

**DRAPERI KAIN DALAM KARYA KERAMIK
FIGURATIF**



KARYA SENI

RIYANTO

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

INV.	1532 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18 - 01 - 06	TTD.

**DRAPERI KAIN DALAM KARYA KERAMIK
FIGURATIF**



KARYA SENI



KT001098

RIYANTO

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


DRAPERI KAIN DALAM KARYA KERAMIK FIGURATIF




RIYANTO
NIM. 991 1018 022

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang**

Tugas Akhir Karya Seni ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 12 April 2005




Dra. Noor Sudiyati, M.Sn
Pembimbing I/Anggota



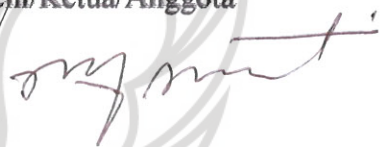
Dra. Dwita Anja Asmara
Pembimbing II/Anggota



Dra. Ambar Astuti, M.A
Cognate/Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn
Ketua Program Studi S-1/Kriya
Seni/Ketua/Anggota



Drs. Sunarto M.Hum
Ketua Jurusan/Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Sukarman
NIP.130521245

PERSEMBAHAN



**Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan
untuk Bapak Ibuku tercinta atas doa dan pengorbananmu.**

Dance like no one is watching

Love like you'll never be hurt,

Sing like no one listening,

Live like it's heaven on earth

~ William Purkey

Do every act of your life as if it were your last

~ Marcus Aurelius



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar.

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Draperi Kain Dalam Karya Keramik Figuratif. Ide-ide pencipta merupakan curahan imajinasi tentang makna draperi kain yang tampak eksotis, indah, bahkan mengerikan dan menakutkan, karena ilusi yang ditimbulkan pada draperi, kemudian diwujudkan dalam karya seni keramik.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan 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.
4. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, Ketua Program Studi, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. dan selaku Pembimbing I.
5. . Dra. Dwita Anja Asmara, Dosen Pembimbing II.

6. Bapak serta Ibu tercinta, Kangmas Timbul Raharjo dan mBak Ani sebagai orang tua keduaku.
7. Semua staf pengajar Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Silke, Somo, Parjiyo, Haryono, Mbak Titan, Lasmi, Nani, Karyono, Mbak Kentik, Mbak Pur, Tiwi, Yasin, Bundu, Toro, dan seluruh staf Timboel Keramik.
9. Teman-teman Angk'99, Sarjiyanto, Lincih, Tina, Hafid, Rifqi, Guntur, Karman, Dwek, Made, Harun, Jito, Jati, Nanang, Mas Edi, Yuni, S.Sn, Sus, Astab, Paguyuban Gudeg Jogja, Komunitas IWAK ISI, dan yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu.
10. Semua staf Perpustakaan ISI Yogyakarta.

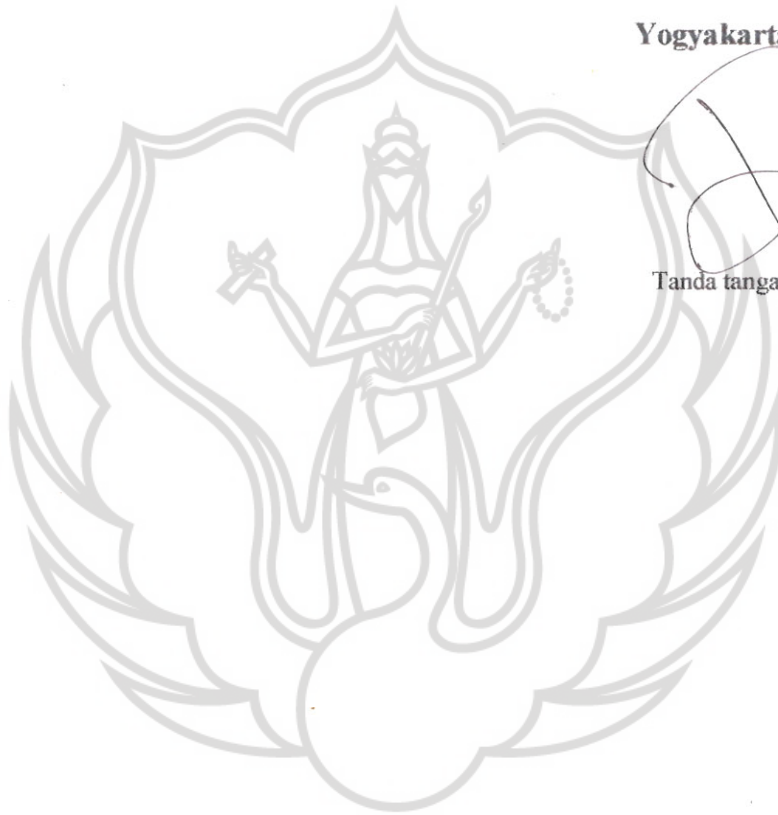
Yogyakarta, 1 April 2005


Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 April 2005




Riyanto
Tanda tangan dan nama terang

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	i
Persembahan.....	ii
Motto.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Intisari.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	6
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	9
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	11
A. Data Acuan.....	11
B. Analisis.....	18
C. Rancangan Karya.....	19
1. Sketsa Alternatif tidak terpilih.....	19
2. Sketsa terpilih dan Gambar proyeksi.....	23
D. Proses Perwujudan.....	42
1. Bahan dan Alat.....	42
2. Teknik Pembentukan.....	47
3. Kalkulasi Anggaran.....	56
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	60
BAB V PENUTUP.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

Lampiran Foto Diri Mahasiswa

Foto Poster Pameran

Foto Situasi Pameran

Katalog



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Virgin And Child.....	2
Gambar 2 Draperi Kain.....	12
Gambar 3. Draperi Kain.....	12
Gambar 4. Draperi Kain.....	13
Gambar 5. Draperi Kain.....	13
Gambar 6. Draperi Kain.....	14
Gambar 7. Draperi Kain.....	14
Gambar 8. Draperi Kain.....	15
Gambar 9. <i>From The Bomb Of Philip</i>	15
Gambar 10. <i>The Annunciation</i>	16
Gambar 11. <i>The Chruchifixion</i>	16
Gambar 12. <i>St. Mark Preaching in Alexandria</i>	17
Gambar 13. <i>Phylosoper</i>	17
Gambar 14. Lukisan di Gereja Abey.....	18
Gambar 15. Sketsa Alternatif 1.....	19
Gambar 16. Sketsa Alternatif 2.....	20
Gambar 17. Sketsa Alternatif 3.....	20
Gambar 18. Sketsa Alternatif 4.....	21
Gambar 19. Sketsa Alternatif 5.....	22
Gambar 20. Sketsa Alternatif 6.....	22
Gambar 21. Sketsa Alternatif 7.....	23
Gambar 22. Sketsa Terpilih 1.....	24
Gambar 23. Proyeksi perspektif.....	25
Gambar 24. Sketsa Terpilih 2.....	26
Gambar 25. Proyeksi perspektif.....	27
Gambar 26. Sketsa Terpilih 3.....	28
Gambar 27. Proyeksi perspektif.....	29
Gambar 28 Sketsa Terpilih 4.....	30
Gambar 29. Proyeksi perspektif.....	31

Gambar 30. Sketsa Terpilih 5.....	32
Gambar 31. Proyeksi perspektif.....	33
Gambar 32. Sketsa Terpilih 6.....	34
Gambar 33. Proyeksi perspektif.....	35
Gambar 34. Sketsa Terpilih 7.....	36
Gambar 35. Proyeksi perspektif.....	37
Gambar 36. Sketsa Terpilih 8.....	38
Gambar 37. Proyeksi perspektif.....	39
Gambar 38. Sketsa Terpilih 8.....	40
Gambar 39. Proyeksi perspektif.....	41
Gambar 40. Alat putar.....	43
Gambar 41. Butsir.....	44
Gambar 42. Kuas.....	44
Gambar 43. Mangkuk.....	45
Gambar 44. Busa dan baki.....	45
Gambar 45. Senar.....	46
Gambar 46. Ember.....	46
Gambar 47. Jenis tanah liat.....	47
Gambar 48. Proses <i>kneading</i>	48
Gambar 49. Proses pembentukan.....	49
Gambar 50. Pengeringan.....	50
Gambar 51. Penataan.....	51
Gambar 52. Sesajen.....	52
Gambar 53. Grafik pembakaran I.....	53
Gambar 54. Proses Pengglasiran.....	54
Gambar 55. Grafik pembakaran II.....	55
Gambar 56. <i>Unload</i>	56
Gambar 57. Karya Pecah.....	60
Gambar 58. Foto Karya 1 “Ketemu Posisi”.....	62
Gambar 59. Foto Karya 2 ”Beban”.....	63

Gambar 60. Foto Karya 3 “Dua Pilihan”	64
Gambar 61. Foto Karya 4 “:Persepsi I”	65
Gambar 62. Foto Karya 5 “Persepsi II”	66
Gambar 63. Foto Karya 6 “ <i>Postpower Syndrome</i> ”	67
Gambar 64. Foto Karya 7 “Lebih Dalam”	68
Gambar 65. Foto Karya 8 “Kendali”	69
Gambar 66. Foto Karya 9 “Pada saat Jatuh”	70
Gambar 67. Foto Karya 10 “Lepas.....	71



INTISARI

Dalam perkembangan dunia seni keramik penulis mewujudkan imajinasi dan pengalaman estetis yang dilihat dan dialami penulis dalam karya keramik, dengan mengacu pada fenomena sosial yang terjadi untuk diwujudkan dalam karya keramik.

Keadaan dan bentuk draperi kain bila dirasakan baik lewat sentuhan langsung maupun tidak langsung, kadang tampak eksotis, indah, bahkan mengerikan dan menakutkan, karena persepsi yang ditimbulkan pada draperi, kemudian diwujudkan dalam imajinasi. Hasil imajinasi tersebut dibahasakan kembali kedalam sketsa. Sketsa tersebut diwujudkan kedalam karya keramik yang menggunakan bahan baku tanah liat. Proses perwujudan yang digunakan kombinasi dari beberapa teknik yaitu teknik *pinch* (pijat), teknik *coil* (pilin), kerawang, dan teknik tempel.

Dari karya Tugas Akhir ini, tentunya penulis berkeinginan untuk menyampaikan pesan melalui karya yang terwujud. Dari karya-karya yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat bagi diri penulis dan masyarakat untuk dapat menjadi sebuah tolok ukur dalam berkarya seni pada masa-masa yang akan datang dan menambah khasanah perkembangan seni keramik pada khususnya..



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan.

Pada masa *Roman Art* yang tergabung dalam seni *Gothic* sampai abad ke-20 masih menekankan pada seni klasik tradisional. Sebuah keberlanjutan dari seni tradisi Yunani yang ditransformasikan pada seni *Byzantine*, dan dilanjutkan pada masa *Renaissance* yang tidak langsung mengadopsi seni klasik Yunani, namun berasal dari seni *Roman* yang berkembang di Itali. Seni *Roman* banyak diaplikasikan pada seni patung dan relief yang ditempatkan pada altar dan bangunan arsitekturnya. Hasil karya sebagian banyak menonjolkan unsur draperi terutama pada relief dan patung, seperti relief yang terdapat pada *sarcophagus* yang berjudul *Phylosopher* yang penuh balutan draperi¹. *Gothic style* memang pekembangannya kemudian berpusat di Perancis dan selama 3 abad menjadi seni kaum ningrat dan dunia dalam pola hidup Gereja. Menjadi ekspresi yang memantulkan ketegasan, kejujuran pikiran dalam ajaran teologi dan filsafat Kristen. Karya *Virgin and Child* dari gereja Abbey (1339), bentuk wanita membawa anak dengan pakain yang hampir menutup seluruh badan yang berdraperi tegas². Seni *Gothic* banyak menampilkan karya bernuansa draperi terutama pakaian pada bentuk figur manusianya.

Pada hakekatnya, pakaian bagi manusia termasuk pada kebutuhan primer, yaitu meliputi kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Disamping sebagai salah satu cara manusia untuk mempertahankan dari rasa dingin dan panas, pakaian juga untuk memenuhi kebutuhan akan etika dan estetika. Tampaknya adat dan kebiasaan berpakaian memiliki kekhasan tersendiri seperti pada masa seni *Gothic* itu, pakaian yang mirip dengan jubah,

¹ Jenifer Barnes at al, *The Book of Art: Origins of Western Art* (New York: Grolier incorporates, Volume 1, 1967), p-p. 17-37.

² Marilyn Stokstad, *Art History*, (New York: Harry N. Abrams, Inc., Volume 1, 2002), p-p. 554-612.

hingga memberikan inspirasi kriyawan pada masa itu untuk membuat seni gereja penuh dengan draperi.



Gambar 1
Virgin and Child dari Gereja Abbey (1339), figur wanita membawa anak dengan pakain yang hampir menutup seluruh badan yang berdraperi sangat jelas dan penuh.
 Sumber: Direproduksi dari buku *book of art* Vol. 2
 Fotografer: Riyanto (2005)

Terkadang pakaian dapat membentuk citra atau identitas bagi pemakainya, misalkan seorang yang selalu berpakaian bersih dan rapi biasanya menunjukkan bahwa dia adalah seorang yang berpendidikan, kaya, namun sebaliknya orang yang selalu berpakaian kumal, tidak rapi maka orang akan menilai bahwa pemakainya adalah orang gila atau gelandangan. Betapa pentingnya pakaian maka hampir setiap hari, produksi dan *trend* pakaian berubah dengan cepat. Pakaian yang berasal dari kain katun alami pada dasarnya mempunyai sifat ringan, mudah berkerut, mudah menyesuaikan

dengan apa saja yang disentuhnya, ada lekukan-lekukan dan bayangan gelap terang yang disebut dengan draperi kain.

Dari berbagai jenis kain masing-masing mempunyai kekhasan sendiri, karena sifatnya yang mudah menyesuaikan, menempel dan melekat pada segala macam bentuk benda, terlebih pada saat bangun dari tempat tidur permukaan kain tampak kusut dan banyak sekali lekukan-lekukan dan kadang menimbulkan bayangan-bayangan atau sebagai objek imajinasi saat mengamati lekukan draperinya, lebih-lebih pada kondisi kain yang memprihatinkan baik berkesan kumuh atau kumal bahkan compang-camping karena usia atau suatu peristiwa. Bentuk yang ditimbulkan mampu memberikan rangsangan pada alam pikiran untuk menggali kekayaan estetis pada draperi kain tersebut.

Munculnya sebuah karya seni tentu tidak akan lepas dari pengamatan terhadap alam, permasalahan sosial, problematika kehidupan, dan kehidupan sehari-hari seniman maupun kehidupan di luar pengamat, kemudian oleh seniman ditransformasikan kedalam karya seni sesuai dengan pengalamannya. Bahwa bagi seorang seniman, alam merupakan sumber inspirasi yang sangat banyak menawarkan gagasan tentang keindahan karena hal-hal yang indah dalam kehidupan manusia dapat di temukan di alam³.

Bentuk draperi yang artistik, terutama pada saat ada gerakan menimbulkan efek lekukan kain dan gelap terang cahaya, keindahan ini kadang terlepas dari perhatian, kain yang mempunyai sifat dinamis dan fleksibel akan dapat memberikan warna dan gaya, serta variasi-variasi gerakan yang ditimbulkan sangat menarik untuk diamati dan dicermati lebih jauh.

Karena sifatnya yang mudah menyesuaikan, menempel, melekat dan merata pada segala macam bentuk benda, terlebih pada saat kain tersebut mengalami tekanan atau diremas sehingga menimbulkan garis-garis dan

³ The Liang Gie, *Filsafat Keindahan* (Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna /PUBIB, 1991)
p.55

bayangan yang jelas dan dapat merangsang imajinasi saat mengamati lekukan draperinya.

Rangsangan yang ditimbulkan akan merasuk ke alam pikiran, kemudian memunculkan kegelisahan untuk memvisualkannya pada karya keramik tiga dimensi yang bertitik tolak pada realitas kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bagi penulis draperi senantiasa membawa bahan dan lahan perenungan untuk diungkap sesuai dengan bahasa rupa.

Dari uraian di atas merangsang penulis untuk mengeksplorasi keunikan draperi diwujudkan dalam karya kriya keramik. Pada implementasinya unsur draperi dibangun dalam nuansa figuratif. Oleh karena itu tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini berjudul Draperi Kain dalam Karya Keramik Figuratif.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan ide dari draperi ke dalam karya keramik tiga dimensi sebagai media curahan imajinasi.
- b. Untuk meningkatkan pengalaman pribadi dalam berkarya seni.
- c. Sebagai sarana mewujudkan ide dalam perkembangan dunia seni rupa khususnya seni keramik.
- d. Sebagai upaya agar karya yang dibuat dapat dinikmati dan dimengerti oleh penikmat karya seni maupun masyarakat umum.

2. Manfaat

Keberadaan karya ini di harapkan memiliki nilai kekriyaan yang bermutu dapat memberikan wawasan tentang seni yang lebih luas khususnya seni keramik

C. Metode

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Kepustakaan, melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, melalui literatur berupa buku yang relevan dengan ide penciptaan karya, baik dalam bentuk naskah sebagai kutipan dan gambar pendukung.
- b. Observasi langsung, dengan melihat, mengamati, dan mendokumentasi data yang ada lingkungan penulis.

2. Metode Penciptaan

- a. Metode pendekatan Empiris, yaitu melakukan aktivitas berdasarkan pengamatan dan distimulasi ke bentuk pengalaman.
- b. Metode pendekatan imajinatif, yaitu proses kreatif dengan melibatkan pikiran untuk berkhayal dalam menemukan konsep, bentuk, dan corak berkarya.
- c. Estetis, pendekatan dalam mengimplementasikan karya dengan sudut pandang dasar estetik yang berlaku dalam berkarya seni.

Melalui dua metode pengumpulan data dan metode penciptaan tersebut, diharapkan karya dapat terwujud sesuai harapan penulis. Data naskah dan data gambar yang lengkap, diolah dalam sebuah kerangka pikir penulis untuk membangun dan menemukan karya kriya keramik yang benar-benar merupakan kreasi baru.