

**EKSPLORASI BENTUK PEDANG FANTASI  
DENGAN MEDIA KAYU**



**BAYU PRASETYO**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2010**

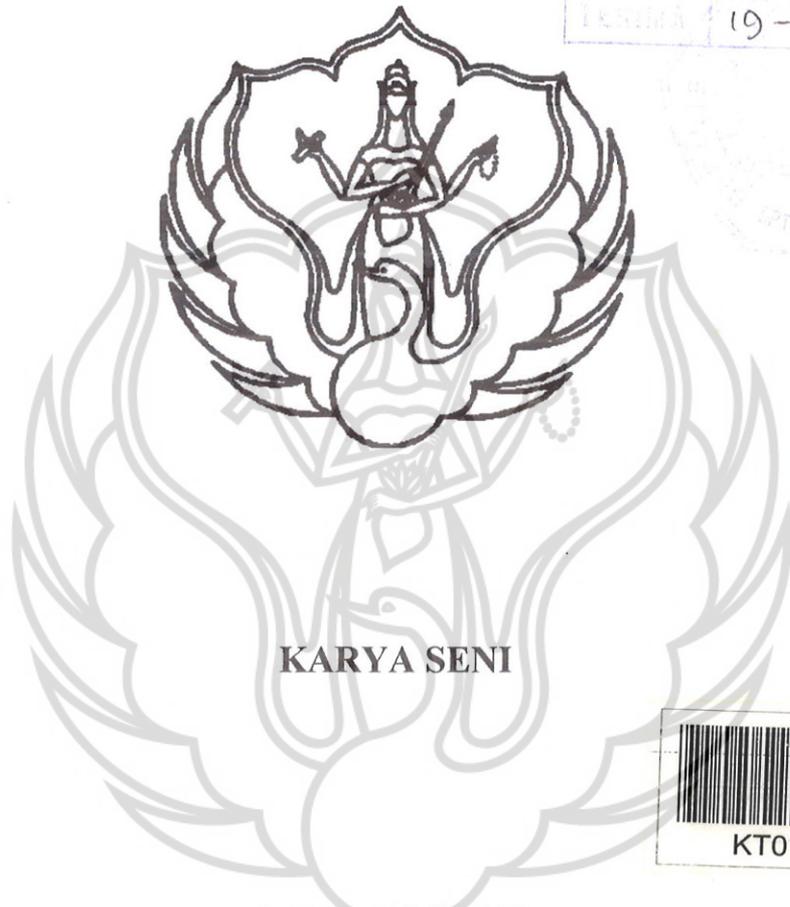
**EKSPLORASI BENTUK PEDANG FANTASI  
DENGAN MEDIA KAYU**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2010**

**EKSPLORASI BENTUK PEDANG FANTASI  
DENGAN MEDIA KAYU**

3410/H/S/2010  
19-8-2010



**KARYA SENI**



**BAYU PRASETYO  
NIM : 031 1297 022**

**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  
2010**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul: **Eksplorasi Bentuk Pedang Fantasi Dengan Media Kayu**, Oleh: **Bayu Prasteyo**, NIM: 03111297022, Program Studi Kriya Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima dan disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 8 Juli 2010.



Drs. H. Andono, M.Sn  
Pembimbing I/ Anggota



Drs. A. Zaenuri  
Pembimbing II/ Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum  
Cognate/ Anggota



Drs. A. Zaenuri  
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program  
Studi Kriya Seni/ Ketua/ Anggota



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum  
NIP 19600408 198601 1 001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

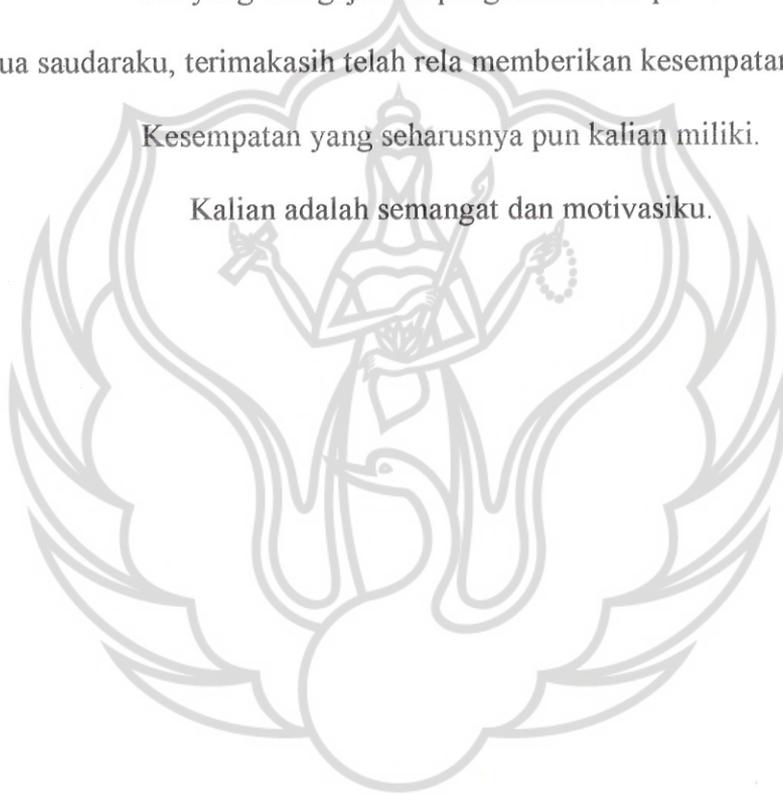
Tugas Akhir karya seni ini penulis persembahkan untuk  
Bapak yang telah memberikan pelajaran menjadi dewasa.

Ibu yang mengajarkan pengorbanan tanpa henti.

Kedua saudaraku, terimakasih telah rela memberikan kesempatan ini untukku.

Kesempatan yang seharusnya pun kalian miliki.

Kalian adalah semangat dan motivasiku.



MOTTO

*“Keep Moving Forward”*



## 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 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.

Yogyakarta, 8 Juli 2010



Bayu Prasetyo

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat ridho dan atas seizin-Nya Tugas Akhir karya seni ini dapat terselesaikan dengan baik. Bagi penulis, Tugas Akhir bukan sekedar persyaratan guna memenuhi jenjang Strata-1, melainkan sebuah langkah awal untuk mengarungi cakrawala dunia yang sebenarnya, bermodalkan lembaran ilmu yang telah ditempuh selama mengenyam pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian Tugas Akhir karya seni ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F A, Ph. D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Zaenuri, Ketua Program Studi S-1 dan Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs.H. Andono, M. Sn., Selaku Dosen Pembimbing I
5. Arif Suharson, S.Sn., selaku dosen wali yang selama ini telah banyak memberikan arahan dan bimbingan

6. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan ilmunya
7. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak menyediakan buku dan referensi sebagai acuan dalam berkarya dan sarana membuka jendela ilmu
8. Kedua Orang Tua, kakak dan adikku, terimakasih atas segala, pengorbanan, jerih payah, dukungan moral dan materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik
9. Yeni Fitria, terimakasih atas dukungan spirit dan selalu mengembalikan semangatku.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 8 Juli 2010



Bayu Prasetyo

## DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis.....	30
C. Rancangan Karya.....	39
D. Proses Perwujudan.....	57
1. Bahan dan Alat.....	57
2. Teknik Pengerjaan.....	63
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan.....	73

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	74
A. Tinjauan Umum.....	74
B. Tinjauan Khusus.....	75
BAB V. PENUTUP.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86



## DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 1 : Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	73

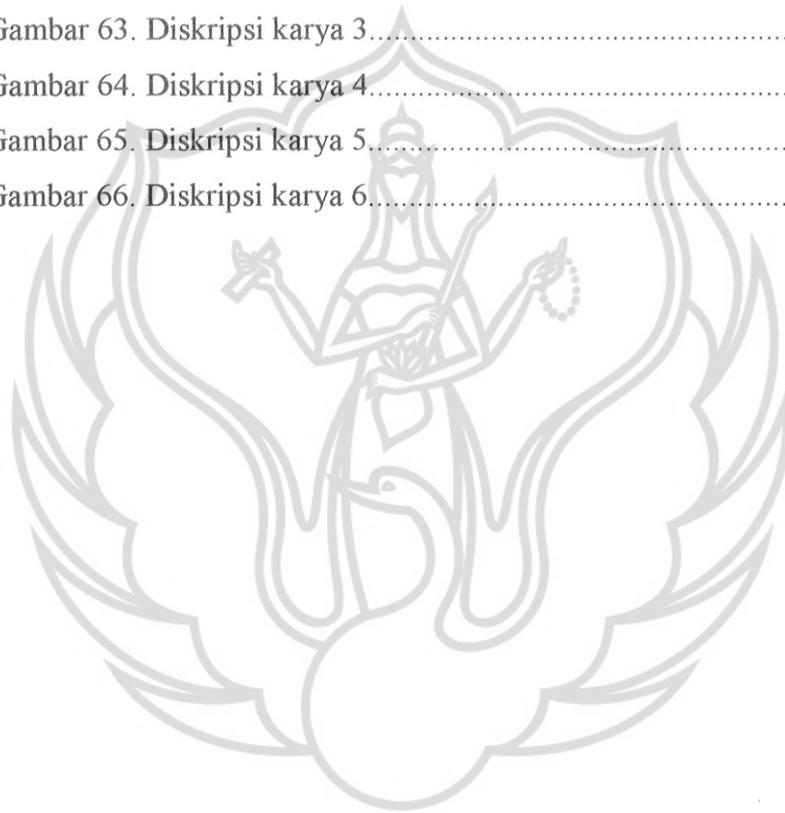


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1. Katana, Pedang Jepang.....	23
2. Gambar 2. Exalibur, pedang legendaris dari inggris ( <i>England</i> ).....	24
3. Gambar 3. Damaskus, pedang timur tengah.....	24
4. Gambar 3. Rappier, Pedang Jerman.....	24
5. Gambar 5. Pedang kayu 1.....	25
6. Gambar 6. Pedang kayu 2.....	25
7. Gambar 7. Pedang kayu 3.....	25
8. Gambar 8. Ilustrasi karakter fantasi 1.....	26
9. Gambar 9. Ilustrasi karakter fantasi 2.....	26
10. Gambar 10. Ilustrasi karakter fantasi 3.....	27
11. Gambar 11. Ilustrasi karakter fantasi 4.....	27
12. Gambar 12. <i>Mechanical blade</i> .....	28
13. Gambar 13. <i>Gun Blade</i> .....	28
14. Gambar 14. <i>Cyber Sword</i> .....	29
15. Gambar 15. <i>The Alastor</i> .....	29
16. Gambar 16. <i>Monster Sword</i> .....	30
17. Gambar 17. <i>Zealot Sword</i> .....	30
18. Gambar 18. Sketsa alternatif 1.....	41
19. Gambar 19. Sketsa alternatif 2.....	42
20. Gambar 20. Sketsa alternatif 3.....	43
21. Gambar 21. Sketsa alternatif 4.....	44
22. Gambar 22. Sketsa alternatif 5.....	45
23. Gambar 23. Sketsa alternatif 6.....	46

24. Gambar 24. Sketsa alternatif 7.....	47
25. Gambar 25. Sketsa alternatif 8.....	48
26. Gambar 26. Sketsa alternatif 9.....	49
27. Gambar 27. Sketsa alternatif 10.....	50
28. Gambar 28. Desain karya 1.....	51
29. Gambar 29. Desain karya 2.....	52
30. Gambar 30. Desain karya 3.....	53
31. Gambar 31. Desain karya 4.....	54
32. Gambar 32. Desain karya 5.....	55
33. Gambar 33. Desain karya 6.....	56
34. Gambar 34. Papan Kayu Mahoni.....	57
35. Gambar 35. Cat.....	58
36. Gambar 36. Sandi.....	58
37. Gambar 37. Lem . <i>Epoxy</i> .....	59
38. Gambar 38. <i>Wood Stain</i> .....	59
39. Gambar 39. Gerinda tangan.....	60
40. Gambar 40. Mesin <i>Scrol saw</i> .....	60
41. Gambar 41. Mesin bor.....	61
42. Gambar 42. Mesin ketam.....	61
43. Gambar 43. Pahat ukir.....	62
44. Gambar 44. Palu kayu.....	62
45. Gambar 45. Kikir kayu.....	63
46. Gambar 46. Amplas.....	63
47. Gambar 47. <i>Air brush</i> .....	64
48. Gambar 48. <i>Kompresor</i> .....	64
49. Gambar 49. Menghaluskan papan kayu.....	66
50. Gambar 50. Menempelkan gambar rancangan pada karya.....	67
51. Gambar 51. Memotong kayu.....	67
52. Gambar 52. Melubang kayu.....	68
53. Gambar 53. Memotong bentuk kayu sesuai pola.....	68
54. Gambar 54. Mengukir.....	69

55. Gambar 55. Mengikir kayu dengan kikir .....	69
56. Gambar 56. Menghaluskan dengan mesin gerinda.....	70
57. Gambar 57. Mengamplas kayu.....	71
58. Gambar 58. Proses penyemprotan.....	71
59. Gambar 59. <i>Finishing clear</i> .....	72
60. Gambar 60. Pemasangan aksesoris.....	71
61. Gambar 61. Diskripsi karya 1.....	75
62. Gambar 62. Diskripsi karya 2.....	77
63. Gambar 63. Diskripsi karya 3.....	78
64. Gambar 64. Diskripsi karya 4.....	80
65. Gambar 65. Diskripsi karya 5.....	81
66. Gambar 66. Diskripsi karya 6.....	83



## INTISARI

Tugas akhir karya ini berawal dari kegemaran penulis pada seni multimedia animasi yang saat ini banyak digandrungi oleh kalangan muda. Dunia animasi merupakan wujud dari khayalan (fantasi) seseorang yang direalisasikan melalui medium digital. Dalam dunia fantasi, seseorang dimanjakan oleh terwujudkannya khayalan yang mustahil dilakukan di alam nyata.

Karya Tugas Akhir yang berangkat dari ketertarikan terhadap pedang fantasi ini diwujudkan dengan media kayu. Penciptaan karya diawali dengan membuat desain yang unik kemudian dilanjutkan dengan proses pengerjaan pada media kayu mahoni. Proses finishing adalah kombinasi dari bahan finishing berbahan minyak dan natural.

Hasil karya berjumlah enam buah dengan pengembangan dan pengurangan bentuk sehingga terjadi beberapa perbedaan baik bentuk maupun hasil finishing. Hal ini karena selama pengerjaan penulis merasa perlu untuk melakukan beberapa perubahan untuk mendapatkan hasil yang menarik.

Pada akhirnya, karya ini merupakan pembuktian penulis kepada masyarakat maupun lembaga atas proses pendidikan yang ditempuh selama di institusi. Semoga karya ini dapat menambah pustaka dari dunia seni yang berkembang saat ini.

Kata kunci : Pedang fantasi , media kayu.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film dan *game* fantasi saat ini semakin populer diperbincangkan di kalangan remaja. Semenjak ditemukannya teknologi untuk menciptakan obyek *virtual* tiga dimensi (3D), sajian hiburan yang awalnya ditujukan untuk anak-anak ini kemudian mendapatkan sambutan baik di kalangan remaja dan orang tua. Dengan teknologi ini, penggarapan animasi film maupun *game* fantasi yang dulunya ditampilkan dalam bentuk dua dimensi yang biasa dikenal dengan *kartun*, saat ini hampir seluruhnya beralih dalam tampilan tiga dimensi. Hal ini menjadikan obyek *virtual* yang ada dalam sebuah film ataupun *game* fantasi terlihat lebih detail dan *real*.

*Sequel* fantasi selalu kaya dengan imajinasi. Dalam film dan *game* animasi yang ber-*genre* fantasi dan fiksi ilmiah (*science fiction*) sering kali ditemukan tokoh-tokoh yang tidak umum, mereka sengaja didesain dengan properti yang sering kali dimanipulasi untuk mendramatisir cerita agar lebih menarik sebagai perpaduan kreasi dari banyak seniman desain, tetapi tetap mengambil tema yang berdekatan dengan kehidupan manusia dan lingkungannya. Adapun properti yang ada di dalam *sequel* tersebut digarap dengan sangat kreatif. Desain tidak hanya sekedar mengambil obyek nyata kemudian memasukannya menjadi bagian cerita, tetapi terlebih dahulu

dilakukan deformasi menjadi bentuk baru yang lebih imajinatif. Seorang pecinta sekaligus desainer tokoh fantasi, Susan Joliffe Napier menjelaskan ;

*“Anime representations of the human figure range across an extraordinary variety of types (and archetypes), implicitly promising a vast range of fictional identities for the viewer to revel in. The animated space becomes a magical tabula rasa on which to project both dreams and nightmares of what it is to be human, precisely as it transforms the human figure”<sup>1</sup>* (Anime : Animasi menggambarkan figur manusia secara luar biasa (tidak biasa), menjanjikan perubahan secara imajinatif bagi penikmat untuk terhanyut didalamnya. Ruang animasi menjadi *tabula rasa* (ruang rasa) yang penuh unsur mistis, dalam mengeksplorasi mimpi baik dan mimpi buruk manusia menjadi dasar membangun karakter ).

Ciri khas yang menjadi daya tarik dalam berbagai cerita fiksi fantasi adalah sering kali ditemukan properti yang unik, seperti pada desain kostum yang dikenakan para tokoh karakter, kendaraan, senjata dan segala macam properti yang mendukung cerita digarap dengan sangat kreatif.

Berawal dari kegemaran menonton, memainkan serta mengamati berbagai film dan *game* yang ber-*genre* fantasi inilah yang kemudian yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini. Salah satu properti yang menjadi perhatian khusus adalah senjata pedang yang ada dalam berbagai *sequel* film dan *game* fantasi yang sering ditemukan. Properti pedang dalam berbagai *sequel* selalu ditampilkan dengan desain yang unik, mendeformasi bentuk-bentuk pedang yang sesungguhnya menjadi bentuk baru yang lebih imajinatif. Tidak seperti layaknya pedang yang sebenarnya, desain pedang yang ada dalam dunia fantasi lebih ditujukan sebagai properti *virtual*, oleh karena itu aspek proporsi dan fungsi

---

<sup>1</sup> Napier, Susan Joliffe, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, (Japan: Boom Anime, 2001), p. 36

utama dari pedang, yaitu senjata tajam, seringkali diabaikan. Desain tidak lagi membahas tentang ketajaman, berat, maupun efisiensi pedang. Desain secara total berkonsentrasi pada eksplorasi bentuk sebagai unsur pendukung karakter film maupun *game* fantasi.

Dari bentuk-bentuk pedang fantasi yang ada dalam film maupun *game* fantasi tersebut, munculah pemikiran bahwa bentuk-bentuk pedang *virtual* yang ada dalam berbagai film dan *game* tersebut memiliki nilai artistik yang menggugah inspirasi untuk menjadikannya tema tersebut dalam menuangkan ide.

Pedang kayu (*bokken*) memiliki daya tarik tersendiri, karena fungsi utamanya yang tidak lagi sebagai sebuah senjata, tetapi menjadi media eksplorasi yang mewakili keinginan dan hasrat untuk menciptakan sudut pandang baru kekriyaan. Menciptakan hal baru adalah keinginan setiap seniman, termasuk seniman kriya. Penuangan gagasan yang tidak dapat dilepaskan dari penguasaan ketrampilan dan materi menjadi salah satu ciri dari seni kriya, untuk itu penuangan ide ke dalam media kayu ini menjadi menarik, karena disiplin ilmu desain dalam kriya yang dalam hal ini menciptakan obyek secara nyata, memiliki perbedaan prinsip dengan desain penciptaan obyek *virtual* (maya) dengan menggunakan teknologi tiga dimensi.

Pemilihan tema pedang fantasi ini adalah karena tema tersebut dinilai dapat merefleksikan pengalaman batin penulis, oleh karena itu tujuan penciptaan pedang fantasi ini sepenuhnya sebagai karya seni secara total untuk menemukan sebuah karakter dalam menciptakan karya seni kriya.

Harapan penulis, karya-karya yang disajikan dapat dinikmati dan dapat memberi inspirasi serta pemahaman baru bagi pecinta seni maupun masyarakat tentang seni kriya sesuai dengan pemikiran penulis.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menciptakan karya kriya yang inovatif.
- b. Mengekspresikan perasaan dalam sebuah karya kriya kayu.
- c. Sebagai media untuk mengembangkan nilai artistik dari bentuk pedang, yang sangat menarik untuk dieksplorasi.
- d. Menyelesaikan jenjang pendidikan S-1 Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa.

### **2. Manfaat**

- a. Memberi kontribusi wacana kreatif kepada masyarakat tentang seni kriya.
- b. Bagi penulis merupakan sarana pembelajaran serta pendalaman untuk dapat lebih maksimal berkarya.

## **C. Metode Penciptaan**

Penciptaan karya tidak semata-mata ditujukan untuk memenuhi kebutuhan batin dari sang seniman sendiri, karena sebuah karya akan memiliki *prestise* apabila mampu dinikmati oleh orang lain. Untuk itu, demi terwujudnya sebuah karya yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan,

maka diperlukan metode-metode untuk memberikan batasan yang jelas mengenai konsep karya yang diciptakan.

#### 1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka melalui berbagai media informasi. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui berbagai media, di antaranya ; media cetak, elektronik, internet, buku dan majalah.

#### 2. Metode Pendekatan

Pendekatan dilakukan melalui pendekatan estetis, ditinjau dari keunikan dan nilai *diferensial*. Pendekatan ini didasarkan pada pengalaman pribadi dalam menuangkan gagasan, digunakan nilai-nilai estetis yang dapat memperindah karya seni.

#### 3. Metode Perwujudan.

Perwujudan karya ini menggunakan teknik pahat (ukir) dan kikis dengan menggunakan kikir kayu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pencapaian bentuk pedang. Selain itu, kombinasi dari berbagai jenis kayu juga dilakukan di antaranya dengan mengkombinasikan antara kayu Jati, Mahoni, Sawo dan Sonokeling. Kombinasi jenis kayu ini adalah untuk mendapatkan tekstur yang sesuai dengan yang diinginkan sehingga dapat menambah nilai keindahan karya.

Untuk ornamentasi, bentuk-bentuk motif sengaja untuk tidak terikat dengan motif-motif kedaerahan, terutama karakter ke-Indonesiaan yang kaya akan motif daerahnya. Hal ini dimaksudkan untuk

menghindari kerancuan dan melebarnya persepsi dengan konsep karya itu sendiri. Ornamentasi dalam karya ini lebih menekankan pada motif geometris yang lebih mengutamakan perpaduan garis sebagai pengisi obyek.

Proses finishing menggunakan beberapa jenis bahan pewarna untuk membuat keselarasan dan penegasan bentuk. Penyisipan warna emas pada beberapa bagian untuk membuat kesan elegan, serta tahap akhir dengan menggunakan *clear*.

