

**KUDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
KRIYA SENI**



**KARYA SENI**

Oleh

**MIFTAHUDDIN**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**KUDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
KRIYA SENI**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1958 / H/S / 06	
KLAS		
TERIMA	11 - 01 - 06	TTD.



**KARYA SENI**



Oleh

**MIFTAHUDDIN**



TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005

**KUDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
KRIYA SENI**



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  
2005

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal, 26 Januari 2005



**Drs. Hery Pujiharto, M.Hum**

Pembimbing I / Anggota



**Drs. A. Zaenuri**

Pembimbing II / Anggota

**Drs. M. Sohadji**

Cognate / Anggota



**Dra. Noor Sudiyati, 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

## PERSEMBAHAN

*Keindahan adalah tempat suci  
bagi persemayaman hati,  
Santapan surgawi bagi ruhi  
Jiwaku yang diterkam duka cita  
Seperti sebatang lilin yang suram nyalanya*

*Dalam keindahan sempurna ia disingskapkan,  
Memberi pada manusia-manusia spiritual  
kekuatan Cinta.....*

*Sifat-sifat-Nya yang termanifestasi  
Pengetahuan dari Pengetahuan  
Kehendak tumbuh dari kehendak,  
dan hidup dilahirkan dari Hidup*

*Keindahan menyala dari Keindahan  
Semakin bertambah cinta kepada-Nya,  
Semakin bertambah kadarnya*

*Kupersembahkan karya ini kepada Tuhan-ku yang  
memberikan  
keindahan sejati dalam hati ini  
semoja dekat jarak-Mu  
dari yang mencari-Mu*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Karya Seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya seni yang pernah dibuat oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T., atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya Tugas Akhir dan Laporan ini dapat di selesaikan.

Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati penulis menghaturkan rasa terima kasih yang dalam kepada:

1. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa.
4. Drs. Hery Pujiharto, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingannya.
5. Drs. A. Zaenuri, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingannya.
6. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni.
7. Drs. Purwito, selaku Dosen Wali
8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan, Jurusan Kriya.
9. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Ibu, Bapak, Kakak, Adik dan keponakanku tersayang Maylidha dan Nana.
11. *My Rose, Putri, You're my spirit and shinning my life.*
12. Serta sahabat dan kawan-kawanku yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Segala bantuan yang telah diberikan, semoga mendapat imbalan yang sepiantasnya dari Allah S.W.T.

Laporan dan Tugas Akhir ini penulis sadar masih terdapat banyak kekurangannya, oleh karena itu di harapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun, untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Halaman Pernyataan .....	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel .....	xi
Intisari.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Ide Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Saran.....	3
C. Metode Pendekatan.....	4
D. Metode Perwujudan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....	6
A. Diskripsi Tentang Konsep Penciptaan .....	6
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....	10
A. Data Acuan.....	10
B. Analisis Data .....	22
C. Desain .....	22
D. Bahan, Alat dan Teknik.....	43
E. Proses Perwujudan .....	49
F. Pengemasan/ <i>Packaging</i> .....	52
G. Penyajian Karya.....	53
H. Kalkulasi .....	53
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	58
BAB V. PENUTUP .....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<a href="http://www.corollawildhorses.com">http://www.corollawildhorses.com</a> .....	11
Gambar 2	<a href="http://www.gwtc.net">http://www.gwtc.net</a> .....	12
Gambar 3	<a href="http://www.gwtc.net">http://www.gwtc.net</a> .....	13
Gambar 4	<a href="http://www.gwtc.net">http://www.gwtc.net</a> .....	14
Gambar 5.	<a href="http://www.artbycrane.com">http://www.artbycrane.com</a> .....	15
Gambar 6	<a href="http://www.suchico.net">http://www.suchico.net</a> .....	16
Gambar 7	<a href="http://www.worldkidmag.com">http://www.worldkidmag.com</a> .....	17
Gambar 8	<a href="http://www.jimgrage.net">http://www.jimgrage.net</a> .....	18
Gambar 9	<a href="http://www.hulubei.net">http://www.hulubei.net</a> .....	19
Gambar 10	<a href="http://www.wildhorseartstudio.net">http://www.wildhorseartstudio.net</a> .....	20
Gambar 11	<a href="http://www.Drafthorsestoday.net">http://www.Drafthorsestoday.net</a> .....	21
Gambar 12.	Sket Alternatif .....	24
Gambar 13.	Sket Alternatif .....	25
Gambar 14.	Sket Alternatif .....	26
Gambar 15.	Sket Alternatif .....	27
Gambar 16.	Sket Alternatif .....	28
Gambar 17.	Sket Alternatif .....	29
Gambar 18.	Sket Alternatif .....	30
Gambar 19.	Sket Alternatif .....	31
Gambar 20.	Sket Alternatif .....	32
Gambar 21.	Sket Alternatif .....	33
Gambar 22.	Disain Terpilih .....	35
Gambar 23.	Disain Terpilih .....	36
Gambar 24.	Disain Terpilih .....	37
Gambar 25.	Disain Terpilih .....	38
Gambar 26.	Disain Terpilih .....	39
Gambar 27.	Disain Terpilih .....	40
Gambar 28.	Disain Terpilih .....	41
Gambar 29.	Disain Terpilih .....	42
Gambar 30.	Gambar bahan kayu waru.....	46
Gambar 31.	Gambar satu set alat ukir kayu .....	47
Gambar 32	Gambar bahan dan alat finishing .....	48

Gambar 33.	Gambar karya setelah proses packaging...	52
Gambar 34.	Foto karya “ The Rings”	59
Gambar 35	Foto Karya Tarian Kuda I	61
Gambar 36	Foto Karya Belahan Jiwa.	63
Gambar 37	Foto Karya “...eling”	65
Gambar 38	Foto Karya ...Selamat tinggal	67
Gambar 39	Foto Karya Sang Pelindung.	69
Gambar 40.	Foto Karya PEGANIC	71
Gambar 41	Foto Karya Tarian Kuda II	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kalkulasi Biaya Bahan Baku .....	54
Tabel 2.	Kalkulasi Biaya Bahan Bantu .....	55
Tabel 3.	Kalkulasi Bahan Finishing .....	55
Tabel 4.	Kalkulasi Biaya Pembuatan <i>Foot Step</i> .....	56
Tabel 5.	Kalkulasi Biaya <i>Packaging</i> .....	56
Tabel 6.	Rekapitulasi Keseluruhan .....	57



## INTISARI

Kekuatan seorang perupa adalah kemampuan untuk menciptakan sebuah karya. Karya yang termanifestasi dari mengolah alam yang ada di sekitar untuk dituangkan ke dalam ide atau gagasannya. Proses yang panjang dan melelahkan untuk mencapai sebuah nilai seni, dibutuhkan observasi dan eksperimentasi yang berkelanjutan. Alam yang diciptakan Tuhan mempunyai nilai keindahan tersendiri. manusia tidak kuasa untuk melebihi kuasa-Nya. Manusia hanya bisa meniru keindahan itu dengan caranya; dengan cara mengurangi atau menambahkan, atau dengan meniru seratus persen sesuai dengan kemampuannya.

Kuda adalah sebuah karya ciptaan Tuhan yang sangat indah, semua organ tubuhnya memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh makhluk lainnya. Keindahan itu berupa otot-otot yang kekar, rambut kuda yang tergerai indah dan kepala kuda yang unik menarik untuk diamati. Secara garis besar kuda mempunyai anatomi yang indah sekaligus unik.

Rasa penasaran dan rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang adalah proses dari sebuah perwujudan yang mengarah ke jenjang penciptaan sebuah karya seni. Penciptaan itu sendiri adalah tantangan yang terbesar dimana seorang perupa harus mampu memberikan "roh" dalam karya seninya tersebut. Dalam perwujudannya karya tugas akhir ini digunakan metode eksperimen. Dari hasil eksperimentasi ini muncul gagasan untuk menjadikan kuda sebagai ide penciptaan karya tugas akhir ini. Sesuatu yang lain memang menarik perhatian, itulah sebabnya bentuk kuda diubah dalam gaya *deformasi*, di mana bentuk kuda diubah sedemikian rupa sehingga tercipta suatu bentuk baru tapi masih terlihat bahwa itu adalah kuda.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Ide Penciptaan

Kuda telah menjadi sahabat manusia, berbagai macam kegiatan kini telah memanfaatkan kuda. Sebagian besar manusia memanfaatkan kuda dari tenaganya, misalnya : untuk menarik kendaraan , untuk alat perang ( pada jaman dahulu ) karena kekuatan tenaganya, untuk kepentingan olah raga dan sebagainya. Dapat dianalogikan tenaga kuda seperti layaknya mesin-mesin.

Ada beberapa karakteristik yang juga merupakan kelebihan yang dimiliki kuda, selain postur tubuh yang sedemikian rupa hingga dapat di fungsikan untuk “ tunggangan” juga memiliki bentuk anatomi yang kokoh serta berdaya tahan (stamina) yang luar biasa, memungkinkan ia punya gerakan tubuh yang gesit dan dinamis. Ini dikarenakan pada awalnya kehidupan serta lingkungan kuda menuntut untuk bertahan dalam yang keras, liar dan buas.

Dalam sejarah dua juta tahun lalu<sup>1</sup>, kuda yang kita kenal sekarang ini yaitu :*Equus Caballus* muncul. Namun sekitar delapan ribu tahun kemudian, species kuda ini punah dari negeri Amerika Utara tidak muncul lagi sampai orang-orang Spanyol membawa kuda masuk ke benua Amerika pada tahun 1400 –an. Punahnya kuda dari wilayah asalnya tidak diketahui secara pasti. Barangkali perubahan musim, kelaparan (karena adanya wabah penyakit dan bencana alam). Pada mulanya kuda dimanfaatkan bukan hanya sebagai hewan beban atau hewan piaraan, tetapi juga dimanfaatkan dagingnya.

---

<sup>1</sup> James Blakely dan David H. Bade, *Ilmu Peternakan*, Edisi IV, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 1991, p. 651.

Hal ini dibuktikan pada satu kawasan di Perancis yang digali Archeolog yang telah menemukan tulang-tulang yang diperkirakan adanya 700 ribu ekor kuda yang terkubur di kawasan itu. Hal itu melahirkan dugaan bahwa manusia pada masa itu telah berburu dan memanfaatkan kuda sebagai bahan makanan.<sup>2</sup>

Perubahan jaman memunculkan pemanfaatan kuda untuk fungsi-fungsi yang lain, dalam berbagai hal. Kita dapat menengok bukan dari persoalan tenaga yang dimilikinya, tetapi ditangan seorang Seniman, misalnya seorang Novelis dengan lihaihnya mengarang sebuah cerita dengan lakon seekor kuda, seorang Sutradara dengan uletnya berfikir menjadikan kuda sebagai pemeran yang sangat dominan dalam filmnya atau seorang Perupa dengan kekuatan tangannya melahirkan karya-karya Seni Rupa dengan mengambil kuda sebagai obyek karyanya.

Respon estetik yang dimiliki seseorang kemudian dituangkan dalam kebutuhan ekspresi dirinya, demikian pula seorang kriyawan sebagai individu dengan kepekaan yang ada, seringkali memunculkan kuda sebagai obyek karya-karyanya. Banyak hal istimewa mengapa sering dimunculkan obyek kuda ini selain dari hal-hal tersebut diatas. Ide ini muncul sebagai respon langsung atas bidang ekspresi penciptanya, yaitu dari bahan kayu. Bagaimana kayu yang berasal dari alam dapat menjadi karya seni yang indah. Selanjutnya yang muncul dalam benak adalah kuda. Maka jadilah ide karya ini ; kuda sebagai sumber ide dalam penciptaan karya kriya seni.

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 651.

Persoalan lain adalah bagaimana karya ini selain dapat dikatakan indah juga bisa mengenal lebih jauh serta mencari sudut-sudut yang indah mengenai karakteristik seekor kuda.

## **B. Tujuan dan Sasaran**

### **a. Tujuan**

1. Tujuan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi tingkat sarjana S-1 pada Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ikut melestarikan budaya melalui wahana penciptaan karya kriya.
3. Merupakan sumbangan yang berarti bagi perkembangan karya-karya kriya lebih lanjut.
4. Untuk memenuhi kepuasan batin, mencurahkan daya apresiasi dan ekspresi jiwa lewat karya seni.

### **b. Sasaran**

1. Sebagai usaha penciptaan kreatifitas berkesenian yang dapat diapresiasi masyarakat.
2. Diharapkan karya yang dihasilkan nantinya mempunyai kedalaman arti dan dapat dipakai kajian lebih lanjut terhadap alternatif pengembangannya baik dalam atau luar kampus.

### C. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam pembuatan karya seni adalah sebagai berikut:

#### a. Pendekatan Tekstual

Yaitu melalui data yang sudah ada baik berupa buku, katalog, majalah, internet dan lain-lain yang dapat dijadikan referensi.

#### b. Pendekatan Kontekstual

Yaitu data berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari bangku pendidikan serta eksperimen dalam kegiatan seni rupa selama perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

#### c. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang diperoleh dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap aktifitas kuda.

#### d. Metode Kontemplatif

Yaitu merupakan perenungan diri melalui pengungkapan serta penafsiran gejala batin yang paling dalam ke dalam bentuk visual.

#### e. Metode Eksperimen

Yaitu suatu usaha percobaan untuk mencari dan menemukan hal-hal baru dalam penciptaan karya kriya, baik dalam teknik pengerjaan, finishing maupun gaya seni yang diaplikasikan dalam karya ciptaan.

#### **D. Metode Perwujudan**

Metode yang digunakan dalam pembuatan atau perwujudan karya tugas akhir ini adalah dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh baik itu secara langsung, maupun tidak langsung, misalnya yang diperoleh melalui buku, katalog, majalah, internet dan lain-lain. Data kemudian diolah melalui proses perenungan pemikiran kembali dan disesuaikan dengan gejolak batin saat itu, serta pengalaman-pengalaman berkesenian terdahulu. Setelah terbentuk suatu kesimpulan yang merupakan ide, kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk nyata yaitu karya seni, khususnya kriya kayu. Perwujudan karya seni melalui tahapan-tahapan sebagai berikut; tahapan perencanaan, persiapan bahan dan alat, perwujudan karya, finishing dan terakhir penyajian.

