

**KARAKTER KERBAU (PERGESERAN LOKAL JENIUS)  
DALAM KARYA KRIYA LOGAM**



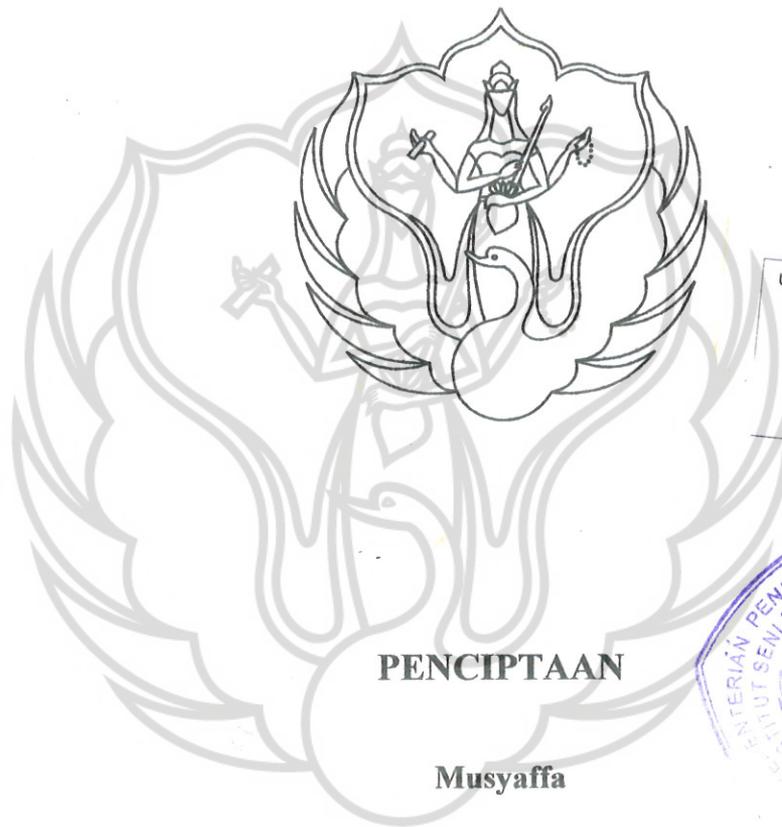
**PENCIPTAAN**

**Musyaffa**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

# KARAKTER KERBAU (PERGESERAN LOKAL JENIUS) DALAM KARYA KRIYA LOGAM

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4.409/HIS/2019	
KLAS		
TERIMA	16-6-2014	TTD dr



**PENCIPTAAN**

**Musyaffa**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

**KARAKTER KERBAU (PERGESERAN LOKAL JENIUS)  
DALAM KARYA KRIYA LOGAM**



**PENCIPTAAN**

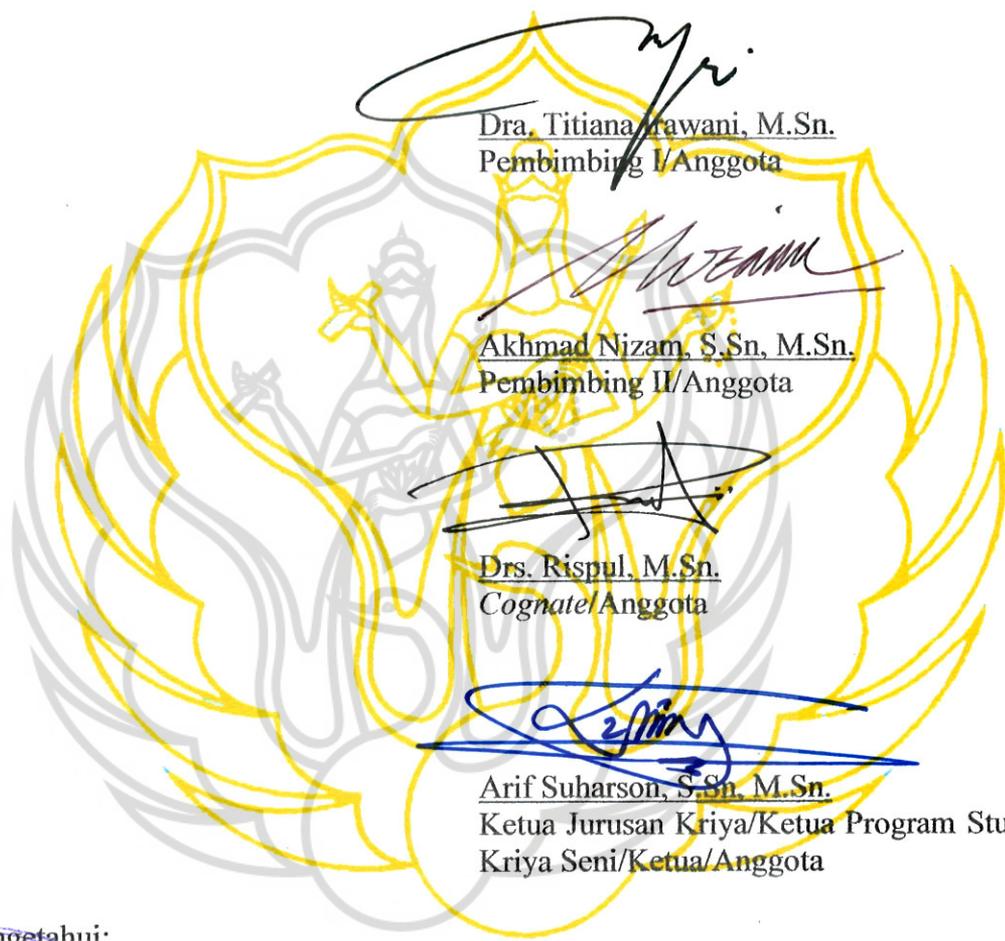
**Diajukan Oleh:  
Musyaffa  
Nim. 0911475022**

**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  
2014**

Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni berjudul:

**KARAKTER KERBAU (PERGESERAN LOKAL JENIUS) DALAM KARYA KRIYA LOGAM** diajukan oleh Musyaffa, NIM 0911475022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

27 JAN 2014



Dra. Titiana Hrawani, M.Sn.  
Pembimbing I/Anggota

Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn.  
Pembimbing II/Anggota

Drs. Rispul, M.Sn.  
Cognate/Anggota

Arif Suharson, S.Sn, M.Sn.  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi S-1  
Kriya Seni/Ketua/Anggota

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP.19590802 198803 2 001

## PERSEMBAHAN

*Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk orang tua, saudara, sahabat-sahabatku, dan semesta alam yang selalu memberikan inspirasi dan alasan untuk selalu bersyukur dan tafakur*



MOTTO

*Surodiro Joyoningrat Lebur Dening Pangastuti*



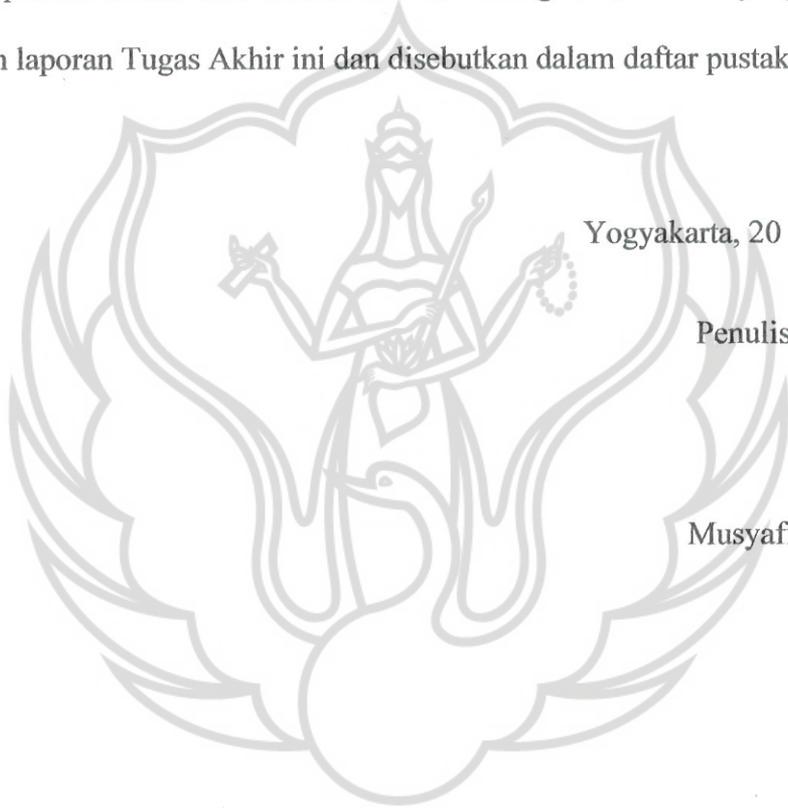
## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 20 Januari 2014

Penulis

Musyaffa



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah *Al-Mushowwir* SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T., S.U., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir dan memberikan pencerahan dari awal sampai akhir masa perkuliahan.
6. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus ISI Yogyakarta.

7. Bapak dan ibu serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
8. Studio Belakang, komunitas Kandang Sapi, komunitas Kritil, kelompok Seruang, komunitas Gudang Uwuh, UD Soeryati, komunitas Kikil Sapi, Gandar Setiawan, Agus Suwarsito, Hasan Badri, Saprol, Sigit E.P, Roisyul H, Rury Adi, Alvis Noor M, Silfa Ayu N, Heydi Sarah Hugues, Sekar Arum N, Ani Hanifah, Syafi'i, Fandy Akbar, Rosalia Wanda, Ludira Yudha, Ecky K, Khusairi, M. Tahfur, Prasetyo Yuniato, Endri Satmoko, Choirudin, Anang Wijaya, teman-teman angkatan 2009, atas dukungan dan semangatnya.
9. Samsul Hanafi, Alexander Waskito, Maria Magdalena N.W, Susana, Nuri Ningsih H, Niken Utami, Hastin S, Sheila S, Firta K, Eko I, Ade Kurniawan, Putut Praba, J. Ratribumi, Rika Mawarni dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 20 Januari 2014.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	7
C. Metode Penciptaan.....	8
D. Metode Pendekatan.....	13
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	21
A. Sumber Penciptaan.....	21
B. Landasan Teori.....	26
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	33
A. Data Acuan.....	33

B. Analisis Data acuan .....	33
C. Rancangan Karya.....	51
D. Proses Perwujudan .....	69
1. Bahan dan Alat .....	69
2. Teknik Pengerjaan .....	80
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	88
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	89
A. Tinjauan Umum.....	89
B. Tinjauan Khusus .....	94
BABV. PENUTUP .....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	108
WEBTOGRAFI.....	110
LAMPIRAN .....	112
A. Foto Poster Pameran.....	112
B. Foto Situasi Pameran.....	113
C. Katalog .....	114
D. <i>Curriculum Vitae</i> .....	117
E. CD.....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi bahan baku .....	87
Tabel 2. Kalkulasi bahan pendukung .....	88
Tabel 3. Rekapitulasi keseluruhan biaya.....	88

## DAFTAR SKEMA

Skema 1. Metode penciptaan .....	53
----------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Relief figur kerbau di candi Borobudur.....	34
Gambar 2. <i>Upacara “kebo-keboan” di Banyuwangi</i> .....	35
Gambar 3. Kirab kerbau <i>Kyai Slamet</i> Surakarta .....	36
Gambar 4. <i>Kyai Slamet</i> , kerbau sakral kraton surakarta jawa tengah .....	36
Gambar 5. Sesaji dengan menggunakan kepala kerbau .....	37
Gambar 6. Ritual sesaji kerbau yang melibatkan berbagai kalangan.....	38
Gambar 7. Upacara selamatn dihadapan kerbau bule.....	38
Gambar 8. Penggunaan simbol kerbau pada mata uang.....	39
Gambar 9. Tokoh pewayangan <i>Dadung Awuk</i> dengan kerbau liar. ....	39
Gambar 10. Patung batu dengan figur kerbau di Sumba barat.....	40
Gambar 11. Karya Hendra Gunawan dengan figur kerbau .....	40
Gambar 12. Kerbau menjadi simbol, dan kepentingan politik.....	41
Gambar 13. Kerbau digunakan sebagai ungkapan dalam sebuah demonstrasi.....	41
Gambar 14. Kerbau sebagai media karya seni .....	42

Gambar 15. Ritual adu kerbau.....	42
Gambar 16. Rumah adat suku Toraja.....	43
Gambar 17. <i>Tutu' alang</i> .....	43
Gambar 18. Karya Nyoman Nuarta “Tarian Daun” .....	44
Gambar 19. Karya Putu Sutawijaya “Gesticulation 14” .....	44
Gambar 20. Karya Putu Sutawijaya ”Gesticulation 15”. .....	45
Gambar 21. Sketsa alternatif 1 .....	54
Gambar 22. Sketsa alternatif 2 .....	55
Gambar 23. Sketsa alternatif 3 .....	56
Gambar 24. Sketsa alternatif 4 .....	57
Gambar 25. Sketsa alternatif 5 .....	58
Gambar 26. Sketsa alternatif 6 .....	59
Gambar 27. Sketsa alternatif 7 .....	60
Gambar 28. Sketsa kerja karya : karya “Keris”.....	62
Gambar 29. <i>Prototype</i> karakter kepala kerbau.....	62
Gambar 30. Sketsa kerja karya “Pintu Masa” .....	63
Gambar 31. Sketsa kerja 1 : karya “Gong” .....	64
Gambar 32. Sketsa kerja 2 : karya “Gong” .....	65
Gambar 33. Sketsa kerja 1: karya “Musyawarah” .....	66
Gambar 34. Sketsa kerja 2: karya “Musyawarah” .....	66
Gambar 35. Sketsa kerja 1: karya “ <i>Aroundable</i> ” .....	67
Gambar 36. Sketsa kerja 2: karya “ <i>Aroundable</i> ” .....	68
Gambar 37. Besi cor.....	70

Gambar 38. Plat galvanis .....	70
Gambar 39. Kawat seng .....	71
Gambar 40. Elektroda ( <i>filler</i> ) dan las listrik .....	72
Gambar 41. <i>Filler</i> las kuningan.....	72
Gambar 42. HNO <sub>3</sub> dan HCL untuk etsa plat .....	73
Gambar 43. <i>Thinner</i> .....	73
Gambar 44. Cat untuk <i>coating</i> .....	74
Gambar 45. Autosol dan braso .....	74
Gambar 46. Mesin pemotong besi.....	75
Gambar 47. Alat pemotong plat .....	75
Gambar 48. Tang berbagai model.....	76
Gambar 49. Palu berbagai ukuran.....	76
Gambar 50. Alat las <i>oxyacetylene</i> .....	77
Gambar 51. Alat las listrik .....	77
Gambar 52. Kain .....	78
Gambar 53. Sikat kawat dan amplas .....	78
Gambar 54. Kompresor.....	79
Gambar 55. <i>Spray gun</i> .....	79
Gambar 56. Proses penempelan plat dengan las <i>oxyacetylene</i> .....	82
Gambar 57. Pengelasan dengan las listrik.....	83
Gambar 58. Penyambungan dengan teknik <i>brazing</i> .....	84
Gambar 59. Hasil penyambungan dengan teknik <i>brazing</i> .....	84
Gambar 60. Proses finishing karya .....	85

Gambar 61. Proses finishing karya ..... 86  
Gambar 62. Proses *coating* karya ..... 86



## INTISARI

Penciptaan karya seni merupakan sebuah respon seniman atas kondisi lingkungan sekitar. Karakter kerbau sebagai sebuah inspirasi penciptaan karya seni, memiliki suatu hal yang mengagumkan, yaitu tentang nilai estetika timur yang kontemplatif-transedental, simbolis dan filosofis. Kerbau memiliki berbagai pemaknaan menyangkut perhidup masyarakat Indonesia dan memiliki karakteristik yang kuat. Sehingga kerbau muncul sebagai simbol gerak dan juga simbol hubungan makrokosmos dan mikrokosmos. Arus informasi dan akulturasi yang global menyebabkan hilangnya nilai kedalaman dan akhirnya dalam tataran lebih lanjut akibat akulturasi dan informasi yang mengglobal, budaya mengalami pencerabutan sehingga kearifan lokal masyarakat tidak mampu berjalan dan mempertahankan nilai-nilai dan makna didalamnya, baik sebagai upaya mengembangkan kebudayaan ataupun mempertahankannya. Sebagai simbol yang menyatu dengan perhidup masyarakat, karakter kerbau menarik jika dihubungkan dengan pergeseran lokal jenius dan disinkronkan dengan pergeseran makna simbol kerbau itu sendiri. Hal ini menjadikan karakter kerbau menarik untuk menjadi bahasa ungkap visual atas fenomena lokal jenius dalam penciptaan karya seni rupa.

Proses penciptaan karya seni sebagai media ekspresi, tak lepas dari beberapa tahapan proses penciptaan. Untuk karya seni kriya, eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, menjadi langkah utama dalam sebuah penciptaan karya seni. Sebagai respon atas kondisi lingkungan, diperlukan proses penghayatan serta penyetaraan antara rasa dan pikiran untuk memberikan kedalaman spirit dan ruh pada proses perwujudan karya, agar tercipta karya dengan bahasa ungkap visual atas kondisi yang terjadi memiliki ketercapaian tujuan serta memberi inspirasi dan juga pesan-pesan budaya atas kondisi lokal jenius masyarakat beserta arus perkembangannya.

Pergeseran lokal jenius, dihubungkan dengan karakter kerbau beserta pemaknaannya pada penciptaan karya seni ini, merupakan komunikasi dan bahasa ungkap visual atas fenomena yang terjadi di masyarakat. Pemilihan simbol budaya dengan pertimbangan nilai estetis dan filosofis serta dengan tetap mengedepankan identitas lokal, menjadi jalan masuk penciptaan karya seni kriya ini ke dalam perkembangan seni rupa kontemporer, dan juga menjadi salah satu alasan penciptaan karya seni dalam wujud karya seni rupa tiga dimensi. Visual karakter kerbau yang tercipta dan makna yang menyertainya telah mengalami pergeseran pemaknaan begitu juga nilai kearifan lokal masyarakat. Hal ini menjadikan penciptaan karya seni menunjuk pada komunikasi atas kondisi kearifan lokal masyarakat dan juga membuka kesadaran bahwasanya kearifan lokal sebagai sebuah identitas bangsa akan terus mengalami pergeseran.

Kata kunci: karakter kerbau, pergeseran, lokal jenius, seni kriya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni merupakan cerminan pengamatan serta perasaan dan pikiran pembuatnya, begitu pula halnya karya seni tradisi, seperti wayang, karya sastra (suluk), keris, gamelan. Dalam hal ini, sebagai salah satu contoh seni tradisi adalah wayang, sebagai karya seni, wayang adalah ensiklopedia lengkap tentang kebudayaan Indonesia. Dengan jelas wayang membeberkan bagaimana pola berpikir masyarakat pemiliknya, bagaimana hidup perasaannya, kepercayaannya dan sebagainya. Jika melihat seni rupa Indonesia berarti pula melihat falsafah hidup yang melandasi penciptanya, serta sekaligus seluk-beluk diri yang mencipta.

Soedarso SP menyatakan kekhasan seni rupa Indonesia jika dibandingkan dengan seni rupa yang berkembang di Eropa adalah seni rupa Indonesia lebih menonjolkan seni di balik fisik, artinya seni rupa Indonesia tidak semata-mata mengambil bentuk fisik tapi lebih ke metafisik. Jika melihat seni rupa Indonesia harus siap menelusuri gambaran yang bukan saja bentuk visual melainkan juga mempelajari bentuk yang ada di balik permukaan visual itu.<sup>1</sup>

Pemahaman atas pernyataan itu mengarahkan pada bentuk seni rupa Indonesia dalam hal ini seni kriya, seni rupa yang lebih

---

<sup>1</sup> Soedarso S.P, *Perjalanan Seni Rupa Indonesia dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*, ( Bandung: panitia pameran KIAS.1990-1991), p. 1

mengedepankan nilai keluhuran budi, karena kandungannya Gustami SP mendefinisikan seni kriya dengan atribut adiluhung karena kandungan nilai filosofis dalam karya seninya.<sup>2</sup>

Berbicara kandungan filosofi di Indonesia banyak ditemukan hasil-hasil budaya baik itu berupa tulisan maupun karya seni arsitektur monumental untuk keagamaan yang dapat dilihat, misalnya candi, di dalam candi terutama di Jawa banyak ditemukan cerita-cerita yang terpahat di dindingnya. Seperti sebagian relief yang ada di Candi Borobudur dan Candi Sojiwan, terdapat relief yang menarik untuk dilihat yaitu, relief kerbau yang ternyata kerbau pada masa lalu adalah tokoh dalam pengajaran moral dan budi pekerti dimasyarakat Indonesia khususnya Jawa. Banyak cerita rakyat menggunakan tokoh kerbau. Relief di dua candi itu membuktikan metode pembelajaran masyarakat tradisional dekat dengan dunia imajinasi-ekologis: mengambil tokoh-tokoh hewan dan simbol-simbol alam. Inipun juga cukup menarik ketika dihubungkan dengan kondisi masyarakat Indonesia yang bermata pencaharian sebagai petani. Kebermaknaan kerbau terlihat tampil sebagai representasi dunia nilai dan pandangan hidup kaum petani di Indonesia khususnya Jawa, yakni mengerjakan sawah, merawat kerbau, merayakan hidup dalam kemakmuran merupakan idealitas peradaban agraris. Kerbau menjadi simbol etos kerja, tanda gerak pertanian dan nasib petani.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Guntur, *Fenomenologi Sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penciptaan Kriya*, dalam Suwarno Wisetrotomo (ed.), *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, dan Desain* (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, cetakan I, 2009), p. 25

<sup>3</sup> [www.bambangpudjiyanto.com](http://www.bambangpudjiyanto.com) akses minggu, 2-12-2012, 11:57 wib

Sindhunata menjelaskan kerbau dalam kepercayaan masyarakat Jawa merupakan patron bagi pertanian. Kerbau mencerminkan kekuasaan dan kebudayaan agraris. Kerbau juga menjadi simbol dari mentalitas rakyat dihadapan penguasa dan alam. Kebermaknaan kerbau mengandung proses transformasi sosial, ekonomi, politik, dan kultural. Kerbau sebagai simbol terus ada dengan sekian tendensi pembacaan dan penafsiran.

Peran kerbau dalam geliat peradaban Jawa turut menentukan eksistensi para penguasa Jawa. Kultur sawah dan peran kerbau menjadi ukuran kemakmuran desa, pengejawantahan praktik kekuasaan elite. Makna politis kerbau dalam kekuasaan bisa ditilik melalui uraian Raffles dalam *The History of Java*. Orang Sunda menyebut kerbau dengan nama *munding*, orang Jawa menyebut dengan nama *maesa* atau *kebo*. Sebutan *munding* itu dijadikan penghormatan untuk jasa seorang pangeran, sosok pemula dalam memperkenalkan cara bertani. Konon, para pangeran dan bangsawan di Sunda mendapati gelar mengacu pada sebutan *maesa lalean* dan *mundingsari*. Fragmen-fragmen sejarah itu mengajarkan arus pemaknaan kerbau dalam pelbagai konteks.<sup>4</sup>

Berangkat dari kebermaknaan kerbau dari sisi simbol-simbol tersebut, akan didapatkan interpretasi yang beragam dan itu menjadi sesuatu yang bernilai lebih dan juga apabila dilihat dari sudut pandang pergeseran makna ataupun transformasi yang terjadi sebagai sudut pandang kritik, akan tercipta teks yang mencakup elemen-elemen karakter

---

<sup>4</sup> Sindhunata, suara merdeka cybernews.com akses minggu, 2-12-2012, 11:57 wib.

kerbau merujuk pada makna sesuai dengan sisi estetika dan ekspresi yang ditawarkan.

Pergeseran makna yang dimaksud merupakan pergeseran secara negatif maupun positif dalam berbagai konteks terkait dengan nilai dan identitas bangsa. Dalam hal ini kearifan lokal atau lokal jenius bangsa mempunyai porsi penting dalam berbagai perubahan yang terjadi baik itu dalam usaha untuk mempertahankan budaya lokal, maupun bertransformasi untuk menyerap perubahan dan menjadi bentuk baru sebagai usaha mencipta keadaan budaya tanpa meninggalkan akar budaya lama. Perubahan itu terjadi sebagai usaha mempertahankan budaya lokal atas gagasan-gagasan baru yang datang dari luar masyarakat yang bersangkutan, pada satu titik hal tersebut menjadi sebuah pengayaan budaya tetapi di titik lain terjadi pencerabutan akar budaya dan digantikan dengan budaya yang sama sekali baru dan tak terkait dengan budaya manapun. Pada akhirnya kearifan lokal tidak mempunyai kekuatan apapun untuk membentuk jati diri bangsa.

Seluruh hasil budaya suatu (suku) bangsa adalah suatu sosok jati diri pemiliknya. Namun, jati diri bangsa itu bukanlah sesuatu yang statis.<sup>5</sup> Ini dimaksudkan bahwasanya budaya akan selalu mengalami perubahan, disebabkan terjadinya pengambilalihan unsur-unsur budaya lama karena akulturasi, dalam situasi yang lunak akulturasi ini pada gilirannya membentuk suatu sosok budaya baru, namun masih membawa serta

---

<sup>5</sup> Edi Sedyawati, *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), p. 382

warisan budaya lama yang dapat berfungsi sebagai ciri identitas yang berlanjut.<sup>6</sup>

Penciptaan karya seni kriya logam sebagaimana ide yang dituangkan oleh penulis, berupa karya seni kriya logam tiga dimensi dengan mengambil berbagai elemen dari wujud kerbau, serta pengaplikasian simbol-simbol tradisional merujuk pada makna dan citra yang diinginkan penulis, dari segi ekspresi. Penggambaran pada sisi makna dari elemen-elemen kerbau diciptakan dengan menggabungkan unsur-unsur lain yang mewakili ide penciptaan dan juga mewakili penggambaran pergeseran nilai dan simbol pada hasil akhir penciptaan, sehingga dalam tingkat lanjutannya akan tercipta simbol kerbau dengan makna yang baru, atas respon dan elaborasi dengan simbol-simbol yang lain. Pada karya penciptaan ini juga mengambil beberapa ikon budaya tradisional dengan tujuan untuk lebih menajamkan wacana sehubungan dengan ide yang diangkat. Dalam perwujudannya karya tugas akhir ini disajikan dengan menonjolkan unsur-unsur seni rupa, berupa garis, tekstur dan juga gestur atau gerak. Unsur-unsur ini diterapkan dengan pertimbangan kesesuaian, keselarasan bentuk atas tema yang diangkat.

Sebagai unsur rupa paling sederhana, garis mempunyai peranan untuk menggambarkan sesuatu secara representatif, seperti yang terdapat dalam gambar-gambar ilustrasi dimana garis merupakan medium untuk menerangkan kepada orang lain. Garis juga merupakan simbol ekspresi

---

<sup>6</sup> *Ibid*, p. 383

dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif dan juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme.<sup>7</sup>

Demikian halnya tekstur dihadirkan sebagai susunan bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang rupa, dari unsur rupa diatas dan penonjolan beberapa unturnya, akan didapatkan kesesuaian karya dan tema yang diangkat tanpa meninggalkan teori-teori kesenirupaan. Dalam perwujudannya karya tugas akhir ini, banyak mengambil ide visual dari karya-karya seniman yang telah ada sebelumnya dalam batasan sebagai referensi, diantaranya karya-karya Putu Sutawijaya dan juga karya-karya I Nyoman Nuarta, yang banyak menonjolkan unsur-unsur garis, gerak dan tekstur untuk ketercapaian ide dalam karyanya. Dalam berbagai hal karya-karya seniman diatas digunakan sebagai rujukan dengan pertimbangan subyektif penulis atas ide penciptaan karya tugas akhir ini. Dalam tataran teknik karya tugas akhir ini banyak menggunakan teknik dalam disiplin kriya logam diantaranya teknik sambung (pengelasan), kenteng (*rising*) dan lain-lain, dengan mempertimbangkan ketercapaian bentuk. Teknik diatas merupakan salah satu hal yang perlu dicermati sebagai bentuk untuk mencapai gambaran visual secara estetik atas ide dan konsep yang disampaikan. Penciptaan karya ini lebih mengedepankan ketercapaian ide yang ingin diungkap pada bentuk visual karya, disamping keunikan yang ditimbulkan oleh teknik perwujudan yang diterapkan.

---

<sup>7</sup> Dharsono Sony Kartika, *Estetika*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2007), p.70

Karya penciptaan kriya logam ini menerapkan beberapa simbol dengan memperhitungkan kesesuaian makna jika simbol tersebut dihubungkan dengan ikon kerbau. Pada unsur kesenirupaan yang lain, penciptaan karya tugas akhir ini juga mengutamakan unsur garis untuk ketercapaian nilai gerak dan gestur pada visual karya sehingga hasil akhir penciptaan dapat menggambarkan keterkaitan makna dan simbol yang mengarah pada makna pergeseran, akhirnya citra dan ungkapan estetik dapat diapresiasi oleh penikmat seni dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menciptakan karya seni sebagai ekspresi dari diri seniman.
- b. Menciptakan karya seni sebagai pemenuhan tugas akhir.

### **2. Manfaat**

- a. Menambah pengalaman estetika baru dalam penciptaan karya seni kriya.
- b. Memberi penyegaran dan inspirasi baru bagi pemerhati seni melalui karya seni kriya logam.
- c. Menggugah pembaca serta pengamat seni untuk lebih apresiatif dan kritis, serta menjadi pemicu kreatifitas pengkaryaan yang lebih luas.

### C. Metode Penciptaan

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis.<sup>8</sup> Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan seni kriya yang lebih mengutamakan ekspresi pribadi dengan seni kriya yang berfungsi praktis. Menurut Sp. Gustami, pada penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan.<sup>9</sup> Pada penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis sejak awal, hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik yang lengkap, detail dan jelas.

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini meminjam pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”, Ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan :

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi

---

<sup>8</sup> S.P. Gustami, “Trilogi Keseimbangan” Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya untaian Metodologis, dalam *Jurnal Dewa Ruci*, Volume 4, No. 1, ISI Surakarta, 2006, p.11.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 12 -14.

perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.<sup>10</sup>

Langkah-langkah perencanaan secara seksama, analitis, dan sistematis dilakukan agar tidak terjadi keliaran ekspresi dalam proses perwujudan, tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas kejadian-kejadian atau fenomena budaya yang terjadi di masyarakat dalam kaitan kondisi kejeniusan lokal masyarakat. Hal ini merujuk pada tingkat kesadaran masyarakat pada umumnya sadar atau tidak disadari bahwasanya kondisi kelokalan sudah mulai bergeser pada arah yang tidak memihak pada pelestarian budaya, dan juga telah mengalami pergeseran kearah yang bisa dikatakan lebih mengeksplorasi budaya tetapi dalam kemasan kekinian.

Kemudian juga pencarian informasi dari berbagai literatur mengenai berbagai peristiwa yang mewakili ataupun yang menggambarkan luntarnya nilai-nilai budaya dalam hal ini karakter kerbau yang diambil sebagai ikon dalam pergeseran lokal jenius dan dihubungkan dengan komunikasi yang ingin dibangun. Dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang bentuk maupun

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, pp. 11-12.

makna atau simbol yang memungkinkan digunakan sebagai landasan teori.

Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan adalah plat galvanis, plat besi, besi beton, plat tembaga, kuningan dan kawat seng, berbagai bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter logam disesuaikan dengan bentuk visual yang ingin dicapai.

## 2. Perancangan

Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, metode, konstruksi, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, fungsi sosial dan budaya secara khusus, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu karya dari rancangan gambar, karya dengan ukuran besar dan memerlukan konstruksi kuat akan menggunakan besi beton sebagai material dominan, ditambah kawat seng sebagai material tambahan untuk memperkuat karya dari segi konstruksi sekaligus menonjolkan unsur garis dan gerak. Seperti dalam karya "*Pintu Masa*" material

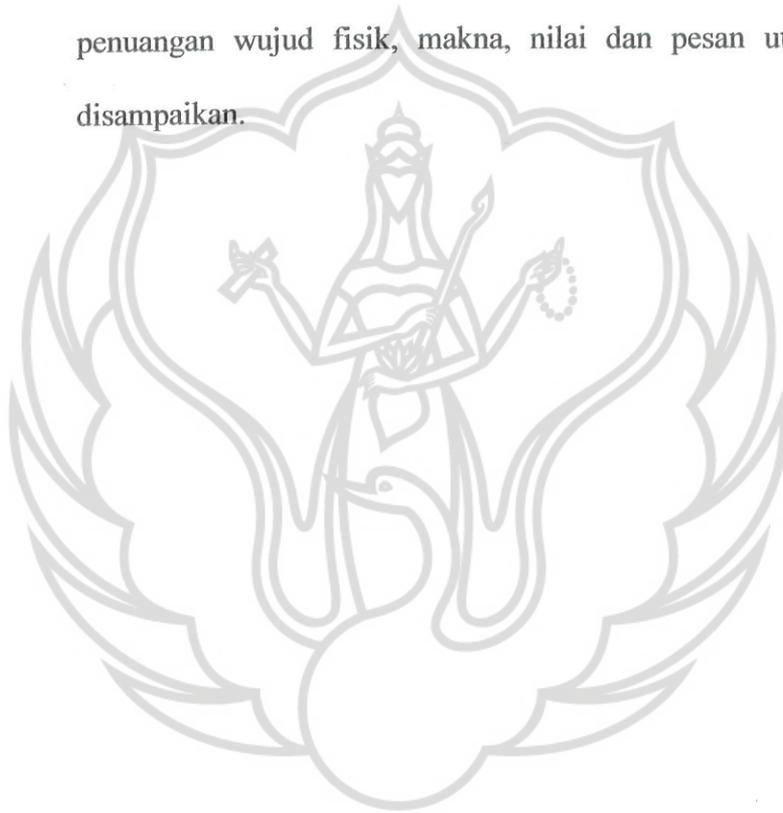
tersebut dipilih untuk memperkuat kesan karya karena memperlihatkan karakter besi yang kuat dan kaku serta kawat seng yang lebih ringan sebagai penyeimbang dan juga sebagai penguat bentuk dan konsep karya.

Pada beberapa karya lain material yang digunakan lebih memperlihatkan material dengan kesan lembut dan mudah untuk dibentuk, ini dimaksudkan untuk lebih mengedepankan karakter dari material disesuaikan dengan konsep karya. Pemilihan material yang digunakan dalam setiap karya, material pokok diberi sentuhan lelehan kuningan dan juga lelehan besi dari efek pengelasan, ini dilakukan untuk memperkuat atau mempertajam irama dan kesan karya disesuaikan dengan konsep dan ide dasar. Untuk konstruksi karya, lebih didominasi dengan teknik sambung (pengelasan), tetapi di beberapa karya juga menggunakan teknik kenteng (*rising*).

### 3. Perwujudan

Rancangan/sketsa dan alternatif-alternatif sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan yang terbaik untuk dibuat gambar rencana perwujudannya. Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan sketsa dan final gambar yang dibuat. Pelaksanaannya diawali dengan pembuatan *prototype* dilanjutkan pengerjaan karya.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, nilai dan pesan utama yang ingin disampaikan.



#### D. Metode Pendekatan

Beberapa metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini antara lain dengan pendekatan :

1. Pendekatan fenomenologi, adalah pendekatan dengan melihat hasil dari suatu gejala, dan juga mengkaji jenis-jenis simbol dan pemahaman yang mampu memaknai cara hidup dan pengalaman suatu masyarakat. Pada perspektifnya, fenomenologi menggambarkan makna secara lebih luas mencakup tubuh, rasa, intuisi, emosi, dan dimensi transpersonal.<sup>11</sup> Edmund Husserl membuka metode ini untuk mengatasi pemikiran empiris, idealistis, dan spekulatif tentang “ada/berada/mengada” (*Sein*) dan yang ada (*Seinde*).<sup>12</sup> kejadian-kejadian yang dialami manusia didalam fenomenologi pada dasarnya intuitif, gerak dan tindakannya merupakan keberadaan yang senantiasa merujuk pada keberadaan lain. Fenomenologi juga mengumpulkan semua gejala-gejala yang diberikan keberadaan dunia sebagai kesaksian “pertanda-pertanda” untuk dibaca. Gejala yang muncul dari suatu peristiwa terbentuknya sesuatu, terangkai dengan kaitan logis alias masuk akal. Dengan pendekatan ini, seni dan keindahan dicoba dibaca melalui kehadirannya dan indikasi-indikasi yang diberikannya melalui indra. Penerapan pendekatan ini mencoba

<sup>11</sup> Guntur, *Fenomenologi Sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penciptaan Kriya*, dalam Suwarno Wisetrotomo (ed.), *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, dan Desain* (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, cetakan I, 2009), p. 31

<sup>12</sup> Bagoes P. Wiryomartono, “Pijar-Pijar Penyingkap Rasa” *Sebuah Wacana Seni dan Keindahan dari Plato sampai Derrida*, (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2001), p. 108

mencari dan memilah gerak budaya dalam masyarakat dalam mempertahankan kejeniusan lokal dan juga mengkoreksi pergeseran negatif budaya daerah dalam kaitan peri hidup masyarakat Indonesia, untuk menggambarkan hal itu, maka berbagai gambaran pergeseran budaya lokal, tradisi atau lokal jenius masyarakat dapat ditelusuri dengan merujuk pada tingkat perkembangan budaya dari dulu hingga sekarang. Perwujudan seni adalah suatu hasil “ persetubuhan “ atau komposisi unsur-unsur bumi-langit (material-ruang) atau hal ini terjalin sebagai suatu sistem yang memberi tempat kepada manusia untuk mengungkapkan suatu keduniaan.<sup>13</sup> Simbol kerbau muncul sebagai respon sikap masyarakat agraris memahami peri hidupnya dan kebermaknaan kerbau menjadi idealitas dalam memahami keberadaan mereka. Keberadaan ini merupakan suatu totalitas yang bersifat material ataupun spiritual, tampak maupun tidak tampak. Ada mikrokosmos (manusia), makromosmos (alam semesta), dan metakosmos (daya-daya tak nampak).<sup>14</sup> Konsep inilah yang berbicara siapa itu manusia, alam semesta, dan alam tak tampak. Konsep ini juga menjelaskan hubungan ketiganya. Hubungan konsep kepercayaan ini menjadikan timbulnya suatu pemahaman dua hal, “ada” yang di dahului “pra ada” dan “ada” tanpa “pra ada”. Pandangan “pra ada” menjelaskan “ada” yang merupakan fenomena, ini diciptakan oleh “ada” yang lain, jadi, ada pencipta dan ada

---

<sup>13</sup> *Ibid.* p. 122

<sup>14</sup> Jakob Sumardjo, *Estetika Paradoks*, (Bandung, Penerbit Sunan Ambu Press STSI Bandung, 2010), p. 42

ciptaan. Sedangkan “ada” tanpa “pra ada” menjelaskan “ada” itu adalah “ada”.<sup>15</sup> Simbol kerbau muncul sebagai hal yang menerjemahkan tingkat kehidupan dan kepercayaan mereka. Pemahaman ini menjadi sebab munculnya fenomena atas simbol-simbol yang diciptakan karena pemahaman atas wilayah hidup mereka. Kerbau sudah dikenal sejak zaman nenek moyang sebagai binatang ternak serta dipuja sebagai binatang suci dan keramat, dan sebab inilah yang menjadi alasan munculnya berbagai ragam hias kepala kerbau ataupun tanduk kerbau. kerbau juga menjadi simbol kendaraan bagi arwah orang yang sudah meninggal,<sup>16</sup> hal ini akhirnya muncul sebagai karya seni yang merupakan wujud kearifan sekaligus pemahaman atas makrokosmos yang tak terjelaskan. Penggambaran ini pada dasarnya merupakan fenomena estetik timur yang bekerja dengan mempersatukan akal budi dan intuisi, kecerdasan dan perasaan.

Menurut Jakob Sumardjo, struktur kejiwaan manusia Indonesia adalah sama, yang membedakan adalah bahwa nenek moyang kita berfikir secara otentik, yakni menanggapi alam lingkungan diluar dirinya dengan menukik ke bawah sadarnya untuk mencari jawaban dalam bentuk pola-pola berpikir serasi dan sama dengan pola atau sistem hubungan lingkungannya yang alamiah, sedangkan manusia modern Indonesia lebih suka mengadopsi pola pikir yang tumbuh dari

---

<sup>15</sup> *Ibid*, p. 43

<sup>16</sup> A.N.J.Th.a Th. Van Der Hoop, *Indonesische Siermotieven* ( Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten En Wetenschappen, 1949), p.130

pikiran asing untuk memecahkan tantangan lingkungan. Dengan demikian telah terjadi pergantian pola berpikir, karena tidak ada kontinuitas antara pola lama dan baru. Hal ini yang menjadikan Indonesia kehilangan orientasi dirinya.<sup>17</sup> Simbol-simbol yang tercipta diproduksi dengan maksud tertentu dan dengan cara tertentu yang merupakan kesatuan hubungan-hubungan abstrak yang bermakna. Selanjutnya penggambaran karakter kerbau dikaitkan dengan nilai ataupun kandungan filosofi, telah mengalami perbedaan penerimaan baik secara nilai atau simbol. Hal ini seterusnya dihubungkan atau dijadikan bahasa ungkap untuk membuka berbagai persoalan pergeseran yang terjadi didalam ranah budaya lokal masyarakat. Ketika berbicara budaya maka tidak lepas dari tradisi atau kebudayaan etnik yang merupakan ciri khas (identitas) suatu bangsa. Dalam hal ini keberagaman budaya Indonesia merupakan aset yang besar. Tetapi yang terjadi adalah tidak terbendungnya arus informasi yang harus mempertaruhkan lunturnya berbagai nilai-nilai luhur budaya bangsa juga struktur kehidupan masyarakat sekarang yang selalu bersentuhan dengan budaya asing (barat), sehingga akulturasi keduanya tidak menumbuhkan lokal genius yang berlaku dalam tradisi atau bahkan menyapu bersih nilai-nilai yang mendasar dalam tradisi itu. Tetapi akan lain halnya jika merujuk pada istilah lokal genius yang diartikan oleh Quatrach Wales untuk menjelaskan

---

<sup>17</sup> *Ibid*, pp. 54-55

pergeseran dan perubahan kebudayaan suatu bangsa, istilah itu mengandung arti ciri-ciri kebudayaan yang dimiliki bersama oleh sebagian besar rakyat bangsa sebagai hasil pengalaman hidupnya di masa lalu<sup>18</sup>.

Dalam pendekatan ini fenomenologi dipahami sebagai metode pendekatan yang mampu menumbuhkan sensibilitas emosional dan intelektualitas, sehingga dengan pendekatan ini dihasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh dan komprehensif,<sup>19</sup> menyangkut ide penciptaan tugas akhir ini. Dalam pendekatan ini digunakan berbagai gejala yang menjelaskan pergeseran nilai yaitu dengan mencari beberapa simbol yang mendukung simbol kerbau sebagai alat atau bahasa ungkapan dominan untuk kebermaknaan nilai luhur budaya bangsa yang sarat muatan filosofis, seperti yang telah disarikan oleh orang terdahulu kita sebagai simbol yang mempunyai makna dan nilai lebih tetapi mengalami perubahan dalam kebermaknaannya, dan mengalami pergeseran.

2. Metode pendekatan Estetis, yaitu metode yang mengacu pada nilai, nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya ini terdapat tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu:

---

<sup>18</sup> Ayatrohaedi, "Kepribadian Budaya Bangsa (*Local Genius*), (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1986), p. 66

<sup>19</sup> Guntur, *Loc. Cit.*

keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*).<sup>20</sup> Dan metode ini Merupakan suatu pendekatan yang menjelaskan keterkaitan penciptaan karya dengan aspek estetika mengacu pada beberapa pengertian dasar estetik, terutama estetika timur dalam pengertian karakteristik estetika yang lebih menekankan intuisi daripada akal,<sup>21</sup> dihubungkan dengan penciptaan karya yang dilakukan.

Pendekatan estetika ini merujuk pada estetika timur yang memiliki kedekatan dengan realitas hakiki, dan pada tataran selanjutnya hal ini digunakan untuk mengedepankan penilaian yang lebih mengutamakan “rasa”, dalam kesadaran masyarakat timur yang hidup dalam kebudayaan agraris yang senantiasa terbiasa dengan bahasa diam, tenang, langit, musim, tanah, awan dan bulan.<sup>22</sup>

Uraian pendekatan diatas merupakan teori pendekatan yang dipakai dalam karya penciptaan tugas akhir ini, selain karakteristik estetika timur yang lain, diantaranya estetika yang bersifat kontemplatif dan transedental, simbolistik dan filosofis. Dan lebih jauh juga menyertakan estetika seni rupa kontemporer sebagai teori pendekatan karya dalam menyikapi hubungan kontekstual antara karya seni dengan ruang dan waktu ketika karya seni itu dilahirkan, dalam ranah ini pendekatan diarahkan cenderung membidik kepala

---

<sup>20</sup> A.A.M. Djelantik. *Estetika: Sebuah Pengantar*. (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan Arti, 2004), p. 37.

<sup>21</sup> Agus Sachari, *Estetik: Makna, Simbol, dan Daya* (Bandung: Penerbit ITB, 2002), p. 9

<sup>22</sup> *Ibid*, p. 10

(gagasan) dan hati (perasaan) dari pada visual.<sup>23</sup> Dengan identifikasi tingkat kepedulian yang tinggi pada realitas kehidupan masyarakat sebagai salah satu ciri seni rupa kontemporer.

3. Pendekatan semiotika, yaitu pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Keberadaan semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika dipergunakan untuk lebih memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya. Semiotika merujuk kepada “ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, yaitu perangkat untuk mencari jalan di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia lainnya.”<sup>24</sup>

Mengenai tanda ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

Ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keseperupa-an” atau “kemiripan” (*resemblance*) di antara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Indeks adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal di antara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikannya tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Simbol adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi (*unmotivated*); simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi atau kaidah-kaidah, tanpa

---

<sup>23</sup> Acep Iwan Saidi, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, (Yogyakarta, Isaacbook, 2008), pp. 5-6

<sup>24</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), p. 15

adanya kaitan langsung di antara representamen dan objeknya.<sup>25</sup>

Dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce di atas, tanda-tanda yang berhubungan dengan makna ataupun simbol kerbau masa lalu dan sekarang cukup mewakili tanda-tanda pergeseran lokal genius yang terjadi di masyarakat. Simbol kerbau dan beberapa unsur hasil budaya dimasukkan sebagai bagian penting dalam karya, secara indeksikal. Bagian-bagian yang merupakan unsur kekarya akan diwakili dengan tanda-tanda yang mengacu pada pemahaman atas ide yang diketengahkan. pada akhirnya semua tanda-tanda yang terklarifikasi atas unsur ikon, indeks, dan simbol ini menjadi sebuah unsur simbol yang baru karena ketiga tanda di atas telah membentuk makna dan tanda baru setelah terjadi elaborasi tanda dalam setiap karya.

---

<sup>25</sup> Kris Budiman, *Ikonitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*, (Yogyakarta: Penerbit Buku Baik, 2005), pp. 56-59