

**FIGUR WAYANG DENGAN TOKOH RAMA DAN
SINTA PADA BINGKAI CERMIN SEBAGAI ELEMEN
INTERIOR**



PENCIPTAAN

PERTAMA NUR SHOLIKHAN

NIM 1812058022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**FIGUR WAYANG DENGAN TOKOH RAMA DAN
SINTA PADA BINGKAI CERMIN SEBAGAI ELEMEN
INTERIOR**



PENCIPTAAN

Oleh:

PERTAMA NUR SHOLIKHAN

NIM 1812058022

**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
2023**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

FIGUR WAYANG DENGAN TOKOH RAMA DAN SINTA PADA BINGKAI CERMIN SEBAGAI ELEMEN INTERIOR diajukan oleh Pertama Nur Sholikhah, NIM 1812058022, 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 tanggal 3 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN 0022066610

Pembimbing II/Anggota



Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP 19891213 201903 1 015/NIDN 0013128905

Cognate/Anggota



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP 19720828 200003 1 066/NIDN 0028087208

Ketua Jurusan Kriya/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 008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada Ibu dan bapak tercinta yang selalu memberikan doa kepada saya dan dukungan selama ini, untuk keluarga besar Isi Yogyakarta dan keluarga Kriya angkatan 2018 yang sudah memberikan doa dan dukungan selama ini dalam menyelesaikan Tugas Akhir. Saya persembahkan kepada keluarga besar saya, terimakasih atas doa dukungan dan kasih sayang.

MOTTO

“Witing tresno jalaran soko kulino. Witing mulyo jalaran wani rekoso.”

(Bahwa cinta itu tumbuh lantaran ada kebiasaan, kemakmuran itu timbul karena berani bersusah dahulu.)

PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan di sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang ditulis ataupun diacu dalam laporan tugas akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Januari 2023

Penulis,

Pertama Nur Sholikhah

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, ridha, dan krunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “FIGUR WAYANG DENGAN TOKOH RAMA DAN SINTA PADA BINGKAI CERMIN SEBAGAI ELEMEN INTERIOR”. Laporan ini dibuat memenuhi persyaratan untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan ini tentu tidak lepas dari pengarahannya dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Retno Purwandari, S.S., M.A. selaku Sekretaris Jurusan Kriya.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn. dan Gandar Setiawan S.Sn., M.Sn. membantu dan memberikan bimbingan penulis.
6. Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membantu dan mendampingi sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan lancar sampai akhir perkuliahan.
7. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn. selaku *cognate* sidang Tugas Akhir.
8. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang bermanfaat
9. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan secara material maupun spiritual
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh staf dan karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Seluruh staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2018.

Penulis menyadari dalam penulisan, Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu kritik maupun saran dari pembaca akan diterima. Penulis berharap semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta 3 Januari 2023

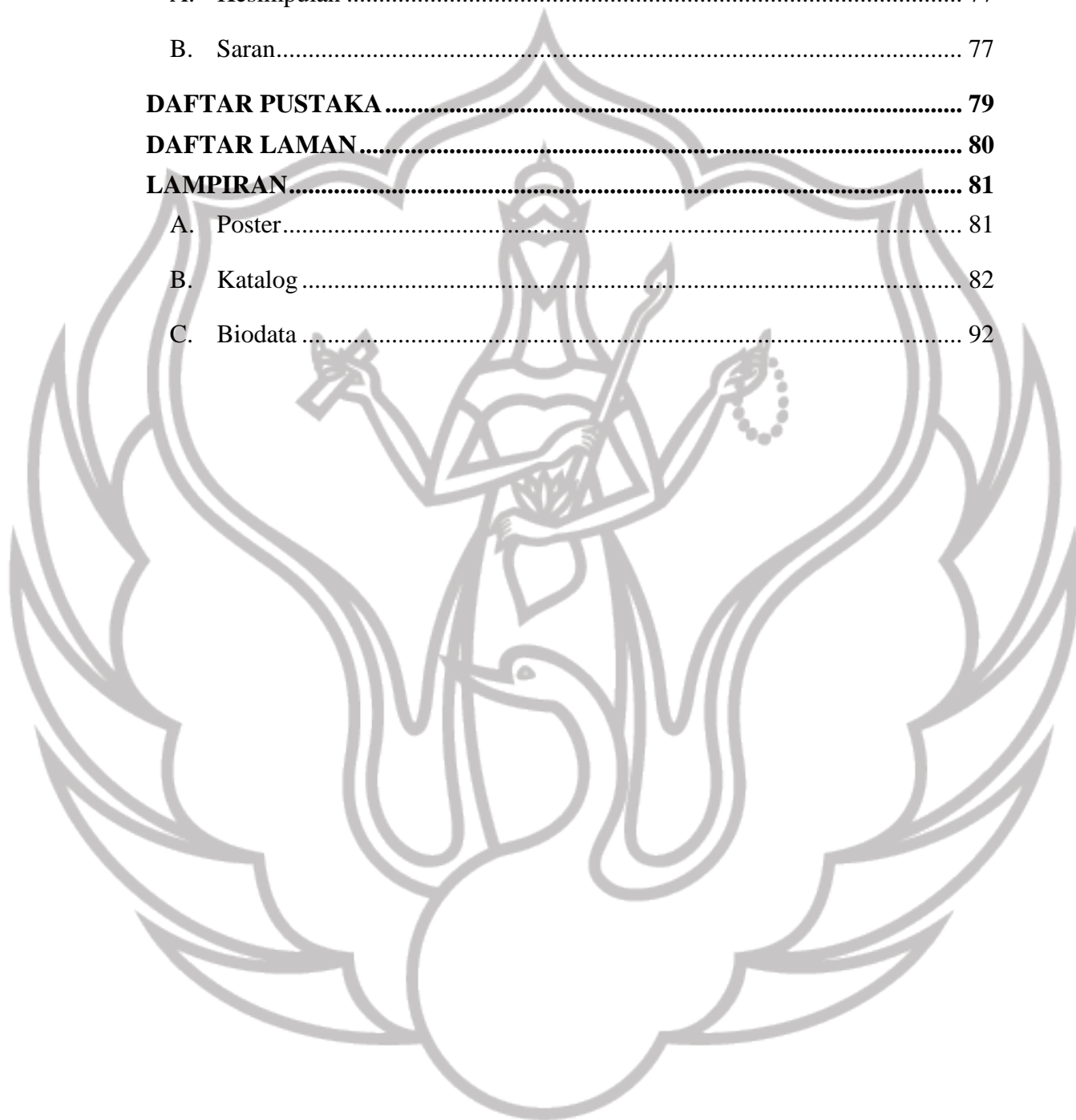
Penulis,

Pertama Nur Sholikhhan

DAFTAR ISI

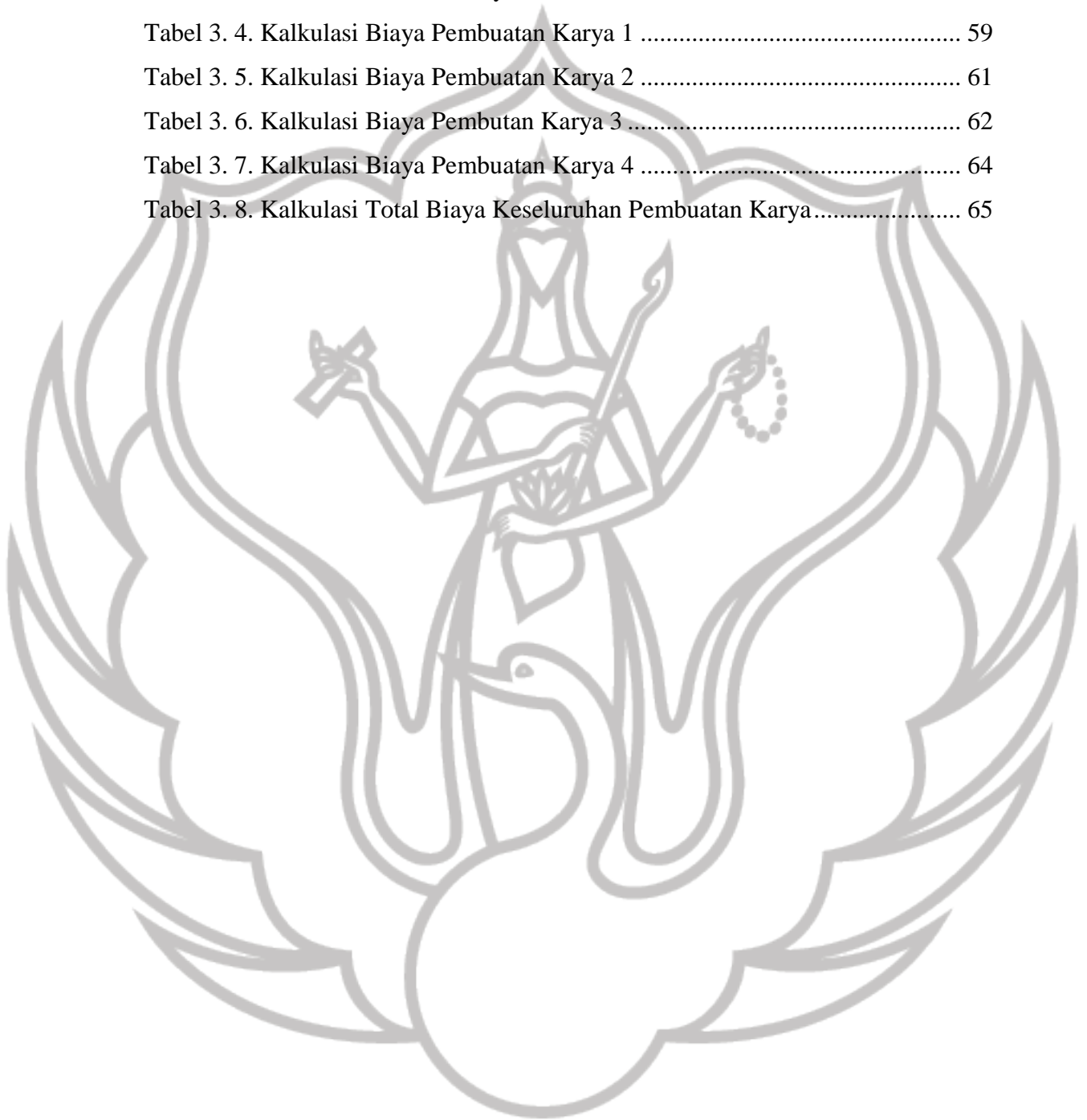
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN	14
A. Data Acuan.....	14
B. Analisis Data Acuan.....	15
C. Rancangan Karya	17
D. Proses Perwujudan	38
1. Bahan dan Alat	38
2. Teknik Pengerjaan	50
3. Tahap Perwujudan	52

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	59
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	66
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR LAMAN.....	80
LAMPIRAN.....	81
A. Poster.....	81
B. Katalog	82
C. Biodata	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Bahan	38
Tabel 3. 2. Alat.....	45
Tabel 3. 3. Proses Pembuatan Karya Seni	52
Tabel 3. 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	59
Tabel 3. 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	61
Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	62
Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	64
Tabel 3. 8. Kalkulasi Total Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rama.....	8
Gambar 2. 2. Sinta.....	9
Gambar 2. 3. Motif Mega Mendung	9
Gambar 2. 4. Bingkai Cermin	10
Gambar 2. 5. Elemen Interior.....	11
Gambar 3. 1. Rama dan Sinta.....	14
Gambar 3. 2. Bingkai Cermin	14
Gambar 3. 3. Motif Mega Mendung	15
Gambar 3. 4. Elemen Interior.....	15
Gambar 3. 5. Sketsa Alternatif 1	17
Gambar 3. 6. Sketsa Alternatif 2.....	18
Gambar 3. 7. Sketsa Alternatif 3.....	19
Gambar 3. 8. Sketsa Alternatif 4.....	20
Gambar 3. 9. Sketsa Alternatif 5.....	21
Gambar 3. 10. Sketsa Aternatif 6 (Terpilih)	22
Gambar 3. 11. Sketsa Alternatif 7 (Terpilih)	23
Gambar 3. 12. Sketsa Alternatif 8 (Terpilih)	24
Gambar 3. 13. Sketsa Alternatif 9 (Terpilih)	25
Gambar 3. 14. Desain Bingkai Cermin 1	26
Gambar 3. 15. Gambar Kerja Bingkai Cermin 1	27
Gambar 3. 16. Gambar Proyeksi Bingkai Cermin 1	28
Gambar 3. 17. Desain Bingkai Cermin 2	29
Gambar 3. 18. Gambar Kerja Bingkai Cermin 2	30
Gambar 3. 19. Gambar Proyeksi Bingkai Cermin 2	31
Gambar 3. 20. Desain Bingkai Cermin 3	32
Gambar 3. 21. Gambar Kerja Bingkai Cermin 3	33
Gambar 3. 22. Gambar Proyeksi Bingkai Cermin 3	34
Gambar 3. 23. Desain Bingkai Cermin 4	35
Gambar 3. 24. Gambar Kerja Bingkai Cermin 4	36
Gambar 3. 25. Gambar Proyeksi Bingkai Cermin 4	37
Gambar 3. 26. Kayu Jati Perhutani	38

Gambar 3. 27. Kayu Mahoni.....	38
Gambar 3. 28. Kaca Cermin Memilik Tebal 3 Mili.....	38
Gambar 3. 29. Kertas Hvs A4.....	39
Gambar 3. 30. Kertas Hvs A3.....	39
Gambar 3. 31. Gantungan Figura.....	39
Gambar 3. 32. Pen Dowel.....	40
Gambar 3. 33. Amplas Kain Berukuran 100, 240, 400.....	40
Gambar 3. 34. Triplek.....	40
Gambar 3. 35. Lem <i>Cyanoacrylate Adhesive</i> Merek G.....	40
Gambar 3. 36. Lem Pvac Merek Fox.....	41
Gambar 3. 37. Lem <i>Epoxy Adhesive</i> Merek ALF.....	41
Gambar 3. 38. <i>Wood Filler</i> Merek Impra.....	41
Gambar 3. 39. <i>Sanding Sealer</i> Merek Impra.....	41
Gambar 3. 40. <i>Wood Stain</i> Merek Impra.....	42
Gambar 3. 41. <i>Melamine Clear Doff</i> Merek Impra.....	42
Gambar 3. 42. <i>Thinner</i> Merek N.D.....	42
Gambar 3. 43. Besi Plat.....	43
Gambar 3. 44. Baut.....	43
Gambar 3. 45. Paku.....	43
Gambar 3. 46. Cat Minyak Merek Avian.....	43
Gambar 3. 47. Cat <i>Acrylic Emulision</i> Merek Mowilex.....	43
Gambar 3. 48. Lakban Kertas.....	44
Gambar 3. 49. Pigmen Warna Merek <i>Rainbow</i>	44
Gambar 3. 50. Cat <i>Water Base</i> Merek Eclat.....	44
Gambar 3. 51. Kertas Duplek.....	44
Gambar 3. 52. Mesin <i>Circular Saw</i>	45
Gambar 3. 53. Mesin Ketam.....	45
Gambar 3. 54. Mesin Gerinda.....	45
Gambar 3. 55. Mesin Bor.....	45
Gambar 3. 56. Mesin <i>Jigsaw</i> Dan Mesin <i>Scroll</i>	46
Gambar 3. 57. Mesin <i>Router</i>	46
Gambar 3. 58. Meteran.....	46

Gambar 3. 59. Penggaris	47
Gambar 3. 60. Penggaris Siku.....	47
Gambar 3. 61. Alat Tulis.....	47
Gambar 3. 62. Kuas.....	47
Gambar 3. 63. Pahat	48
Gambar 3. 64. Pahat Coret	48
Gambar 3. 65. Ganden Ukir	48
Gambar 3. 66. Palu Besi.....	49
Gambar 3. 67. Klem F.....	49
Gambar 3. 68. Kompresor.....	49
Gambar 3. 69. <i>Spray Gun</i>	50
Gambar 3. 70. Gunting.....	50
Gambar 3. 71. Mata Bor Sekrup	50
Gambar 3. 72. Pembuatan Sketsa.....	52
Gambar 3. 73. Penyambungan Potongan Pola	52
Gambar 3. 74. Pemilihan Bahan	52
Gambar 3. 75. Pemotongan Kayu	53
Gambar 3. 76. Pengetaman Kayu.....	53
Gambar 3. 77. Pengukuran Kayu	53
Gambar 3. 78. Penyambungan Kayu	53
Gambar 3. 79. Penempelan Pola	53
Gambar 3. 80. Pemotongan Kayu Menggunakan Alat <i>Jigsaw</i>	54
Gambar 3. 81. Pemotongan Kayu Menggunakan Alat <i>Scroll Saw</i>	54
Gambar 3. 82. Proses Merouter.....	54
Gambar 3. 83. Proses Mengukir.....	54
Gambar 3. 84. Mengamplas Bingkai Cermin.....	54
Gambar 3. 85. Proses Mengamplas Ukiran.....	55
Gambar 3. 86. Proses Mengamplas Samping Ukiran	55
Gambar 3. 87. Proses Pengukuran	55
Gambar 3. 88. Proses Pengukuran Triplek.....	55
Gambar 3. 89. Proses Pemotongan Triplek.....	56
Gambar 3. 90. Proses Penguasaan <i>Wood Filler</i>	56

Gambar 3. 91. Proses Mengamplas Ukiran.....	56
Gambar 3. 92. Proses Mengecat Plat Besi	56
Gambar 3. 93. Proses Pemasangan Plat Besi	57
Gambar 3. 94. Proses <i>Finishing</i>	57
Gambar 3. 95. Proses Penyemprotan	57
Gambar 3. 96. Proses Memberi Warna Pada Media Kayu	57
Gambar 3. 97. Proses Penyemprotan	58
Gambar 3. 98. Pemasangan Pengait	58
Gambar 3. 99. Pemasangan Kaca Cermin.....	58
Gambar 3. 100. Pemasangan Triplek.....	58
Gambar 3. 101. Hasil Karya.....	59
Gambar 4. 1. Foto Karya 1	68
Gambar 4. 2. Foto Karya 2.....	70
Gambar 4. 3. Foto Karya 3.....	72
Gambar 4. 4. Foto Karya 4.....	74

INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul “Figur Wayang dengan Tokoh Rama dan Sinta pada Bingkai Cermin sebagai Elemen Interior” ini adalah sebuah bentuk ekspresi diri penulis yang tertarik akan kesenian wayang yang merupakan salah satu karya nenek moyang yang *adiluhung* dan masih lestari hingga saat ini. Diantara sekian banyak tokoh perwayangan, yang menarik adalah Rama dan Sinta. Bentuk visualnya yang indah karena menggunakan atribut yang halus. Selain itu, cerita asmara Rama dan Sinta yang fenomenal membuat penulis semakin tertarik untuk menjadikannya konsep Tugas Akhir. Penciptaan ini penulis terinspirasi dengan figur wayang tokoh Rama dan Sinta karena figur ini sudah mulai dilupakan. Salah satu penyebabnya yaitu tokoh Rama dan Sinta pada saat ini sudah jarang dimunculkan dalam cerita cinta remaja bahkan pagelaran wayang yang justru lebih sering mengangkat cerita sosial masyarakat, oleh karena itu penciptaan karya ini diharapkan dapat memunculkan kembali ketertarikan generasi milenial terhadap cerita wayang tokoh Rama dan Sinta. Karya bingkai cermin dengan figur Rama dan Sinta dibuat oleh penulis agar kedua tokoh ini selalu melekat di masyarakat dan tidak ditinggalkan.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetis. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan oleh S.P. Gustami dengan tiga tahap enam langkah. Penulis juga menggunakan landasan teori estetika dalam laporan Tugas Akhir ini. Pada proses perwujudan karya penulis menggabungkan beberapa teknik diantaranya yakni, teknik sambung, teknik *scrolling* atau potong, teknik ukir, dan teknik las, dan teknik *finishing*.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini adalah karya kriya dengan media kayu jati dan mahoni dengan konsep utama figur Rama dan Sinta. Karya Tugas Akhir ini adalah karya fungsional elemen interior berupa bingkai cermin. Karya-karya yang dihasilkan lebih mengunggulkan detailnya sebagai *point of interest*. *Finishing* yang digunakan adalah kombinasi gaya natural dan *doff* dengan menggunakan bahan *wood stain*, pewarna, *sanding sealer*, dan *clear doff* untuk tampilan yang tidak berkilau.

Kata Kunci : Figur, Wayang, Rama dan Sinta, Bingkai, Cermin, Elemen, Interior.

ABSTRACT

The creation of the work "Figur Wayang with Rama and Sinta in the Mirror Frame as an Interior Element" is a form of self-expression of writers who are interested in puppet art, one of the most well-preserved works of ancestors. Among the many travel figures, the interesting ones are Rama and Sinta. Its visual form is beautiful because it uses subtle attributes. In addition, the phenomenal romance of Rama and Sinta made the writer more interested in making it the concept of Final Duty. The creation of this author was inspired by the puppet figures of Rama and Sinta as this figure had begun to be forgotten. One of the reasons is that the characters Rama and Sinta are currently rarely featured in teenage love stories, even puppet shows that actually raise community social stories, therefore the creation of this work is expected to bring back millennials' interest in the stories of Rama and Sinta characters. Mirror frame works with the figures of Rama and Sinta were created by the author so that the two characters would always remain in society and not be abandoned.

The approach method used in the process of creating this Final Project work is an aesthetic approach. The creation method used is the creation method by S.P. Gustami with three stages of six steps. The author also uses the theoretical basis of aesthetics in this final report. In the process of embodiment of the work the author combines several techniques including, namely, joining techniques, scrolling or cutting techniques, carving techniques, and welding techniques, and finishing techniques.

The work produced in this Final Project is a craft work using teak and mahogany wood with the main concept being the figures of Rama and Sinta. This Final Project work is a functional work of interior elements in the form of a mirror frame. The resulting works emphasize the details as points of interest. The finishing used is a combination of natural and matte styles using wood stain, coloring, sanding sealer, and clear matte for a non-shiny appearance.

Keywords: *Figures, Wayang, Rama and Sinta, Frames, Mirrors, Elements, Interior.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan lahir karena buah pikir dari suatu bangsa yang terjadi secara turun temurun, begitu pula Indonesia yang memiliki kebudayaan beragam salah satunya yaitu wayang. Wayang merupakan salah satu dari sekian banyak hasil karya nenek moyang yang bersifat *adiluhung* sehingga perlu dilestarikan agar tidak lekang oleh zaman. Cerita perwayangan utamanya berawal dari dua kisah yaitu Ramayana dan Mahabarata yang berasal dari masyarakat India pada zaman Hindu. Hal tersebut kemudian diadopsi dan berkembang di tanah Jawa hingga saat ini. Pada kisah Ramayana menceritakan tentang perjalanan percintaan Rama dan Sinta yang mendapatkan halangan berupa penculikan Sinta yang dilakukan oleh Rahwana. Sedangkan Mahabarata mengkisahkan secara singkat konflik para Pandawa dengan saudara sepupu mereka yakni Kurawa mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astinapura.

Figur Rama dan Sinta tidak hanya menyimpan cerita yang memukau siapa saja yang mendengar, namun juga memiliki visual yang indah dengan atribut-atribut yang detail dan halus. Faktor-faktor tersebut semakin membuat penulis tertarik dan mencari tahu lebih dalam figur Rama dan Sinta serta menjadikannya konsep Tugas Akhir. Hal tersebut dimulai dari pengamatan yang dilakukan penulis secara langsung yakni dengan mengamati sebuah karya lukis kaca cermin dengan visual Rama dan Sinta yang dipajang di suatu galeri dan menyaksikan berbagai pertunjukan perwayangan yang menceritakan figur Rama dan Sinta.

Hal menarik dari cerita Ramayana dan Mahabarata yang penulis tonton melalui berbagai pertunjukan seni adalah kisah asmara yang begitu kuat antara Rama dan Sinta hingga mampu mengalahkan Rahwana. Kisah cinta tokoh perwayangan yang fenomenal di masyarakat tersebutlah yang semakin membuat penulis tertarik untuk menceritakan kembali kisah cinta Rama dan Sinta ke dalam karya seni. Selain itu, melalui karya-karya ini

penulis juga berharap agar wayang tetap bisa dikenal dunia dan tidak punah, karena UNESCO pada tahun 2003 silam telah menetapkan wayang sebagai warisan budaya mahakarya dunia. Sekarang ini khususnya pada figur Rama dan Sinta tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Dalam pertunjukan seni tokoh Rama dan Sinta. Sekarang ini sudah jarang dimunculkan pada kisah cinta tokoh Rama dan Sinta untuk itu, dalam penciptaan ini harus diwujudkan karena jika tokoh Rama dan Sinta ini tidak di angkat kembali maka akan sia-sia ditinggalkan.

Dalam perkembangan seni wayang, banyak pelaku budaya yang mengembangkan potensi dari ide wayang ke media yang berbeda-beda. Salah satu yang umum yaitu wayang yang diaplikasikan dalam media kayu atau sering disebut dengan wayang *klithik*. Namun, pada penciptaan Tugas Akhir ini penulis akan menghadirkan konsep yang berbeda yakni karya dengan konsep figur perwayangan yang difungsikan sebagai elemen interior.

Penciptaan ini penulis terinspirasi dengan figur wayang tokoh Rama dan Sinta karena figur ini sudah mulai dilupakan. Salah satu penyebabnya yaitu tokoh Rama dan Sinta pada saat ini sudah jarang dimunculkan dalam cerita cinta remaja bahkan pagelaran wayang yang justru lebih sering mengangkat cerita sosial masyarakat, oleh karena itu penciptaan karya ini diharapkan dapat memunculkan kembali ketertarikan generasi milenial terhadap cerita wayang tokoh Rama dan Sinta. Karya bingkai cermin dengan figur Rama dan Sinta dibuat oleh penulis agar kedua tokoh ini selalu melekat di masyarakat dan tidak ditinggalkan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya figur wayang dengan tokoh Rama dan Sinta pada bingkai cermin sebagai elemen interior?
2. Bagaimana proses penciptaan karya figur wayang dengan tokoh Rama dan Sinta pada bingkai cermin sebagai elemen interior?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema figur wayang dengan tokoh Rama dan Sinta pada bingkai cermin sebagai elemen interior?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan figur wayang Rama dan Sinta.
- b. Mewujudkan proses penciptaan karya figur wayang Rama dan Sinta pada bingkai cermin sebagai elemen interior.
- c. Menghasilkan karya berfigur wayang dengan tokoh Rama dan Sinta sebagai elemen interior.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis
 - 1) Sebagai pengetahuan baru bagi penulis mengenai figur wayang dengan tokoh Rama dan Sinta pada bingkai cermin sebagai elemen interior.
 - 2) Sebagai pembelajaran penulis dengan penciptaan karya, ruang untuk berekspresi dalam penciptaan karya figur wayang Rama dan Sinta pada bingkai cemin.
- b. Bagi institusi
 - 1) Sebagai sumber ide baru bahan masukan dan wawasan yang berharga dalam ilmu dibidang seni rupa untuk menggali sumber informasi mengenai figur tokoh Rama dan Sinta.
 - 2) Menambah inspirasi, ilmu pengetahuan dibidang kriya, mengenai figur wayang Rama dan Sinta.
- c. Bagi masyarakat
 - 1) Menambah wawasan figur Rama dan Sinta bagi masyarakat sekitar.
 - 2) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang figur Rama dan Sinta bagi masyarakat.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Estetika merupakan teori tentang keindahan yang sangat dekat dengan filosofi seni, dan membahas bagaimana keindahan tersebut

bisa terbentuk. Menurut Djelantik (1999: 9), ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari yang kita sebut keindahan. Pendekatan estetika ini digunakan untuk sebagai acuan untuk menambah keindahan pada karya figur wayang tokoh Rama dan Sinta pada bingkai cermin baik dari segi konsep, bentuk, atau penyajian karya.

Setiap isi dan benda atau peristiwa seni pasti memiliki 3 aspek dasar, yaitu wujud (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Tiga aspek tersebut dapat menjadikan acuan penulis untuk membuat karya namun tetap mempertimbangkan proporsi dan keselarasan antara yang satu dengan yang lain, agar tetap menjadi satu kesatuan konsep yang dibuat dengan penulis. Dalam proses perwujudan karya dari ide menjadikan bentuk karya visual, penulis menggunakan pendekatan ini karena dalam proses mewujudkan suatu karya seni kriya kayu juga perlu ada gagasan atau pesan yang dapat tersampaikan kepada penikmat seni. Penulis menitikberatkan pada poin isi atau bobot untuk memperkuat kesan, menonjolkan konsep, atau gagasan yang ingin disampaikan melalui bentuk yang indah dengan bertujuan untuk menjaga dan merawat warisan budaya wayang (Djelantik, 1999: 15).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan menjadi salah satu dari tahapan penting dalam proses penciptaan karya seni dengan mekanisme tertentu. Metode penciptaan yang penulis gunakan sebagai acuan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan pendapat dari SP. Gustami (2004: 30) dalam tulisannya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”. Metode penciptaan ini mengacu pada prinsip “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya”, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:

1) Penggalian Sumber Informasi.

Penggalian sumber informasi dilakukan oleh penulis melalui observasi dan studi pustaka. Proses pengumpulan data adalah berupa tulisan yang diperoleh dari beberapa buku perwayangan, sedangkan data gambar diperoleh dari internet maupun dokumentasi pribadi penulis. Data lain juga diperoleh dengan mengamati secara langsung pada karya-karya dengan sumber ide terkait pada ruang pameran maupun menyaksikan pertunjukan perwayangan Rama dan Sinta.

2) Penggalian landasan teori dan acuan visual.

Penggalian landasan teori diperoleh penulis dengan cara mengumpulkan teori yang relevan dari karya tulis ilmiah atau buku dari para ahli.

b. Perancangan, yang terdiri dari 2 langkah:

1) Penuangan ide ke dalam sketsa

Penuangan ide ke dalam sketsa dilakukan oleh penulis dengan cara mengkreasikan visual Rama dan Sinta menjadi beberapa sketsa atau rancangan karya. Penulis membuat beberapa rancangan karya yang kemudian ditinjau kembali dan disortir menjadi sketsa alternatif dan sketsa terpilih.

2) Penuangan sketsa ke dalam desain.

Penuangan sketsa ke dalam desain dilakukan oleh penulis setelah mendapatkan sketsa terpilih. Sketsa tersebut kemudian disempurnakan dengan menambahkan ukuran dan gambar kerja.

c. Perwujudan yang terdiri dari 2 langkah:

1) Mewujudkan berdasarkan desain.

Tahapan ini dilakukan mulai dari persiapan alat dan bahan, pengolahan bahan, pengerjaan, hingga penyempurnaan atau *finishing*.

2) Mengevaluasi tentang ide dan wujud karya seni.

Mengevaluasi karya dilakukan penulis dengan membuat tinjauan karya dengan klasifikasi umum dan khusus. Hal ini dilakukan untuk meninjau kembali karya-karya yang dihasilkan dengan landasan teori yang telah ditentukan.

