

**UKIRAN ASMAT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI TAPESTRI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1520 / H / S / 06	
KLAS		
RESIMA	18 - 01 - 06	TTP.

**UKIRAN ASMAT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI TAPESTRI**



KARYA SENI



Oleh

PINTO NOEGROHO



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

**UKIRAN ASMAT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI TAPESTRI**

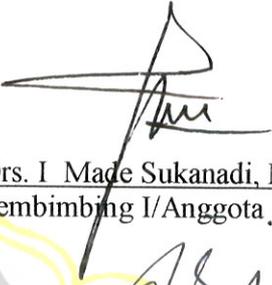


Oleh
PINTO NOEGROHO
No Mhs : 9910942022

**Karya Seni ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) dalam
Bidang Kriya Seni
2005**

HALAMAN PENGESAHAN

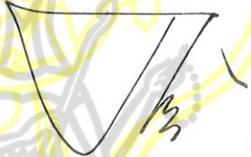
Tugas Akhir ini telah disetujui oleh Team Penguji
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pada tanggal... 22 JUN 2005



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum
Pembimbing I/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum
Pembimbing II/Anggota



Drs. M. Soehadji
Cognate/Anggota



Dra. Moor Sudiyati, M.Sn
Ketua Program Studi Kriya Seni/Anggota



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



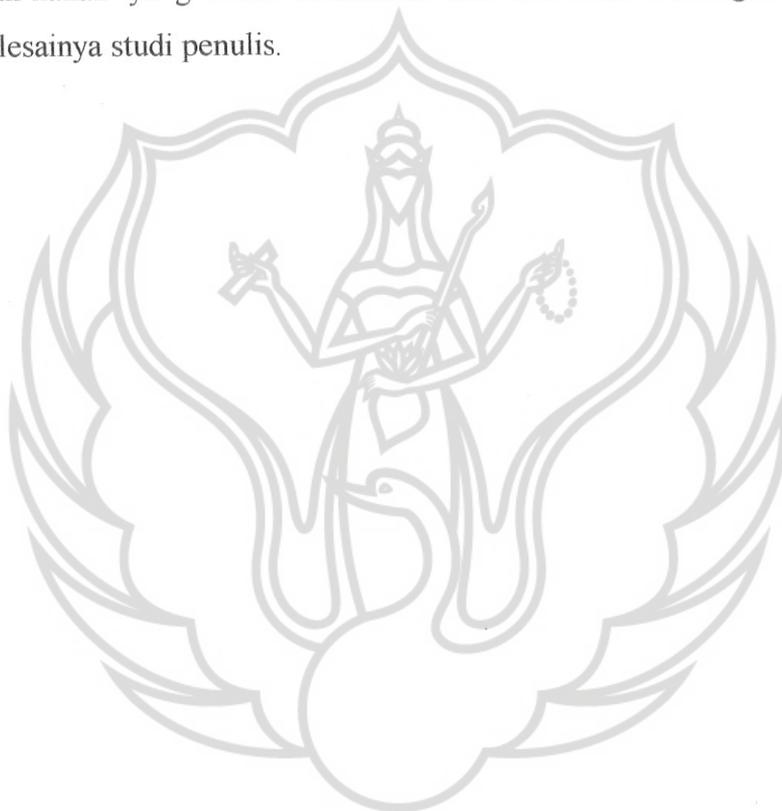
Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ◆ Penulis mempersembahkan kepada : Almarhum Ayah dan Bunda tercinta yang telah membesarkan dan tidak sempat menyaksikan keberhasilan studi penulis.
- ◆ Kakak-kakak yang telah membantu dan memberi dukungannya hingga terselesainya studi penulis.



KATA PENGANTAR

Dalam sebuah proses penyusunan Tugas Akhir ini terbukti merupakan anugerah Tuhan atas berkat dan karunia-Nya. Banyak hal yang menyebabkan muncul keraguan akan selesainya Tugas Akhir ini, namun upaya penyusunan Tugas Akhir ini telah menyerap perhatian dan bantuan dari orang – orang yang sungguh memiliki perwujudan uluran Tangan Tuhan, sehingga terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul " ukiran asmat sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni tapestri " sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan strata I pada Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

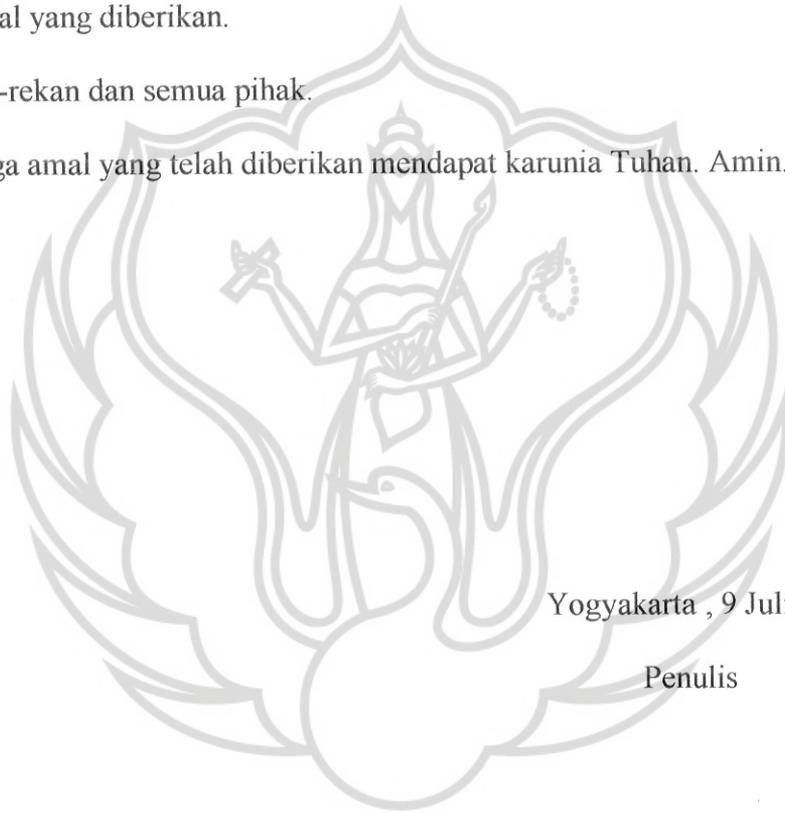
Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, dunia pendidikan khususnya pada Program Studi Kriya Seni dan dapat memenuhi syarat kelulusan studi penulis.

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. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn , Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I.

5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum Dosen Pembimbing II.
6. Segenap Dosen Jurusan Kriya khususnya dan umumnya dosen Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengalihkan ilmu dan bimbingannya.
7. Karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kakak-kakakku yang telah membantu baik berupa dorongan moril dan material yang diberikan.
9. Rekan-rekan dan semua pihak.

Semoga amal yang telah diberikan mendapat karunia Tuhan. Amin.



Yogyakarta , 9 Juli 2005

Penulis

(Pinto Noegroho)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	x
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Ide Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Sasaran	5
C. Metode Pengumpulan Data.....	5
D. Metode Pendekatan	6
E. Metode Perwujudan	6
F. Proses Perwujudan	7
BAB II Konsep Penciptaan	8
A. Deskripsi Konsep Penciptaan.....	8
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan.....	18
BAB III Proses Perwujudan	20
A. Data Acuan.....	20
B. Analisis Data.....	42
C. Sketsa Alternatif atau Sketsa Terpilih.....	43
D. Gambar Kerja	64
E. Bahan, Alat dan Teknik.....	70
F. Proses Perwujudan	73
G. Kalkulasi	74

BAB IV Tinjauan Karya	76
BAB V Penutup.....	84
Daftar Pustaka	
Lampiran	



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Ban Wow.....	11
2. Gambar 2. Bokoper Wow	12
3. Gambar 3. Manmak Wow	12
4. Gambar 4. Manmak Wow	12
5. Gambar 5. Pife Wow.....	13
6. Gambar 6. Cemen Wow	13
7. Gambar 7. Cemen Wow.....	13
8. Gambar 8. Soka Wow	14
9. Gambar 9. Bipane Wow	14
10. Gambar 10. Facep Wow.....	14
11. Gambar 11. Irmbi Wow	15
12. Gambar 12. Buamber Wow.....	15
13. Gambar 13. Pomar Wow.....	16
14. Gambar 14. Tar Efe.....	16
15. Gambar 15. Mbinsep Wow	17
16. Gambar 16. Wambuak Wow.....	17
17. Gambar 17. Jifae Wow.....	18
18. Gambar 18. Tifa	21
19. Gambar 19. Parung dalam bangunan Yeu.....	22
20. Gambar 20. Perisai	23
21. Gambar 21. Kapal Kano.....	24
22. Gambar 22. Perisai	25
23. Gambar 23. Tifa	26
24. Gambar 24. Ukiran Asmat	27
25. Gambar 25. Ornamen pada perahu.....	28
26. Gambar 26. Ukiran Asmat	29
27. Gambar 27. Ukiran Asmat	30
28. Gambar 28. Tiang Berukir	31
29. Gambar 29. Ukiran Asmat	32
30. Gambar 30. Ukiran Asmat	33

31. Gambar 31. Ornamen Asmat.....	34
32. Gambar 32. Bentuk Perisai	35
33. Gambar 33. Ukiran pada haluan perahu.....	36
34. Gambar 34. Tiang ukir	37
35. Gambar 35. Patung <i>mbis</i>	38
36. Gambar 36. Patung <i>mbis</i>	39
37. Gambar 37. Bentuk Tombak.....	40
38. Gambar 38. Ornamen	41
39. Gambar 39. Sketsa Alternatif 1 / Sketsa Terpilih 1	44
40. Gambar 40. Sketsa Alternatif 2	45
41. Gambar 41. Sketsa Alternatif 3 / Sketsa Terpilih 5	46
42. Gambar 42. Sketsa Alternatif 4 / Sketsa Terpilih 3	47
43. Gambar 43. Sketsa Alternatif 5	48
44. Gambar 44. Sketsa Alternatif 6	49
45. Gambar 45. Sketsa Alternatif 7 / Sketsa Terpilih 4	50
46. Gambar 46. Sketsa Alternatif 8	51
47. Gambar 47. Sketsa Alternatif 9	52
48. Gambar 48. Sketsa Alternatif 10	53
49. Gambar 49. Sketsa Alternatif 11 / Sketsa Terpilih 2.....	54
50. Gambar 50. Sketsa Alternatif 12	55
51. Gambar 51. Sketsa Alternatif 13 / Sketsa Terpilih 6.....	56
52. Gambar 52. Sketsa Alternatif 14	57
53. Gambar 53. Sketsa Terpilih 1 / Awal.....	58
54. Gambar 54. Sketsa Terpilih 2 / Menuju Tujuan.....	59
55. Gambar 55. Sketsa Terpilih 3 / Memilih.....	60
56. Gambar 56. Sketsa Terpilih 4 / Berserah	61
57. Gambar 57. Sketsa Terpilih 5 / Terbang	62
58. Gambar 58. Sketsa Terpilih 6 / Sujud	63

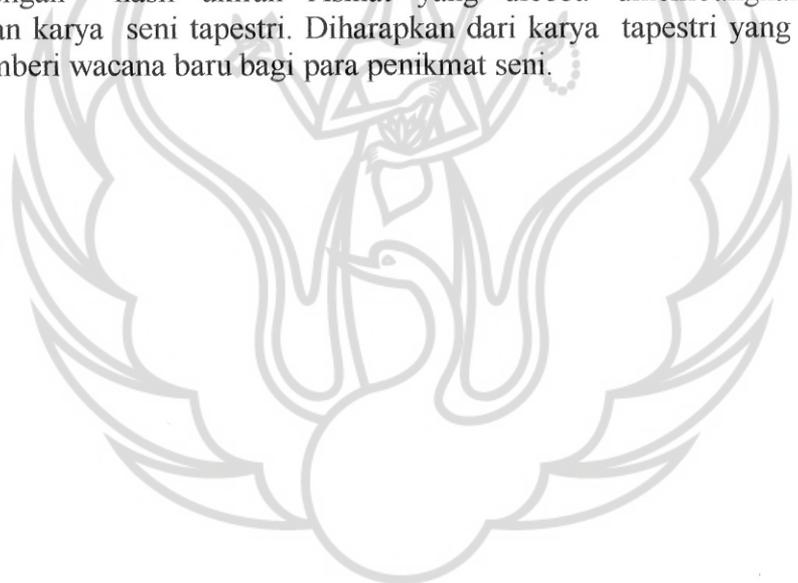
ABSTRAK

Suku Asmat yang mendiami kepulauan Irian Jaya memiliki hasil budaya yang khas. Kebudayaan yang merupakan pengaruh alam sekitar dan kepercayaan mereka telah menarik dan memberi sumber inspirasi penulis untuk berkarya, dengan mengambil tema ukiran Asmat sebagai sumber inspirasi, mencoba menuangkan ke dalam sebuah karya seni tapestri.

Hal yang menarik dari penciptaan karya Tugas Akhir ini yaitu menjadikan ukiran Asmat sebagai objek acuan pembuatan karya tapestri. Ukiran Asmat yang memiliki nilai estetika tinggi merupakan salah satu hasil kebudayaan nasional. Hasil ukiran Asmat seharusnya perlu dilestarikan serta dikembangkan sesuai tuntutan era yang semakin berkembang.

Patung *mbis*, tifa, perisai, *nampan* sugu merupakan hasil ukiran Asmat yang selain memiliki nilai estetika tinggi juga nilai religius. Dari bentuk, ornamen dan warna mempunyai perlambangan yang merupakan wujud kepercayaan suku Asmat terhadap alam sekitarnya serta kekuatan roh-roh nenek moyang.

Dengan hasil ukiran Asmat yang dicoba dikembangkan dalam perwujudan karya seni tapestri. Diharapkan dari karya tapestri yang dihasilkan dapat memberi wacana baru bagi para penikmat seni.





BAB I

PENDAHULUAN

A. Ide Penciptaan

Budaya merupakan hasil cipta dari peradaban manusia. Perkembangan budaya terus berjalan sesuai perkembangan manusia. Teknik membuat alat untuk membantu bertahan hidup juga terus berkembang.

Kemahiran teknik manusia ini bergandengan erat dengan tersusunnya masyarakat yang kompleks, golongan-golongan yang melakukan pekerjaan-pekerjaan khusus timbul dan kehidupan spiritual yang berpusat kepada pemujaan arwah nenek moyang berkembang luas.¹

Dalam kehidupan spiritual yang berkembang, kepercayaan terhadap roh-roh nenek moyang yang sudah meninggal banyak dijumpai dari hasil kebudayaan. Banyak hasil budaya memiliki arti sosial dan magis sebagaimana diungkapkan oleh Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notokusanto sebagai berikut :

Bangunan-bangunan megalitik dalam bentuk kuburan, patung nenek moyang dan bangunan-bangunan pemujaan lainnya yang tersebar dimana-mana adalah bukti kegiatan masyarakat yang mantap dan teratur bentuk susunannya serta tinggi tingkat spritualnya.²

Secara visual patung pemujaan banyak diwujudkan ke dalam bentuk manusia, binatang dan alam sekitar. Keberadaan patung tersebut menyatakan bahwa dengan memiliki makna-makna simbolis, diungkapkan oleh Soedarso SP dalam bukunya Pengantar Sejarah Seni Rupa Indonesia sebagai berikut :

¹ Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notokusanto, *Sejarah Nasional Indonesia I*, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta, 1984, hal. 27.

² *Ibid*, hal. 27

Seni pra sejarah adalah juga simbolis, setiap bentuk selalu memiliki arti perlambangan tertentu pula macam-macam warna yang sudah dikenal pada waktu itu.³

Peninggalan budaya di Indonesia sangat beragam dan merupakan peninggalan yang memiliki ciri khas. Salah satu peninggalan kebudayaan tersebut adalah kebudayaan suku Asmat yang mendiami pedalaman Irian Jaya.

Irian Jaya merupakan pulau terbesar yang terbagi menjadi dua daerah kekuasaan, daerah Irian Jaya sendiri berada pada belahan Barat pulau tersebut. Pedalaman Irian Jaya banyak terdapat suku-suku yang mendiami pulau tersebut, diantara suku-suku yang terbesar adalah suku Asmat.

Suku Asmat mendiami daerah dataran rendah yang masih berawa-rawa dan dilindungi oleh hutan tropis. Keadaan alam yang demikian menjadikan suku Asmat tidak mengenal besi dan tanah liat dalam kehidupannya. Suku Asmat sangat percaya bahwa mereka merupakan keturunan *Fumeripits* (Sang Pencipta). *Fumeripits* sendiri memiliki keahlian memahat dan mengukir. Lambat laun keturunannya disebut dengan *wow-ipits* atau pemahat Asmat.

Pada awalnya suku Asmat membuat ukiran memiliki hubungan dengan keperluan hidup dan kepercayaan yang mereka anut. Suku Asmat sangat mempercayai tentang roh-roh nenek moyangnya mempengaruhi kehidupan mereka. Sebagaimana menurut Soedarso SP menjelaskan berikut :

³ Soedarso SP, *Pengantar Sejarah Seni Rupa Indonesia*, Diktat Yogyakarta : STSRI " ASRI ", 1975, hal.5

Seni pra sejarah adalah ritual magis digunakan sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan dengan cara yang irrasional seperti misalnya dipergunakan untuk mencari persahabatan dengan sesuatu kekuatan diluarnya, mencari perlindungan ataupun secara magis diharapkan mempengaruhi suatu keadaan.⁴

Kepercayaan akan adanya nenek moyang digambarkan pada tiang-tiang balok yang penting dalam *Yeu*, disamping patung nenek moyang yang khas dan juga *Yuresu* sendiri, yaitu suatu bentuk patung nenek moyang yang kerap kali diukirkan pada tiang penyangga rumah.⁵

Dalam pengungkapan terhadap kepercayaan nenek moyangnya, suku Asmat juga membuat patung *mbis*, haluan perahu, tifa, perisai, nampan sagu yang bentuk merupakan penggambaran tentang keadaan alam sekitar sebagaimana diungkapkan oleh Ujang Nugroho sebagai berikut :

" ... patung *mbis* (tiang kayu berukir), *Wuramon* (perahu roh), nampan sagu, tifa, perisai dan sebagainya. Pada umumnya corak garisnya kurvalinier, bergelombang melengkung atau berputar. Pengungkapan itu sesuai dengan alam lingkungan Asmat yang ada di sekitar gunung, hutan dan sungai. Garis pada alam tidak ada yang lurus, melainkan bersifat organis, lembut dan labil.⁶

Pembuatan patung *mbis*, haluan perahu atau benda lainnya yang memiliki hubungan dengan penghormatan terhadap nenek moyang diserahkan pada seorang pemahat (seniman) pada suku tersebut biasa disebut *wow ipits*. Seorang *wow ipits* dalam membuat sebuah ukiran kayu lebih menonjolkan pandangan imajinasinya sehingga ukiran kayu tersebut merupakan karya seni.

Dalam kehidupan suku Asmat hanya mengenal tiga warna yaitu warna merah, hitam dan putih sehingga di ukiran kayu yang dibuat seorang *wow ipits*

⁴ *Ibid*, hal. 5

⁵ Adhy Asmara, *Mengenal Irian Mutiara Hitam Indonesia*, Penerbit C.V. Nur Cahaya, Yogyakarta, 1980, hal. 31.

⁶ Ujang Nugroho, *Meremungi Karya Kreatif Wow Ipit Asmat*, Majalah Asri XV, Januari, 1987, hal. 46.

pada umumnya hanya terdiri tiga warna. Warna merah, hitam dan putih sangat erat hubungannya atau dipercaya sebagai perlambangan ilmu gaib sebagaimana dengan pendapat Dea Sudarman sebagai berikut :

Orang-orang Asmat hanya mengenal tiga macam warna dalam kehidupannya, yaitu warna-warna merah, putih dan hitam. Warna merah didapatkan dari campuran tanah merah dengan air. Untuk warna putih, mereka membakar semacam kerang yang kemudian ditumbuk dan dicampur dengan air. Dan mencampur arang dengan air menghasilkan warna hitam.⁷

Ukiran-ukiran Asmat yang pada awal pembuatannya difungsikan untuk keperluan memenuhi wujud kepercayaan mereka terhadap roh nenek moyangnya. Bentuk yang sederhana dengan ornamen yang secara keseluruhan merupakan pengulangan bentuk huruf M atau W maupun bentuk hewan serta manusia serta warna yang hanya terdiri tiga macam memiliki kesan artistik tinggi.

Ketertarikan penulis terhadap ukiran Asmat memunculkan ide awal atau gagasan yang mendorong untuk memvisualisasikan dalam bentuk karya tapestri. Tapestri adalah tenunan yang dibuat dari benang-benang yang berwarna yang dipergunakan untuk penutup lantai, pembungkus mebel dan yang terakhir digunakan pula untuk penutup dinding.⁸ Ide awal dari pengamatan suatu obyek tertentu yang kemudian mempengaruhi imajinasi penulis. Mengenai munculnya suatu ide Sudarmadji berpendapat bahwa:

Secara ilmu jiwa, langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena seseorang mengamati objek maka akan ada stimulan (rangsangan) secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya objek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam melahirkan suatu karya seni.⁹

⁷ Dea Sudarman, *Asmat Menyingkap Budaya Suku Pedalaman Irian Jaya*, Sinar Harapan, Jakarta, 1984, hal. 14.

⁸ Yusuf Affendi, *Seni Temun*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1987, hal. 37.

⁹ Sudarmadji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta : Dinas Museum dan Sejarah, 1979, hal. 30.

Ukiran Asmat yang memiliki nilai artistik tinggi menjadi sumber munculnya karya tapestri. Karya dalam Tugas Akhir ini diwujudkan ke dalam bentuk karya tapestri tiga dimensi. Bentuk baru dalam sebuah karya tapestri yang disajikan dapat diharapkan menjadi sesuatu yang baru dan merupakan ciri tersendiri bagi penulis

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Keinginan bereksplorasi terhadap ukiran Asmat ke dalam karya tapestri.
- b. Sebagai salah satu wujud kepedulian terhadap perkembangan seni tapestri.
- c. Menambah pengalaman dan berkarya khususnya dalam karya tapestri.
- d. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis sebagai Tugas Akhir di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

2. Sasaran

Diharapkan hasil Tugas Akhir ini dapat diterima dan dimengerti sebagai media pengeksplorasian terhadap bentuk ukiran Asmat. Selain memberi sumbangan terhadap perkembangan seni tapestri dan mencoba bentuk-bentuk baru dalam visulisasi karya tapestri.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah mencari data yang memiliki hubungan dengan judul yang diambil pada Tugas akhir ini melalui :

1. Studi Pustaka yaitu melalui data yang sudah ada, baik berupa majalah, buku yang dapat dijadikan bahan referensi.
2. Studi Observasi yaitu melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung, metode ini cenderung lebih digunakan dalam pemilihan bahan tapestri dengan melakukan observasi langsung.

D. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Studi Empirik, yaitu melalui pengalaman yang telah didapat dalam pembuatan karya tapestri terdahulu.
2. Studi Estetik, yaitu mengamati serta mempelajari keindahan ukiran Asmat melalui garis, warna, irama dan karakter.
3. Studi Eksperimen, yaitu dengan melakukan eksperimen dalam bahan dan teknik pembuatan karya tapestri.
4. Studi Antropologi, yaitu dengan mempelajari tentang ukiran Asmat dari bentuk, warna.

E. Metode Perwujudan.

Metode perwujudan Tugas Akhir ini mempergunakan :

1. Pembuatan disain.

Membuat disain-disain yang mengacu pada data yang diperoleh berupa gambar.

2. Pemilihan disain

Disain yang dibuat nantinya akan dipilih dan akan diwujudkan dalam karya tapestri.

3. Perwujudan karya

Pembuatan karya dengan mengacu pada disain yang telah ditentukan serta bahan yang telah disiapkan. Sampai tahap akhir perwujudan karya.

F. Proses Perwujudan

1. Persiapan disain

Persiapan disain yang akan diwujudkan dalam karya tapestri. Disain berfungsi untuk acuan agar pembuatan karya tidak berubah.

2. Pemilihan Bahan

Mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam perwujudan karya. Mulai dengan memilih bahan yang diinginkan serta pewarnaan bahan.

3. Proses pembuatan kerangka

Dalam tahap ini pembuatan kerangka untuk bentuk global karya. Penggunaan kerangka karya juga berguna untuk memasang benang lungsi.

4. Penganyaman karya

Penyusunan atau penganyaman dalam perwujudan karya ini sangat mempunyai peran penting, baik penyusunan benang lungsi maupun benang pakan.

5. Proses finishing

Pada tahap akhir dalam perwujudan karya yaitu pemasangan elemen bantu seperti kayu, tembaga serta proses finishing.