

HELM SAMURAI DALAM PENCIPTAAN SENI

KRIYA LOGAM



PENCIPTAAN

Yusuf Bima Putra A.S

NIM 0911477022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

HELM SAMURAI DALAM PENCIPTAAN SENI

KRIYA LOGAM



PENCIPTAAN

Oleh:

Yusuf Bima Putra A.S

NIM 0911477022

Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2016

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

HELM SAMURAI DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA LOGAM

diajukan oleh Yusuf Bima Putra A.S, NIM 0911477022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....2016.



Pembimbing I/Anggota

Febrian Wisnu Adi M.A
NIP 19800210 2005011 001

Pembimbing II/Anggota

Arif Suharson, S. Sn, M. Sn
NIP 19750622 200312 1 003

Cognate/Anggota

Dra. Titiana Irawani. M.sn
NIP 19610824 198903 2 001

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

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan kepada orang tua,
keluarga, para guru dan teman-temanku.

Dengan ini semua terlaksana atas kehendakmu Tuhanku



MOTTO

Selalu ada jalan bagi yang berusaha, dan semua akan selesai dengan cara dan hasil apapun.



PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 13 Juni 2016



Yusuf Bima Putra A.S

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan sedemikian rupa, karya Tugas Akhir yang berjudul, ” HELM SAMURAI DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA LOGAM “ merupakan sebuah langkah untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir penciptaan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Begitu banyak orang-orang yang terlibat dalam proses pengerjaan tugas ini baik dari karya hingga penulisan, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya dengan segala rasa hormat dan kerendahan hati kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dra. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S. Sn, M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Kriya dan ketua program studi kriya seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus selaku dosen pembimbing I.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA selaku dosen pembimbing II yang keduanya telah sangat membantu saya dengan ilmu dan kesabarannya dalam mendidik saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Dra. R.A.M.M. Pandansari Kusumo, M.Sn., Selaku dosen wali , yang memberikan nasihat dan masukan selama masa perkuliahan.
6. Dra. Titiana Irawani. M.sn Selaku Cognate sidang tugas akhir

7. Pak Tambang yang sudah membantu saya dalam proses pembuatan karya dan semua staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta karyawan UPT perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Handojo Sumodihardjoe, Feryal Saleh Bassalamah dan June Luckytasari selaku orang tua saya yang mendukung dan memberikan semua hal yang terbaik dalam masa-masa perkuliahan dan kehidupan saya.
9. Ovitria Rachmadanti yang mendukung saya sepenuhnya untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan memberikan bantuan dalam banyak hal.
10. Reshika Suwabe dan Jeni Astuti yang membantu saya dalam proses penulisan.
11. Teman-teman TIM C. Dharma Setiawan, Recca Ishida, Anang Adrian, Ryan Anggoro dan dari Jakarta mbak Arsen Freya yang mendukung saya dengan banyak dukungan berupa dukungan batin dan tenaga dan ilmu yang di berikan selama proses pengerjaan Tugas akhir ini.
12. Chriss Glen yang telah mengajarkan saya tentang segala macam pengetahuan dan sejarah selama di Nagoya Jepang dan menjadi motifasi saya untuk menyelesaikan Tugas akhir ini.
13. Semuanya yang telah berperan penting dalam pengerjaan tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih semuanya.

Akhir kata pengantar ini penulis berharap semua hal yang terkandung dalam tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi orang lain dan untuk kepentingan akademis di kedepannya.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Yusuf Bima Putra A. S



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	22
A. Data Acuan.....	22
B. Analisis.....	27
C. Rancangan Karya.....	33
D. Proses Perwujudan.....	35
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	45
A. Tinjauan Umum.....	45
B. Tinjauan Khusus.....	48
BAB V PENUTUP.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
WEBTOGRAFI.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

TABEL01. 76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.....	11
Gambar 02.....	12
Gambar 03.....	13
Gambar 04.....	14
Gambar 05.....	25
Gambar 06.....	26
Gambar 07.....	27
Gambar 08.....	28
Gambar 09.....	29
Gambar 10.....	30
Gambar 11.....	30
Gambar 12.....	31
Gambar 13.....	32
Gambar 14.....	32
Gambar 15.....	33
Gambar 16.....	34
Gambar 17.....	35
Gambar 18.....	36
Gambar 19.....	36
Gambar 20.....	38
Gambar 21.....	39
Gambar 22.....	40
Gambar 23.....	41
Gambar 24.....	42
Gambar 25.....	43

Gambar 26.....	44
Gambar 27.....	45
Gambar 28.	46
Gambar 29.	49
Gambar 30.	50
Gambar 31.	51
Gambar 32.	52
Gambar 33.	53
Gambar 34.	54



INTISARI

Jepang merupakan negara kecil dengan keanekaragaman kebudayaan dan tradisi yang di dalamnya begitu banyak menyimpan nilai-nilai sejarah. Meskipun sebelumnya pernah melewati masa peperangan dalam waktu yang cukup panjang. Walau memasuki masa kelamnya setelah masa peperangan berakhir Jepang terus berusaha bangkit sebagai negara yang maju dan terus menjunjung tinggi nilai budaya yang dimilikinya. Samurai merupakan prajurit elit pada masa peperangan di Jepang yang dilambangkan sebagai sosok dengan perilaku santun, bijak, terhormat dan loyal terhadap tuannya. Samurai bersifat melindungi tuannya dan sifat tersebut diperlihatkan melalui atribut peperangan yang digunakannya. Samurai sendiri telah menjadi ikon kesatria di Jepang yang semangatnya terus di tanam oleh masyarakat di Jepang hingga sekarang.

Proses pembuatan karya tugas akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi metode pustaka yang merupakan pengumpulan data-data dari media cetak, buku, internet dan juga pengumpulan data secara langsung dengan berkunjung ke museum dan melihat langsung sebagai proses pengamatan langsung di lapangan. Metode pendekatan yang digunakan berupa metode kontemplasi dalam pengkajian data acuan dan pembuatan desain, pendekatan estetis berupa penerapan unsur formal dalam karya dan pendekatan semiotika sebagai pengamatan dari lambang, simbol dan tanda yang digunakan dalam karya sebagai penyampaian makna karya yang diciptakan. Metode perancangan merupakan metode yang digunakan dalam perancangan desain yang berdasarkan referensi yang dikumpulkan. Metode perwujudan yang digunakan merupakan metode mewujudkan karya dari desain yang dipilih hingga menjadi karya jadi sesuai keinginan.

Karya Tugas Akhir ini di desain sebagai sebuah karya seni, dengan menampilkan keindahan tersendiri pada tampilan obyek utama. Helm Samurai Dalam Penciptaan Seni Kriya Logam, tampilan helm yang di gunakan menggunakan bentuk hewan dan ornament floral sebagai bentuk hiasan utama yang melambangkan sifat seorang samurai dan penggunaan finishing kasar yang digunakan untuk menekankan sifat tegas dan penggambaran sebuah helm yang menjadi saksi bisu medan perang yang di tempuh. Karya tugas akhir ini pada akhirnya diharapkan dapat di terima di masyarakat, dan menjadi wacana dalam mendorong perkembangan karya kriya logam dimasa mendatang.

Kata kunci: Helm, Samurai, Logam, Kriya

ABSTRACT

Japan is a small country with a diversity of cultures and traditions in which so many stores the values of history. Although previously went through a battle in a long enough time. Despite entering the dark period after the war ended Japan continues to rise as a developed country and continue to uphold its cultural value. Samurai is an elite soldier in the war in Japan, which is represented as a figure with a polite behavior, wise, honorable and loyal to his master. Samurai protective of his master and the nature of warfare is demonstrated through the use of attributes. Samurai warrior himself has become an icon in Japan that his spirit continues to be planted by people in Japan until now.

The process of making the work of this thesis the author uses data collection methods include methods library is collecting data from the print media, books, internet and data collection directly with a visit to the museum and look directly as the process of direct observation in the field. The method used in the form of contemplation method in the assessment of reference data and design, the aesthetic approach of the application of formal elements in the work and observations of semiotic approach as emblems, symbols and signs used in the delivery of the work as the meaning of the work created. The design method is a method used in the design of which is based on the design reference point collected .This method used embodiment is a method of realizing the work of the chosen design to be the work so as you wish.

Final Project is designed as a work of art, by displaying the beauty of its own on the display main object. Helmet Samurai In Art Creation Craft Metal, see the helmet in use using the shape of animals and ornaments floral as a form of decoration key symbolizes the character of a samurai and the use of finishing rough used to emphasize the nature of the firm and the depiction of a helmet is a silent witness battlefield in mileage. The work of this thesis is ultimately expected to be received in the community, and be a discourse in encouraging the development of future work of the metal craft

Keyword: Helmet, Samurai, Metal, Kriya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan sebuah karya seni merupakan salah satu aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Disadari atau tidak manusia telah menggali, menemukan, dan melestarikan kesenian di dalam hidupnya seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju.

Sejak dahulu kala, kriya seni memiliki peran yang begitu besar pada setiap elemen kehidupan manusia serta menyatu dengan kehidupan sehari-hari manusia. Kemudian seiring perkembangan zaman, kriya berevolusi seiring perkembangan sejarah manusia yang membidangi lingkup benda fungsional maupun non fungsional yang biasanya cenderung mengarah pada karya seni yang bersifat ekspresif. Ketertarikan manusia pada sebuah benda biasanya timbul karena rasa ingin tahu terhadap latar belakang benda tersebut, rasa cinta yang muncul karena alasan tertentu baik dari segi formalis maupun non formalis, dan ketertarikan yang mendorong manusia untuk mencurahkan rasa cintanya ke dalam karya seni sebagai bentuk apresiasi maupun represi.

Jepang merupakan negara kecil dengan keanekaragaman kebudayaan dan tradisi yang di dalamnya begitu banyak menyimpan nilai-nilai sejarah. Meskipun sebelumnya pernah melewati masa peperangan dalam waktu yang cukup panjang, Jepang tetap kuat dalam menghimpun

ruang kebudayaan yang menjadi identitas tersendiri bagi mereka. Salah satunya pada masa peperangan ketika terjadi perebutan kekuasaan oleh para penguasa daerah demi memperluas wilayah kekuasaan mereka, dalam gulir peperangan tersebut para penguasa daerah atau disebut juga dengan *daimyo* memiliki sekumpulan prajurit yang disebut dengan samurai. [Saburo Ienaga D. Litt, 1958]

Samurai merupakan prajurit elit pada masa peperangan di Jepang yang dilambangkan sebagai sosok dengan perilaku santun, bijak, terhormat dan loyal terhadap tuannya. Samuraibersifat melindungi tuannya dan sifat tersebut diperlihatkan melalui atribut peperangan yang digunakannya, diantaranya partisi peperangan berupa senjata yang disebut pedang katana, dan menggunakan baju zirah (*yoroi*) saat berperang. Namun, dari semua atribut yang dikenakan, bagian yang menarik dari seorang samurai adalah helm perang (*kabuto*).

Helm samurai merupakan atribut paling penting dalam medan perang sebagaimana fungsinya adalah sebagai pelindung kepala serta berfungsi sebagai tanda pengenal seorang samurai ketika di medan perang. Setiap samurai memiliki latar belakang yang berbeda-beda baik dari tempat dia berasal, ciri khas dalam berperang, dan kemampuan yang dimiliki saat menggunakan senjata dilambangkan dalam helm tersebut. Helm samurai memiliki keindahan dari segi bentuk dan fungsi. Oleh karena itu tidak heran jika sebuah helm memiliki peran penting dalam peperangan dan merupakan saksi bisu sejarah dalam peperangan di Jepang.

Begitu banyak atribut yang dimiliki oleh seorang samurai ketika dalam medan peperangan, namun penulis memilih helm sebagai sumber inspirasi penciptaan dalam karya logam. Hal ini berasaskan bahwa penulis memiliki pengalaman dan pengetahuan terhadap pembuatan dan penggunaan helm tersebut baik dari segi pengamatan secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis menjadikan helm tersebut sebagai inspirasi dalam penciptaan karya logam dua dimensi maupun tiga dimensi sebagai wujud ekspresi maupun dinamika represi diri terhadap karya seni.

Faktor bentuk, warna, komposisi, teknis, dan materi merupakan hal yang menentukan dalam penciptaan sebuah karya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Soegeng Toekiyoyang menyatakan bahwa “Seorang seniman menghasilkan satu karya karena dirinya mampu menguasai materi, teknik sampai pada landasan untuk berkarya atau konsep. Kesemuanya itu menjadi suatu acuan dengan apa yang ada didalam batin, sehingga hadir dalam suatu karya melalui ekspresi” [Toekiyo, 2003]

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dengan dilandasi rasa cinta dan asas apresiasi yang mendalam terhadap karya kriya, penulis mencoba menciptakan sebuah karya logam dengan judul “Helm Samurai dalam Penciptaan Seni Kriya Logam”.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menjadikan helm samurai sebagai sumber ide penciptaan karya kriya logam?
2. Bagaimana proses penciptaan helm samurai pada karya kriya logam yang mencerminkan sosok samurai tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

a.) Tujuan

1. Menjadikan helm samurai sebagai sumber ide penciptaan karya kriya logam.
2. Mewujudkan penciptaan helm samurai pada karya kriya logam yang mencerminkan sosok visual samurai.

b.) Manfaat

1. Karya seni yang dihasilkan dapat dinikmati dan dapat dijadikan referensi bagi pelaku seni, maupun pada masyarakat pada umumnya.
2. Menambah pengalaman estetika dalam penciptaan karya seni kriya.
3. Meningkatkan kemampuan dalam proses kreativitas penciptaan karya kriya logam

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Sebuah penciptaan karya seni, memiliki banyak sekali metode yang dapat digunakan dan berpengaruh pada terciptanya sebuah karya. Proses penciptaan karya seni logam ini penulis menggunakan metode tiga tahap enam langkah menurut Gustami S.P. Proses penciptaan sebuah karya seni dapat dilakukan secara intuitif, tapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Konteks metodologis, menurut Gustami S.P terdapat tiga tahap enam langkah dalam penciptaan sebuah karya seni yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pustaka

Metode untuk mencari sumber informasi yang berhubungan langsung dengan tema yang diangkat melalui pustaka, data dan informasi yang diperoleh dari buku, situs internet, majalah, serta literatur yang berkaitan dengan tema dan informasi tersebut dianalisis sesuai dengan tema yang diangkat.

b. Observasi langsung

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek secara langsung, observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan di museum yang menyimpan koleksi benda bersejarah dan galeri yang memberikan gambaran penulis akan

karya yang menjadi sumber inspirasi, objek tersebut dijadikan dasar dan acuan dalam terciptanya suatu karya.

2. Metode Pendekatan

Menciptakan karya seni, metodependekatan sangat diperlukan sebagai penunjang terjadinya proses kreatif sehingga memunculkan karya yang kreatif. Di bawah ini adalah metode yang digunakan dalam menciptakan karya :

a. Pendekatan Empiris

Proses mewujudkan karya seni dengan mempertimbangkan dan menguasai objek yang dipilih sebagai tema utama dalam penciptaan karya.

b. Pendekatan Kontemplasi

Proses perenungan/berpikir secara mendalam untuk mencari nilai-nilai serta makna yang terkandung dalam karya yang akan diciptakan.

c. Pendekatan Estetis

Mengacu pada pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa sehingga mempengaruhi struktur perupaannya karya seni tersebut seperti garis, bentuk, warna, tekstur dan lain-lain.

d. Pendekatan Semiotika

Pendekatan yang dilakukan dengan memperhatikan tanda-tanda yang digunakan pada object benda yang kemudian akan disampaikan sebagai maksud dan bentuk penyampaian pada karya.

Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan metode awal seorang seniman dalam menciptakan sebuah karya, tolak ukur karya yang bagus dimulai dari perancangan yang matang. Metode perancangan dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Pengumpulan referensi berupa sejarah, latar belakang, dan fungsi pada objek yang akan diangkat.
- b. Pengumpulan referensi visual berupa bentuk yang berasal dari galeri, museum dan sumber-sumber dari internet sebagai ide bentuk pada karya yang akan dibuat.
- c. Pembuatan sketsa alternatif dari sekian banyaknya referensi yang didapat dan digabungkan ke dalam sebuah sketsa kasar sebagai sketsa alternatif yang akan diajukan pada dosen pembimbing .
- d. Pemilihan sketsa terbaik diantara sketsa alternatif yang dikonsultasikan pada dosen pembimbing agar dapat diberi pilihan karya yang tepat untuk diwujudkan dalam tugas akhir.

3. Metode perwujudan

Metode perwujudan merupakan tahap-tahap dasar dalam menciptakan suatu karya yang berawal dari sketsahingga menjadi hasil akhir berupa karya seni, tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mewujudkan karya berdasarkan desain yang dibuat berdasarkan ide dan inspirasi pada objek yang dijadikan acuan dan diciptakan dalam karya ekspresi yang besar kemungkinan akan terjadi perubahan diluar rancangan yang digunakan pada saat proses perwujudan.
- b. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagai aspek baik tekstual dan kontekstual yang penyampaiannya akan berhasil tergantung dari penyampaian jiwa penulis terhadap karya yang diciptakan baik dari wujud fisik dan makna pesan yang dikandung.