

**BENTUK SEMUT SEBAGAI INSPIRASI KARYA  
SENI KRIYA KULIT**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**BENTUK SEMUT SEBAGAI INSPIRASI KARYA  
SENI KRIYA KULIT**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**BENTUK SEMUT SEBAGAI INSPIRASI KARYA  
SENI KRIYA KULIT**



**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  
2008**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal 30 Juni 2008



**Drs. Sunarto, M.Hum.**

Pembimbing I/ Anggota



**Drs. Otok Herum Marwoto.**

Pembimbing II/ Anggota



**Tovibah Kusumawati S.Sn.**

Cognete/ Anggota



**Drs. Rispul, M.Sn.**

Ketua Program Studi Kriya Seni/ Anggota



**Drs. Sunarto, M.Hum.**

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua/ Anggota

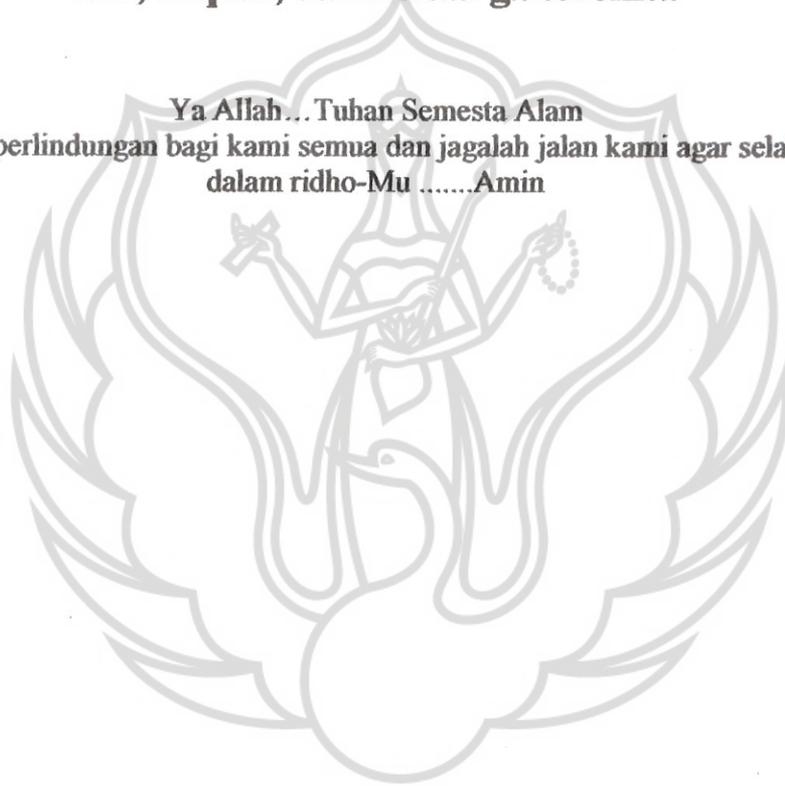
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**  
NIP. 131567129

**Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada  
Ibu, Bapak, dan keluarga tercinta**

**Ya Allah... Tuhan Semesta Alam  
Berikanlah perlindungan bagi kami semua dan jagalah jalan kami agar selalu berada  
dalam ridho-Mu .....Amin**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 30 Juni 2008

Penyusun

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah SWT, Tuhan Semesta Alam atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Bentuk Semut” yang dijadikan sebagai Konsep Penciptaan Seni Kriya dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di bidang studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh banyak pihak, baik material maupun spiritual. Dukungan dan bantuan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Atas Segala kemurahan hati dan keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan merupakan ajaran yang tidak ternilai harganya..

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Soeprpto Soedjono, M.FA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan juga selaku Dosen Pembimbing I. Atas semua pengarahan, saran, dan kritiknya yang membangun demi terciptanya karya yang berbobot pada Tugas Akhir ini.

3. Drs. Rispul, M.Sn., Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Otok Herum Marwoto, dosen pembimbing II. Atas semua bantuan, petunjuk, saran, kritik dan pengarahannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Toyibah Kusumawati S.Sn., dosen wali. Atas semua bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan.
6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
7. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya
8. Keluarga besar Bp. Muhadi, dan ibu Siti Fanah ayah bunda tercinta.
9. Semua teman – teman di Jurusan Kriya, Suji Mulyanto, Dwi Joko, Kusarwito, Kastolani, Agus Farit, Andika, Wawan, Gita, Sony, Agung, E.Pandu Dewa, Guntar Riastro, Heri Suseno, Sumaryadi, Wahyudi, Topan, Yayas, Muryadi, Sugiharti. Semua teman- teman angkatan 2001, dan teman-teman di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Dan kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya dan rasa cinta kasihnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Yogyakarta, 30.Juni 2008

Arifianto

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>INTISARI</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Manfaat .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Metode Penciptaan .....	5
E. Metode Pendekatan .....	6
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	7
A. Sumber Penciptaan .....	7
B. Landasan Teoritik .....	14
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	17
A. Data Acuan .....	17
B. Analisis .....	21
C. Rancangan Karya .....	23
D. Proses Perwujudan .....	45
1. Bahan dan Alat .....	45
2. Teknik Pengerjaan .....	49
E. Kalkulasi .....	53
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	54
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63
<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Fosil semut berusia 80 juta tahun.....	17
Gambar 2	Semut ratu .....	18
Gambar 3	Semut pekerja tengah merawat telur-telur ratu mereka .....	18
Gambar 4	"Ant" .....	18
Gambar 5	Semut membangun komunikasi dengan sentuhan .....	19
Gambar 6	Semut pencuri larva.....	19
Gambar 7	Semut pedagang budak .....	19
Gambar 8	Semut yang terlihat lebih tinggi dari ukuran sebenarnya.....	20
Gambar 9	Semut adalah makhluk yang dapat hidup dengan berkelompok ...	20
Gambar 10	Kota bawah tanah semut .....	20
Gambar 11	Sketsa alternatif 1 "Koloni" .....	23
Gambar 12	Sketsa alternatif 2 "Berkumpul" .....	23
Gambar 13	Sketsa alternatif 3 "Kecil-kecil Cabe Rawit" .....	24
Gambar 14	Sketsa alternatif 4 "Tak ada Ampun" .....	24
Gambar 15	Sketsa alternatif 5 "Jangan Harap Bisa Lolos" .....	25
Gambar 16	Sketsa alternatif 6 "Kerja Keras" .....	25
Gambar 17	Sketsa alternatif 7 "Harta Karun" .....	26
Gambar 18	Sketsa alternatif 8 "Se-Mut" .....	26
Gambar 19	Sketsa alternatif 9 "Dialog" .....	27
Gambar 20	Sketsa alternatif 10 "Harmony" .....	27
Gambar 21	Sketsa alternatif 11 "Jaga adik-adikmu" .....	28
Gambar 22	Sketsa alternatif 12 "Sendiri" .....	28
Gambar 23	Sketsa alternatif 13 "Ringan" .....	29
Gambar 24	Sketsa alternatif 14 "Samar" .....	30
Gambar 25	Sketsa terpilih 1 "Jaga adik-adikmu" .....	31
Gambar 26	Sketsa terpilih 2 "Kerja Keras" .....	32
Gambar 27	Sketsa terpilih 3 "Sendiri" .....	33
Gambar 28	Sketsa terpilih 4 "Se-Mut" .....	34
Gambar 29	Sketsa terpilih 5 "Dialog" .....	35

Gambar 30	Sketsa terpilih 6 "Kecil-kecil Cabe Rawit" .....	36
Gambar 31	Sketsa terpilih 7 "Samar" .....	37
Gambar 32	Desain terpilih 1 "Jaga adik-adikmu" .....	38
Gambar 33	Desain terpilih 2 "Kerja Keras" .....	39
Gambar 34	Desain terpilih 3 "Sendiri" .....	40
Gambar 35	Desain terpilih 4 "Se-Mut" .....	41
Gambar 36	Desain terpilih 5 "Dialog" .....	42
Gambar 37	Desain terpilih 6 "Kecil-kecil Cabe Rawit" .....	43
Gambar 38	Desain terpilih 7 "Samar" .....	44
Gambar 39	Kulit sapi samak nabati .....	45
Gambar 40	Bahan perekat lem Aica Aibon dan karton .....	46
Gambar 41	Gypsum .....	46
Gambar 42	Tanah liat .....	47
Gambar 43	Pewarna kulit .....	47
Gambar 44	Peralatan untuk membentuk .....	48
Gambar 45	Penggaris besi, tatah ukir kayu, palu kayu, pensil, dan pisau Cutter .....	48
Gambar 46	Kuas dengan berbagai ukuran .....	49
Gambar 47	Proses pembentukan model .....	51
Gambar 48	Proses pewarnaan .....	52
Gambar 49	Karya 1. "Jaga adik-adikmu" .....	55
Gambar 50	Karya 2. "Kerja Keras" .....	56
Gambar 51	Karya 3. "Sendiri" .....	57
Gambar 52	Karya 4. "Se-Mut" .....	58
Gambar 53	Karya 5. "Dialog" .....	59
Gambar 54	Karya 6. "Kecil-kecil Cabe Rawit" .....	60
Gambar 55	Karya 7. "Samar" .....	61

## INTISARI

Ukuran yang kecil membuat keberadaan semut terabaikan. Kehadiran mereka sebagai populasi terpadat di dunia tersamarkan oleh keberadaan benda lain yang secara visual lebih berwarna. Kesederhanaan bentuk visual yang mereka miliki menyembunyikan perilaku yang begitu unggul dibandingkan jenis serangga lain.

Perilaku semut dalam hidup berkoloni bisa dijadikan bahan perenungan bagi penulis. Kebersamaan yang selalu tercermin lewat tindakan mereka untuk mempertahankan kelangsungan hidup koloni dengan mengesampingkan kebutuhan pribadinya merupakan salah satu bentuk pengorbanan diri dengan tingkatan tertinggi. Perilaku semut yang menurut penulis menarik kemudian dijadikan inspirasi dalam perwujudan karya tugas akhir ini.

Bentuk semut akan ditampilkan dengan deformasi bentuk dan akan diwujudkan dalam bentuk panel. Bahan yang digunakan adalah kulit sapi samak nabati.

Kata kunci: Semut, Inspirasi, Kriya Kulit



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia dan alam adalah dua hal yang tidak terpisahkan. Manusia merupakan bagian dari alam dan mempunyai ketergantungan yang mutlak terhadap alam. Manusia harus dapat mengolahnya untuk menunjang kelangsungan hidup, berbeda dengan hewan yang mempunyai kemampuan untuk dapat langsung mencerna hasil alam sesuai dengan naluri bawaan mereka. Manusia adalah makhluk yang serba butuh, sedangkan lingkungan serta alamnya mempunyai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan itu.<sup>1</sup> Semua yang diperlukan oleh manusia untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya tersedia di alam.

Alam merupakan sumber ide yang sangat kaya dalam proses penciptaan karya seni. Banyak hal yang bisa digunakan sebagai acuan dasar dari ide atau gagasan yang akan dilahirkan. Setiap makhluk hidup yang ada didalamnya memiliki karakteristik dan cara yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan alam menyediakan berjuta-juta spesies dengan karakter yang beraneka ragam. Jika diamati, banyak sekali pembelajaran yang dapat diambil dari kejadian-kejadian tersebut dan dapat dijadikan gagasan dalam proses berkesenian. Seperti yang diucapkan Ki Hadjar Dewantara yang dikutip oleh Budiono Herusatoto:

“Alam sekitarnya yang *subur kang tanpo tinandur, gemah ripah loh jinawi* yang tidak dibudidayakan dengan sebaik mungkin, tidak ada

---

<sup>1</sup>Soerjanto Poespowardojo dan K. Bertens, *Sekitar Manusia, bunga rampai tentang filsafat manusia*, PT. Gramedia, Jakarta, 1985, p.9

gunanya. Tetapi sebaliknya, berkat kerja akal manusia, dilandasi kesadaran etik dan estetik, alam yang potensial itu benar-benar berarti bagi kehidupan manusia.”<sup>2</sup>

Di seluruh muka bumi terdapat berbagai bentuk kehidupan. Beraneka ragam hayati yang ada mewarnai dan saling mengisi. Kesemuanya memiliki peran yang sama penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Salah satunya adalah semut. Serangga ini sangat kecil jika dibandingkan dengan manusia. Hampir dalam setiap kondisi yang berbeda hewan ini muncul dan memberikan gangguan yang kadang tidak di anggap sebagai suatu masalah, karena bentuk mereka yang hanya berukuran beberapa milimeter.

Semut memiliki perilaku yang unik yang membedakannya dengan hewan lainnya. Setiap bertemu dengan teman sesama semut, mereka selalu beradu kepala yang jika dilihat sekilas seperti dua ekor semut yang sedang berjabat tangan atau saling menyapa. Kondisi ini menjadi daya tarik bagi penulis karena perilaku seperti ini hanya dilakukan oleh manusia, kemudian menjadikan rangsangan untuk mengetahui lebih jauh tentang perilaku semut lainnya. Banyak ilmuwan yang bertahun-tahun melakukan penelitian mendalam tak mampu menjelaskan perilaku sosial semut yang begitu maju. Dalam buku *Keajaiban Pada Semut* yang ditulis oleh Harun Yahya, Caryle P. Haskins, kepala Institut Carnegie di Washington menyatakan:

”Setelah 60 tahun mengamati dan mengkaji, saya masih takjub melihat betapa canggihnya perilaku sosial semut. ... Semut merupakan model yang indah untuk digunakan dalam mempelajari akar perilaku hewan.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Budiono Herusatoto, *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*, P.T.Hanindita Graha Widia, Yogyakarta, 2000, p.7

<sup>3</sup> Harun Yahya, *Keajaiban Pada Semut*, Dzikra, Asy Syaamil Press dan Grafika, Bandung, 2002, p.6

Dalam *Ensiklopedi Indonesia*, semut dijelaskan sebagai berikut:

”Semut. Kebanyakan serangga kecil, famili *Formicidae* (lat.), termasuk suku *Hymenoptera* (lat.). banyak jenisnya, tersebar di seluruh dunia; semua hidup bergolong-golong seperti berorganisasi, dengan pembagian kerja yang jitu. Dari sudut ilmu hayat termasuk binatang terpenting dalam seluruh dunia hewan. Tubuhnya terdiri dari 3 bagian; antara dada dan perut sangat genting. Biasanya berwarna hitam, warna lain berkisar antara sawo matang, merah dan kuning. Banyak jenis hidup di dalam tanah, ada yang di dalam pohon atau tumbuhan yang membusuk, dan ada yang membuat sarang. Dalam tiap kelompok yang terdiri dari puluhan hingga ratusan ribu ekor, biasanya terdapat beberapa ekor ratu (betina petelur yang biasanya bersayap), semut pekerja betina yang tak bersayap dan biasanya steril, serta semut jantan yang subur dan biasanya bersayap. Umur pekerja biasanya antara 4-7 tahun. Semut dewasa terutama makan cairan tumbuh-tumbuhan dan binatang. Dalam sarang semut kadang terdapat jamu semut, misalnya kutu daun (lat.: *Aphididae*). Kadang-kadang semut memperbudak jenis-jenis lain. Jenis semut paling terkenal di Indonesia ialah: kerangga atau rangrang (lat.: *Oecophylla smaragdina*), semut gula (lat.: *Monomorium Pharaonis*), dan semut hitam.<sup>4</sup>

Karakter dan bentuk visual semut menurut penulis sangatlah unik.

Serangga ini memiliki bentuk yang sederhana dan tidak mempunyai tulang di dalam badannya. Sebagai ganti kerangka, badan semut dibalut oleh lapisan kulit yang keras.<sup>5</sup> Hewan ini tinggal di dalam sarang yang mereka bangun bersama. Letaknya didalam tanah, dibawah batu atau dibawah pohon besar. Semut berukuran kecil tetapi merupakan hewan yang sangat cerdas, dan jika di ibaratkan dalam kehidupan manusia mereka memiliki struktur budaya dengan tingkat kemajuan yang sangat tinggi. Semut merupakan salah satu kelompok yang paling sosial dari jenis serangga, mereka hidup bergerombol sebagai masyarakat yang

<sup>4</sup>Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia, edisi khusus*, P.T. Ictiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, 1992, p.3074

<sup>5</sup>Tien Sribimawati, *Serangga Dalam Lingkungan Hidup*, CV. Akadoma, Jakarta, 1982, p.107

disebut koloni dan terorganisasi luar biasa baik. Seolah-olah mereka hidup bergotong-royong dan saling membantu. Tatanan organisasi mereka begitu maju sehingga dapat dikatakan mereka memiliki peradaban yang mirip dengan peradaban manusia.<sup>6</sup> Dengan tidak mengingkari bahwa semua itu adalah makhluk ciptaan Tuhan, penulis sangat tertarik untuk menuangkan bentuk visual semut berdasarkan perilaku mereka baik terjadi di sekitar penulis ataupun yang didapat dari referensi-referensi.

Visualisasi bentuk semut akan penulis coba untuk ditampilkan dengan deformasi bentuk, tidak lagi pada bentuk-bentuk yang realistik melainkan telah mengalami perubahan yang di sesuaikan dengan imajinasi yang dicapai oleh penulis.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat mendapat gelar keserjanaan pada jurusan kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- b. Menciptakan karya kriya kulit dua dimensi dengan menampilkan nilai estetis dari bentuk semut dengan perilakunya.
- c. Menerapkan ilmu pengetahuan seni rupa yang dipelajari khususnya kriya kulit.
- d. Salah satu usaha untuk mengekspresikan perasaan dan mencapai kepuasan batin.

---

<sup>6</sup> Harun Yahya, *Op.Cit.*, p.1

## 2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan tentang karya seni, khususnya kriya kulit secara universal.
- b. Karya yang tercipta menjadi salah satu karya kriya kulit yang bermutu dan dapat diterima oleh masyarakat dan mempunyai pengaruh yang positif bagi penikmat seni maupun masyarakat umum.
- c. Memberikan inspirasi dan kajian kajian dalam penciptaan karya-karya seni.

### C. Pembatasan Masalah

Guna menghindari kesalahan dan penafsiran dan meluasnya pembahasan mengenai tugas karya seni yang bertema "*Bentuk Semut*" ini, maka disini akan dibahas mengenai batasan-batasan tersebut.

Dalam karya seni tersebut penulis hanya mengambil secara visual bentuk yang didasarkan pada karakter dari perilaku semut yang ada disekitar penulis, dan mengkomposisikannya sedemikian rupa dengan maksud agar terwujud keharmonisan secara visual. Karya yang ditampilkan pasti mempunyai hubungan kontemplatif dengan kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar penulis.

### D. Metode Penciptaan

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui studi pustaka dengan mengumpulkan informasi-informasi yang berhubungan dengan bahan-bahan yang

dibutuhkan sesuai dengan proses penciptaan karya, antara lain dengan memilih media massa berupa majalah-majalah, buku, internet, maupun literatur yang berhubungan dengan tema yang di angkat.

b. Observasi

Pengamatan langsung dengan melihat, mengamati dan mendokumentasi obyek yang akan diwujudkan dalam karya.

**E. Metode Pendekatan**

Dalam penciptaan karya tugas akhir digunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Metode Pendekatan Estetis

Yaitu suatu cara kajian atau pemecahan masalah pada penciptaan karya seni melalui kaidah-kaidah keindahan.

2. Metode Pendekatan Empiris

Yaitu studi yang dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh selama studi yaitu berupa pengalaman estetis dan teknis dan pengalaman lainnya yang mempunyai korelasi dengan tema, selain itu pengamatan langsung pada obyek semut di sekitar lingkungan penulis.