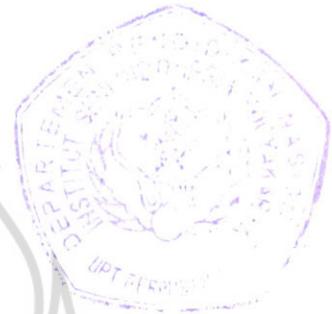


**OLAH RAGA SEPAK BOLA  
SEBAGAI INSPIRASI KARYA KRIYA SENI**



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

**OLAH RAGA SEPAK BOLA  
SEBAGAI INSPIRASI KARYA KRIYA SENI**



**KARYA SENI**

Oleh

**JATI WIDAGDO**



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

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	2739/H/15/09	
KLAS		
TERIMA	07-04-2009	TTD.

## OLAH RAGA SEPAK BOLA SEBAGAI INSPIRASI 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  
2006

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada 4 Agustus 2006



**Drs Andono**  
Anggota / Pembimbing I

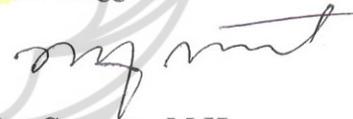


**Drs Purwito**  
Anggota / Pembimbing II

**Drs Sukarman**  
Cognate / Anggota



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



**Drs Sunarto, M.Hum.**  
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Drs Sukarman**  
NIP.130521245

## MOTTO

*Bola adalah seni yang dihasilkan oleh kaki,  
karena itu di dalamnya juga tersimpan berbagai misteri dan inspirasi  
(Ludwig Harig)*

*Seseru apapun permainan sepak bola jika tanpa gol yang tercipta, permainan tersebut hampir  
kehilangan makna dan pesonanya  
(Bobby Robson)*

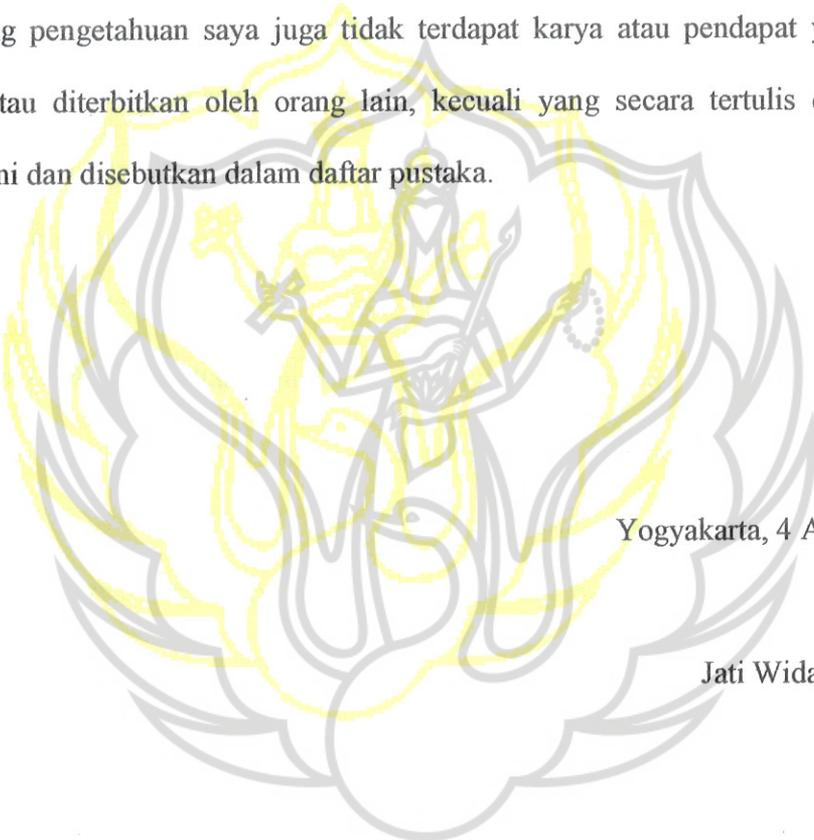
*Untuk dapat mencetak gol, seorang bintang harus membayar harga. Ada yang jatuh, terluka,  
bahkan cedera berat.  
(Cesar Louis Menotti)*

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

*Dalam sepak bola keberuntungan dan kesialan itu  
berdiri dekat satu sama lain  
(Sindunata)*

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 4 Agustus 2006

Jati Widagdo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada Ayahanda tercinta yang telah memberi dorongan baik moral maupun material sampai studi penulis selesai, selain itu juga penulis ucapkan terima kasih kepada Ibunda yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan kasih sayangnya.

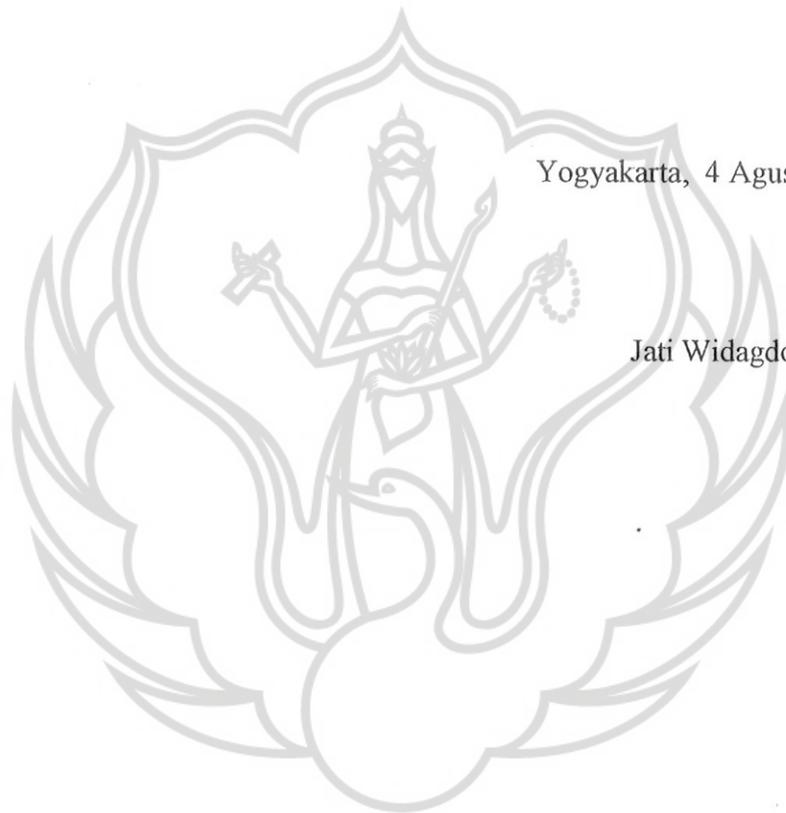
Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Drs Sukarman, (Dekan Fakultas Seni Rupa), Drs Sunarto, M.Hum., (Ketua Jurusan Kriya) Drs Rispul, M.Sn., (Ketua Program Studi Kriya Seni ), kepada Drs Andono, (dosen pembimbing I) dan Drs Purwito (dosen pembimbing II), yang telah memberi bimbingannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis ucapkan terima kasih kepada dosen wali Drs Supriaswoto, M.Hum dan seluruh dosen dan staf pengajar di Jurusan kriya seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bimbingannya melalui berbagai disiplin yang diberikan, dan juga kritik dan saran serta masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Puspita, Bayu, Indrie, Krisdayanti, Encing, Yuli, Marwan, Dr Dian, Astab, Aris, Fia, dan Karman penulis ucapkan terima kasih. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang

secara langsung ataupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

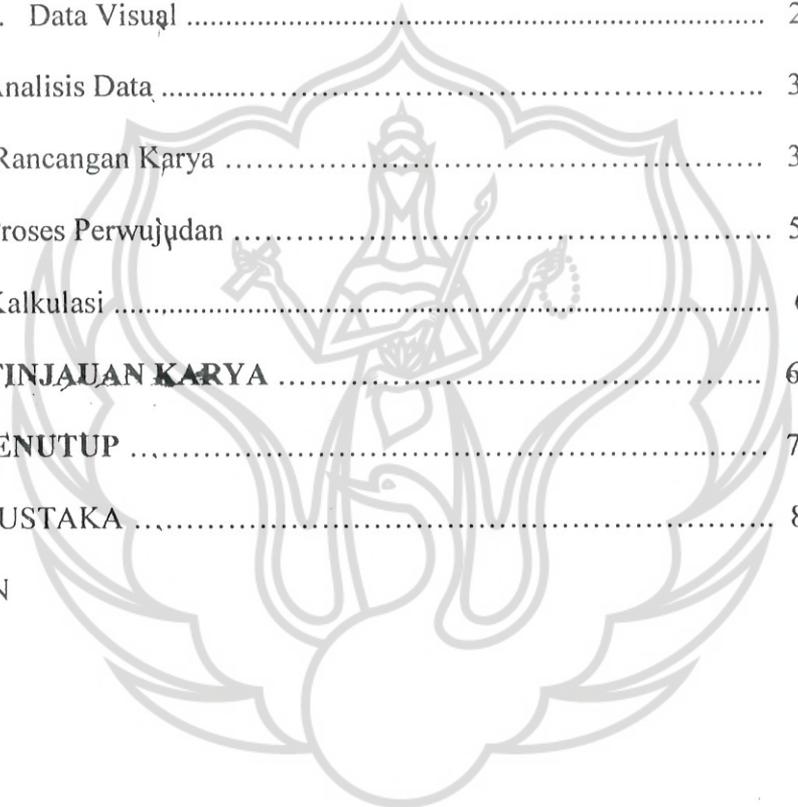
Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi penyempurnaan tulisan ini.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar .....	i
Halaman Judul .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Pernyataan Keaslian .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar Acuan.....	ix
Daftar Tabel .....	x
Daftar Foto Karya .....	xi
Intisari .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Tujuan dan Sasaran .....	5
C. Metode Pendekatan dan Pelaksanaan .....	6
1. Metode Pendekatan .....	6
2. Metode Pelaksanaan .....	8
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>15</b>
A. Deskripsi Konsep Penciptaan .....	15

B. Penegasan Judul dan Tema Penciptaan .....	15
C. Batasan Masalah.....	18
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>19</b>
A. Data Acuan .....	19
1. Data Deskriptif .....	19
2. Data Visual .....	21
B. Analisis Data .....	37
C. Rancangan Karya .....	37
D. Proses Perwujudan .....	50
E. Kalkulasi .....	60
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>62</b>
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN	



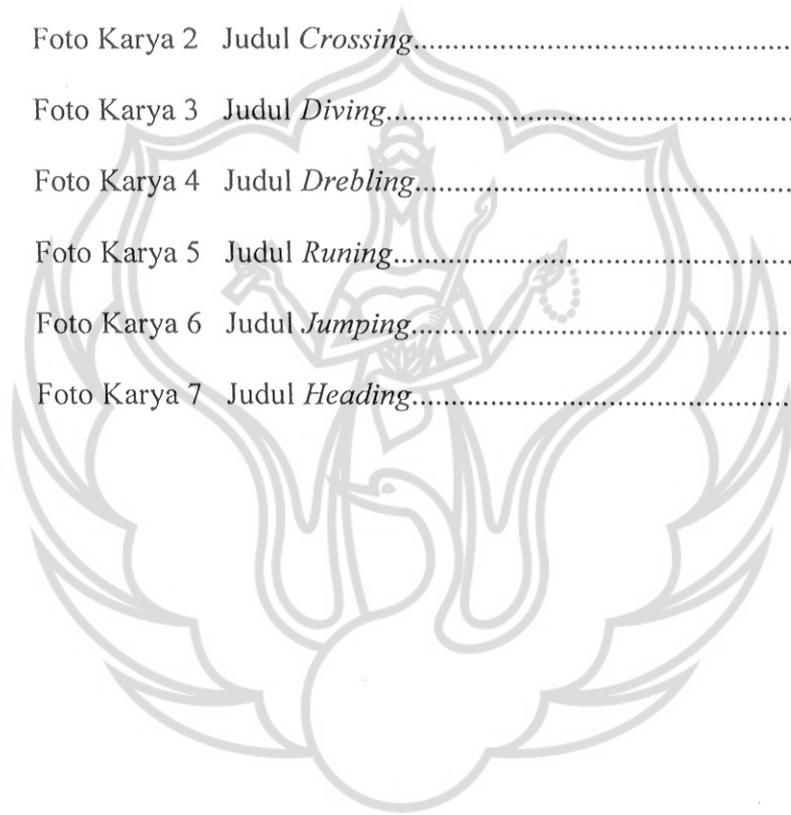
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Diving</i> Henry Larson dalam penyisihan group F pialadunia 2002, Swedia melawan Argentina,.....	22
Gambar 2	<i>Free Kick</i> Roberto Carlos dalam semi final piala dunia 2002, Turki melawan Brasil .....	22
Gambar 3	<i>Drebling</i> Jov Cool dalam Liga Premier 2006, Chelsi melawan Black Bern .....	23
Gambar 4	<i>Shooting</i> .....	23
Gambar 5	<i>Jumping</i> Bastruk dalam semi final piala dunia 2002 Turki melawan Brasil .....	24
Gambar 6	<i>Heading</i> Roberto Carlos dalam semi final piala dunia 2002 Turki melawan Brasil .....	24
Gambar 7	Kostum Belanda pada piala dunia 2006, model : Van Der Fat .....	25
Gambar 8	Kostum Ukraina pada pra piala dunia zona Eropa 2006, model: Shevcenko .....	25
Gambar 9	Kostum Inggris pada piala dunia 2006, model : Lampard .....	25
Gambar 10	Kostum Argentina pada pra piala dunia zona Konkakaf 2006, model: Requirerme .....	25
Gambar 11	Kostum Perancis pada piala dunia 2006, model : Tiery Hendry .....	26
Gambar 12	Kostum Jerman pada piala dunia 2006, model : Ballac .....	26
Gambar 13	Kostum Portugal pada piala dunia 2006, model : Pauletta .....	26

Gambar 14	: Kostum Italia pada piala dunia 2006, model : Luca Toni .....	26
Gambar 15	: Kostum Brasil pada piala dunia 2006, model : Ronaldo .....	27
Gambar 16	: Kostum Argentina pada piala dunia 2006, model : Crespo .....	27
Gambar 17	: Nike Tiempo Legend Rio .....	28
Gambar 18	: Mercurial Vapor .....	28
Gambar 19	: + F 50 Series .....	29
Gambar 20	: X Lite & Xai IV .....	29
Gambar 21	: Vencida I .....	29
Gambar 22	: Air Zoom Total 90 III .....	30
Gambar 23	: Predator Absolute .....	30
Gambar 24	: Dragon Predator Pulse.....	30
Gambar 25	: Predator Pulse Tumbprint.....	31
Gambar 26	: Predator Series .....	31
Gambar 27	: <i>Aparel</i> .....	32
Gambar 28	: Telstar .....	33
Gambar 29	: Telstar Durlast .....	33
Gambar 30	: Tango Durlast .....	33
Gambar 31	: Tango Espana .....	34
Gambar 32	: Azteca .....	34
Gambar 33	: Etrvsco Unico .....	34

Gambar 34	Questra .....	35
Gambar 35	Tricolore.....	35
Gambar 36	Fevernova .....	36
Gambar 37	Teamgesit .....	36
Gambar 38	Sketsa Alternaif 1 .....	40
Gambar 39	Sketsa Alternaif 2 .....	41
Gambar 40	Sketsa Alternaif 3 .....	42
Gambar 41	Sketsa Alternaif 4 .....	42
Gambar 42	Sketsa Alternaif 5 .....	43
Gambar 43	Sketsa Alternaif 6 .....	43
Gambar 44	Sketsa Alternaif 7.....	44
Gambar 45	Sketsa Alternaif 8.....	44
Gambar 46	Sketsa Alternaif 9.....	45
Gambar 47	Sketsa Alternaif 10.....	46
Gambar 48	Sketsa Alternaif 11.....	47
Gambar 49	Sketsa Alternaif 12.....	48
Gambar 50	Papan Kayu Jati .....	51
Gambar 51	Lem .....	52
Gambar 52	Bahan <i>Finishing</i> .....	53
Gambar 53	Alat Kerja Masinal.....	54

Gambar 54	Alat Kerja Manual.....	55
Gambar 55	Alat Kerja <i>Finishing</i> .....	55
Gambar 56	Alat Kerja Pendukung.....	56
Gambar 57	Proses Kerja .....	56
Gambar 58	Foto Karya 1 Judul <i>Free Kick</i> .....	64
Gambar 59	Foto Karya 2 Judul <i>Crossing</i> .....	66
Gambar 60	Foto Karya 3 Judul <i>Diving</i> .....	68
Gambar 61	Foto Karya 4 Judul <i>Drebling</i> .....	70
Gambar 62	Foto Karya 5 Judul <i>Runing</i> .....	72
Gambar 63	Foto Karya 6 Judul <i>Jumping</i> .....	74
Gambar 64	Foto Karya 7 Judul <i>Heading</i> .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kalkulasi bahan baku .....	60
Tabel 2 Kalkulasi bahan bantu .....	61
Tabel 3 Kalkulasi bahan <i>Finishing</i> .....	61
Tabel 4 Kalkulasi bahan keseluruhan.....	62

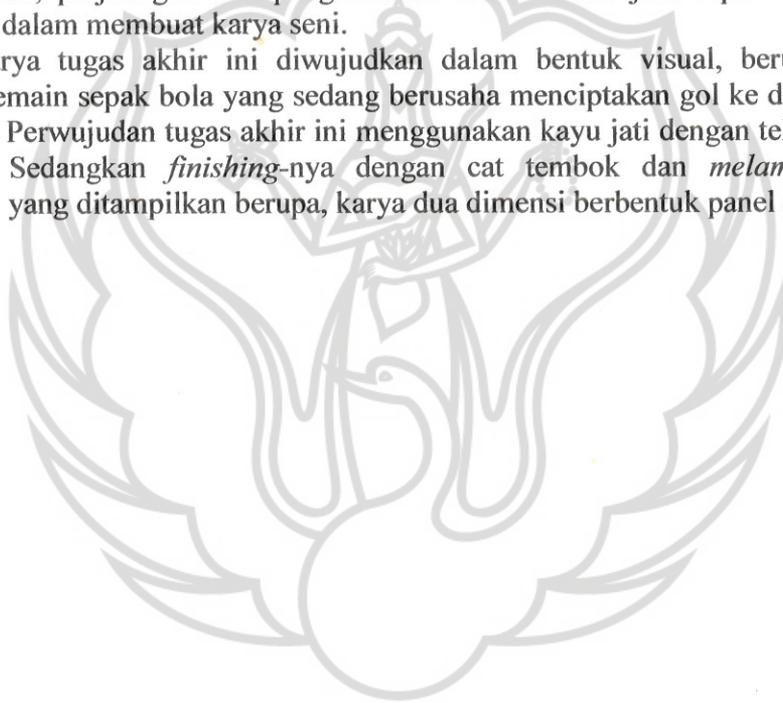


## INTI SARI

Seni merupakan ungkapan pengalaman yang telah terseleksi di dalam pikiran dan batin manusia terhadap objek di sekitar kita. Objek-objek yang memiliki ciri khas atau keunikan yang berharga itu menjadi ide dan gagasan melalui kreativitas dan keterbukaan hati yang di padukan dengan keahlian dan ketrampilan dalam mengolah bahan, maka ide-ide dan gagasan itu dapat dituangkan menjadi karya seni.

Pengamatan terhadap olah raga sepak bola menimbulkan pengalaman batin yang mampu menjadi sumber ide dalam berkarya. Bila dicermati sepak bola memang kaya dengan berbagai aspek kehidupan, seperti kerjasama, berkompetisi, persaudaraan, perjuangan dan pengorbanan. Tidak heran jika sepak bola menjadi sumber di dalam membuat karya seni.

Karya tugas akhir ini diwujudkan dalam bentuk visual, berupa tindakan seorang pemain sepak bola yang sedang berusaha menciptakan gol ke dalam gawang lawannya. Perwujudan tugas akhir ini menggunakan kayu jati dengan teknik ukir dan *finishing*. Sedangkan *finishing*-nya dengan cat tembok dan *melamine*. Bentuk visualisasi yang ditampilkan berupa, karya dua dimensi berbentuk panel dinding.



## BAB I

### PENDAHULUAN



#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam karya suatu proses pengerjaan, pembuatan yang dilakukan oleh tangan dengan didasari oleh ekspresi, konsep yang jelas berbentuk unik dan mempunyai karakter tertentu, juga dapat diilhami oleh nilai-nilai estetis, simbolik, dan filosofis apabila dibutuhkan. Penggunaan alat masinal dapat disertakan dalam proses pengerjaan yang pada akhirnya akan mewujudkan produk yang berkualitas dan mampu memenuhi kebutuhan praktis serta spiritual yang terwujud dalam sebuah karya seni.

Suatu karya seni dapat tercipta oleh seniman karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar maupun dari pengalaman pribadi, karena pengaruh-pengaruh itu akan menimbulkan suatu gagasan atau ide untuk kemudian divisualisasikan ke dalam suatu karya seni. Seni selalu dibutuhkan manusia, dimanapun serta kapan pun, maka secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkembangan seni selalu seiring dengan masyarakat pendukungnya. Karya seni merupakan media komunikasi antara seorang seniman dengan masyarakat melalui ungkapan-ungkapan dan bahasa-bahasa visual yang ada dalam karya seni tersebut, karya seni mengungkapkan perasaan manusia, seni adalah ekspresi dan karya seni adalah lambangnya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> The Liang Gie, *Filsafat Seni*, Pusat Belajar Ilmu Berguna ( PUBIB), Yogyakarta, 1999, p.9.

Dengan demikian karya seni merupakan media untuk mencurahkan apa yang menjadi imajinasi pencipta tentang kehidupan manusia dengan mengeksplorasikan apa yang terjadi, bagi seorang seniman mempunyai kebebasan mutlak hingga muncul berbagai ragam dan corak dalam karya seni. Dalam memvisualisasikan karya, seniman juga mempunyai gaya yang berbeda-beda sesuai dengan lingkungannya, melalui berbagai unsur, misalnya pemilihan objek, teknik bahan dan lain sebagainya yang diharapkan dapat memancing kreativitas. Selanjutnya unsur-unsur itu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah karya seni yang mempunyai kepribadian dan ciri khas individu, sehingga dapat dijadikan sebagai pembeda antara seniman yang satu dengan seniman yang lainnya.

Sehubungan dengan hal tersebut Sudarmadji menyatakan sebagai berikut :

Kaum seniman yang berkepribadian kuat ialah mereka interaksi antara dirinya dan lingkungannya, mempunyai kekuatan memilih dan menentukan, memang ia tidak lepas dari pengaruh, namun dalam keterpengaruhannya ia mempunyai ciri khas, sehingga dengan mudah dapat dibedakan antara seorang dengan lainnya.<sup>2</sup>

Bagian hidup dari pencipta dalam lingkungan yang paling dekat dengan bentuk maupun dengan gerak, juga warna yang mempunyai kedalaman arti, sebab seorang seniman di dalam berkarya tidaklah terlepas dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungannya, ini dikarenakan setiap karya seni bagaimana pun juga berkaitan dengan realitas atau kenyataan. Kadang-kadang untuk melukiskan kembali, membentuk terhadapnya. Untuk memperoleh atau mempertajam dan selalu

---

<sup>2</sup> Sudarmadji, "Dasar-dasar Kritik Seni Rupa", Diktat, STSRI, ASRI, Yogyakarta, 1973, p.37.

mengacu pada kenyataan.<sup>3</sup> Berkaitan dengan hal ini, fenomena yang menarik perhatian untuk diwujudkan ke dalam sebuah karya adalah olah raga sepak bola.

Cikal bakal lahirnya sepak bola sendiri sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Pada Era Mesir sudah mengenal bola dengan kain linen yang masih tersimpan di museum Inggris. Berbagai relief terdapat di dinding museum tersebut, salah satu diantaranya terdapat relief seorang anak muda yang sedang memegang bola bundar dan memainkannya dengan paha.<sup>4</sup> Pada Era sekarang, gerakan tersebut disebut dengan *jogling*

Bahkan di Asia pun, permainan bola sudah dikenal cukup lama. Di Tiongkok permainan bola sudah dikenal sejak 206 SM, disebut *Tsu Chu*, yang dibuat dari kulit dan diisi.<sup>5</sup> Adapun sepak bola modern yang berlangsung hingga sekarang ini, ditemukan oleh bangsa Inggris pada akhir abad 19.<sup>6</sup> Inggris sebagai negara kolonial, kemudian memperkenalkan sepak bola ke seluruh dunia.

Secara mengejutkan sepak bola mampu diterima oleh hampir seluruh penjuru negara di dunia hingga pada Olimpiade musim panas. Sepak bola amatir telah dipertandingkan sejak 1908 di London, dan dimenangkan oleh tim Great Britain. Setahun kemudian sebuah turnamen yang disebut-sebut sebagai piala dunia pertama yang tidak resmi digelar di Torino Italia.<sup>7</sup> Jules Rimetlah penggagas *World Cup*. *World Cup* untuk pertama kalinya diadakan pada tahun 1930.<sup>8</sup>

<sup>3</sup> Dick Hartoko, *Mausia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta, 1989, p. 35.

<sup>4</sup> Story & Activity Book Frisian Flag, 2004, p.9.

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Ramli, "Sepak Bola & Politik," dalam *Sporti*, Jakarta, Minggu 5 Januari 1998, p.8.

<sup>7</sup> Durojatun, "Trofi Sir Thomas Lipton", dalam *Bola*, Jumat 20 Januari 2006, p.13.

<sup>8</sup> *Ibid.*

Bagi pecinta olah raga pada umumnya, dan pecinta olah raga sepak bola pada khususnya, beranggapan bahwa sepak bola mampu menjadi bagian hidup. Sehingga banyak orang yang mempunyai hobi mengoleksi atribut, foto ataupun *aparel* dari sebuah alat olah raga sepak bola. Dewasa ini para seniman mengangkat olah raga sepak bola sebagai sumber penciptaan karya seni. Berbicara tentang olah raga sepak bola, banyak hal yang dapat dikaji lebih mendalam mulai dari stadionnya, warna dan corak seragamnya, sepatu, cara permainannya, dan lain-lain. Kesemuanya itu mempunyai daya tarik tersendiri untuk diangkat ke dalam karya seni.

Dengan kata lain karya seni dapat diciptakan dari adanya rangsangan dan pengamatan yang terjadi ketika seseorang melakukan aktivitas kesehariannya, seperti melihat pertandingan sepak bola. Dengan perenungan yang dalam serta mencermati pertandingan olah raga sepak bola maka timbulah ide-ide segar dalam berkarya seni, sehingga mampu memilah dan memilih apa yang paling menarik di dalam pertandingan olah raga sepak bola. Dalam hal ini ketertarikan penulis terhadap olah raga sepak bola terjadi pada proses terjadinya gol, serta cara merayakannya. Biasanya di televisi ditayangkan dengan gerak lambat yang lebih sering disebut *slowmotion*. Pada saat berlangsungnya pertandingan, proses terjadinya gol sangat mendominasi terhadap karya-karya yang ada. Dari kejadian itu menimbulkan pemikiran dan perenungan yang ada dalam dunia ide. Dari dunia ide tersebut akan muncul ide yang merupakan sumber inspirasi dalam memunculkan suatu gagasan tentang sebuah gambaran objek-objek yang akan diterapkan dalam karya seni.

Karya seni yang ditampilkan merupakan pengalaman estetis terhadap apa yang dirasakan dan dinikmati oleh penulis untuk divisualisasikan ke dalam bentuk-bentuk yang mencerminkan ciri khas dalam karya kriya seni.

## **B. TUJUAN DAN SASARAN**

Adapun tujuan dalam pembuatan karya seni ini adalah

### **1. Tujuan**

Yang menjadi tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah

- a. untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. sebagai sarana penggalan ide-ide baru, sehingga keberadaan karya-karya seni yang ada akan lebih bervariasi dan dapat memunculkan sesuatu yang berbeda dengan karya seni terdahulu.
- c. sebagai curahan ekspresi yang dituangkan ke dalam bentuk melalui ide dan gagasan serta kreasi sampai dapat melahirkan karya seni.

### **2. Sasaran**

- a. Bagi lembaga pendidikan

Sebagai sumbangan bagi lembaga pendidikan terhadap keberadaan seni kriya yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi ilmu pengetahuan

Karya yang tercipta diharapkan dapat menjadi pembanding alternatif baru dibidang seni kriya dimasa mendatang dan sebagai inspirasi bagi pencipta karya seni selanjutnya.

c. Bagi masyarakat

Diharapkan karya ini dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya dan penikmat seni pada khususnya dalam rangka menambah wawasan khasanah dalam dunia kriya seni seiring dengan perkembangan seni rupa saat ini.

## C. METODE PENDEKATAN

### 1. Metode Pendekatan

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penyusun menggunakan beberapa metode pendekatan, yaitu:

a. **Pendekatan Kontemplasi**

Pendekatan kontemplasi yaitu suatu proses yang dilakukan melalui perenungan dan berpikir penuh perhatian yang mendalam untuk mencari nilai-nilai, makna, dan tujuan atau niat. Suatu hasil penciptaan yang baik itu dengan pengalaman sendiri atau dengan benda-benda ciptaan Tuhan dengan peristiwa yang terjadi dalam olah raga sepak bola, baik proses terjadinya gol, cara merayakan, serta kejadian-kejadian dalam kehidupan olah raga

sepak bola, yang berkenaan dengan dirinya atau luar dirinya dan diwujudkan ke dalam karya seni.

#### **b. Pendekatan Empiris**

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 bakat estetis suatu karya. Pengalaman batin terinspirasi pada perenungan pemikiran konsep karya seni. Pengalaman kognitif yang berhubungan dengan olah raga sepak bola, berimplikasi pada kemauan konservatif maupun pada kemampuan kreatif tentang pembaharuan (*inovation*), dan kebaruan (*novelity*) serta pengalaman aktifitas berimplikasi pada keahlian dan ketrampilan teknis.

#### **c. Pendekatan Imajinatif**

Pendekatan imajinatif merupakan suatu proses kreatif dengan melibatkan daya imajinasi/khayal serta pikiran sehingga menemukan konsep corak. Di dalam berkarya, tentunya diimbangi dengan pertimbangan rasa estetis.

#### **d. Pendekatan Eksperimental**

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

## 2. Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembuatan tugas akhir kriya kayu ini digunakan tahap-tahap sebagai berikut:

### a. Pengumpulan Data Acuan

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

### b. Analisa Data Acuan

Data yang sudah terkumpul dan mengalami seleksi awal kemudian dianalisis. Analisis dilakukan dengan jalan melakukan identifikasi dan seleksi/pemilihan akan bentuk dan karakter/ciri data sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang terealisasi sebagai dasar dalam proses terciptanya karya seni.

### c. Sketsa Alternatif

Sketsa Alternatif merupakan usaha pencarian bentuk untuk visualisasi yang sesuai dengan tema yang dipilih tanpa mengabaikan data acuan yang sudah ada. Penggambaran bentuk digali sebaik mungkin dari bentuk yang

ada, referensi bacaan, katalog dan pengalaman estetis yang kita miliki. Pencarian bentuk dilakukan melalui sketsa-sketsa alternatif.

#### **d. Sketsa Terpilih**

Beberapa sketsa alternatif yang ada, dipilih menurut pertimbangan teknik, estetik dan perihal lain yang memungkinkan suatu ide tersebut dapat terwujudkan, kemudian sketsa yang terpilih tersebut menjadi dasar penciptaan sehingga dapat diidentifikasi sejak awal, hasil akhir 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 belum tentu sesuai dan tepat dengan sketsa ini, dikarenakan penciptaannya berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah-ubah dan berkembang seiring dengan jiwa perasaan estetis atau dengan kata lain telah terjadi kolaborasi.

#### **e. Proses Pengerjaan**

##### **1). Alat**

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

##### **2). Bahan**

Bahan yang digunakan adalah kayu jati.

##### **3). Teknik ukir**

Adapun hal-hal yang ada dalam proses pengukiran meliputi:

a) Penempelan desain

Desain yang terpilih diperbesar kemudian ditempel pada media kayu yang akan diukir.

b). Proses *ngrancap*

Proses *ngrancap* yaitu memahat gambar pola dengan ditempel pada bidang ukir yang menentukan bidang ukir sehingga menembus bidang ukir. Pahat yang digunakan untuk *ngrancap* adalah pahat yang bentuknya sesuai dengan garis pada bidang ukir tersebut. Untuk garis lurus *ngrancap* dengan pahat *penyilap*, *ngrancap* garis lengkung dengan pahat *penguku*.

c). Proses *mbalesi*

Proses *mbalesi* yaitu *getakan* yang sudah jadi kemudian bagian yang lebih rendah dicukil dengan pahat *penyilap*, maka akan nampak bentuk-bentuk relief pada kayu secara kasar.

d). Pross *matut*

Pross *matut* yaitu menyempurnakan bentuk global menjadi bentuk jadi, yang berarti bentuk keseluruhan telah *finish*, tinggal *mecahi*, menghaluskan dan sebagainya.

e). Proses *ngelus*

Proses *ngelus* yaitu menghaluskan seluruh permukaan ukiran sehingga jauh lebih halus.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Suwaji Bastomi, *Seni Ukir*, IKIP, Semarang, 1982, p. 46.

#### 4) *Finishing*

Untuk mencapai bentuk akhir dalam bentuk karya seni, memang harus melalui proses tahapan yang penting, mengingat *finishing* sangat menentukan terhadap baik tidaknya suatu karya seni.

##### a). Menutup Pori

Yaitu suatu tindakan menutup pori-pori kayu dengan *wood filler* secara merata, dan ditunggu sampai menjadi kering. Kemudian amplas dengan amplas nomer 240 maka permukaan kayu tersebut menjadi halus sehingga tekstur kayu terlihat lagi.

##### b). Perataan Warna

Perataan warna pada kayu, dengan menggunakan *wood stain* agar warna kayu menjadi rata.

##### c). Pewarnaan

Memberikan warna-warna tertentu dengan cat akrelik pada kayu untuk memberi kesan lebih pada karya.

##### d). *Sending Sealer*

Melamin *sending sealer* disemprotkan tipis-tipis. Setelah kering diampas dengan amplas nomer 400 secara ambang dengan kertas amplas dua kali berturut-turut.

##### e) *Melamin Lack*

Kemudian *melamin lack* disemprotkan sebagai sentuhan akhir dalam proses *finishing*.