

**FENOMENA MASYARAKAT TERHADAP JUDI  
DALAM BENTUK UKIR KAYU**



**KARYA SENI**

**Oleh**

**NUR YULI PRASETYO**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2006**

**FENOMENA MASYARAKAT TERHADAP JUDI  
DALAM BENTUK UKIR KAYU**



**KARYA SENI**

Oleh

**NUR YULI PRASETYO**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2006**

**FENOMENA MASYARAKAT TERHADAP JUDI  
DALAM BENTUK UKIR KAYU**



**KARYA SENI**

**Oleh**

**NUR YULI PRASETYO**

**NIM : 0011070022**

Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-I dalam bidang  
Kriya Seni  
2006

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

*FENOMENA MASYARAKAT TERHADAP JUDI DALAM BENTUK UKIR KAYU*  
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima, pada tanggal 24 Januari 2006.



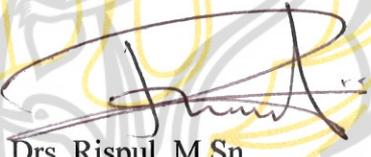
\_\_\_\_\_  
Drs. M. Soehadji  
Pembimbing I / Anggota



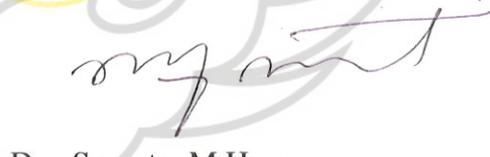
\_\_\_\_\_  
Drs. A. Zaenuri  
Pembimbing II / Anggota



\_\_\_\_\_  
Drs. Andono  
Cognate / Anggota



\_\_\_\_\_  
Drs. Rispul, M.Sn.  
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni /  
Anggota



\_\_\_\_\_  
Drs. Sunarto, M.Hum.  
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



\_\_\_\_\_  
Drs. Sukarman  
NIP. 130521245

## MOTTO

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.  
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah Yang  
Maha Pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan perantara kalam  
Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”  
(QS. Al Alaq ayat 1-5)*

*.....Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang  
mengetahui? “Sesungguhnya orang yang berakallah  
yang dapat menerima pelajaran”  
(QS. Az Zumar ayat 9)*

*“.....Allah meninggikan orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang  
diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.....”  
(QS. Al Mujaadilah ayat 11)*

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”  
(QS. Ad Dhuha ayat 6)*

*“Kesuksesan belajar bukan hanya karena kecerdasan semata.  
Tetapi dari besarnya Kemauan dan Kesungguhan hati”*

*“ Kita tidak pernah diberi impian  
tanpa kemampuan untuk mewujudkannya”  
(Richard Bach)*



*Kepada  
yang terkasih yang tersayang  
dan yang tercinta  
Laporan Tugas Karya Seni ini kupersembahkan kepada  
Ayahanda serta Ibunda tercinta.  
Dengan ketulusan hatimu engkau membimbing aku  
Dengan tetesan keringatmu aku dapat melanjutkan belajar  
Dengan do'a restumu aku menyelesaikan tanggung jawab ini  
Terimakasih*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul “ Fenomena Masyarakat Terhadap Judi Dalam Bentuk Ukir Kayu”.

Adapun penyusunan laporan Tugas Akhir ini untuk memenuhi persyaratan kurikulum dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. I. Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto. M. Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul. M. Sn, Ketua Program Studi Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. M. Soehadji, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Drs. Akhmad Zaenuri, selaku Dosen Pembimbing II-Dosen Wali.
7. Drs. Andono, selaku *Cognate*
8. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Staf Perpustakaan dan Staf Akmawa, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Karya Seni ini dan penulis berharap semoga Laporan Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Yogyakarta, 14 Januari 2006

Penyusun

Nur Yuli Prasetyo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR ACUAN .....	ix
DAFTAR TABEL .....	iiv
DAFTAR FOTO KARYA .....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Sasaran .....	6
C. Metode Pendekatan .....	8
D. Metode Perwujudan .....	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....	14
A. Deskripsi Proses Penciptaan .....	14
B. Penegasan Judul dan Tema Penciptaan .....	16
1. Penegasan Judul .....	16
2. Tema Penciptaan .....	21
3. Batasan Masalah .....	22

BAB III PROSES PERWUJUDAN .....	24
A. Data Acuan .....	24
B. Analisis Data .....	52
C. Rancangan Karya .....	54
D. Proses Perwujudan .....	98
1. Bahan .....	98
2. Alat .....	99
3. Teknik Pengerjaan.....	100
E. Kalkulasi .....	104
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	108
A. Tinjauan Umum .....	108
B. Tinjauan Khusus .....	110
BAB V PENUTUP .....	136
A. Kesimpulan .....	136
B. Saran .....	138
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

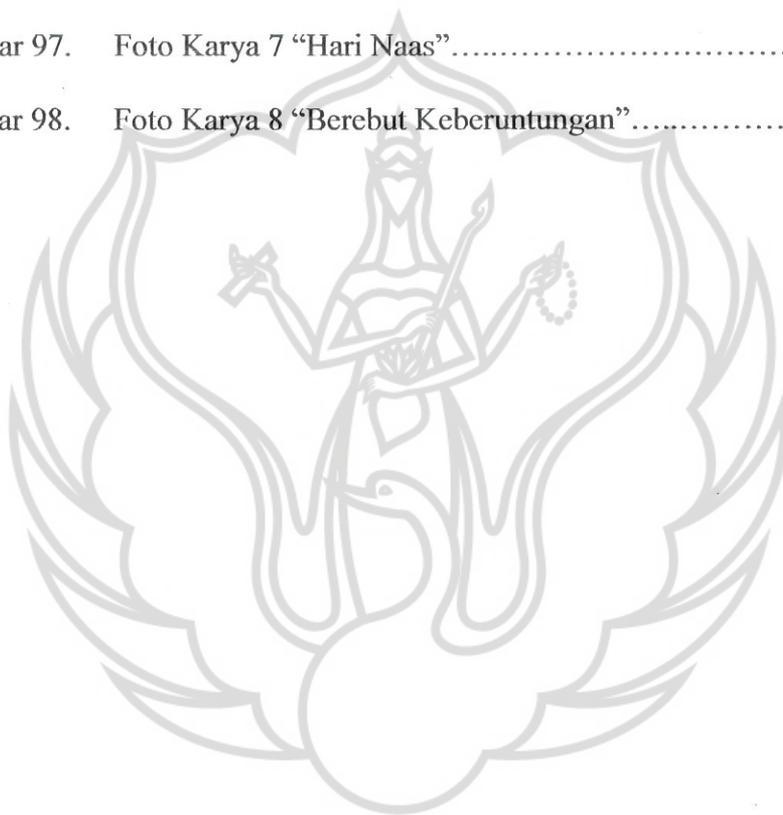
Gambar 1.	Acuan 1 .....	25
Gambar 2.	Acuan 2 .....	25
Gambar 3.	Acuan 3 .....	26
Gambar 4.	Acuan 4 .....	26
Gambar 5.	Acuan 5.....	27
Gambar 6.	Acuan 6 .....	27
Gambar 7.	Acuan 7 .....	28
Gambar 8.	Acuan 8 .....	29
Gambar 9.	Acuan 9 .....	30
Gambar 10.	Acuan 10 .....	31
Gambar 11.	Acuan 11 .....	32
Gambar 12.	Acuan 12 .....	33
Gambar 13.	Acuan 13 .....	33
Gambar 14.	Acuan 14 .....	34
Gambar 15.	Acuan 15 .....	34
Gambar 16.	Acuan 16 .....	35
Gambar 17.	Acuan 17 .....	35
Gambar 18.	Acuan 18 .....	36
Gambar 19.	Acuan 19 .....	36
Gambar 20.	Acuan 20 .....	37
Gambar 21.	Acuan 21 .....	37

Gambar 22.	Acuan 22 .....	38
Gambar 23.	Acuan 23 .....	38
Gambar 24.	Acuan 24 .....	39
Gambar 25.	Acuan 25 .....	39
Gambar 26.	Acuan 26 .....	40
Gambar 27.	Acuan 27 .....	40
Gambar 28.	Acuan 28 .....	41
Gambar 29.	Acuan 29 .....	41
Gambar 30.	Acuan 30 .....	42
Gambar 31.	Acuan 31 .....	43
Gambar 32.	Acuan 32 .....	43
Gambar 33.	Acuan 33 .....	44
Gambar 34.	Acuan 34 .....	44
Gambar 35.	Acuan 35 .....	45
Gambar 36.	Acuan 36 .....	45
Gambar 37.	Acuan 37 .....	46
Gambar 38.	Acuan 38 .....	46
Gambar 39.	Acuan 39 .....	47
Gambar 40.	Acuan 40 .....	47
Gambar 41.	Acuan 41 .....	48
Gambar 42.	Acuan 42 .....	48
Gambar 43.	Acuan 43 .....	49
Gambar 45.	Acuan 44 .....	49

Gambar 45.	Acuan 45 .....	50
Gambar 46.	Acuan 46 .....	50
Gambar 47.	Acuan 47 .....	51
Gambar 48.	Acuan 48 .....	51
Gambar 49.	Sketsa Alternatif 1 .....	56
Gambar 50.	Sketsa Alternatif 2 .....	57
Gambar 51.	Sketsa Alternatif 3 .....	58
Gambar 52.	Sketsa Alternatif 4 .....	59
Gambar 53.	Sketsa Alternatif 5 .....	60
Gambar 54.	Sketsa Alternatif 6 .....	61
Gambar 55.	Sketsa Alternatif 7 .....	62
Gambar 56.	Sketsa Alternatif 8 .....	63
Gambar 57.	Sketsa Alternatif 9 .....	64
Gambar 58.	Sketsa Alternatif 10 .....	65
Gambar 59.	Sketsa Alternatif 11 .....	66
Gambar 60.	Sketsa Alternatif 12 .....	67
Gambar 61.	Sketsa Alternatif 13 .....	68
Gambar 62.	Sketsa Alternatif 14 .....	69
Gambar 63.	Sketsa Alternatif 15 .....	70
Gambar 64.	Sketsa Alternatif 16 .....	71
Gambar 65.	Sketsa Alternatif 17 .....	72
Gambar 66.	Sketsa Alternatif 18 .....	73
Gambar 67.	Sketsa Alternatif 19 .....	74

Gambar 68.	Sketsa Alternatif 20 .....	75
Gambar 69.	Sketsa Alternatif 21 .....	76
Gambar 70.	Sketsa Alternatif 22 .....	77
Gambar 71.	Sketsa Alternatif 23 .....	78
Gambar 72.	Sketsa Alternatif 24 .....	79
Gambar 73.	Sketsa Alternatif 25 .....	80
Gambar 74.	Sketsa Alternatif 26 .....	81
Gambar 75.	Sketsa Alternatif 27 .....	82
Gambar 76.	Sketsa Alternatif 28 .....	83
Gambar 77.	Sketsa Alternatif 29 .....	84
Gambar 78.	Sketsa Alternatif 30 .....	85
Gambar 79.	Sketsa Alternatif 31 .....	86
Gambar 80.	Sketsa Alternatif 32 .....	87
Gambar 81.	Sketsa Alternatif 34 .....	88
Gambar 82.	Sketsa Alternatif 35 .....	89
Gambar 83.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 1 „.....	90
Gambar 84.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 2 .....	91
Gambar 85.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 3 .....	92
Gambar 86.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 4 .....	93
Gambar 87.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 5 .....	94
Gambar 88.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 6 .....	95
Gambar 89.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 7 .....	96
Gambar 90.	Sketsa Terpilih Untuk Karya 8 .....	97

Gambar 91.	Foto Karya 1 “Diperbudak Setan”.....	112
Gambar 92.	Foto Karya 2 “Kelahiranku Arena Baru I” .....	115
Gambar 93.	Foto Karya 3 “Kelahiranku arena Baru II”.....	116
Gambar 94.	Foto Karya 4 “Mo-Limo”.....	119
Gambar 95.	Foto Karya 5 “Pertarungan Dua Sahabat”.....	122
Gambar 96.	Foto Karya6 “Kebahagiaanku Berakhi Pada Kehancuran”	126
Gambar 97.	Foto Karya 7 “Hari Naas”.....	130
Gambar 98.	Foto Karya 8 “Berebut Keberuntungan”.....	133



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Pengadaan Bahan Baku .....	105
Tabel 2. Biaya Penyediaan Bahan Bantu .....	105
Tabel 3. Biaya Penyediaan Bahan Finishing .....	106
Tabel 4. Biaya Kebutuhan Upah Tenaga Kerja .....	107
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	107



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah Negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alam yang melimpah. Tetapi hal tersebut ternyata belum menjamin kesejahteraan seluruh warganya, yang pada awal tahun 2000 penduduk Indonesia telah mencapai 208 juta jiwa dan pada akhir tahun 217 juta jiwa. Bahkan ini menjadi sesuatu yang dilematis. Negara kita yang kaya sumber daya alam tetapi belum bisa termanfaatkan sepenuhnya guna kepentingan kesejahteraan dan kemakmuran orang banyak. Hal tersebut memicu munculnya berbagai macam persoalan sosial ekonomi.

Indonesia kini sedang dihadapkan pada kondisi ekonomi yang tidak menentu akibat berbagai macam persoalan termasuk banyaknya pemutusan hubungan kerja yang menambah semakin carut marut perekonomian di Indonesia. Dengan tidak menentunya sistem perekonomian yang ada sehingga sistem perekonomian dikuasai oleh orang-orang yang menguasai teknologi informasi yang canggih. Masyarakat yang cerdas dan menguasai teknologi informasi yang canggih maka akan memetik hasilnya, sedangkan yang tidak menguasai akan tetap tertinggal jauh dan bertahan pada kemiskinan.

Kondisi ekonomi di Indonesia yang kacau dan tidak menentu seperti yang telah diungkapkan di atas memunculkan berbagai persoalan lain seperti halnya kemiskinan. Tingkat kesejahteraan hidup yang semakin sulit membuat

orang mencari berbagai macam cara untuk mengatasinya. Ada yang secara positif dalam menyikapi hal tersebut akan tetapi ada pula yang negatif. Sikap yang negatif inilah yang memunculkan berbagai masalah kriminalitas di Indonesia seperti pencurian, penipuan, penjual-belian narkoba, pelacuran, perjudian dan lain sebagainya.

Perjudian menjadi salah satu masalah yang menarik untuk dikaji lebih lanjut karena memerangi perilaku tersebut sebenarnya amat sulit untuk diberantas. Perjudian, sama halnya dengan permasalahan pelacuran dan narkoba telah ada di muka bumi sama dengan peradaban manusia. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani Kuno. Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat perjudian dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia termasuk ke Indonesia.<sup>1</sup> Di Indonesia sendiri praktik perjudian secara terang-terangan dilarang oleh pemerintah yang diatur dalam Undang-undang KUHP pasal 303 dimana praktik perjudian ini sangat meresahkan karena lebih banyak mendatangkan kerugian daripada keuntungannya.<sup>2</sup>

Papu dalam bahasan sejarah dan jenis perjudian mengemukakan bahwa dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli, diperoleh 5 (lima) faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut yang pertama adalah faktor sosial dan ekonomi, seperti telah dikemukakan di awal. Faktor yang kedua adalah faktor situasional. Situasi yang bisa dikategorikan sebagai

---

<sup>1</sup> <http://www,e-psikologi.com/sosial/280602.htm>

<sup>2</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid I, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), p.

pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Faktor yang ketiga adalah faktor belajar. Segala sesuatu yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai *Reinforcement Theory* yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat atau diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah (sesuatu yang menyenangkan). Faktor yang keempat adalah faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan. Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Faktor yang terakhir adalah faktor persepsi terhadap keterampilan. Mereka menilai keterampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (*illusion of control*).<sup>3</sup>

Yogyakarta adalah salah satu kota yang secara tegas melarang adanya praktik perjudian. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya Surat Keputusan (SK) Nomor 1 tahun 2000 tentang pemberantasan perjudian di wilayah kota Yogyakarta yang dikeluarkan oleh Gubernur DIY. Namun upaya yang telah dilakukan oleh Poltabes Yogyakarta untuk memberantas perjudian, ternyata

---

<sup>3</sup> <http://www,e-psikologi.com/sosial/280602.htm>

dinilai sejumlah kalangan belum efektif, hal tersebut dapat dilihat dari fakta yang terjadi bahwa praktik perjudian masih sangat marak, bahkan ada kesan bahwa aparat penegak hukum memberi peluang. Mungkin fakta tersebut yang membuat keprihatinan bagi Kapolri baru di negara ini, sehingga sesaat sehabis pelantikan membuat gebrakan pemberantasan praktik perjudian. Ternyata hasilnya sangat mengejutkan, di Yogyakarta dapat meringkus 50 pelaku judi.<sup>4</sup>

Di Nangroe Aceh Darussalam, empat wanita dihukum cambuk karena terkena operasi pekat yang dilaksanakan aparat kepolisian setempat. Keempat wanita tersebut sedang bermain judi kartu.<sup>5</sup> Ternyata upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum tersebut malah menjadikan gunjingan bagi "orang-orang kecil" yang merasa tidak puas dengan kinerjanya. Betapa tidak, fakta yang dilihat dan didengar adalah berita tentang penangkapan para penjudi kelas teri atau judi *selapan bayen*, padahal para cukong judi atau bandar judi kelas kakap sangatlah banyak tapi tidak ada satupun yang ditahan. Hal ini menimbulkan pertanyaan dibenak masyarakat, "Apa mungkin karena mereka punya uang?".<sup>6</sup>

Dengan keberadaan masyarakat yang demikian tersebut setiap individu tentunya akan berbeda-beda dalam menyikapi maraknya perjudian. Berbeda juga bagi seorang seniman, fenomena perjudian yang terjadi dalam masyarakat tersebut dapat dijadikan bahan renungan yang pada akhirnya dituangkan dalam karya seni. Dengan kata lain karya seni dapat tercipta dari

---

<sup>4</sup> Condro Kirono, "Sebulan, 50 Pelaku Diringkus" dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), Senin 8 Agustus 2005, p. 8.

<sup>5</sup> Abdurrahman, "Judi, 4 Wanita Aceh Dicambuk", dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), minggu, 21 Agustus 2005, p. 1.

<sup>6</sup> Topik, *Minggu Pagi* (Yogyakarta), Minggu, 1 Agustus 2005, p. 1.

adanya rangsangan dan pengamatan yang terjadi dalam berinteraksi di masyarakat yang direfleksikan dalam sebuah karya seni. Sehubungan dengan hal di atas Soedarso Sp., dalam bukunya “Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni”, mengatakan bahwa

Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungan (bahkan dari seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini dapat berujud alam sekitar atau masyarakatnya.<sup>7</sup>

Dengan perenungan yang dalam serta mencermati obyek yang ada di lingkungan maka akan timbul ide-ide segar dalam berkarya seni. Secara umum proses penciptaan karya seni adalah sentuhan yang dirasakan oleh seniman terhadap rangsangan baik sengaja ataupun tidak sengaja. Dari sentuhan dengan rangsangan tersebut akan menimbulkan suatu gambaran ataupun bentuk pemahaman dalam pemikiran. Gambaran ataupun pemahaman pemikiran apa yang biasanya disebut “ide” atau “konsep”. Sebenarnya ide sendiri meliputi sensasi semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berpikirpun akan mencakup segala aktivitas manusia yang dapat melibatkan mekanisme penghayatannya, sehingga menghasilkan ide dalam pengertiannya yang lebih luas. Ide merupakan semua gambaran yang terbentuk dalam diri seniman, yaitu suatu kualitas abstrak yang selanjutnya diterapkan dalam perbuatan serta karya seni yang dibuat.

Didasarkan dari pengamatan dan perenungan yang dilakukan mendorong kreativitas diri untuk menuangkan suatu fenomena yang terjadi pada

---

<sup>7</sup> Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987, Cet. Ke-1), p. 56.

masyarakat dalam hal judi kedalam sebuah karya seni yang ekspresif.

Mengenai timbulnya suatu ide, Sudarmaji berpendapat bahwa

Secara ilmu jiwa langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang mengamati obyek maka akan ada stimulans (rangsangan) secara pribadi sesuai dengan pengalamannya, biasanya obyek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni.<sup>8</sup>

Dari pengamatan terhadap obyek tertentu dalam fenomena yang terjadi di masyarakat, akan menimbulkan suatu pemikiran dan perenungan yang masih dalam dunia ide. Dari dunia ide tersebut akan muncul ide yang merupakan sumber inspirasi dalam memunculkan suatu gagasan tentang sebuah gambaran obyek yang akan diterapkan dalam sebuah karya seni.

Karya seni yang ditampilkan merupakan pengalaman estetik terhadap apa yang dirasakan, dilihat dan dinikmati untuk divisualisasikan melalui bentuk-bentuk yang mencerminkan ciri khas dalam seni ukir kayu.

## B. Tujuan dan Sasaran

### 1. Tujuan

- a. Ingin mengungkapkan sebuah ide dari hasil pengamatan fenomena yang terjadi dalam masyarakat dalam bentuk karya seni panel. Dengan demikian karya yang dihasilkan diharapkan mampu mengedepankan ekspresi pribadi sebagai identitas diri dalam berkarya rupa .

---

<sup>8</sup> Sudarmaji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, (Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979), p.30.

- b. Sebagai sarana penggalian ide-ide baru sehingga keberadaan karya-karya seni yang ada akan lebih bervariasi dan dapat memunculkan sesuatu yang berbeda dengan karya seni terdahulu.
- c. Untuk memenuhi kebutuhan batin sebagai pencurahan rasa estetis dan ekspresi dalam bentuk karya seni.
- d. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam penyelesaian studi pada jenjang strata satu di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## 2. Sasaran

### a. Bagi lembaga pendidikan

Sebagai sumbangan bagi lembaga pendidikan terhadap keberadaan seni kriya dalam berapresiasi.

### b. Bagi ilmu pengetahuan

Karya yang tercipta ada harapan untuk dapat menjadi sumbangan dan referensi bagi upaya pengkajian dibidang seni kriya di masa mendatang dan sebagai inspirasi bagi penciptaan seni selanjutnya.

### c. Bagi masyarakat

Karya ini dapat diapresiasi oleh masyarakat pada umumnya dan penikmat seni dalam rangka menambah wawasan khasanah dalam dunia kriya seni seiring dengan perkembangan seni rupa saat ini.

Agar masyarakat lebih memahami bahwa keberadaan seni kriya ini sudah pada taraf yang meresahkan sehingga perlu adanya antisipasi dini untuk

menyikapi maraknya perjudian yang terjadi di masyarakat serta dijadikan sebagai kontrol sosial.

### C. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan ide, memperoleh acuan obyek penciptaan karya, menggunakan dan mengerjakan bahan baku *finishing* karya serta penyusunan laporan tertulis dalam tugas akhir karya seni adalah :

#### 1. Metode Pendekatan Pustaka

Suatu bentuk pendekatan yang dilakukan dengan pengkajian berdasarkan data valid yang diperoleh dari buku jurnal, majalah dan literatur lain yang relevan dengan permasalahan untuk mengolah ide dan mengembangkan inspirasi. Penciptaan karya seni dengan pendekatan pustaka ini juga dapat diperoleh suatu landasan teori untuk penyusunan laporan tertulis Tugas Akhir.

#### 2. Metode Pendekatan Empiris

Didasarkan pada pengalaman penulis dalam berinteraksi dengan alam lingkungan sekitar yang ada korelasinya dengan proses kreatif, penciptaan karya seni. Pengalaman-pengalaman ini mempunyai pengaruh yang besar pada bobot estetis suatu karya. Pengalaman batin berimplikasi pada perenungan, pemikiran konsep, karya seni, pengalaman kognitif berimplikasi pada kemauan konservatif maupun pada kemampuan kreatif

tentang pembaharuan (*innovation*) dan kebaruan (*novelty*) serta pengalaman aktivitas berimplikasi pada keahlian dan ketrampilan teknis.

### 3. Metode Pendekatan Psikologis

Berfantasi merupakan suatu aktivitas psikis dari seseorang sehingga dalam hal ini sangat memungkinkan untuk dilakukan pendekatan psikologis pendekatan ini meliputi pemahaman watak seseorang, karakter, obsesi, serta ide-ide yang ada dalam diri seseorang.

### 4. Metode Pendekatan Eksperimental

Adalah suatu usaha percobaan untuk mencari dan menemukan hal-hal yang baru dalam penciptaan karya kriya, baik dalam hal bahan, teknik pengerjaan dan *finishing* ataupun gaya seni yang diaplikasikan dalam suatu penciptaan karya.

### 5. Pendekatan Kontemplatif

Yaitu usaha estetis lewat perenungan atas *moment* atau pengalaman estetis.

### 6. Pendekatan Imajinatif

Suatu proses kreatif dengan melibatkan pikiran untuk berkhayal dalam menemukan konsep corak berkarya, tentunya diimbangi dengan pertimbangan rasa estetis.

## D. Metode Perwujudan

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode perwujudan sebagai berikut

### 1. Pengumpulan Data Acuan

Data yang dibutuhkan adalah data yang sesuai dengan tema yang akan diangkat, data tersebut diperoleh dari buku–buku referensi, surat kabar, majalah, internet, laporan penelitian dan sumber lain yang ada. Data yang diambil lebih merupakan bahan yang dapat dipertanggungjawabkan secara moral maupun material, Karena data ini merupakan dasar dari tervisualisasikannya suatu karya seni yang akan diciptakan, untuk kemudian data tersebut diolah dan dipilih secara lebih teliti lagi berdasarkan pertimbangan yang menyeluruh.

### 2. Analisa Data Acuan

Data yang telah terkumpul dan sudah mengalami tahapan seleksi awal, kemudian dianalisis. Analisis dilakukan dengan jalan melakukan suatu perbandingan. Kegiatan ini akan menghasilkan kesimpulan yang menjadi dasar dalam proses kreatif penciptaan karya seni.

### 3. Sketsa Alternatif

Merupakan upaya pencarian bentuk visualisasi yang sesuai dengan tema yang telah dipilih, tanpa mengabaikan data acuan yang sudah ada pengembaraan bentuk digali sebanyak mungkin dari bentuk yang ada, referensi bacaan, katalog, dan pengalaman estetis yang kita miliki. Pencarian bentuk dilakukan melalui sketsa -sketsa alternatif.

### 4. Sketsa Terpilih

Beberapa sketsa alternatif yang ada dipilih menurut pertimbangan teknik, estetis, dan pertimbangan lainnya yang memungkinkan suatu ide tersebut

dapat terwujudkan, kemudian sket yang terpilih tersebut menjadi dasar penciptaan sehingga dapat terdeteksi sejak awal hasil akhir dari pada karya tersebut. Dalam Tugas Akhir ini karya yang diciptakan merupakan ungkapan ekspresi pribadi sehingga meskipun sudah dibatasi dengan desain yang sudah dipilih hasil akhir dari karya yang diciptakan belum tentu sesuai, tepat dengan desain, ini disebabkan penciptaannya berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah dan berkembang seiring dengan jiwa perasaan estetis dari seniman pembuatnya atau dengan kata lain telah terjadi elaborasi.

#### 5. Proses Pengerjaan

##### a. Alat

Alat yang dipakai adalah satu set pahat ukir dan alat pertukangan kayu serta alat *finishing*.

##### b. Bahan

Bahan yang digunakan adalah bahan kayu jati, kayu sonokeling dan kayu munggur.

##### c. Teknik Ukir

Adapun proses pengukiran meliputi :

- 1). Menempel *pola* gambar pada media kayu yang akan diukir.
- 2). *Gethaki*, yaitu memahat gambar pola yang ditempatkan pada bidang ukir yang menentukan bidang ukir sehingga menembus bidang ukir. Pahat yang digunakan untuk *gethaki* adalah pahat yang bentuknya sesuai dengan garis pada bidang ukir tersebut,

untuk garis lurus gethakan dengan pahat penilap, *gethakan* garis lengkung menggunakan pahat kuku.

- 3). *Malesi*, yaitu *nyerong gethakan* maksudnya melebarkan garis-garis pahatan sehingga jelas batas-batas pinggir gambarnya (siluetnya).
- 4). *Ndasari*, yaitu mengubah sehingga lebih rendah dari pada pola ukirannya. Karena itulah maka pola ukirannya menjadi timbul (lebih tinggi) dari pada dasarnya. Ada kalanya pola ukir dibuat begitu timbul dengan jalan dibuat dasaran yang lebih dalam, pekerjaan membuat dasaran yang dalam disebut *mblumbangi*.
- 5). *Grabahi*, yaitu membuat lubang ukiran seperti yang direncanakan. Dengan demikian bentuk ukiran secara keseluruhan telah nampak, bagian yang miring telah dipahat miring, yang melengkung telah dipahat melengkung pula.
- 6). *Matut*, yaitu menyempurnakan bentuk-bentuk global menjadi ukiran jadi, artinya bentuk keseluruhan telah final tinggal *mecahi*, menghaluskan dan sebagainya.
- 7). *Ngelus*, yaitu menghaluskan seluruh ukiran sehingga sempurna atau biasa disebut *ngamplas*.

## 6. *Finishing*

Untuk mencapai hasil akhir dalam bentuk karya seni memang harus melalui proses tahapan yang penting mengingat *finishing* sangat menentukan terhadap baik tidaknya suatu karya seni. Untuk proses akhir karya seni ini digunakan *finishing* warna dengan berbagai macam jenis

warna. Tujuan dipergunakannya berbagai macam warna ini selain untuk menambah keindahan pada karya juga dimaksudkan untuk mencapai suatu makna yang ingin dituju melalui karya yang diciptakan dengan mempergunakan warna sebagai simbol. Selain itu penerapan warna pada karya juga bertujuan untuk menciptakan kecerdasan dalam berkarya melalui eksperimen yang dilakukan.

