

**KUDA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
KRIYA SENI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

KUDA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN

KRIYA SENI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1481 / H / S / 06
KLAS	
TERIMA	18 - 01 - 06



KARYA SENI

Oleh:

SIGIT NUGROHO



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2005

**KUDA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
KRIYA SENI**



KARYA SENI

Oleh:


**SIGIT NUGROHO
NIM 9710798022**

**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

2005

TUGAS AKHIR INI DITERIMA OLEH TIM PENGUJI
JURUSAN KRIYA, FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
PADA TANGGAL, 25 JANUARI 2005



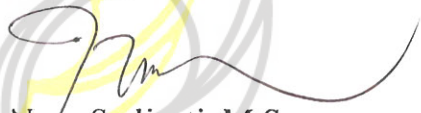
Drs. M. Soehadji
Pembimbing I / anggota



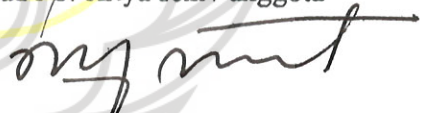
Drs. A. Zaenuri
Pembimbing II / anggota



Drs. Hery Pujiharto, M.Hum
Cognete / anggota




Dra. Noor Sudiyati, M.Sn
Ketua PS. Kriya seni / anggota



Drs. Sunarto, M.Hum
Ketua jurusan kriya / anggota

MENGETAHUI
DEKAN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA



Drs. Sukarman
NIP. 13 521 245

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pertanggung jawaban tertulis Tugas Akhir ini sesuai waktu yang telah ditentukan, disertai dengan penyelenggaraan pameran kriya seni untuk memenuhi syarat ujian Tugas Akhir Fakultas Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penyelenggaraan pameran dan penulisan laporan ini dapat terlaksana dengan baik atas peran serta dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

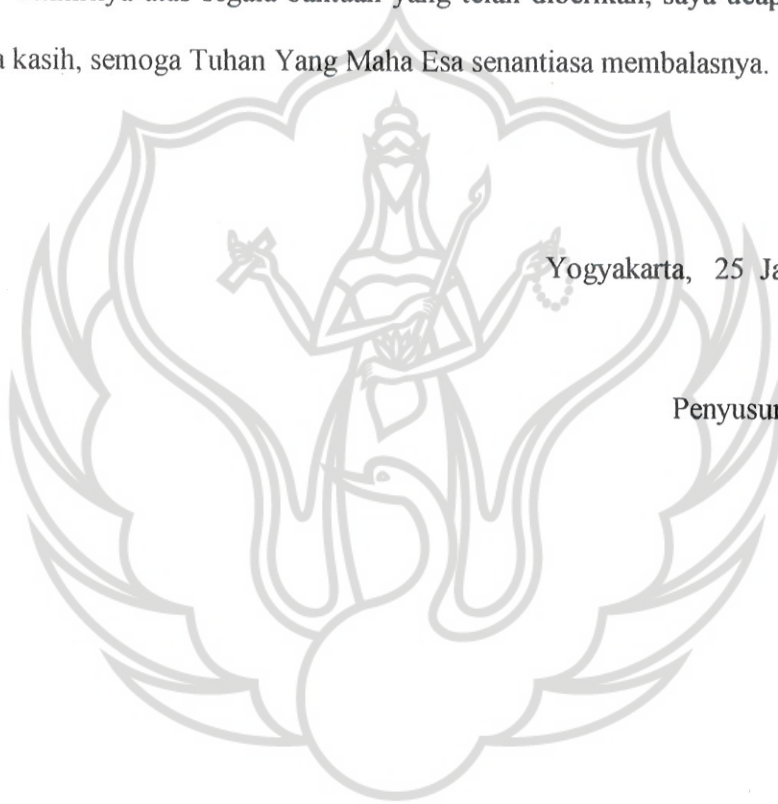
1. Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
4. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
5. Drs. M. Soehadji selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Drs. A. Zaenuri, selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis, dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh karyawan, perpustakaan dan staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

8. Bapak dan Ibu Suparto atas bantuannya baik moral maupun material sehingga Saya dapat menyelesaikan kuliah di Institut Seni Indonesia.
9. Bapak, Ibu dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dorongan moril kepada saya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. Seluruh sahabat Saya tercinta yang telah banyak membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini.

Akhirnya atas segala bantuan yang telah diberikan, saya ucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalasnya.

Yogyakarta, 25 Januari 2005

Penyusun

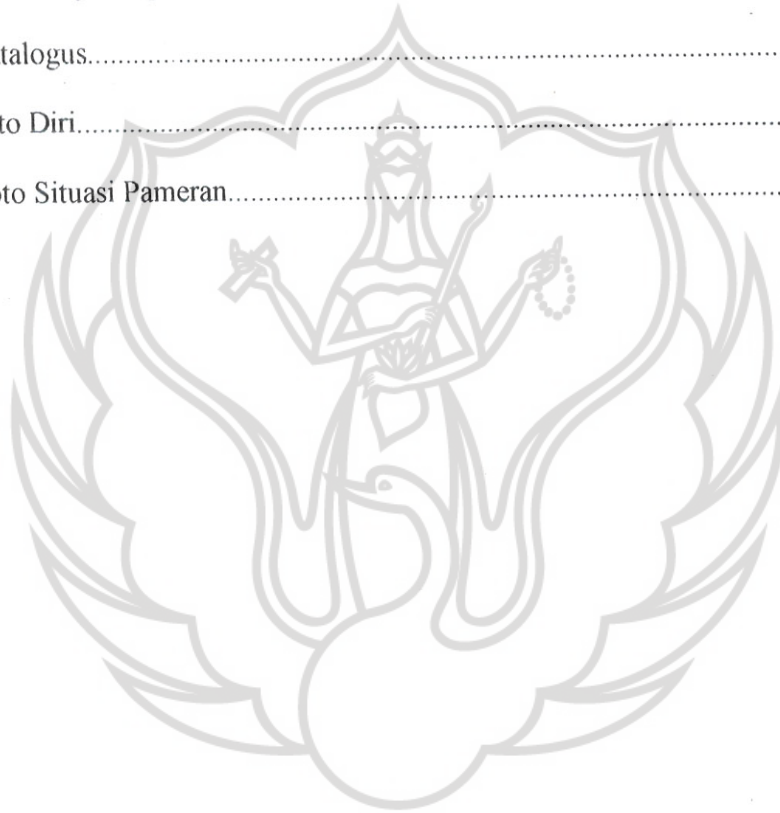


DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul dan Tema	2
B. Alasan Pemilihan Judul	3
C. Latar Belakang Masalah	4
D. Pembatasan Masalah	6
E. Tujuan dan Sasaran	7
F. Metode Pendekatan	8
BAB II URAIAN KONSEP	10
A. Uraian Tentang Konsep Penciptaan	10
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	13
C. Data dan Acuan	14
D. Proses Pendesainan	19
BAB III PROSES PERWUJUDAN	37
A. Bahan dan Alat	37
B. Tahap Perwujudan	39
C. Kalkulasi	41
BAB IV TINJAUAN KARYA	44
BAB V PENUTUP	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

	halaman
A. Gambar dan Foto Acuan.....	15
B. Sketsa-Sketsa Alternatif.....	21
C. Sketsa Terpilih.....	25
D. Foto Karya Tugas Akhir.....	46
E. Katalogus.....	55
F. Foto Diri.....	56
G. Foto Situasi Pameran.....	57



BAB I PENDAHULUAN



Sepanjang sejarah kehidupan manusia, seni memegang peranan penting. Seni mencerminkan tingkat budaya bangsa baik yang berkaitan dengan pola pikir maupun perilaku masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkan, misalnya dalam bidang seni kriya, seni lukis, seni tari, seni musik dan lain sebagainya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa seni kriya keberadaannya sangat berarti terhadap kehidupan manusia dan juga terhadap jati diri bangsa seperti bangsa Indonesia. Hal ini tidaklah berlebihan bila seni kriya di Indonesia dapat dipandang sebagai aset budaya yang dapat dibanggakan. Misalnya seni ukir gaya Asmat, Bali, Jepara dan bidang seni kriya lainnya adalah contoh-contoh dari produk budaya Indonesia.

Seni kriya yang merupakan bagian dari seni rupa, dapat dipakai sebagai media ekspresi para kriyawan, untuk mengungkapkan pengalaman estetis, yang hasilnya dapat merefleksikan situasi masa lampau maupun masa sekarang berdasarkan kemampuan persepsi yang dimiliki oleh para seniman. Dalam hal ini seni kriya sebagai cetusan jiwa dan emosi, memiliki bentuk dan warna tidak sesuai dengan kenyataan, namun tidak mengurangi keindahan karya tersebut. Dalam penampilannya, seni kriya sebagai media ungkap dari pengalaman estetis, dapat diungkapkan dan dituangkan dalam media dua atau tiga dimensional.

Pengalaman estetik seseorang, sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan, baik datangnya dari dalam maupun dari luar diri si seniman. Dengan adanya faktor-faktor tersebut di dalam mengekspresikan, setiap seniman mempunyai pengalaman yang berbeda-beda di dalam memvisualisasikan suatu kenyataan. Dengan demikian maka hasil interpretasi itu berasal dari latar belakang penciptaan.

A. Penegasan Judul dan Tema

1. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap tema penulisan ini, maka dipandang perlu adanya pembatasan pada kata-kata yang termuat pada kalimat judul.

Kuda : Kuda termasuk bangsa perissodactyla. Karena binatang ini mempunyai jari kaki tiga pada setiap kakinya, maka binatang kuda disebut binatang berkaki ganjil dan binatang ini pemakan tumbuhan¹

Ide : Daya angan-angan, khayalan, atau pikiran untuk membuat suatu karya baik secara langsung maupun tidak langsung, dari kenyataan-kenyataan yang sebenarnya, melainkan hanya merupakan sugesti, sindiran atau kenangan masa lalu.²

¹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta : PN. Balai Pustaka, 1976), hal 374.

² H. Th. M. Verbeek S.J., *Psikologi Umum Pengamatan*, (Yogyakarta : Yayasan Kanisius, 1978), hal 51.

- Penciptaan : Suatu kegiatan atau tingkah laku manusia untuk membuat suatu karya yang berwujud bentuk, maupun tidak, baik itu karya seni, iptek maupun sosial.
- Kriya seni : Suatu cabang seni rupa yang dipandang lebih mengutamakan keterampilan tangan dari pada ekspresi dan cenderung diistilahkan *applied art* “seni terap”.³

2. Penegasan Tema

Dengan melihat kembali judul yang diangkat dalam penulisan ini, yaitu kuda sebagai ide penciptaan karya seni. Jadi yang dimaksudkan adalah menciptakan bentuk-bentuk imajinatif ke dalam bidang dua dimensional yang diilhami oleh binatang kuda. Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan terhadap obyek maka bentuk dan gerak binatang secara visual yang menjadi obyek utama dalam berkarya.

Binatang kuda merupakan binatang yang sangat menarik perhatian, gerak, bentuk serta wujudnya sangat kuat mempengaruhi jiwa penulis.

B. Alasan Pemilihan Judul

Secara visual binatang kuda memiliki gerak, wujud yang sangat menarik. Kuda merupakan binatang yang menjadi simbol dari keperkasaan dan kejantanan serta memiliki ketajaman naluri terhadap lingkungannya.

³ SP. Gustami. “*Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangan*” Jurnal Seni Pengetahuan dan Penciptaan Seni Edisi I/03, (Oktober BP. ISI Yogyakarta, 1991), hal 39.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh binatang tersebut begitu melekat dalam pikiran dan jiwa penulis. Nilai-nilai artistik yang dimiliki yang bervariasi, disamping itu ia juga memiliki nilai-nilai estetika yang tinggi, baik jenisnya atau macamnya yang tiap daerah berbeda. Jenis kuda sendiri digolongkan menjadi kuda tunggang, kuda ringan, kuda tarik dan kuda balap. Sedangkan macamnya antarlain kuda sebra, kuda poni, kuda palomino, Keledai, bagal (persilangan kuda dengan keledai) kuda albino. Dari banyaknya macam kuda mempunyai karakteristik, sifat dan tingkah lakunya. Semua sifat tersebut merupakan ilham bagi penciptaan karya seni, maka dari itu penulis tertarik dengan binatang kuda. Dan sekaligus binatang sebagai ide penciptaan dan dipakai sebagai konsep penciptaan di dalam karya seni.

C. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap orang dalam berkarya seni akan menggunakan latar belakang tertentu untuk melandasi penciptaannya. Latar belakang setiap individu tentunya berbeda-beda, sesuai dengan pengalaman estetikanya masing-masing.

Sebelum jauh dijelaskan tentang latar belakang di dalam penulisan ini, ada baiknya ditengok ke belakang yakni sedikit tentang keberadaan seni pada jaman prasejarah yang nantinya dapat dijadikan sebagai perbandingan tentang bagaimana karya seni itu tercipta. Masyarakat yang sangat sederhana dan belum mengenal tulisan. Kehidupan mereka pada jaman ini biasanya tergantung dari hasil berburu dan umbi-umbian di hutan. Alat-alat yang

ditemukan dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah terbuat dari batu. Mereka adalah masyarakat pengembara yang kehidupannya selalu berpindah-pindah (nomaden).

Goa-goa alam dipergunakan dalam kehidupannya sehari-hari untuk istirahat atau tempat tinggal sementara, hal ini terbukti dari banyaknya ditemukan lukisan-lukisan taupun bekas-bekas gambar tangan di dalam gua dewasa ini. Seperti misalnya yang terdapat pada gua-gua di Prancis, Spanyol, dan Maroko. Disana banyak ditemukannya bekas-bekas coretan dan gambar telapak tangan, lukisan binatang serta patung

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuktikan bahwa pada jaman purba pun manusia mengenal seni dan bahkan disitu sangat mengesankan.

Lebih jauh Dick Hartoko menjelaskan :

.....Berdasarkan pengetahuan kita mengenai cara hidup suku-suku asli (atau yang terasing, atau primitif), maka bagi manusia purba, alam memang mempesonakan, tetapi tidak pertama-tama karena segi keindahannya dan karena alam itu memang ada.⁴

Lahirnya karya seni terkadang juga dengan tanpa disengaja, bisa saja dalam aktifitas kita sehari-hari karya seni itu lahir. Namun hal itu tergantung pula pada kemampuan kita dalam menangkap dan mengamati sesuatu yang terjadi telah menarik perhatian kita. Hal itu sejalan dengan apa yang dinyatakan Dick Hartoko berikut ini :

.....Pada suatu hari, sambil bermain-main dengan sebatang tongkat dan menarik garis pada tanah, pasir yang basah, ia membuat sebuah lingkaran, ia disitu melihat adanya kemiripan dengan kepala seekor binatang, kemiripan itu kemudian diperjelas dengan memberikan

⁴ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Cetakan I (Yogyakarta : Yayasan Kanisius, 1983), hal 21.

lingkaran itu kemudian diperjelasnya, lingkaran itu berbentuk telinga dan mata, dan jadilah gambar pertama mengenai seekor binatang banteng dan beruang.

Demikian pula dengan apa yang terjadi pada penulis dalam permasalahan ini, bahwa seni merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sedangkan di dalam proses penciptaanya, lingkungan dan alam di sekitarnya akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan jiwa si seniman.

Di dalam penciptaan karya seni, memang saya tidak lepas dari lingkungan dan masyarakat di sekitarnya, dengan didasari pengamatan dan penghayatan secara seksama terhadap gerak dan segala unsurnya mampu membuka dan membangkitkan emosi untuk mencoba berekspresi melalui unsur-unsurnya menjadi suatu ilham terhadap penciptaan karya seni.

D. Pembatasan Masalah

Sebagai telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penciptaan karya seni dalam permasalahan ini adalah totalitas karya seni yang bersifat non-fungsional yang diilhami oleh binatang dan untuk membatasi permasalahan dari lingkup garapan tugas akhir, dimana nantinya karya akan ditampilkan adalah karya yang seluruhnya berupa panel dua dimensional, dengan bahan baku dari kayu.

Melalui proses imajinasi, dicoba menangkap segala sesuatu yang nampak kemudian berusaha divisualkan lewat karya seni, sedangkan di dalam perwujudannya, bentuk binatang kembali dikembangkan serta bercorak dengan tujuan agar lebih tercapainya tingkat artistik dan nampak sesuatu yang

sudah merupakan ramua jiwa secar bebas, di samping itu tujuan pengembangan bentuk-bentuk tersebut sebagai upaya menampilkan ciri khas serta corak karya seni sendiri.

E. Tujuan Dan Sasaran

1. Tujuan

Setiap seniman di dalam berkarya tentunya mempunyai maksud dan tujuan yakni yang bersifat ke luar maupun ke dalam. Tujuan ke dalam adalah untuk dirinya sendiri, sedangkan tujuan ke luar adalah untuk masyarakat di sekitarnya.

Adapun tujuan penulis dalam hal ini adalah cenderung yang bersifat ke dalam, yaitu :

- a. Memenuhi kebutuhan dan panggilan jiwa.
- b. Mengabadikan bentuk artistik yang terdapat pada binatang berdasarkan persepsi yang merangsang jiwa saya.
- c. Sebagai syarat dalam memenuhi tugas untuk mengakhiri studi S-1 di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah :

- a. Penciptaan karya seni dalam hal ini adalah sebagai usaha penghayatan perasaan artistik yang dirangsang oleh gerak serta bentuk binatang yang dijadikan aspirasi di dalam berkarya seni.

- b. Dengan diciptakannya karya seni, diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan seni kriya di masa mendatang.

F. Metode Pendekatan

Setiap penciptaan karya seni baik apapun bentuknya perlu adanya metode pendekatan yang tepat sesuai dengan bidang garapannya, namun pada umumnya para seniman mau tidak mau harus melakukan secara formal, artinya kegiatan semacam ini dilakukan secara khusus yaitu melalui pengamatan secara mendalam.

Adapun metode pendekatan yang dimaksud dalam penciptaan ini meliputi :

1. Metode kepustakaan, berkaitan dengan proses penciptaan, ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku sehingga nantinya dapat diperoleh gagasan dan ide-ide yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam penciptaan. Dengan mempelajari buku-buku diakui banyak memberikan masukan-masukan misalnya saja tentang produk-produk ataupun karya-karya orang lain yang terkait, yang terdapat dalam buku, dapat dipakai sebagai acuan.
2. Metode empiris, yaitu yang berdasarkan pada pengalaman dan pengamatan terhadap gerak dan bentuk binatang secara nyata dan terhadap produk-produk yang terkait seperti karya-karya orang lain.
3. Metode eksperimen, yakni dengan melihat dan memahami kondisi perkembangan seni kriya dewasa ini, menimbulkan keinginan untuk

berekspresi dan menambah pengalaman melalui penciptaan suatu karya seni, yang nantinya diharapkan mampu menambah nuansa lain terhadap perkembangan seni kriya di masa mendatang.

