

**MATAHARI SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
PERABOT PENDUKUNG KAMAR REMAJA PUTRI**



**MINAT UTAMA KRIYA KULIT
PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1562 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18 - 01 - 06	TTD.

**MATAHARI SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
PERABOT PENDUKUNG KAMAR REMAJA PUTRI**



KARYA SENI



LISWATI

**MINAT UTAMA KRIYA KULIT
PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005**

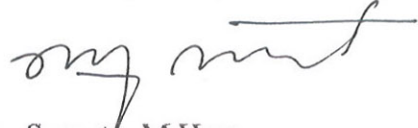
**MATAHARI SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
PERABOT PENDUKUNG KAMAR REMAJA PUTRI**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2005

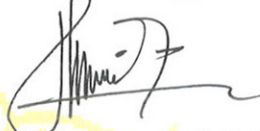
Laporan Tugas Akhir ini diterima dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada tanggal, 21 Juni 2005



Drs. Sunarto, M.Hum.

Pembimbing I/ Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn.

Pembimbing II/ Anggota



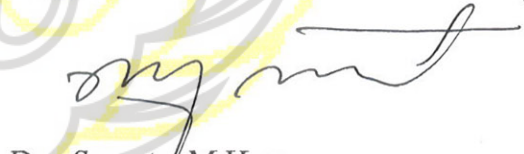
Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.

Cognate/ Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn

Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/
Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum

Ketua Jurusan/ Ketua/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP 130521245



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan ke Hadirat Allah SWT, karena dengan anugerah-Nya penulis bisa menyelesaikan penyusunan karya tulis dan Pameran Tugas Akhir. Dan izinkan jua penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Sunarto, M. Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus pembimbing 1
4. Dra. Noor Sudiyati, M. Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Toyibah Kusumawati Ssn, Pembimbing II
6. Bapak/ ibu dosen dan semua staf Jurusan Kriya , Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Kepala UPT Perpustakaan ISI dan staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Kedua orang tua, kakak dan adik Penulis, Bill Morrow, Collen Morrow, Amy, David
9. Semua teman-teman angkatan 2000

Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini berguna bagi perkembangan seni pada umumnya.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	v
Halaman Persembahan	vi
Intisari.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	3
C. Metode Penciptaan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	4
Sumber Penciptaan	4
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	8
A. Data Acuan	8
B. Analisis	18
C. Rancangan Karya.....	19
D. Proses Perwujudan.....	35
E. Kalkulasi	37
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	39
BAB V PENUTUP	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo matahari.....	7
Gambar 2. Logo matahari.....	8
Gambar 3. Gerhana matahari.....	9
Gambar 4. Cermin	10
Gambar 5. Rak sepatu	11
Gambar 6. Rak VCD	12
Gambar 7. Lampu berdiri	13
Gambar 8. Rak buku.....	14
Gambar 9. Sketsa.....	16
Gambar 10. Sketsa.....	17
Gambar 11. Sketsa.....	18
Gambar 12. Sketsa.....	19
Gambar 13. Sketsa.....	20
Gambar 14. Sketsa.....	21
Gambar 15. Sketsa.....	22
Gambar 16. Sketsa.....	23
Gambar 17. Sketsa terpilih 1	24
Gambar 18. Sketsa terpilih 2	25
Gambar 19. Sketsa terpilih 3	26
Gambar 20. Sketsa terpilih 4	27
Gambar 21. Sketsa terpilih 5	28
Gambar 22. Sketsa terpilih 6	29
Gambar 23. Sketsa terpilih 7	30
Gambar 24. Sketsa terpilih 8	31
Gambar 25. Desain 1	32
Gambar 26. Desain 2	33
Gambar 27. Desain 3	34
Gambar 28. Desain 4	35

Gambar 29. Desain 5	40
Gambar 30. Desain 6	42
Gambar 31. Desain 7	44
Gambar 32. Desain 8	46
Gambar 33. Tabel 1	50
Gambar 34. Tabel 2	51
Gambar 35. Tabel 3	52
Gambar 36. Tabel 4	53
Gambar 37. Tabel 5	54
Gambar 38. Tabel 6	55
Gambar 39. Tabel 7	56
Gambar 40. Tabel 8	57
Gambar 41. Karya 1	60
Gambar 42. Karya 2	61
Gambar 43. Karya 3	62
Gambar 44. Karya 4	63
Gambar 45. Karya 5	64
Gambar 46. Karya 6	65
Gambar 47. Karya 7	66
Gambar 48. Karya 8	67

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk :

Kedua orang tua

Kakak dan adik

Bill Morrow

Colleen Morrow

Amy

David



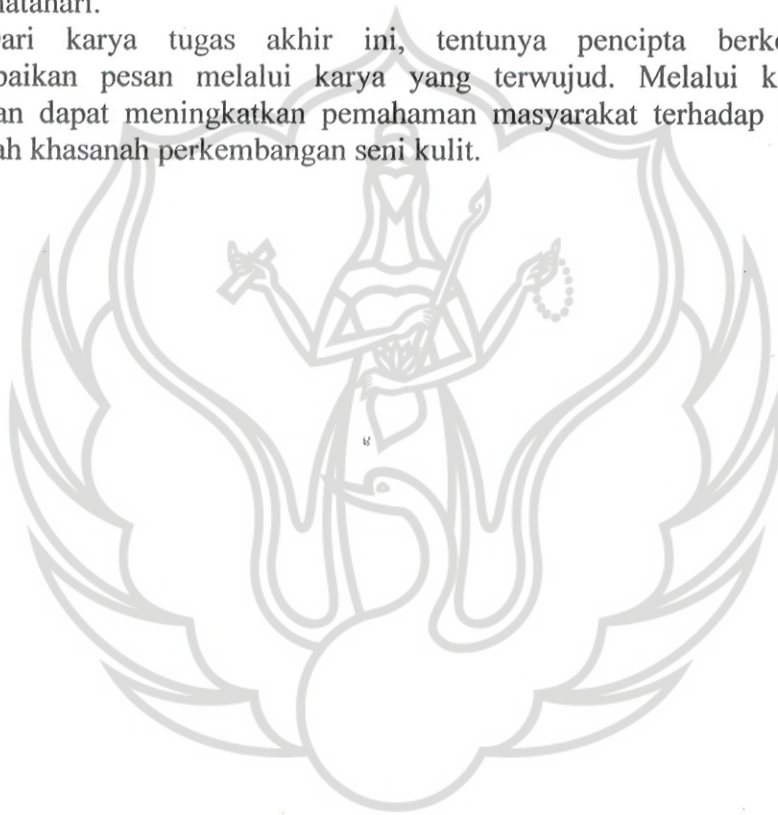
INTISARI

Dalam perkembangan dunia seni rupa, khususnya Seni Kulit, Pencipta ingin mewujudkan ide dari matahari kedalam karya kulit 3 dimensional.

Gambar-gambar tentang matahari kemudian diwujudkan dalam imajinasi. Hasil imajinasi tersebut kemudian diwujudkan kembali dalam Sketsa. Sketsa tersebut diwujudkan kedalam karya kulit yang menggunakan bahan baku kulit perkamen dan kulit tersamak. Proses perwujudan yang digunakan ada beberapa teknik, tatah sungging, teknik Tempel, teknik tatah timbul dan tatah plong.

Matahari sangat bermanfaat bagi kehidupan di bumi, sinar matahari memberikan kehangatan dan energi bagi kehidupan. Berbagai kegiatan di bumi sangat tergantung kepada matahari.

Dari karya tugas akhir ini, tentunya pencipta berkeinginan untuk menyampaikan pesan melalui karya yang terwujud. Melalui karya seni kulit diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap karya seni, dan menambah khasanah perkembangan seni kulit.





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia mendapatkan banyak manfaat dalam pemenuhan kebutuhan hidup dari alam, mencakup kebutuhan rohani dan jasmani. Alam yang begitu indah banyak menawarkan inspirasi dalam berkarya seni. Karya seni tercipta karena adanya rangsangan dari pengamatan terhadap alam yang menimbulkan ide gagasan, seperti yang dikatakan Sudarmaji :

Secara ilmu jiwa, langkah pertama lahirnya karya seni adalah pengamatan bahwa peristiwa yang diamati itu, sesungguhnya bukan peristiwa lepas yang dianut oleh ilmu jiwa terhadap stimulant yang datar, sesungguhnya akan menangkap makna personal sesuai dengan pengalamannya¹.

Setiap manusia membutuhkan banyak hal untuk kelangsungan hidupnya, selain kebutuhan jasmani, yaitu sandang, papan dan pangan manusia juga mempunyai kebutuhan rohani misalnya kebutuhan akan keindahan, ketenangan, kedamaian, kepuasan, dan lain-lain.. Manusia adalah makhluk yang punya akal kehendak, misalnya kebutuhan akan keindahan yang diwujudkan dalam bentuk kesenian. Pengalaman-pengalaman yang diwujudkan di dalam kesenian menimbulkan rasa bahagia dan kepuasan tersendiri, dan untuk mempertahankan kebahagiaan dan kesenangan yang didapat dari melihat, mendengar, merasakan keindahan, maka manusia menciptakan karya seni.

Dalam mencipta karya seni Soedarso Sp. berpendapat sebagai berikut :

Dalam hal ini adalah hasil karya manusia yang mengkombinasikan pengalaman-pengalaman bathinnya; pengalaman bathin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan suatu rangsangan timbulnya pengalaman bathin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Kehadirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapi dan

¹ Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, (Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1978) p.26

menyempurnakan derajat kemanusiaan, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya”².

Hal tentang matahari itu menarik minat penulis mengekspresikan kekaguman penulis terhadap matahari dan cahayanya, penulis mencoba menghadirkannya kedalam media kulit dengan beberapa unsur yang menambah nilai estetik karya tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari sadar maupun tidak sadar, kita selalu bersinggungan dengan seni kriya. Seni kriya sudah termasuk dalam setiap segi kehidupan. Dari bentuk yang sederhana hingga yang mewah, dalam penciptaan benda-benda tersebut tidak terlepas dari aspek estetika yang merupakan unsur utama seni.

Manifestasi seni yang seringkali banyak ditemui sepanjang hari antara lain dalam bentuk perabot rumah tangga. Dalam menciptakan perabot rumah tangga di antaranya ada dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek fungsi dari perabot tersebut harus sesuai dengan kebutuhan. Perabot memiliki kesesuaian fungsinya sebagai benda pakai yang sudah menjadi kebutuhan umum di masyarakat. Kedua aspek estetis dari barang tersebut, aspek ini harus diperhatikan karena untuk menunjang keindahan dan keharmonisan diantara perabot lainnya.

Dalam menciptakan suatu perabot harus diperhatikan sejauh mana suatu karya mampu menempati posisinya sebagai elemen pelengkap, yang seringkali dijadikan sebagai benda yang harus serasi, baik dan wujudnya sendiri maupun keberadaannya diantara benda-benda lainnya. dan mampu memaksimalkan kepentingan fungsionalnya.

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 karya kulit tiga dimensional yang mengeksplorasikan bentuk dan cahaya matahari.

² Soedarso Sp, *Tinjauan Seni: Pengantar untuk Apresiasi Seni (STRSI "ASRI")*, Yogyakarta, 1988, p.5

- c. Menerapkan ilmu pengetahuan seni rupa yang dipelajari khususnya kriya kulit
 - d. Salah satu usaha menciptakan bentuk-bentuk perabot yang lebih bervariasi.
2. Manfaat
- a. Memberikan pengetahuan seni, khususnya kriya kulit kepada masyarakat luas
 - b. Agar karya yang tercipta menjadi salah satu karya kriya kulit tiga dimensi yang bermutu

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah suatu cara yang sistematis sebagai pengembangan ide, memperoleh objek acuan penciptaan karya seni, bahan finishing, buku. Metode pendekatan yang digunakan dalam laporan ini adalah:

a. Pendekatan Estetis

Metode pendekatan ini berkaitan dengan keindahan yang dimaksud adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis atau keindahan dari bentuk cahaya dan cahaya matahari.

b. Pendekatan Kontemplatif

Metode yang dimaksud adalah pendekatan yang melalui perenungan diri dalam mencoba memahami bentuk dan cahaya matahari serta mengungkapkan makna estetis dalam karya kriya kulit tiga dimensi.