

**TRADISI ADU AYAM NUSANTARA SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KULIT**



Oleh :  
**MOCH HABIBI**  
**1712007022**

**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 :

**TRADISI ADU AYAM NUSANTARA SEBAGAI SUMBER IDE  
PENCIPTAAN KRIYA KULIT**

diajukan oleh Moch Habibi, NIM, 171200722 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 5 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



Indro Baskoro M.P., M.Sn.  
NIP.19741225 199903 1 001 /NIDN.0025127405

Cognate/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.  
NIP.19690110 200112 1 003 /NIDN.0010016906

Ketua Jurusan/Program Studi 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 Kaharjo, M. Hum.  
NIP.19691108 199303 1 001 /NIDN.0008116906

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan tulisan serta karya ini untuk  
Almarhumah Ibunda Tercinta dan Keluarga yang masih penulis miliki

## **MOTTO**

**“Hidup seperti perjudian, jika tidak mencoba, maka tidak akan tahu hasilnya”**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir berjudul TRADISI ADU AYAM NUSANTARA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KULIT ini asli karya penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesajanaan di suatu Perguruan Tinggi lain dan juga 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. Demikian Pernyataan ini penulis buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 5 Januari 2023



Moch Habibi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan bimbingan-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul “TRADISI ADU AYAM NUSANTARA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KRIYA KULIT” ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari kekurangan dan ketidaklengkapan yang ada pada Tugas Akhir ini. Hal ini disebabkan oleh karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman yang penulis miliki, maka dari itu kritik, , bimbingan, serta petunjuk dari semua pihak sangat penulis harapkan guna kelengkapan serta penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih atas segala keiklasan dalam memberikan kemudahan serta banyak tuntutan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dengan hormat dan rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Supriaswoto, M. Hum., selaku Dosen Wali yang telah sabar meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, , dan kritiknya selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Dosen Wali pengganti yang telah sabar meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, dan kritiknya selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah sabar meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, dan kritiknya selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Indro Baskoro M.P., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah begitu sabar membantu dan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, , serta kritiknya selama proses penyusunan hingga ujian Tugas Akhir ini.

8. Agung Wicaksono, M.Sn. selaku *cognate* (Dosen Penguji) yang telah memberi arahan dan saran sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas semua bimbingan ilmu pengetahuan dan bantuan yang diberikan.
10. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan semangat, dukungan material dan doa yang tak pernah henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S-1 ini dengan baik.
11. Abah KH. M.Syamsuri dan Almarhumah Umi Marfu'ah yang sudah sudi memberikan saran serta dukungan agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kedua kakak penulis sekeluarga, yang sudah sudi memberikan saran serta dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Drs. Ec. H. Muhammad Sugianto Al Maghribi, selaku Bapak Pembina Seni Beladiri Silat Tiga Serangkai yang senantiasa memberi wejangan untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Para Masysyikh Pondok Pesantren Sidogiri yang telah memberikan barokahnya sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.
15. Putri Aisyah selaku pasangan penulis yang sudah memberi *support* dan dukungan.
16. Keluarga Besar Kedai Pecel yang telah memberikan dorongan semangat dan membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
17. Bapak Suprpto Hadi sekeluarga yang sudah menyediakan tempat tinggal selama penulis mengerjakan Tugas Akhir ini.
18. Teman-teman seperjuangan, keluarga Omah Kidul, Aqib, Wahyu, Tegar, Risky, serta teman-teman Kriya angkatan 2017 yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
19. Sipol Sakera Pets yang sudah membantu menyediakan bahan baku dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
20. Keluarga Squad Joni Sibadak Joni, Riyan, Saqat, Yudhi dan semua keluarga besar *land of dawn*.
21. Alumni Kriya yang telah sudi bertukar pikiran dan membagi pengalamannya dalam proses pembuatan karya.

22. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Segala bentuk bantuan yang telah diberikan semoga mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata, penulis berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 5 Januari 2023



Moch Habibi





## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Tujuan .....	3
2. Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	3
1. <b>Metode Pendekatan</b> .....	3
2. <b>Metode Penciptaan</b> .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	11
<b>BAB III.....</b>	<b>13</b>
A. Data Acuan .....	13
B. Analisis Data Acuan.....	15
C. Rancangan Karya.....	16
1. Sketsa Alternatif.....	16
2. Sketsa Terpilih.....	25
D. Proses Perwujudan .....	33
1. Alat dan Bahan.....	33
2. Teknik Pengerjaan.....	41
3. Tahap Perwujudan Karya .....	43
<b>BAB IV .....</b>	<b>54</b>



A. Tinjauan Umum .....	54
B. Tinjauan Khusus .....	56
<b>BAB V.....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel alat .....	33
Tabel 2. Tabel Bahan .....	37
tabel 3. Kalkulasi biaya karya 1 .....	50
tabel 4. Kalkulasi biaya karya 2 .....	50
tabel 5. Kalkulasi biaya karya 3 .....	51
tabel 6. Kalkulasi biaya karya 4 .....	51
tabel 7. Kalkulasi biaya karya 5 .....	52
tabel 8. Kalkulasi biaya karya 6 .....	52
tabel 9. Kalkulasi biaya karya 7 .....	53
tabel 10. Kalkulasi biaya karya keseluruhan .....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan Adu Ayam .....	10
Gambar 2. Affandi .....	11
Gambar 3. Adu Ayam di Kalangan Wonomerto Probolinggo .....	13
Gambar 4. Orang Mengadu Ayam Berpakaian Adat .....	14
Gambar 5. Gambar Karya dengan Teknik Bakar.....	14
Gambar 6. Figura Kayu Ranting.....	15
Gambar 7. Sketsa Desain Alternatif 1.....	17
Gambar 8. Sketsa Desain Alternatif 2.....	17
Gambar 9. Sketsa Desain Alternatif 3.....	18
Gambar 10. Sketsa Desain Alternatif 4.....	18
Gambar 11. Sketsa Desain Alternatif 5.....	19
Gambar 12. Sketsa Desain Alternatif 6.....	19
Gambar 13. Sketsa Desain Alternatif 7.....	20
Gambar 14. Sketsa Desain Alternatif 8.....	20
Gambar 15. Sketsa Desain Alternatif 9.....	21
Gambar 16. Sketsa Desain Alternatif 10.....	21
Gambar 17. Sketsa Desain Alternatif 11.....	22
Gambar 18. Sketsa Desain Alternatif 12.....	22
Gambar 19. Sketsa Desain Alternatif 13.....	23
Gambar 20. Sketsa Desain Alternatif 14.....	23
Gambar 21. Sketsa Desain Alternatif 15.....	24
Gambar 22. Sketsa Desain Alternatif 16.....	24
Gambar 23. Sketsa Desain Alternatif 17.....	25
Gambar 24. Sketsa Desain Alternatif 18.....	25
Gambar 25. Sketsa Desain Terpilih 1.....	26
Gambar 26. Sketsa Desain Terpilih 2.....	27
Gambar 27. Sketsa Desain Terpilih 3.....	28
Gambar 28. Sketsa Desain Terpilih 4.....	29
Gambar 29. Sketsa Desain Terpilih 5.....	30
Gambar 30. Sketsa Desain Terpilih 6.....	31
Gambar 31. Sketsa Desain Terpilih 7.....	32
Gambar 32. Alat Desain .....	33
Gambar 33. <i>Cutting Mat</i> .....	34
Gambar 34. <i>Cutter Knife</i> .....	34
Gambar 35. Pengaris Besi .....	34
Gambar 36. Meteran.....	35
Gambar 37. Gunting .....	35
Gambar 38. <i>Solder</i> .....	35
Gambar 39. Kuas .....	36
Gambar 40. <i>Brander Gas</i> .....	36

<b>Gambar 41. Bor Listrik .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 42. Korek Api .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 43. Mata Bor.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 44. Kertas.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 45. Isi Cutter.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 46. Kulit Nabati.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 47. Woodstain.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 48. Gas LPG .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 49. Fischer.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 50. Kawat Besi 3mm .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 51. Kayu Kopi .....</b>	<b>40</b>



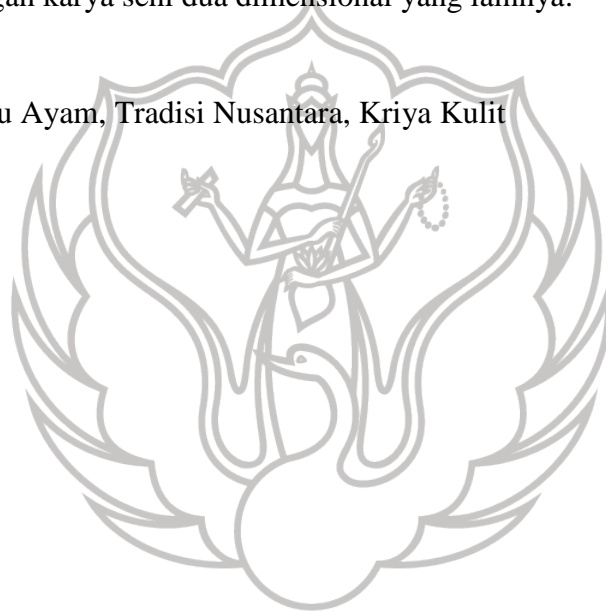
## INTISARI

Tujuan karya Tugas Akhir ini untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk, dan teknik penciptaan karya kulit. Tugas Akhir ini mengangkat Adu Ayam sebagai tradisi nusantara menjadi sumber ide penciptaan kriya kulit. Karya ini merupakan bentuk kepedulian penulis kepada tradisi Adu Ayam yang terlanjur dipandang negatif oleh masyarakat. Oleh karena itu penulis mewujudkannya sebagai karya penciptaan Tugas Akhir ini.

Metode Penciptaan karya ini menggunakan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) yang mencakup tiga elemen penting yang dikategorikan ke dalam: *Research Context* (Latar Belakang Penelitian), *Research Question* (Pertanyaan Penelitian), dan *Research Methods* (Metode Penelitian). Penulis menjabarkan dan menerapkan ketiga elemen tersebut untuk menciptakan karya Tugas Akhir ini.

Hasil pembuatan karya berjumlah tujuh buah karya yang masing-masing mempunyai keunikannya sesuai tema dasar yang diangkat yaitu: adu ayam di berbagai daerah di Nusantara. Karya kriya kulit ini dibingkai mempergunakan kayu kopi agar memiliki kekhasan tersendiri dan berbeda dengan karya seni dua dimensional yang lainnya.

**Kata Kunci:** Adu Ayam, Tradisi Nusantara, Kriya Kulit



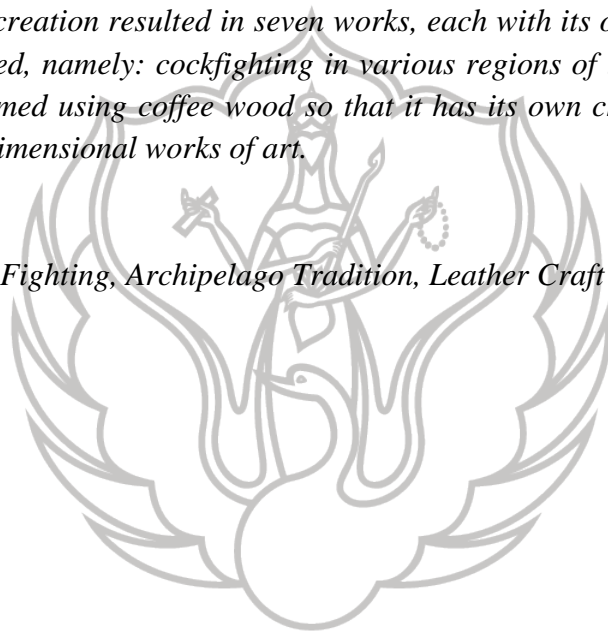
## **ABSTRACT**

*The Final Project This work of art aims to describe the concept, theme, form, and technique of creating leather works by highlighting cockfighting as an archipelago tradition as a source of ideas for creating leather crafts, which served as inspiration for its creation. This work reflects the author's concern for the cockfighting tradition, which is already viewed negatively by the general public. As a result, the author creates it as a work of art in this Final Project.*

*Methods Practice Based Research includes three important research elements that are categorized into triangles, namely: research questions (Research Questions), research methods (Research Methods), and research contexts that must be translated into practice the research itself (although not specifically restricted).*

*The work's creation resulted in seven works, each with its own uniqueness based on the basic theme raised, namely: cockfighting in various regions of the archipelago, this leather craft work is framed using coffee wood so that it has its own characteristics and is distinct from other two-dimensional works of art.*

**Keywords:** *Cock Fighting, Archipelago Tradition, Leather Craft*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Adu ayam adalah suatu tradisi yang diwariskan dan dilestarikan secara turun-temurun sejak zaman dahulu hingga kini. Tradisi ini terus berkembang di seluruh Nusantara. Pengalaman dari sejak kecil memelihara, beternak, bahkan mengikuti sabung ayam mendorong penulis untuk mengungkapkannya ke dalam karya seni kriya kulit. Tadisi sabung ayam sesungguhnya memiliki nilai-nilai positif yang dapat dijadikan cerminan dalam kehidupan, meskipun banyak orang yang beranggapan bahwa sabung ayam banyak negatifnya. Adu ayam ternyata tidak hanya sebuah permainan hiburan semata bagi masyarakat, tetapi merupakan cerita kehidupan baik sosial, budaya maupun politik meski sabung ayam terkesan negatif (I Dewa Gede Alit Udayana, 2007:65). Salah satu nilai positif tradisi adu ayam adalah nilai semangat pantang menyerah.

Semangat tradisi nampak jelas dalam setiap pertarungan adu ayam. Tradisi sabung ayam membutuhkan arena laga yang biasa disebut *kalangan*. Ayam yang dibawa untuk bertarung bukanlah ayam biasa, melainkan ayam yang sudah terseleksi kemampuan bertarungnya. Ayam juga telah menjalani proses latihan atau perawatan. Perawatan ini dipersiapkan untuk sebuah pertarungan. Struktur tubuh, anatomi, dan berat badan ayam, merupakan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam perawatan ayam aduan. Rata-rata berat ayam yang digunakan dalam setiap pertarungan adalah tiga kilogram. Selain kriteria berat badan, pola bertarung juga sering digunakan. Ayam yang cenderung memukul area kepala dan gesit menghindari pukulan lawan merupakan kriteria yang banyak dicari.

Adu ayam seringkali menjadikan uang sebagai alat taruhan. Uang sering menjadi syarat untuk terjadinya pertarungan ayam di arena laga. Syarat besar kecilnya taruhan tersebut berdasarkan kesepakatan antara kedua pemilik ayam. Biasanya ada dua taruhan untuk syarat ayam bertarung. Jenis taruhan dalam sabung ayam ada dua model yaitu: *toh njero* dan *toh njobo*. *Toh njero*



adalah syarat bertarungnya ayam, sedangkan *toh njobo* biasanya diikuti oleh *botoh* atau teman yang menonton. Bagi sebagian pemilik ayam, ada yang beranggapan bahwa pada saat di arena pertarungan tersebut, tidak saja ayam mereka yang bertarung, melainkan juga jiwanya pemilik ayam ikut serta dalam pertarungan. Jika menang, hal itu mencerminkan pengalaman dan kecerdasan dari sang pemilik ayam, dan jika kalah sebaliknya.

Memilih ayam yang baik membutuhkan pengetahuan dan pertimbangan detail sehingga ayam yang dipilih selalu unggul sekaligus dapat memberikan kebanggaan pada sang pemilik ayam. Gelar cerdas dan berpengalaman kepada pemilik ayam jika menang menyebabkan menang dan kalah menjadi tolak ukur harga diri. Geertz menceritakan lebih dalam mengenai tradisi sabung ayam di Bali bahwa sabung ayam bukan hanya sekedar pertandingan antar ayam jago saja tetapi di dalam sabung ayam tersirat makna bahwa yang bertarung adalah manusianya atau pemilik ayam jago tersebut (Cliford Geertz, 1974:211). Secara eksplisit hal itu juga terjadi pada tradisi sabung ayam di Jawa. Indonesia memiliki beberapa tradisi sabung ayam yang dikenal oleh masyarakat yaitu, sabung ayam khas Bali dengan istilah *tajen* dan di Jawa lebih dikenal dengan istilah *adu jago* sedangkan orang Madura menyebutnya *ngadduh ajem*. Ada beberapa perbedaan *tajen* dengan *adu jago*, akan tetapi penulis akan lebih mengacu pada tradisi adu ayam yang ada di Jawa. Pada saat pertarungan ayam banyak yang dapat direspon untuk diolah menjadi karya antara lain :persiapan pertarungan berupa perawatan jamu, memandikan ayam, pemberian pakan lunak, suasana di kalangan serta proses pertarungan ayam tersebut.

Oleh karena begitu menariknya adu ayam menurut berbagai tradisi dinusantara tersebut, maka penulis tertarik menjadikan Adu Ayam Sebagai Tradisi Nusantara ini menjadi ide penciptaan karya Tugas Akhir kriya kulit.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa konsep penciptaan karya Tugas Akhir kriya kulit ini?
2. Bagaimana proses penciptaan karya Tugas Akhir kriya kulit ini?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### 1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep karya dengan tema Adu Ayam dalam karya Tugas Akhir karya kulit.
- b. Melakukan proses penciptaan karya Tugas Akhir kriya kulit dengan tema Adu Ayam di Nusantara.

#### 2. Manfaat

- a. Memberikan ruang untuk berekspresi bagi penulis dalam mengutarakan kecintaannya pada adu ayam.
- b. Mengedukasi masyarakat supaya memahami proses penciptaan karya yang bertemakan adu ayam dalam karya kriya kulit.
- c. Menjadi sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia seni kriya kulit.
- d. Menunjukkan sisi positif tradisi adu ayam sebagai salah satu kekayaan tradisi budaya Indonesia.

### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

#### **1. Metode Pendekatan**

Penulis mempergunakan Metode Pendekatan Nirmana menurut Sadjiman (2005). Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, atau trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tata rupa. Elemen-elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi delapan bagian berdasarkan bentuknya.

### 1. Titik

Titik adalah unsur terkecil dan awal dari sebuah karya, koordinat tanpa dimensi atau area. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 94), secara umum dimengerti bahwa suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil. Dikatakan kecil karena obyek tersebut berada pada area yang luas. Titik yang sama dapat dikatakan besar apabila diletakan pada area yang sempit.

### 2. Garis

Garis adalah hubungan dua titik atau jejak titik yang bersambungan atau berderet. Garis merupakan salah satu unsur terpenting dari sebuah karya, baik secara langsung maupun hanya bersifat maya atau semu (garis tidak tampak secara langsung tapi membentuk kontur tertentu). Keahlian mengolah gambar melalui garis yang dikenal sebagai menggambar menjadi salah satu unsur terpenting untuk berkarya bagi seorang seniman, kriyawan maupun desainer.

### 3. Bidang

Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi (dwimarta). Bidang adalah satu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih seperti tripleks, kertas, karton, papan tulis dan bidang datar lainnya.

### 4. Bentuk

Bentuk adalah wujud, rupa, bangun, atau gambaran tentang yang ada di alam termasuk karya seni atau desain yang dapat disederhanakan menjadi titik, garis, dan bidang (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 93). Bentuk dapat berupa susunan titik, garis dan bidang yang menyerupai obyek tiga dimensi atau trimatra dalam ruang dua dimensional. Bentuk biasanya dibuat dengan menggunakan gelap terang yang dimanipulasi oleh proses gradasi.

## 5. Ruang

Ruang dalam seni rupa adalah area di sekitar objek, baik di belakang, di atas ataupun di dalam. Secara umum biasanya ruang dikaitkan dengan tiga dimensi, namun dalam seni rupa, ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu objek. Bentuk dapat berupa bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi atau dwimatra dan tiga dimensi atau trimatra.

## 6. Gelap Terang atau *Value*

Gelap terang adalah unsur terpenting dalam membuat bentuk agar tampak tiga dimensi dengan memanfaatkan *highlight* (bagian terang) dan *shading* (bayangan).

## 7. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau kualitas permukaan suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: nyata dan semu.

## 8. Warna

Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut berpigmen yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Benda hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

## 2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan yang dilakukan, menggunakan Metode Penciptaan *Practice Based Research* yang dikembangkan oleh Malins, Ure, dan Gray. Metode Penciptaan ini dipergunakan karena berfokus pada praktik dan proses menciptakan karya. Malin, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan, penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang, karena pengetahuan baru yang didapatkan dari penelitian dapat

diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Abdullah (2010:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan ke dalam segitiga yaitu: *Research Question*, (Pertanyaan Penelitian), *Research Methods* (Metode Penelitian) dan *Research Context* (Konteks Penelitian) yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri meski tidak dibatasi secara khusus. Ketiga elemen tersebut kemudian dijabarkan dengan pemikiran dari Metode Penciptaan *Practice Based Research* sebagai berikut:

1. *Literature Research* (Penelitian dari Data Tertulis)

Studi pustaka melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide penciptaan karya kriya kulit yang berjudul Tradisi Adu Ayam Nusantara Sebagai Sumber Ide Penciptaan Kriya Kulit. Data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan data acuan dalam perwujudan karya.

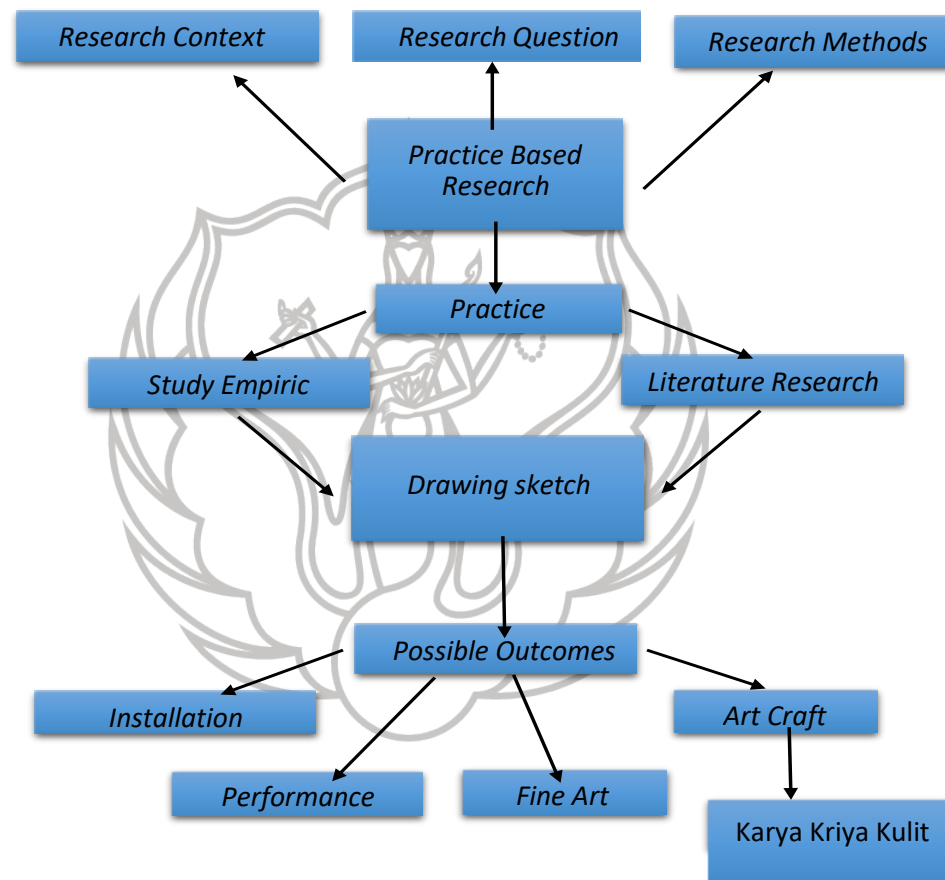
2. *Visual Research* (Pengamatan Bentuk Visual)

Pada proses ini penulis melakukan pengamatan bentuk dan gerakan adu ayam, karya-karya dengan teknik serupa dan cara-cara pembuatannya. Data bersumber dari pengamatan secara langsung. Pengamatan langsung dilakukan dengan pergi ke kandang milik sendiri maupun kandang tetangga, *kalangan* (arena adu ayam), pasar unggas dan pameran unggas. Pada tahap ini, pengamatan dilakukan untuk mendapatkan ide dan gambaran jelas mengenai suasana saat adu ayam, anatomi, warna, habitat dan kebiasaan serta jenis bahan baku dan teknik pengerjaan yang akan diterapkan.

### 3. *Practice* (Perwujudan)

Setelah mendapatkan data-data baik tertulis ataupun data visual maka dilanjutkan dengan pewujudan karya berupa pembuatan sketsa adu ayam dengan beberapa alternatif sketsa hingga menemukan sketsa akhir yang cocok dan akan digunakan.

Skema 1. *Practice Based Research*



(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM, 2010)

Skema konsep *Practice-Based Research* dapat menjelaskan proses penciptaan karya seni berbasis penelitian ini terdiri dari tiga tahap yang harus dilakukan agar konsep penciptaan yang dibuat berjalan dengan sistematis, dan menjiwai tema yang akan diusung. Tiga tahap yang harus dilakukan pada konsep ini meliputi:

a. Tahap Pertama

1) *Research Context*

*Research Context* (Konteks Penelitian) merupakan latar belakang penciptaan. Pada proses ini penulis harus membuat konsep dengan jelas mengenai materi dan pokok persoalan yang akan diambil seperti tema, ide, bentuk, bahan, teknik dan karakter yang diciptakan. (Wulandari, 2017: 44-45).

2) *Research Question*

*Research Questions* (Pertanyaan Penelitian) sama artinya dengan rumusan penciptaan. Pada bagian ini dirumuskan dengan jelas mengenai karya seni yang akan diciptakan. *Research Questions* dapat diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya yang terkait dengan objek material atau judul yang telah diambil. Pertanyaan mendasar mengenai konsep tersebut dapat diungkapkan dengan kata tanya dan diakhiri dengan tanda tanya (?) (Hadi, 2016: 27).

3) *Research Methods*

*Research Methods* (Metode Penelitian) merupakan tata cara atau prosedur ilmiah untuk menganalisis sebuah penelitian secara sistematis dalam pembuatan sebuah karya seni. Terdapat tiga tahapan yang digunakan yaitu:

a) Metode Pendekatan

Metode Pendekatan Desain Elementer.

b) Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data berupa *Observation* (Observasi) dan *Literature Research* (Studi Pustaka).



c) Metode Penciptaan Karya

Metode penciptaan karya dengan *Practice Based Research* atau Penelitian Berbasis Praktik.

b. Tahap Kedua

Pada Tahap Kedua konsep *Practice-Based Research*, (Metode Penelitian Berbasis Praktik), proses yang dilakukan adalah *Drawing Sketches*, yaitu menggambar sketsa, kemudian sketsa dipilih yang terbaik oleh dosen pembimbing dan ditetapkan sebagai desain terpilih yang digunakan untuk acuan penciptaan karya seni.

c. Tahap Ketiga

Pada Tahap Ketiga konsep metode *Practice-Based Research* (penelitian berbasis praktik) adalah *Possible Outcomes* yang merupakan kemungkinan karya yang dihasilkan dari proses perwujudan yang dicapai. Dugaan karya yang dihasilkan dapat dikategorikan menjadi karya *installation, performance, fine art, dan craft art*. Karya yang diciptakan penulis merupakan karya seni kriya kulit yang dianggap mewarisi sikap dan pandangan *craft* yang terdapat pada *craftmanship* (aspek ketrampilan kerja) dalam proses penciptaannya. Jadi kesimpulannya karya yang diciptakan dapat dikategorikan menjadi karya *Art craft*.

## BAB II

### KONSEP PENCIPTAAN

#### A. Sumber Penciptaan

Dalam penciptaan karya perlu adanya pendalaman konsep penciptaan itu sendiri, karena pada bagian sumber penciptaan menjadi dasar utama penciptaan.

##### 1. Adu Ayam

Adu ayam jago atau biasa disebut sabung ayam merupakan permainan yang telah dilakukan masyarakat di kepulauan Nusantara sejak dahulu kala. Permainan ini merupakan perkelahian ayam jago yang memiliki taji/jalu dan terkadang taji ayam jago ditambahkan serta terbuat dari logam yang runcing. Permainan sabung ayam di Nusantara ternyata tidak hanya sebuah permainan hiburan semata bagi masyarakat, tetapi merupakan sebuah cerita kehidupan baik social, budaya, maupun politik.



Gambar 1. Kegiatan Adu Ayam

(sumber: <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Findrajatim.com%2Fassets%2Fadmin%2Fupload%2Fberita%2Fsabung-ayam-antara-tradisi-dan-judi> )

## 2. Lukisan Sabung Ayam

Penulis terinspirasi dari karya lukisan adu ayam milik seniman lain sehingga penulis memiliki ide untuk mengembangkan karya kriya kulit yang berbahan dasar kulit nabati dengan menggunakan teknik solder/teknik bakar.



Gambar 2. Affandi

(Sumber: <http://killerbee8.blogspot.com/2014/10/lukisan-karya-affandi-koesoema-dan.html> )

### B. Landasan Teori

Penulis mempergunakan Teori Nirmana menurut Sadjiman (2005) sebagai Landasan Teori dalam pencitaan karya Tugas akhir ini. Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi delapan bagian berdasarkan bentuknya.

Penulis mengambil Pendekatan Nirmana ini karena sangat membantu penulis dalam proses pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Perancangan dan proses pembuatannya dimulai dengan goresan garis dan titik sehingga membentuk dimensi yang berisi gelap terang, serta membentuk sebuah bidang dan ruang,

yang sangat sesuai dengan bayangan penulis. Akhirnya penulis bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul Tradisi Adu Ayam Nusantara sebagai Sumber Ide Penciptaan Kriya Kulit ini berkat adanya teori Nirmana.

