

**BENTUK NINI THOWONG SEBAGAI SUMBER IDE
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**BENTUK NINI THOWONG SEBAGAI SUMBER IDE
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU.**



KARYA SENI

Oleh

Dwi Norhadi



KT003060

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

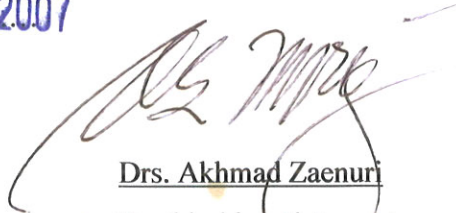
**BENTUK NINI THOWONG SEBAGAI SUMBER IDE
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**



**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
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

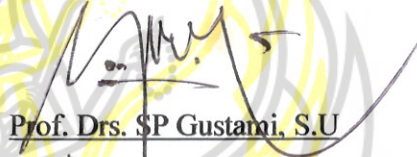
Tugas Akhir ini telah disetujui oleh Team Penguji
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pada tanggal **23 JAN 2007**



Drs. Akhmad Zaenuri
Pembimbing I/ Anggota



Sumino, S.Sn
Pembimbing II/ Anggota



Prof. Drs. SP Gustami, S.U
Cognate/ Anggota



Drs. Rispul, M.Sn
Ketua Program Studi Kriya Seni/ Anggota



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



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman

NIP. 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Dalam keindahan tersembunyi suatu kepedihan, belajar
dari kepedihan maka kita akan memahami hakikat keindahan”



Tugas Akhir ini penulis persembahkan
untuk:

- Bapak dan Simbok yang selalu memberikan dukungan, kalian adalah orang-orang hebat.
- Isyana Apriyani yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang dan dorongan semangat.
- Yuli dan Udin yang tidak pernah lelah untuk membantu.

KATA PENGANTAR

Hasil penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah merupakan salah satu rahmat dan karunia Allah swt yang penulis terima. Banyak hal yang memunculkan keraguan akan terselesaikannya Tugas Akhir ini, namun berkat doa dan dukungan dari orang-orang yang selalu menyayangi dan mengasihi penulis, maka terselesaikanlah Tugas Akhir yang berjudul “Bentuk Nini Thowong sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Kriya Kayu” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

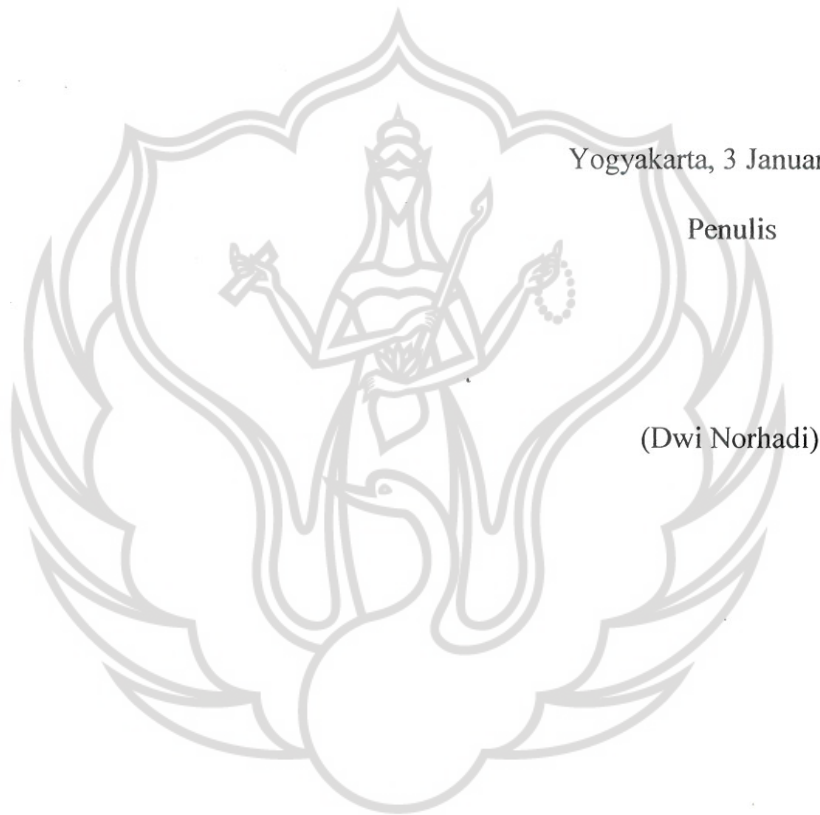
Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya kalangan akademik, dan dapat memenuhi syarat kelulusan studi penulis.

Sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuannya kepada yang terhormat:

1. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sunarto, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Rispul, M.Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Akhmad Zaenuri, Dosen Pembimbing I.
5. Sumino S.Sn, Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II.

6. Segenap Dosen Jurusan Kriya khususnya dan umumnya Dosen Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
7. Segenap Karyawan Jurusan Kriya dan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Rekan-rekan dan semua pihak.

Semoga amal yang telah diberikan mendapat karunia Allah swt, Amiin.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	5
C. Metode Pendekatan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Metode Penciptaan.....	8
C. Metode Perwujudan.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	10
A. Data Acuan.....	10
B. Analisis.....	34
C. Rancangan Karya.....	36
D. Proses Perwujudan.....	67
1. Bahan dan Alat.....	67
2. Teknik Pengerjaan.....	67
E. Kalkulasi.....	68
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	71
BAB V. PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	
GLOSARIUM.....	
LAMPIRAN.....	
– Curriculum Vitae.....	
– Foto Penulis.....	
– Foto Poster Pameran.....	
– Foto Situasi Pameran.....	
– Katalogus.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perlengkapan Nini Thowong.....	12
Gambar 2. <i>Siwur</i>	13
Gambar 3. <i>Siwur</i> yang sudah digambari.....	14
Gambar 4. <i>Icir</i> kecil.....	15
Gambar 5. <i>Icir</i> besar.....	16
Gambar 6. <i>Képis</i>	17
Gambar 7. <i>Kebaya</i>	18
Gambar 8. <i>Jarik</i>	19
Gambar 9. <i>Slendhang</i>	20
Gambar 10. <i>Setagen</i>	21
Gambar 11. <i>Gandhik</i>	22
Gambar 12. <i>Tambir</i>	23
Gambar 13. <i>Tambir</i>	24
Gambar 14. <i>Wakul</i>	25
Gambar 15. <i>Tenggok</i>	26
Gambar 16. <i>Tomblok</i>	27
Gambar 17. Keranjang bunga.....	28
Gambar 18. <i>Besek</i>	29
Gambar 19. <i>Caping</i>	30
Gambar 20. <i>Kepet</i>	31
Gambar 21. Serok sampah.....	32
Gambar 22. <i>Sosog</i>	33
Gambar 23. Sketsa Alternatif I.....	37
Gambar 24. Sketsa Alternatif II.....	38
Gambar 25. Sketsa Alternatif III.....	39
Gambar 26. Sketsa Alternatif IV.....	40
Gambar 27. Sketsa Alternatif V.....	41
Gambar 28. Sketsa Alternatif VI.....	42

Gambar 29. Sketsa Alternatif VII.....	43
Gambar 30. Sketsa Alternatif VIII.....	44
Gambar 31. Sketsa Alternatif IX.....	45
Gambar 32. Sketsa Alternatif X.....	46
Gambar 33. Sketsa Alternatif XI.....	47
Gambar 34. Sketsa Alternatif XII.....	48
Gambar 35. Sketsa Terpilih I/ Muka Pantat.....	49
Gambar 36. Sketsa Terpilih II/ Belenggu.....	50
Gambar 37. Sketsa Terpilih III/ Layu Sebelum Berkembang.....	51
Gambar 38. Sketsa Terpilih IV/ Mesin Pencetak Uang.....	52
Gambar 39. Sketsa Terpilih V/ Please Call Me.....	53
Gambar 40. Sketsa Terpilih VI/ Congkak.....	54
Gambar 41. Model Muka Pantat.....	55
Gambar 42. Gambar Proyeksi dan Perspektif Muka Pantat.....	56
Gambar 43. Model Belenggu.....	57
Gambar 44. Gambar Proyeksi dan Perspektif Belenggu.....	58
Gambar 45. Model Layu Sebelum Berkembang.....	59
Gambar 46. Gambar Proyeksi dan Perspektif Layu Sebelum Berkembang.....	60
Gambar 47. Model Mesin Pencetak Uang.....	61
Gambar 48. Gambar Proyeksi dan Perspektif Mesin Pencetak Uang.....	62
Gambar 49. Model Please Call Me.....	63
Gambar 50. Gambar Proyeksi dan Perspektif Please Call Me.....	64
Gambar 51. Model Congkak.....	65
Gambar 52. Gambar Proyeksi dan Perspektif Congkak.....	66
Gambar 53. Alat untuk membentuk global pahatan.....	69
Gambar 54. Pahat dan Palu.....	69
Gambar 55. Bahan finishing.....	69
Gambar 56. Proses pemahatan global.....	70
Gambar 57. Proses pendetailan pahatan.....	70
Gambar 58. Proses finishing.....	70
Gambar 59. Foto Karya I/ Muka Pantat.....	73

Gambar 60. Foto Karya II/ Belunggu.....	74
Gambar 61. Foto Karya III/ Layu Sebelum Berkembang.....	75
Gambar 62. Foto Karya IV/ Mesin Pencetak Uang.....	76
Gambar 63. Foto Karya V/ Please Call Me.....	77
Gambar 64. Foto Karya VI/ Congkak.....	78
Gambar 65. Foto Penulis.....	
Gambar 66. Foto Poster Pameran.....	
Gambar 67. Foto Situasi Pameran.....	
Gambar 68. Foto Situasi Pameran.....	
Gambar 69. Katalog Pameran.....	



INTISARI

Nini Thowong adalah salah satu jenis permainan anak-anak yang berkembang di daerah Jawa. Permainan ini mengandung nilai spiritual, karena dalam memainkannya menggunakan kekuatan gaib. Keunikan bentuk Nini Thowong telah menarik perhatian dan menjadikan sumber ide penulis untuk berkarya. Dengan mengambil tema Bentuk Nini Thowong sebagai Sumber Ide, penulis mencoba menuangkan bentuk Nini Thowong ke dalam karya Kriya Kayu.

Kesederhanaan bentuk Nini Thowong yang merupakan boneka figuratif perempuan oleh penulis dikembangkan ke dalam karya Kriya Kayu tiga dimensional nonfungsional sesuai dengan imajinasi dan karakter penulis. Karya yang dihasilkan terkesan sederhana dan mempunyai makna tersendiri. Eksplorasi motif anyaman dan aplikasi material pendukung ke dalam karya semakin menambah nilai artistik dan mempertegas karakter karya penulis.

Hal yang menarik dari penciptaan karya Tugas Akhir ini yaitu menjadikan bentuk Nini Thowong sebagai obyek acuan pembuatan karya Kriya Kayu. Bentuk Nini Thowong yang mempunyai nilai estetik tinggi adalah salah satu jenis permainan anak-anak yang merupakan hasil kebudayaan daerah. Permainan Nini Thowong seharusnya perlu dilestarikan dan dikembangkan sesuai tuntutan era yang semakin berkembang. Dengan karya Kriya Kayu yang telah dihasilkan diharapkan dapat memberi suasana baru bagi para penikmat seni.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Permainan anak-anak dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Tidak mengherankan pula jika permainan anak-anak ini lantas dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.¹

Menurut Anton M. Moeliono permainan mempunyai arti, yaitu: (1) sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan; (2) hal bermain; perbuatan bermain; (3) perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh; (4) pertunjukan; tontonan; (5) perhiasan yang digantungkan pada kalung dan sebagainya seperti mendalion; (6) cah perempuan yang dipakai untuk bersenang-senang (tidak untuk dijadikan istri yang sah).²

Ditinjau dari segi sifat permainan, maka Dananjaya membedakan permainan menjadi dua kelompok yaitu permainan yang sifatnya untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Perbedaan di antara keduanya adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain lebih bersifat sebagai pengisi waktu luang atau rekreasi sedangkan jenis permainan bertanding mempunyai sifat khusus seperti lebih terorganisasi, kompetitif, dimainkan paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria menang dan kalah, serta mempunyai peraturan permainan yang telah diterima pesertanya.³

Permainan anak-anak merupakan salah satu pendukung unsur kebudayaan, karena keberadaannya mampu memberi warna khas pada suatu

¹ Sumintarsih (ed.) *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: KEPEL PRESS, 2005), p. 198.

² Anton M. Moeliono (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), p. 544.

³ James Dananjaya, *Folklore Indonesia* (Jakarta: PT. Grafiti, 1991), p. 171.

kebudayaan. Permainan anak-anak yang berkembang di tengah masyarakat merupakan cerminan unsur kebudayaan setempat. Koentjaraningrat berpendapat bahwa ada tujuh unsur kebudayaan, yaitu: (1) bahasa; (2) sistem pengetahuan; (3) organisasi sosial; (4) sistem peralatan hidup dan teknologi; (5) sistem mata pencaharian hidup; (6) sistem religi; (7) kesenian.⁴

Ada banyak jenis permainan anak-anak di tengah masyarakat, di antaranya adalah: *Ancak-ancak Alis*, *Blarak-blarak Sempal*, *Benthik*, *Cublak-cublak Suweng*, *Dingklik Oglak-aglik*, *Gamparan*, *Gatheng*, *Gobak sodor*, *Jamuran*, *Jethungan*, dan masih banyak lagi. Salah satu jenis permainan anak-anak yang kurang dikenal di tengah masyarakat adalah Nini Thowong. Permainan Nini Thowong merupakan produk kreativitas masyarakat pada jaman dahulu. Diungkapkan oleh B. Sulis bahwa:

Permainan Nini Thowong merupakan produk kreativitas yang diilhami dari sebuah boneka. Pada jaman dahulu boneka tersebut bukan sebagai alat permainan, tetapi digunakan untuk menakuti burung di sawah, yang berbentuk seperti orang-orangan. Benda yang sebelumnya hanya berfungsi untuk menakuti burung ini, karena kreativitas seseorang maka memunculkan suatu produk kreativitas berupa permainan memanggil roh yang disebut dengan Nini Thowong.⁵

“Permainan Nini Thowong berasal dari Jawa, menurut cerita asal-usul permainan Nini Thowong ada dua versi. Pertama, konon pada mulanya Nini Thowong adalah seorang wanita yang baik. Pada suatu saat, wanita tadi berubah menjadi jahat sekali dan oleh masyarakat wanita tadi disihir menjadi roh halus dan dinamakan Nini Thowong. Versi kedua, Nini Thowong adalah berasal dari ‘*kama wurung*’ (benih manusia yang tidak jadi). *Kama wurung* tidak dirawat dengan baik. *Kama wurung* kemudian menjadi roh halus dan mengembara ke tempat-tempat keramat. Roh halus ini bertempat pada Nini Thowong sehingga Nini Thowong memiliki kekuatan gaib”⁶

⁴ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 1990), p. 203.

⁵ B. Sulis, “Jailangkung dan Nini Thowok Mirip Ouija” dalam majalah *Intisari*, No. 397 (Agustus 1996), p. 54.

⁶ Christiyati Ariani, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta* (Jakarta: Depdikbud, 1998), pp. 117-8.

“Pada masa dahulu, Nini Thowong dimainkan dalam suatu upacara untuk memanggil hujan, pengobatan, atau mencari barang yang hilang. Dalam perkembangan selanjutnya Nini Thowong mengalami perubahan fungsi, yaitu dari religi ke permainan, Nini Thowong dimainkan hanya untuk hiburan saja. Permainan ini dimainkan oleh anak perempuan yang berusia sekitar 16 – 18 tahun, dengan dipimpin oleh seorang perempuan tua yang dianggap memiliki kekuatan gaib atau disebut dukun”.⁷

Apapun tujuan dilakukannya permainan Nini Thowong, pada hakikatnya permainan ini tidak bisa dilepaskan dari nilai spiritual. Awal mulanya Nini Thowong diciptakan manusia untuk kepentingan spiritual. Dalam permainan Nini Thowong dibutuhkan syarat-syarat atau upacara khusus untuk memainkannya. Untuk memanggil arwah dalam permainan Nini Thowong dilakukan dengan *kidungan* (lagu dalam bahasa Jawa). Diungkapkan oleh Niesby Sabakingkin: Berbeda dengan permainan Nini Thowong yang lebih sakral, pemanggilan roh atau jin yang mengaku arwah, dilakukan dengan *kidungan*. Kalau kekuatan gaib sudah masuk ke dalam boneka semi natural, Nini Thowong dapat diperintah untuk menari.⁸

Dalam permainan Nini Thowong tidak hanya sekedar permainan saja, tetapi di dalamnya juga terkandung nilai seni dan budaya, yang dalam prosesnya sangat penting bagi perkembangan suatu masyarakat. Subagio mengemukakan bahwa “permainan Nini Thowong tidak semata-mata permainan yang digunakan untuk memanggil roh, namun dalam permainan Nini Thowong juga terdapat unsur rekreatif dan romantisme. Dalam gaya bahasanya yang romantis dicerminkan dengan kata-kata yang sangat indah”.⁹ Senada dengan hal tersebut dikemukakan oleh Atik Noor Ratimah bahwa di dalam permainan anak sebenarnya sangat banyak mengandung nilai

⁷ Sumintarsih (ed.) *Op. Cit*, pp. 107-9.

⁸ Niesby Sabakingkin, “Plus Minus Dunia Arwah” dalam *Minggu Pagi* No.02 Th. 53 (Yogyakarta), Minggu III, April 2000, p. 9.

⁹ IN. Subagio, “Nini Thowok (Nini Diwut)” dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), 7 Agustus 1961, p. 8.

filosofisnya yaitu yang terwujud dalam fungsinya sebagai suatu media untuk menurunkan pesan-pesan budaya kepada generasi berikutnya.¹⁰

Melihat arti pentingnya Permainan Nini Thowong yang merupakan salah satu jenis permainan anak dalam proses akulturasi budaya dalam masyarakat, maka perlu diadakan pelestarian permainan Nini Thowong. Dikemukakan oleh Christriyati Ariani bahwa “permainan anak atau yang sering disebut dengan dolanan anak-anak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud pelestarian adalah menjaga agar permainan anak tradisional tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan anak tradisional dapat berkembang.”¹¹

Upaya pelestarian permainan Nini Thowong dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satu cara melestarikan permainan Nini Thowong adalah dengan memvisualisasikan dalam bentuk karya. Memvisualisasikan dalam karya bentuk Nini Thowong merupakan cara pendokumentasian permainan Nini Thowong yang cukup efektif. Diungkapkan oleh Christriyati Ariani bahwa “pendokumentasian permainan tradisional telah banyak dilakukan terutama dalam bentuk buku, sedangkan melalui bentuk yang lain, misalnya berupa brosur yang lebih praktis dan umum serta dalam bentuk perekaman audio visual belum banyak dilaksanakan”¹²

Dengan divisualisasikannya bentuk Nini Thowong ke dalam karya, diharapkan permainan Nini Thowong akan lebih dikenal di masyarakat, khususnya kalangan anak-anak. Dengan mengenal lebih dekat hasil budaya bangsa sendiri sejak dini, diharapkan dapat mengenalkan nilai-nilai luhur yang merupakan cerminan pribadi bangsa. Diungkapkan oleh Christriyati Ariani bahwa “permainan anak tradisional dapat membimbing anak ke arah kesempurnaan hidup, sebab permainan tradisional merupakan hasil budaya

¹⁰Atik Noor Ratimah, “Fungsi Psikologi Filosofis Permainan Anak Tradisional” (Naskah Lomba Karya Tulis Ilmiah yang diselenggarakan oleh Balai Kajian Jarahnitra Yogyakarta, 1996), p. 10.

¹¹Christriyati Ariani, *Op. Cit*, p. 3.

¹²*Ibid*, p. 180.

sendiri, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya merupakan nilai-nilai yang mencerminkan pribadi bangsa”.¹³

Seni lahir kira-kira semenjak manusia mengenal dan melakukan pemujaan pada hal-hal gaib. Seni adalah aktivitas manusia yang dinyatakan dalam bentuk perlambang yang mengandung nilai-nilai tertentu.¹⁴ Bentuk Nini Thowong senantiasa membawa bahan dan lahan perenungan untuk diungkap dengan bahasa rupa.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menggali ide-ide baru.
- b. Sebagai upaya pencurahan ekspresi pribadi.
- c. Ikut melestarikan keberadaan permainan Nini Thowong dengan jalan memvisualisasikan ke dalam bentuk karya.
- d. Sebagai salah satu syarat tingkat akhir dalam meraih gelar S-1, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

- a. Masyarakat akan lebih mengenal bentuk permainan Nini Thowong.
- b. Karya yang dibuat di harapkan memberikan wawasan tentang seni yang lebih luas bagi kalangan akademik atau masyarakat umum.

C. Metode Pendekatan

1. Studi pustaka, merupakan metode pendekatan dengan cara mencari dan mengumpulkan data-data melalui literatur berupa buku yang relevan dengan ide penciptaan karya.
2. Pendekatan empiris, yaitu melakukan aktivitas berdasar pengamatan dan destimulasi ke bentuk pengalaman.

¹³ *Ibid*, p. 158.

¹⁴ Suwaji Bastomi, *Wawasan Seni* (IKIP Semarang Press, 1992), p. 29.

3. Pendekatan imajinatif, yaitu proses kreatif dengan melibatkan pikiran untuk berkhayal dalam menemukan konsep corak berkarya, tentunya diimbangi dengan pertimbangan rasa estetika.

