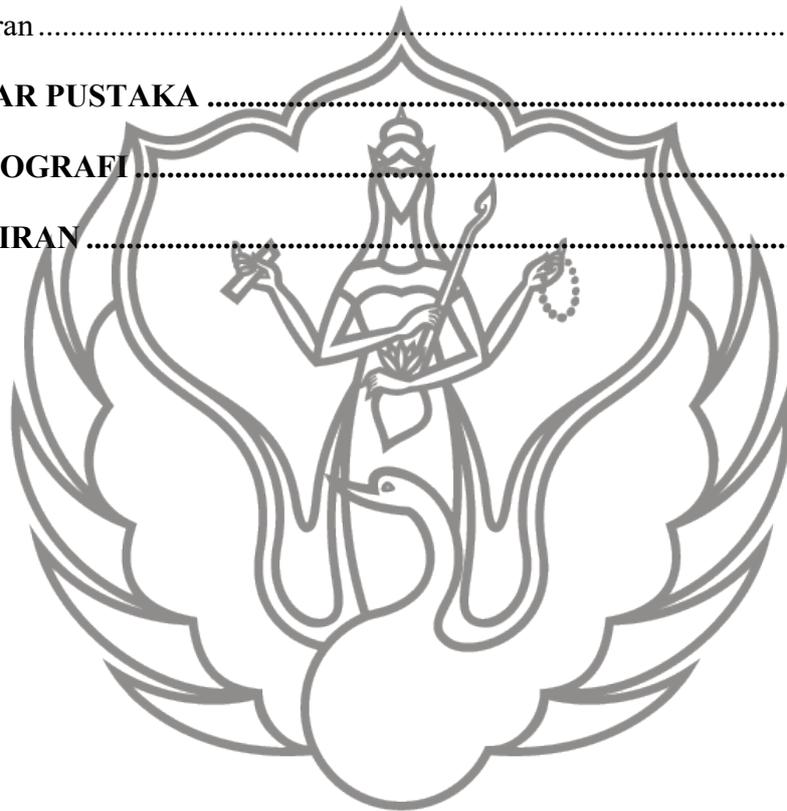
Dewi Mutia Djunaid

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>V</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XVI</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>XVII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	3
1. Tujuan.....	3
2. Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....	4
1. Metode Pendekatan .....	4
2. Metode Penciptaan .....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>10</b>
A. Sumber Penciptaan .....	10
1. Tinjauan Singkat tentang Rumah Lamin.....	10

2.	Tinjauan Singkat tentang Bangunan Serapo.....	14
3.	Tinjauan Singkat tentang Patung pada Tiang Bangunan Serapo.....	15
4.	Tinjauan Singkat tentang Patung Potret .....	17
B.	Landasan Teori .....	18
1.	Teori Estetika.....	18
2.	Tinjauan Singkat Tentang Kriya Kayu.....	21
3.	Tinjauan Tentang Kayu .....	22
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....</b>		<b>24</b>
A.	Data Acuan .....	24
1.	Data Acuan Bangunan Serapo.....	24
2.	Data Acuan Patung pada Bangunan Serapo .....	25
3.	Data Acuan Karya .....	26
B.	Analisis Data Acuan.....	27
C.	Rancangan Karya.....	29
1.	Sketsa Alternatif.....	29
2.	Sketsa Terpilih.....	32
D.	Desain Karya .....	33
E.	Proses Perwujudan.....	38
1.	Bahan dan Alat .....	38
2.	Teknik Pengerjaan.....	41
3.	Finishing.....	43
4.	Tahap perwujudan .....	43
F.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	49
1.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya I.....	49
2.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya II .....	50
3.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya III.....	51
4.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya IV.....	52
5.	Kalkulasi Total Biaya Keseluruhan.....	52
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>		<b>53</b>
A.	Tinjauan Umum.....	53

B. Tinjauan Khusus .....	54
1. Desain 1 .....	55
2. Desain 2 .....	57
3. Desain 3 .....	59
4. Desain 4 .....	61
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>



## INTISARI

Bangunan Serapo yang menjadi ikon di desa Miau-Baru disakralkan oleh masyarakat setempat namun Serapo menjadi bangunan terbengkalai dan tidak terawat karena kurangnya minat, ketidakpedulian, dan kurangnya edukasi pada generasi muda di desa tersebut. Untuk itulah Penulis mengangkat tema tersebut ke dalam karya kriya kayu. Tugas Akhir yang berjudul Patung pada Tiang Bangunan Serapo sebagai Sumber Ide Penciptaan Kriya Kayu merupakan sebuah karya perwujudan gagasan ide yang dihasilkan dari pengamatan penulis, yang kemudian diekspresikan dan ditransformasi ke dalam bentuk tiga dimensi dengan menggunakan media kayu jati dan teknik ukir. Tujuan dibuatnya karya ini adalah menciptakan karya kriya kayu dengan merepresentasikan patung pada tiang bangunan Serapo.

Metode Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah Pendekatan Estetika dan Metode Penciptaan yang digunakan adalah Metode Penciptaan SP. Gustami melalui Tiga Tahap Enam Langkah, sehingga menjadikan karya berbobot secara visual maupun konseptual. Dalam tahap perwujudan dimulai dengan melalui pengamatan penulis pada bangunan Serapo kemudian melakukan penggalian teori serta acuan visual yang akan digunakan, perancangan karya, lalu realisasi ancatan karya yang terpilih ke model prototip, kemudian dilanjutkan ke perwujudan karya dari pemindahan desain ke media kayu, pembentukan kayu menggunakan teknik mesin, teknik bangku, lalu ke proses mengukir dan finishing, hingga ke tahap akhir yaitu presentasi karya.

Setelah melalui proses panjang, kemudian lahirlah empat karya patung dengan tema tiang bangunan Serapo yang diaplikasikan ke dalam karya kriya kayu yang telah di transformasi. Keempat karya tersebut yang berjudul *Bungat*, *Midah*, *Inay* dan *Aneq-aneq* yang dipresentasikan secara kriya kayu didalam ruangan.

*Kata kunci: Serapo, tiang, kriya, kayu.*

## ABSTRACT

The Serapo building which is an icon in Miao-Baru village is sacred by the local community, but Serapo is an abandoned and neglected building due to lack of interest, ignorance, and lack of education for the younger generation in the village. Therefore, the author raised the theme into a wooden craft work. The final project entitled Sculpture on the Serapo Building Pole as the idea of Wooden Craft Work is a work of embodiment of ideas generated from the author's observations, which then expressed and transformed into three-dimensional forms using teak wood media and carving techniques. The purpose of this work is to create wooden crafts by representing the statues on the pillars of the Serapo building.

The approach method used in this creation is the Aesthetic Approach and the Creation Method used is the SP Gustami's Creation Method. The creation method goes through Three Stages and Six Steps, thus making the work visually and conceptually valuable. In the embodiment stage, starting with observing the Serapo building, then exploring the theory and visual references that will be used, designing the work, then realizing the selected work design to the prototype model, then proceeding to the realization of the work from transferring the design to wood media, the forming techniques used in this creation are mechanical technique, bench technique, then to the sculpting and finishing process, and the final stage is to presenting the works

After going through a long process, four sculptures with the theme of Serapo pillars were born which were applied to the transformed wooden crafts. The four works, entitled Bungat, Midah, Inay and Aneq-aneq, were presented as wooden crafts in a room.

*Keywords: Serapo, pole, craft, wood*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Indonesia memiliki keindahan yang luar biasa, baik dalam keindahan alam maupun keragaman kebudayaannya yang memukau para wisatawan dari berbagai penjuru dunia. Setiap daerah memiliki keunikannya masing-masing, misalnya, seperti di setiap daerah memiliki bahasa daerahnya sendiri yang juga disertai dengan logat yang menghiasi bahasa daerah tersebut, dan juga memiliki tarian yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Tidak hanya itu, rumah adat di setiap pelosok Indonesia memiliki perbedaan dan memiliki nilai keunikannya masing-masing. Termasuk salah satunya adalah bangunan rumah adat suku Dayak Kayan yang disebut dengan Serapo. Serapo merupakan sebutan lain dari Rumah Lamin, yang berfungsi sebagai tempat melaksanakan upacara spiritual dan rapat desa. Bangunan ini terletak di pedalaman Kalimantan Timur, tepatnya di Desa Miau-Baru Kecamatan Kongbeng Kabupaten Kutai Timur. Letaknya 176 kilometer dari ibu kota Kutai Timur, yaitu: Sangatta. Serapo ini menjadi ikon di desa tersebut, semua kegiatan adat dan ritual-ritual magis dilaksanakan didalam bangunan rumah adat ini.

Bangunan yang disakralkan ini kini tidak terawat dan terbengkalai. Anak-anak kecil di desa tersebut banyak merusak bangunan Serapo, bahkan banyak dari masyarakat di desa tersebut khususnya untuk generasi mudanya, tidak tertarik untuk mengenal kebudayaan mereka sendiri. Sebagai warga dari desa tersebut, hal ini tentu menjadi salah satu keresahan yang dirasakan oleh penulis, dalam melihat dan merasakan kejadian yang telah berlangsung lama ini, banyak nilai-nilai kebudayaan yang dipandang sebelah mata oleh masyarakat setempat, yang akhirnya tanpa disadari perlahan kebudayaan itu mulai pudar.

Dampak yang dirasakan sekarang, generasi yang lebih muda mulai tidak peduli bahkan tidak acuh karena kurangnya edukasi. Ini menjadi alasan

mengapa perlunya edukasi. Sebagai masyarakat yang masih berpegang dengan nilai adat istiadat setempat bahkan selaku putra-putri dari daerah tersebut, sangat diperlukan rasa kepedulian yang tinggi terhadap kebudayaan sendiri. Bangunan Serapo ini merupakan tempat inti dari desa, bangunan adat dari desa Miau-Baru ini patut untuk dijaga dan dilestarikan.

Patung pada tiang kolong bangunan Serapo yang berbentuk menyerupai manusia ini merupakan gambaran dari orang-orang yang telah membangun bangunan Serapo tersebut. Ukirannya tidak banyak motif tumbuhan dan hewan seperti bangunan inti, karena memang hanya dikhususkan untuk orang-orang yang membangun Serapo sajalah yang terukir di Serapo. Paling banyak terukir patung berwujud laki-laki dan untuk ukiran patung perempuannya hanya sedikit dan tidak semua tiang pada bangunan Serapo berukiran manusia. Ada tiang pondasi yang berbentuk kayu batang biasa di tengah bangunan. Terdapat seratus delapan puluh lebih tiang, dan yang memiliki ukiran manusia hanya bagian muka dan samping bangunan saja. Patung-patung ini banyak yang sudah rusak. Terdapat banyak coretan-coretan dengan bahasa yang kurang sopan dan pantas pada patung pondasi ini, bahkan lingkungan sekitar dalam kolong bangunan tersebut terdapat banyak sampah yang berserakan.

Konsep Eksplorasi patung pada tiang bangunan Serapo menjadi sumber ide dipilih penulis sebagai proses penciptaan karya seni dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Penulis menitikberatkan pada nilai estetika yang ada pada patung tiang bangunan Serapo, hal ini akan menarik jika divisualkan dalam karya kriya kayu. Seni dari para leluhur pada bangunan ini dibuat bertujuan untuk dikenang oleh anak-cucu mereka.

Pada Tugas Akhir penciptaan karya ini penulis ingin memvisualisasikan patung pada tiang bangunan Serapo tersebut ke dalam karya kriya kayu. Karya yang akan penulis ciptakan mengacu pada bentuk patung yang terdapat pada tiang bagian bawah bangunan. Patung akan ditransformasi ke dalam bentuk dengan beberapa pose dan berekspresi, seperti ada yang menggambarkan wajah yang bingung, sedih, dan marah.

Karya kriya kayu berwujud patung pada tiang bangunan Serapo tersebut akan menjadi respon dari sudut pandang seni mengenai sebuah fenomena kebudayaan. Penulis memiliki keinginan untuk mengekspresikan pengalaman yang ada pada bangunan sakral menjadi suatu karya kriya. Ekspresi dan konsep yang diusung dengan asas kemanfaatan tersebut dapat tertuang dalam sebuah karya yang diharapkan menjadi sudut pandang baru tentang sebuah karya terhadap nilai yang dimilikinya.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan, yakni:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu?
2. Bagaimana proses perwujudan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu?
3. Bagaimana hasil karya ciptaan dengan patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu?

## **C. Tujuan Dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu.
  - b. Mewujudkan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu.
  - c. Mengekspresikan hasil dari karya cipta dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu.

## 2. Manfaat

- a. Sebagai media komunikasi antara pengkarya dan penikmat seni.
- b. Sebagai wujud kreativitas yang memiliki nilai inovasi dalam karya kriya kayu.
- c. Sebagai bentuk pelestarian kebudayaan khususnya pada masyarakat suku Dayak di Desa Miau-Baru.
- d. Untuk masyarakat diharapkan mampu menunjang kreativitas maupun dalam pembelajaran serta diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi masyarakat ataupun mahasiswa generasi baru dimasa yang akan datang dalam berkarya seni khususnya dalam kriya kayu.

### D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Untuk mewujudkan karya Tugas Akhir berupa tiang bangunan Serapo digunakan Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan. Adapun kedua metode tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Pendekatan

Metode Pendekatan yang digunakan adalah Metode Pendekatan Estetis yang mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk bagian dari patung bangunan Serapo. Karya akan diwujudkan secara menyatu, selaras dan seimbang sehingga memiliki karakter dari objek tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah Metode Pendekatan Estetika menurut A. A. M. Djelantik.

Menurut A. A. M. Djelantik (2004: 13), keindahan itu meliputi keindahan alam dan juga keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian. A. A. M. Djelantik (2004: 15) kembali mengemukakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yaitu: (1) *Appearance* (wujud atau rupa), (2) *Content/Substance* (bobot atau isi), (3) *Presentation* (penampilan atau penyajian).

Wujud merupakan salah satu hal yang harus ada atau mampu dihadirkan dalam menciptakan karya seni. Wujud sendiri dari *form* (bentuk) atau unsur yang mendasar, dan *structure* (susunan atau struktur). Bobot atau isi adalah sesuatu yang terkandung dalam karya seni tersebut. Menurut Djelantik, bobot atau isi yang terkandung dalam karya seni tersebut terdiri dari beberapa aspek yaitu: *mood* (suasana), *ide* (gagasan), ibarat atau *massage* (pesan), hal ini merupakan penjelasan dari penampilan atau penyajian karya yang akan disajikan, ditampilkan, serta pengemasan terhadap para penikmat seni.

Perwujudan dalam karya seni biasanya mengacu pada aspek wujud yang merupakan unsur nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, yang mana wujud merupakan kenyataan yang dapat terlihat oleh mata (visual), didengar, dapat dianalisa dan dibahas komponen penyusunannya dari segi struktur atau susunan wujud. A. A. M. Djelantik menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Estetika” (2004: 37) terdapat tiga unsur estetis mendasar dalam struktur karya seni yaitu: (1) *Unity* (Keutuhan), (2) *Dominance* (Penonjolan), (3) *Balance* (Keseimbangan).

Bangunan Serapo merupakan keindahan karya yang dibuat oleh tangan manusia, terdapat wujud yaitu bangunan Serapo, kemudian terdapat isi atau bobot pada bangunan di nilai kegunaan untuk kepentingan upacara adat di desa Miau-Baru, serta penampilan bangunan Serapo yang dibuat sedemikian rupa indahnya oleh masyarakat setempat.

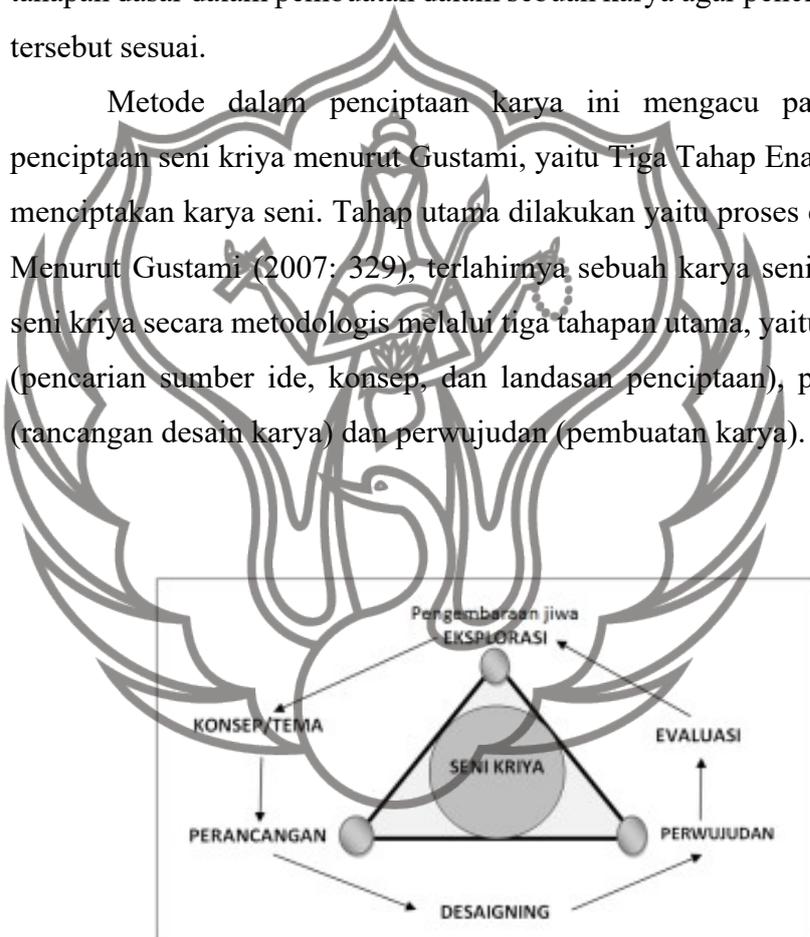
## 2. Metode Penciptaan

Secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk melakukan sesuatu berjalan secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan dalam bidang atau lapangan tertentu (Rohendi, 2011:171). Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, yang mana dari angan-angan yang kreatif kemudian selanjutnya mencipta, yaitu memusatkan inspirasi (*ide*) untuk merealisasikan sesuatu

tersebut, jadi penciptaan merupakan proses melakukan sesuatu yang telah dipikirkan terlebih dahulu dan ingin diwujudkan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan metode penciptaan merupakan cara dalam mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni diuraikan tahapan-tahapannya mulai dari pengkaryaan dari tahap mendapatkan ide inspirasi, perancangan sampai perwujudan karya seni tersebut. Guna metode penciptaan adalah memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan dalam sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai.

Metode dalam penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan seni kriya menurut Gustami, yaitu Tiga Tahap Enam Langkah menciptakan karya seni. Tahap utama dilakukan yaitu proses ekspolarasi. Menurut Gustami (2007: 329), terlahimnya sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya).



Gambar 1. 1 Skema: Tiga Tahap-Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Seni Kriya (Sumber: Gustami Sp, 2007: 329)

a. Tahap Ekplorasi

Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data referensi, pengolahan dan analisa data hasil dari penjelahan atau analisis data yang dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik dan rancangan final ini dalam bentuk proyeksi, potongan, detail, dan perspektif yang akan dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

Tahap ekplorasi ini merupakan tahap menggali atau mencari sumber ide yang berkaitan dengan bangunan lamin yang merupakan rumah adat suku Dayak khususnya bangunan *Lamin*. Proses ekplorasi dilakukan secara langsung yaitu terjun ke lapangan dengan mengamati bangunan Serapo tersebut yang ada di kampung halaman penulis yaitu di Desa Miau-Baru. Selain itu juga, melakukan ekplorasi secara tidak langsung dengan mencari sumber atau data seperti melalui buku dan internet.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap yang berkaitan dengan kegiatan atau pelaksanaan pembuatan sketsa-sketsa karya. Sketsa merupakan gambaran kasar bentuk karya yang akan dibuat. Sketsa biasanya dibuat sebanyak mungkin, karena semakin banyak sketsa alternatif, maka semakin banyak pula pilihan bentuk karya yang akan dibuat. Hasil dari semua sketsa alternatif tersebut akan dipilih yang terbaik, hal ini biasa disebut desain terpilih. Sketsa yang sudah terpilih kemudian dibuat menjadi lembar kerja yang pada umumnya dengan bentuk gambar teknik yang sudah ditentukan ukuran dan skalanya.

Pada tahap perancangan akan dilakukan eksekusi pembuatan sketsa-sketsa karya yang berkaitan dengan transformasi patung-patung yang ada pada kolong bangunan Serapo. Proses pembuatan sketsa selanjutnya akan dikonsultasikan kepada pembimbing untuk meminta persetujuan agar bisa dibuat menjadi desain karya atau lembar kerja, hal ini merupakan kegiatan atau aktivitas yang berlangsung pada tahap perancangan.

c. Tahap perwujudan

Pada tahap ini, penulis mewujudkan dari rancangan terpilih menjadi model prototip, sampai nantinya ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain terpilih. Model prototip ini bisa dalam banyak bentuk bisa ke dalam bentuk miniatur, bisa juga ke dalam karya yang sebenarnya atau banyak hal, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya atau diproduksi.

Tahap perwujudan ini merupakan tahap pembuatan karya yang sudah ditentukan dengan langkah awal, menyiapkan bahan seperti kayu yang sudah dipotong untuk memindahkan desain kerja ke media kayu agar proses perwujudan bisa berjalan lebih cepat. Proses perwujudan dilakukan dengan menggunakan teknik mesin, teknik bangku dan teknik ukir. Desain yang sudah ditempel atau dipindahkan pada media kayu selanjutnya diukir sesuai yang diinginkan. Setelah ukiran tersebut selesai, kemudian dilakukan *finishing* menggunakan teknik *rustic* pada permukaan karya kemudian di politur menggunakan *melamine*. Cat tembok sertakapur untuk mencoret-coret karya, kemudian karya siap untuk dipamerkan. Beberapa hal tersebut merupakan aktivitas secara garis besar yang dilakukan pada tahap perwujudan. Dari tahap-tahap tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah sebagai berikut:

1. Langkah pengamatan lapangan, juga penggalian sumber referensi dan informasi, untuk menentukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
2. Penggalian landasan teori, sumber serta referensi serta acuan visual yang akan digunakan. Pada tahapan ini diperlukannya peroleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsurestetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
3. Perancangan, hal ini berguna untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
4. Realisasi rancangan atau desain yang terpilih menjadi model prototip. Model prototip dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan penulis.
5. Perwujudan realisasi rancangan atau prototip ke dalam karya nyata sampai *finishing* dan pesentasi karya.
6. Evaluasi terhadap hasil karya dari keseluruhan proses.

