

**BERMAIN CEKI SEBAGAI INSPIRASI PECEPTAAN
KARYA SENI**



KARYA SENI

Oleh

Sigit Pardiyanto

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

**BERMAIN CEKI SEBAGAI INSPIRASI PECIPTAAN
KARYA SENI**



KARYA SENI

Oleh

Sigit Pardiyanto

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

2007

**BERMAIN CEKI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI**



**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**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 23 juni 2007.




Drs. Sukarman
Pembimbing I/ Anggota




Drs. Rispul, M. Sn
Pembimbing II/ Anggota



Dra. Titiana Irawani, M. Sn
Cognate/ Anggota



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



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

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP.130521245

*Fear less, Hope more
Whine less, Breathe more
Talk less, say more
Hate less, love more
And all the good thing are wished
(Inspired from Eva Pitaloka's Words)*



*Ku persembahkan karya-karya ini
untuk keluarga besarku,
sebagai berlian kecil dalam loyang mereka*

PERNYATAAN KEASLIAN

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



Yogyakarta, 23 Juni 2007

Penyusun

Sigit Pardiyanto

Kata pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, pemelihara sekalian alam, penjawab segala tanda tanya, yang dengan limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian kerja untuk karya Tugas Akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sekeras apapun semangat dan usaha yang penulis lakukan, tidak akan menghasilkan sesuatu yang optimal tanpa dukungan baik moral, material, dan spiritual dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa homat penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D selaku Rektor Intitut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Indonesia Yogyakarta, dan sebagai pembimbing I, atas kritik, saran, dan nasehat kepada penulis.
3. Bapak Drs. Sunarto, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Rispul, M.Sn, selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan sebagai pembimbing II, atas kritik, saran dan nasehat selama penulis menjalani Tugas Akhir.
5. Bapak Joko Sugiharto, SE, sebagai sekretaris jurusan dan selaku Dosen Wali, atas bimbingan dan suport.
6. Ibu Dra. Titiana Irawani, M. Sn selaku *Cognate*, atas bimbingan dan saran kepad penulis dalam meyelesaikan Tugas Akhir.
7. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya, Staf Akmawa, dan Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Keluarga Besarku, Bapak (mBah kakung), Ibu mBah, Pakde Dar dan keluarga, Bude Mar dan keluarga, Bude Sri dan keluarga, Ibu-Bapak, Bulik Nik dan keluarga, Bulik Tuti dan keluarga, Pak Ongko dan keluarga, Bulik Ina dan keluarga, atas bantuan moral, material, dan spiritual selama ini, yang pasti tiada kan terbalas olehku nanti, selain atas kehendakNya.. Amin..
9. Mas Antok sekeluarga, mas Koko, mas Yoyok, mbak Dian, Mas Tayu, Syamsul hidayat, Y. A Todi, Suwardi, Amrinurman atas semua bantuannya....
10. Pak Winoto dan keluarga, mas Tomo, joko, terimakasih atas bantuan datanya.
11. Bapak Dwika S, mas Agung, mbak Oti', atas semua bantuannya.
12. Eva Pitaloka , Heni , Anna, atas suportnya
13. Iwan Novi, Kastolani, Saragih, Fajar. A, Dhies P.A, Susan, Wahyu, Harlen, Hananta dan seluruh rekan TA.
14. Ai' lebon, Andika Nurul. H, Guntar, Yudis, Pandu, John Denver dan seluruh teman seangkatan. Serta semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak, yang tidak dapat tersebut satu persatu.

Suatu kesempurnaan hasil kerja menjadi keinginan setiap manusia, akan tetapi kesempurnaan bukanlah sifat dari setiap manusia. Maka kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan.

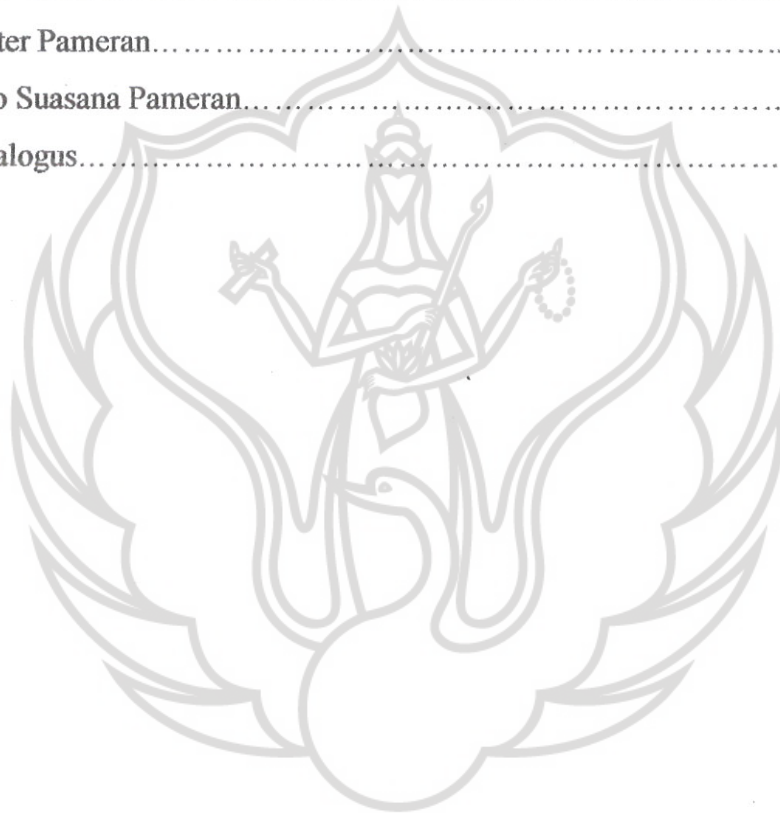
Yogyakarta, 12 Juni 2007

Sigit Pardiyanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	5
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	8
BAB III PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis.....	24
C. Rancangan Karya.....	27
1. Sketsa Alterantif.....	27
2. Desain terpilih	35
D. Proses Perwujudan.....	45
1. Bahan dan Alat.....	45
2. Teknik Pengerjaan.....	48
3. Tahapan Perwujudan.....	49

E. Kalkulasi.....	51
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	57
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82
Foto dan Data Diri Penulis.....	82
Poster Pameran.....	83
Foto Suasana Pameran.....	84
Katalogus.....	85



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Syair karangan Cheki	10
Gambar 2. pin "Gambler".....	11
Gambar 3. Odense model hobby.....	11
Gambar 4. Cowboy Series The gambler.....	12
Gambar 5. Untitled.....	12
Gambar 6. Bugs Gambler.....	13
Gambar 7. total Gambler.....	13
Gambar 8. the wild west Gambler.....	14
Gambar 9. Jackpot Machine.....	14
Gambar 10. Untitled 2.....	15
Gambar 11. Untitled 3.....	15
Gambar 12. Dog fish.....	16
Gambar 13. Jimat Judi suku Indian Haida.....	16
Gambar 14. Kartu honor. (Iyo) Ratu/ Raja, Kenci, Gendeng	18
Gambar 15. (Iyo) Kucing, Kasut, Bedor	19
Gambar 16. Dimpil, Plompong , Dengkek.....	19
Gambar 17. Telu Cino, Pithi , Gunung	20
Gambar 18. Papat Cino, Tambur, Pedhot/ Cawang	20
Gambar 19. Limo Cino/ Babi, Kanthong, Tholo	21
Gambar 20. Enem Cino, Kerok, Klejo	21
Gambar 21. Pitu Cino, Sember, Kecuk	22
Gambar 22. Wolu Cino, Picis, Manis/ Lintrik	22
Gambar 23. Songo Cino/ Keyang, Glinding, Songo Abang	23
Gambar.24.Kartu jenis Ban (Wan).....	25
Gambar.25. Kartu jenis pian (bing).....	25
Gambar.26. Kartu jenis Tiau (tiao).....	26
Gambar 27. pemain ceki di Bali	26
Gambar.28. sketsa alternatif 1	28
Gambar.29. Sketsa alternatif 2	28
Gambar.30. Sketsa alternatif 3	29
Gambar.31. Sketsa alternatif 4.	29
Gambar.32. Sketsa alternatif 5	30
Gambar.33. Sketsa alternatif 6.....	30

Gambar.34. Sketsa alternatif 7.....	31
Gambar.35. Sketsa alternatif 8	31
Gambar.36. Sketsa alternatif 9	32
Gambar.37. Sketsa alternatif 10.....	32
Gambar.38. Sketsa alternatif 11.....	33
Gambar.39. Sketsa alternatif 12.	33
Gambar.40. Sketsa alternatif 13.....	34
Gambar.41. Sketsa alternatif 14.....	34
Gambar.42. Sketsa alternatif 15.....	35
Gambar.43. desain karya <i>First Glory</i>	36
Gambar.44. desain karya Bunga Rampai.....	37
Gambar.45. Desain karya Sung-sang.....	38
Gambar.46. Desain karya Animisme.....	39
Gambar.47. Desain karya <i>Big Enemy</i>	40
Gambar.48. <i>Desain karya Big Mouth</i>	41
Gambar.49. Desain karya <i>Fruit of Hedon</i>	42
Gambar.50. Desain karya <i>Stairway to Hedon</i>	43
Gambar.51. Desain karya Kontemplasi.....	44
Gambar 52. logam Aluminium	45
Gambar 53. logam tembaga	46
Gambar.54 Peralatan yang digunakan dalam proses pengerjaan.....	49
Gambar.55. <i>first Glory</i>	59
Gambar. 56. Bunga Rampai.....	62
Gambar. 57. Sung-sang.....	64
Gambar. 58. Animisme.....	67
Gambar. 59. <i>Big Enemy</i>	69
Gambar. 60. <i>Big Mouth</i>	71
Gambar. 61. <i>Fruit Of Hedon</i>	73
Gambar. 62. <i>Stairway to Hedon</i>	75
Gambar. 63. Kontemplasi.....	77
Gambar.64. Foto diri penulis.....	83
Gambar.65. Poster pameran.....	84
Gambar.66. Katalogus.....	85

INTISARI

Bagi seorang yang peka terhadap lambang-lambang, pengalaman hidup dalam keseharian dapat bermuara menjadi pengalaman religius, setiap peristiwa profan dapat menjadi peristiwa sakral. Tema-tema religius belum tentu dapat menjamin bahwa karya-karya tersebut bersifat religius. Penghayatan dari dalam yang membuka mata hati lah yang sebenarnya membawa nafas religiusitas. Terlepas dari tema yang dihadapi. Kepekaan terhadap lambang-lambang akan menghantarkan setiap individu pada rasa religiusitas yang menjadi penjaga setiap tindakan dari perilaku buruk dan menyimpang. Kepekaan estetik sangat berguna bagi pendidikan religius, karena dengan mengembangkan kepekaan estetik akan berkembang pula kepekaan terhadap gejala-gejala yang mengisyaratkan kehadiran Tuhan.

Sebagai alat berjudi, kartu ceki memiliki keunikan dalam bentuk motif, mengamati secara seksama pada motif kartu ceki, maka akan segera diketahui bahwa kartu tersebut merupakan hasil olah budaya bangsa Cina. Keunikan menjadi ciri yang mudah untuk diingat bagi sebuah petanda. Namun, bertolak belakang dengan keunikan dan ciri khas yang dimiliki kartu cina, berjudi merupakan kegiatan yang memberi dampak buruk, dan dampak tersebut sangat berkesan bagi diri penulis.

Berdasar atas ketertarikan dari bentuk motif kartu ceki dan keinginan untuk mengekspresikan dampak yang dirasa dari perjudian, maka motif kartu ceki tersebut kemudian diolah menjadi simbol-simbol yang mengisyaratkan dan menceritakan sebuah pengalaman yang lebih unik dan bermakna bagi diri pribadi. Simbol yang kemudian dicipta pada media logam sebagai karya kriya logam.

Dari sekumpulan penjudi yang menghabiskan malam dengan harapan 'semu', dapat dipetik sebuah pelajaran, yang berdampak pada keinginan untuk menjalani kehidupan dengan cara yang lebih baik lagi. Sebuah pengalaman batin yang kemudian terprasasti-kan kedalam karya seni.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni dengan segala bentuk estetikanya, merupakan media ekspresi bagi pencipta karya (seniman) untuk mencurahkan segala inspirasi yang telah melewati proses perenungan. Hal-hal yang berkaitan dengan rasa dan dunia pikir seorang seniman dapat berupa apa saja, dari masalah yang telah menjadi rahasia umum hingga pada masalah yang paling pribadi. Estetika semacam inilah yang di tiap kebudayaan, bila dirawat dan diberi oksigen penghidup, akan tampil sebagai penjaga peradaban manusia. Artinya, hasil ekspresi yang berdasarkan kepedulian terhadap nilai kemanusiaan akan menjadi *katarsis* setiap kali kejenuhan masyarakat terhadap tatanan moral yang mulai rusak memuncak. Dia akan menjadi kritik sosial ketika tata susunan sosial kejam dan tidak beradab. Rasa keindahan dalam karya seni ini juga yang akan menjadi tempat beristirahat, ketika kejenuhan terhadap keadaan mulai terasa menekan.

Karya seni juga melahirkan bermacam bentuk dari perasaan pribadi seorang seniman tanpa menyinggung hal diluar dunia sekitarnya. Karya seni, bagi seorang seniman merupakan bentuk usaha untuk berkomunikasi dengan masyarakat luas. Sama halnya seperti seorang anak yang sedang belajar bicara menambah kosakata dengan banyak menirukan pembicaraan orang disekitarnya.

Berkesenian adalah kerja nyata dari penciptanya berkait dengan apa yang telah dirasa dan dihayati. Proses berkesenian tersebut bukan sekedar mengisi kekosongan waktu, melainkan proses perwujudan dari gagasan dan pematatan simbol-simbol, nilai-nilai yang dihayati dan dirasa benar untuk menghadirkan sebuah wacana, dengan harapan gagasan tersebut dapat menjadi hal yang berguna bagi siapa saja yang kemudian memperhatikannya.

“Dalam lingkup berkesenian, seni diyakini tetap tidak terlepas dari logika. Seni diartikan sebagai suatu kiasan, suatu ibarat, maksud etis yang diselimuti

bentuk indrawi”¹. Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan lingkup interaksi untuk sarana berekspresi dan aktualisasi diri. Masyarakat sebagai salah satu ruang interaksi, dengan saling bergeseknya antar individu. Dari lingkup yang disebut masyarakat dan segala aksi budaya tersebut seorang pencipta karya seni memulai kerjanya.

Kartu ceki dengan berbagai macam cara memainkannya dalam hal ini dianggap merupakan satu dari sekian banyak hasil kebudayaan manusia. Perangkat permainan yang merupakan hasil silang budaya Cina-Jawa tersebut, telah sejak lama menjadi media yang berhasil menarik minat bagi sebagian masyarakat. Dengan adanya ceki, akan ada sekelompok orang yang berkumpul untuk bermain (judi), dengan mereka bermain, maka terjadilah suatu interaksi.

Proses interaksi antar manusia, maupun manusia dengan lingkungan merupakan tanda dari dinamika hidup yang sarat dengan nilai-nilai dan simbol, dengan demikian, kartu ceki merupakan media interaksi baik secara langsung maupun tidak. Selain alat penghibur untuk sejenak melupakan persoalan dan rutinitas dalam kehidupan, kartu ceki melalui segala bentuk permainannya menjadi alat ekspresi dari sifat “agon” (semangat bersaing) manusia.

Dalam kelangsungan hidupnya, manusia dipenuhi dengan permasalahan yang terkadang bersifat dilematis, satu hal dipilih dan harus mengalahkan pilihan lain dengan konsekuensi yang sama berat. Fenomena yang demikian juga dapat ditemukan dalam permainan kartu ceki. Hal demikian dirasa oleh penulis, setelah bersinggungan dengan komunitas, dan turut merasakan suasana bermain bersama para pemain kartu ceki.

Sebagai seorang yang bergerak pada dunia seni, yang harus peka terhadap lingkungan dan berusaha menjadikan karya yang dicipta sebagai cermin bagi keadaan yang sedang berlangsung dalam masyarakat disekitar. Kartu ceki dirasa menarik perhatian untuk dijadikan sebagai tema dalam mencipta karya seni tugas akhir. Semangat introspeksi diri menjadi tema dalam wacana yang

¹ Agus Sachari, *Estetika Makna, Simbol dan Gaya* (Bandung: penerbit ITB 2002), p.15.

hendak disampaikan penulis melalui karya seninya. "... selalu besemangat untuk merubah dari yang kurang bagus menjadi lebih baik."² Dengan demikian spirit introspeksi merupakan hal yang signifikan dalam akhir penciptaan karya.

" Kedayaan nilai-nilai estetik tidak hanya dapat difahami sebagai usaha manusia untuk membangun citra ataupun kontemplasi terhadap kosmos,tetapi juga dapat dipahami sebagai upaya manusia untuk membumi. Kepedulian terhadap kenyataan yang terjadi di sekitar ataupun kepedulian terhadap rakyat kecil, merupakan wujud lain kedayaan nilai estetik untuk memahami dunia".³

Penulis menciptakan karya dengan mendeformasi bentuk dari motif kartu ceki. Motif yang sebelumnya merupakan tanda dari urutan atau nilai kartu ceki, dirubah menjadi simbol-simbol lain sehingga dirasa tepat untuk mengekspresikan maksud penulis dalam menyikapi perjudian yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Orisinalitas dalam mencipta karya seni merupakan hal yang dirasa penting meski bukan merupakan keharusan. Untuk mencapai karakteristik yang diinginkan, penulis menggunakan materi yang berbeda dengan karya pencipta (seniman) sebelumnya. Materi yang digunakan sebagai media eksprasi adalah logam aluminium, tembaga, kuningan, serta kayu atau bambu sebagai materi pendukung.

Ruang lingkup karya dari yang dihasilkan berupa gambaran dari introspeksi diri atas keterlibatan penulis didalam beramin kartu ceki. Dengan menggarap sejak awal penyebab terjerumusnya penulis kedalam dunia perjudian hingga pada tahap perenungan terhadap apa yang telah penulis lakukan. Dengan harapan bahwa nantinya akan memberi suatau penyadaran pada diri pribadi dan sebagai pembelajaran bagi penikmat karya seni tersebut.

² Fendi Adiatmono, *Spirit Angguk, Thesis* (Yogyakarta: Pascasarjana ISI 2006), p. 35.

³ . Sachari, *op.cit.*, p. 54.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:

- a. Bagi diri sendiri adalah sebagai media pemenuhan atas kebutuhan bathin dan sarana berekspresi, juga sebagai salah satu syarat dalam mencapai jenjang keserjanaan (S1).
- b. Bagi masyarakat, karya seni tersebut diharap dapat menjadi penambah sarana apresiasi terhadap karya kriya
- c. Bagi Institusi pendidikan, adalah sebagai sumbangan kecil karya kriya seni

2. Manfaat:

- a. Bagi diri pribadi adalah sebagai sarana pembelajaran untuk menjadikan diri lebih baik.
- b. Manfaat yang dapat diharap dari penciptaan karya tugas akhir, bagi masyarakat adalah sebagai sarana pembelajaran, perenungan dan salah satu media rekreasi edukatif.
- c. Manfaat yang didapat bagi institusi pendidikan adalah tambahan wacana yang membangun, dan sebagai media perbandingan dengan karya seni yang lain.

C. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni, diperlukan sebuah cara bagaimana mengangkat sebuah tema untuk diolah menjadi sebuah karya seni. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Mengamati aktifitas penjudi di lingkungan sekitar. Hal tersebut dilakukan dengan banyak bergaul dengan para penjudi dan ikut bermain. Dari proses bermain judi tersebut penulis dapat merasakan dampak dari berjudi. Baik dampak secara ekonomi maupun psikologis ketika penulis mengalami kemenangan, terutama pada saat penulis kekalahan.

b. Studi Pustaka

Dilakukan dengan banyak membaca Literatur, seperti buku, majalah, dan harian. Segala hal yang menyangkut kartu ceki, serta dampak dari judi baik secara material maupun sosial dalam masyarakat. Hal tersebut bertujuan sebagai penambah wacana dan pembandingan dalam proses kreatif penciptaan karya.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Dengan menerapkan kaidah-kaidah penciptaan karya seni seperti proporsi, komposisi, dan lain sebagainya untuk mencipta karya seni. Dampak dari perjudian tersebut di sarikan kedalam simbol-simbol pribadi yang terendap dalam proses perenungan kemudian divisualkan kedalam bentuk coretan-coretan sketsa dasar. Sketsa dihasilkan dengan merubah bentuk motif kartu ceki, atau sekadar memberi arti tersendiri pada motif yang telah ada berdasar dari pengalaman batin pribadi penulis. Langkah berikutnya, sketsa tersebut diperjelas kedalam desain yang telah mengalami perbaikan dengan pertimbangan estetik dan unsur unsur yang dirasa menunjang kesempurnaan sebuah karya seni.

b. Pendekatan sosial

Dilakukan bersama dengan langkah Observasi pada saat penulis berkumpul bersama dengan komunitas judi, kemudian dapat diperoleh data yang menunjang proses penciptaan karya seni.