

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PENCIPTAAN

Diajukan 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

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S. Sn., M. F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

PATUNG PADA TIANG BANGUNAN SERAPO SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KAYU

Oleh: Dewi Mutia Djunaid

1510038422

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 anjakan 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 memahat 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 di dalam ruangan.

Kata kunci: Serapo, tiang, kriya, kayu.

ABSTRACT

The Serapo building which is an icon in Miau-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

A. PENDAHULUAN

1. 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 di dalam 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.

Patung pada tiang bangunan Serapo yang berbentuk menyerupai manusia ini merupakan gambaran dari orang-orang yang telah membangun bangunan Serapo tersebut. Namun, 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 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.

2. Rumusan Masalah

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu?

- 2) Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu?
- 3) Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu?

b. Tujuan Penciptaan

- 1) Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu.
- 2) Mewujudkan karya dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu.
- 3) Mengekspresikan hasil dari karya cipta dengan tema patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan karya kriya kayu.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

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.

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 indah oleh masyarakat setempat.

b. Metode Penciptaan

Tahapan penciptaan karya seni diuraikan tahapannya mulai dari pengkaryaan dari tahap mendapatkan ide inspirasi, perancangan sampai perwujudan karya seni tersebut. 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), terlahirnya 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).

1) Tahap eksplorasi

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 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 eksplorasi secara tidak langsung dengan mencari sumber atau data seperti melalui buku dan internet.

2) 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.

3) Tahap perwujudan

Pada tahap ini, penulis mewujudkan dari rancangan terpilih menjadi model prototip, sampai nantinya ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain terpilih. 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 serta kapur 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:

- a) Langkah pengamatan lapangan, juga penggalian sumber referensi dan informasi, untuk menentukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- b) Penggalian landasan teori, sumber serta referensi serta acuan visual yang akan digunakan. Pada tahapan ini diperlukannya peroleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- c) 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.
- d) Realisasi rancangan atau desain yang terpilih menjadi model prototip. Model prototip dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan penulis.
- e) Perwujudan realisasi rancangan atau prototip ke dalam karya nyata sampai *finishing* dan pesentasi karya.
- f) Evaluasi terhadap hasil karya dari keseluruhan proses.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Data Acuan



Gambar 1. Rumah Adat Kalimantan Timur Dayak Kayan (Rumah Lamin/Serapo)
Tampak depan



Gambar 2. Rumah Adat Kalimantan Timur Dayak Kayan (Rumah Lamin/Serapo)
Tampak samping



Gambar 3. Patung Pondasi pada
Bangunan Serapo



Gambar 4. Patung Pondasi pada
Bangunan Serapo



Gambar 5. Grande Figure Urhobo, Nigeria
Type of object: statue. Material: wood. Dimensions: 155 cm



Gambar 6. Tanzaufsatz by Carlo Monzino (1931-1996) Castagnola Hammer Auktionen, Basel-Switzerland



Gambar 7. Wooden Sculptures of Children by Gerard Demetz Supersonic Art, 11 Desember 2014.

2. Analisis Data Acuan

Analisis data merupakan hal yang sangat penting dalam penciptaan suatu karya seni. Data yang akan dianalisis lebih mengarah kepada patung sebagai tiang penyangga pada bangunan Serapo. Data tersebut merupakan sumber utama yang harus diperhatikan, sedangkan data yang lain berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung. Keduanya wajib dianalisis agar tidak terjadi kerancuan dalam karya yang akan dibuat nantinya.

Rumah Lamin merupakan bangunan etnis dari suku Dayak. Serapo merupakan sebutan lain untuk bangunan rumah Lamin di

desa Miau-Baru. Seperti yang terlihat pada gambar 1 dan 2 yang memperlihatkan tampak depan dan tampak samping dari bangunan Serapo tersebut. Bangunan rumah Lamin yang memiliki totem atau patung di depannya biasanya digunakan untuk sarana tempat melaksanakan ritual-ritual adat di desa tersebut. Begitu pula Serapo yang merupakan bangunan inti dari desa Miau-Baru, Serapo menjadi ikon dan rumah adat untuk masyarakat setempat untuk melaksanakan upacara adat. Patung yang ada di kolong bangunan tersebut berbentuk manusia. Patung-patung ini merupakan gambar orang-orang yang telah membangun Serapo dengan tujuan agar anak cucu mereka kelak mengingat hasil karya yang telah mereka buat. Menurut Djelantik, dalam proses berkesenian harus menghadirkan sebuah karya yang memiliki nilai keindahan yang harus dibuat oleh manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian dan memiliki tiga aspek dasar yaitu wujud, isi serta penampilan. Bangunan Serapo memiliki ketiga aspek tersebut. Bangunan Serapo memiliki banyak tanda di setiap sudut ukiran yang ada pada bangunan tersebut sebagai bentuk komunikasi para leluhur pada keturunan-keturunannya.

Pada gambar 3 dan 4 patung pondasi pada bangunan Serapo itu terlihat kotor karena dicoret-coret bahkan bertuliskan kata-kata kasar menggunakan bahasa Dayak. Hal ini sangat memperhatikan melihat masyarakat setempat tidak begitu peduli dengan kebudayaannya sendiri. Hal ini sangat bertentangan dengan teori Estetika Djelantik yang mengatakan ada tiga unsur estetik mendasar dalam struktur karya seni yaitu keutuhan, penonjolan dan keseimbangan. Kolong Serapo ini merupakan salah satu struktur bangunan yang penting yang memperutuh bentuk dari bangunan dengan keindahan estetika pada tiang pondasinya yang memiliki ukiran dengan maksud tersendiri. Penonjolan ukirannya yang sedikit lebih sederhana jika dibandingkan pada bagian badan dan kepala bangunan hal ini merupakan penyeimbang pada bangunan

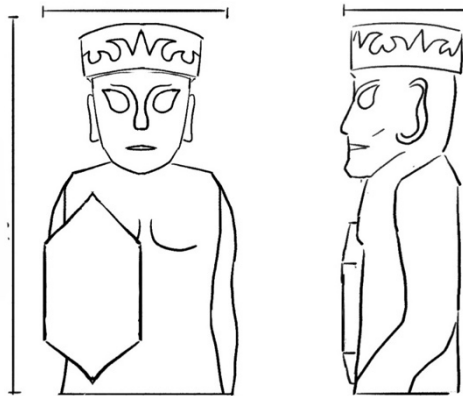
tersebut. Penulis menggunakan teknik ukir kayu untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini karena penulis menganggap teknik tersebut mampu mewujudkan gagasan estetis yang ingin dicapai.

Gambar 5 merupakan contoh Teknik ukir pada totem, *Grande Figure Urhobo* merupakan patung dari Nigeria, patung ini merupakan gambar utama dari kuil Ovughere di kota Ovu Inland, Delta State, Nigeria. Penulis ingin membentuk patung berbentuk tubuh utuh terinspirasi dari totem dan patung pada gambar 5, 6 dan 7, yang berjudul *Tanzaufsatz* dari Carlo Monzi dan karya berjudul *Wooden Sculptures of Children* dari Berard Demetz. Cara penyampaian kepada penikmat seni merupakan unsur yang sangat penting, karena jika komunikasinya kurang efektif maka maksud dan makna dari sebuah karya yang dibuat oleh pencipta tidak akan sampai ke penikmat seni.

3. Sketsa Terpilih



Gambar 8. Rancangan Karya I



Gambar 9. Rancangan Karya II

4. Proses Perwujudan

a. Bahan dan alat

Dalam proses perwujudan penulis menggunakan bahan dan alat seperti kayu jati, melamine merek Impra, cat tembok, kapur, mesin *Chainsaw*, gerinda, gergaji, mata bor yang berserabut logam dan kuas.

b. Teknik pengerjaan

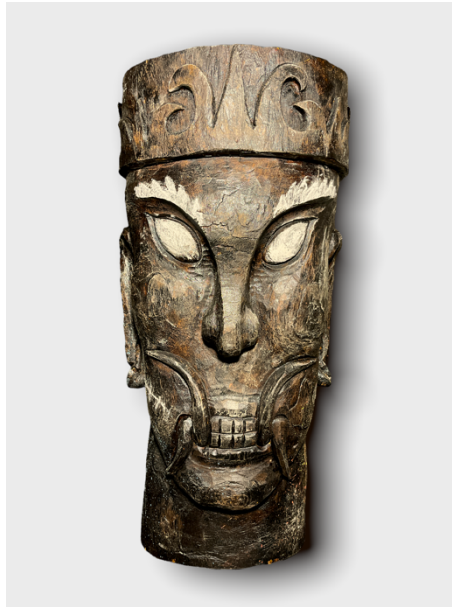
Untuk mempermudah pengerjaan penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencapai bentuk yang diinginkan, diantaranya teknik mesin, teknik bangku, teknik ukir dan teknik *rustic* di bagian *finishing*.

c. Proses pengerjaan

Berikut beberapa urutan dalam proses penciptaan karya. Tahap pertama dengan membuat sketsa, pemotongan kayu mengikuti ukuran yang tersedia kemudian melakukan pembentukan kayu mengikuti desain yang sudah dipindah ke kayu, setelah itu proses pengukiran dan terakhir *finishing*.

d. Tinjauan Karya

1) Karya I



Gambar 10. Karya 1 "*Bungat*"

Judul	: <i>Bungat</i>
Ukuran	: 56 x 27 x 21 cm
Bahan	: Kayu Jati
Teknik	: Ukir
Tahun pembuatan	: 2022
Fotografer	: Dewi Mutia Djunaid

Deskripsi karya I:

Karya patung pertama ini berjudul "*Bungat*" yang mana artinya adalah geram, emosi pertama yang tidak dapat tertahankan pada dirinya yang melihat bentuk rupa mereka sekarang, yang terdapat banyak sekali coretan di sekujur tubuhnya dan tubuh kelompoknya. Penulis ingin menunjukkan emosi pada patung melalui ekspresinya sehingga bentuk karya ini lebih fokus pada kepala sampai leher. Karya dengan judul "*Bungat*" ini mengajak penikmat seni untuk merasakan emosi amarah dari sudut pandang si patung agar perasaannya tersampaikan.

Pada tahap pertama teknik pembuatan karya I ini adalah bahan kayu jati dipotong menggunakan mesin

chainsaw kemudian dibentuk tetap menggunakan mesin *chainsaw* juga agar pengerjaannya lebih cepat dan mudah, kemudian setelah bentuk dirasa sudah benar tahap selanjutnya langsung mengukir karya mengikuti desain yang sudah ada di patung. Ketika ukiran pada patung sudah selesai, permukaan patung kemudian dibentuk menggunakan teknik *finishing rustic* menggunakan alat gerinda dan mata serabut logam sampai serat dari kayu nampak. Disini fungsi dari teknik *rustic* adalah menunjukkan kesan kayu lawas pada patung. Kemudian karya dioles politur agar kayu awet dan terhindar dari hama, pada proses *coating* ini menggunakan *wood stain impre* yang warnanya gelap mengikuti referensi sumber ide yaitu patung dari bangunan Serapo namun tetap terlihat indah. Coret-coretan menggunakan cat tembok menjadi tahap akhir pada karya I untuk memberikan kesan kotor pada karya.

2) Karya II



Gambar 11. Karya II “*Midah*”

Judul	: <i>Midah</i>
Ukuran	: 75 x 27 x 77 cm
Bahan	: Kayu Jati
Teknik	: Ukir
Tahun pembuatan	: 2022
Fotografer	: Dewi Mutia Djunaid

Deskripsi karya II:

Karya ke dua yang berjudul “*Midah*” patung memegang tameng untuk melindungi, sesuai dari judul yaitu pelindung. Patung yang memegang tameng ini bertugas untuk melindungi dirinya sendiri dan juga kelompoknya, namun patung ini tetap tercoret sehingga ekspresi yang dipancarkan pada patung ini adalah marah. Terdapat banyak coretan pada patung membuat patung tersebut terkesan kotor tidak terawat dan tidak menarik, hal ini lah yang membuat si patung marah, dirinya seperti tidak dihargai.

Teknik yang digunakan pada karya patung yang berjudul “*Midah*” ini tidak jauh berbeda dari pembuatan karya yang lainnya. Kayu di potong dan dibentuk menggunakan mesin *chainsaw*, kemudian diukir dan *finishing* menggunakan politur dan di coret menggunakan cat dinding. Penulis juga memberikan sedikit pasir atau debu pada karya untuk memberikan kesan patung lama yang terbengkalai tidak terurus.

C. Kesimpulan

Konsep penciptaan karya dengan tema Patung pada tiang bangunan Serapo sebagai sumber ide penciptaan kriya kayu diawali dengan observasi langsung. Penulis melakukan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh data tentang patung pada tiang penyangga pada

bangunan Serapo yang kemudian dianalisis sedemikian rupa, sehingga diperoleh gambar sketsa bentuk patung yang sudah ditransformasi.

Pendekatan yang digunakan penulis adalah Teori Estetik. Teori penciptaan semiotika Metode penciptaan yang dipakai menggunakan Metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni kriya milik SP Gustami.

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.

D. Daftar Pustaka

- Benny H. Hoed. (2014), *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Komunitas Bambu. Depok.
- Ching, Francis DK. (1979). *Architecture: From, Space and Order*, di terjemahkan oleh: Ir. Paulus Hanoto Adjie (1985). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Penerbit PT. Erlangga, Jakarta.
- Djelantik A.A.M. (1999), *Estetika: Sebuah Pengantar*. Penerbit MSPI dan arti, Bandung.
- Gustami, SP. (1999), *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara. "Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin"*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Martawijaya, A., Kartasujana, I., Mandang, Y. I., Among Prawira, S., & Kadir, K. (1989), *Atlas Kayu Indonesia Jilid II*. Badan Penelitian dan Perkembangan Kehutanan, Jakarta.
- Nasrullah, M.A. (2017). *Undugga Bulletin Pelestarian Cagar Budaya, Volume 6 Tahun 2017. Lamin Pemung Tawai sebagai Wadah Pertunjukan seni di Desa Budaya Pampang*.
- Rais, Saiman. (2000). *Penuntun Belajar Mengukir Kayu Untuk Pemula*. Penerbit Adi Cita Karya Nusa, Yogyakarta.
- Sachari, Agus (2002). *Estetika Makna, Simbolis, dan Daya*. Penerbit ITB. Bandung.