

**VISUALISASI CUMI-CUMI
DALAM KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh

Alfian Nialis Novianto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**VISUALISASI CUMI-CUMI
DALAM KARYA KRIYA KAYU**



KT002120

KARYA SENI

Oleh

Alfian Nialis Novianto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**VISUALISASI CUMI-CUMI
DALAM KARYA KRIYA KAYU**



Alfian Nialis Novianto
NIM 0311277022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2008**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal: 23 Januari 2008



Drs. Andono, M.Sn.
Pembimbing I / Anggota



Sumino, S.Sn.
Pembimbing II / Anggota



Drs. M. Soehadji
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

HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO

Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta, adik-adikku, kakek dan nenekku, yang telah memberikan dukungan, juga kepada teman-teman kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

“Benih semua prestasi adalah kemauan, bukan harapan atau impian.”

(Napolen Hill)

“Pekerjaan besar tidak cukup dijalankan dengan kekuatan fisik, tetapi dengan kegigihan mental (kemampuan melawan tantangan)”

(Samuel Johnson)

“Bakat yang biasa-biasa dibarengi dengan kegigihan yang luar biasa, akan membuat seseorang mampu mencapai prestasi yang luar biasa”

(T.F. Buxton)

“Terlalu lama ‘berpikir-pikir’ untuk melakukan, sering kali berakhir dengan tidak melakukan”

(Eva Young)

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, 14 Januari 2008

Penyusun

Alfian Nialis Novianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu terpanjat hanya kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas hidayah yang selalu terlimpah. Rahmat dan hidayahNya jualah Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn) ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyelesaian Tugas Akhir karya seni ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Soeprpto Soedjono, M.FA, Ph.D., 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. Drs. Rispul, M.Sn, Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Andono, M.Sn, Dosen Pembimbing I
6. Sumino, S.Sn, Dosen Pembimbing II
7. Sri Kresnanto, S.Sn, Dosen wali yang telah banyak memberikan saran.
8. Dosen dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan.

9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku untuk acuan dalam berkarya.
 10. Karyawan-karyawati Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 11. Kedua orang tuaku yang telah banyak memberikan dukungan dalam pembuatan karya.
 12. Kakek dan Nenekku yang telah rela menyediakan tempat untuk berkarya.
 13. Teman-teman seangkatan yang telah banyak membantu dalam pencarian data acuan.
 14. Arnet Rental Komputer yang telah menyediakan tempat dalam penulisan laporan.
 15. Taruna Art yang telah banyak membantu dalam proses finishing.
- Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 14 Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL LUAR | i |
| HALAMAN LUDUL DALAM | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| INTISARI | xv |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Tujuan dan Manfaat | 5 |
| C. Metode Penciptaan..... | 6 |
| BAB II. KONSEP PENCIPTAAN | |
| A. Sumber Penciptaan | 9 |
| B. Landasan Teoritik | 10 |
| BAB III. PROSES PENCIPTAAN | |
| A. Data acuan | 17 |
| B. Analisis | 33 |
| C. Rancangan Karya | 35 |
| D. Proses Perwujudan | 65 |
| 1. Bahan dan Alat | 65 |
| 2. Tehnik Pengerjaan | 67 |
| E. Kalkulasi | 69 |
| BAB IV. TINJAUAN KARYA | 73 |

| | |
|--|-----------|
| BAB V. PENUTUP | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |
| LAMPIRAN | 93 |
| - Foto Diri dan <i>Curicullum Vitae</i> | |
| - Foto Poster Pameran | |
| - Foto Situasi Pameran | |
| - Katalogus | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1: Harga Bahan Pokok | 70 |
| Table 2: Bahan <i>Finishing</i> dan Bahan Bantu | 71 |
| Table 3: Alat <i>Finishing</i> | 71 |
| Table 4: Rekapitulasi Biaya | 72 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. <i>Squid jet diagram</i> | 18 |
| Gambar 2. Bagian tubuh cumi-cumi | 19 |
| Gambar 3. Kepala cumi-cumi | 20 |
| Gambar 4. Mata cumi-cumi | 20 |
| Gambar 5. Telur cumi-cumi | 21 |
| Gambar 6. Menetas | 21 |
| Gambar 7. Sekelompok anak cumi-cumi | 22 |
| Gambar 8. Cumi-cumi muncul ke permukaan laut | 22 |
| Gambar 9. Cumi-cumi di dasar laut | 23 |
| Gambar 10. Cumi-cumi mengubah warnanya | 23 |
| Gambar 11. Karang giligenting | 24 |
| Gambar 12. Cumi-cumi bersembunyi di dasar laut | 24 |
| Gambar 13. Cumi-cumi bersembunyi di dasar laut | 25 |
| Gambar 14. Terumbu karang | 25 |
| Gambar 15. Cumi-cumi kawin | 26 |
| Gambar 16. Cumi-cumi raksasa | 26 |
| Gambar 17. Cumi-cumi membawa telur | 27 |
| Gambar 18. Cumi-cumi membawa telur | 27 |
| Gambar 19. Karang gayam | 28 |
| Gambar 20. Hawaiian bobtail squid | 28 |
| Gambar 21. <i>Loligo pealy</i> | 29 |
| Gambar 22. Cumi-cumi mengapung | 29 |
| Gambar 23. <i>Amphiroa</i> | 30 |
| Gambar 24. Cumi-cumi kawin | 30 |
| Gambar 25. Big teripang | 31 |
| Gambar 26. Terumbu karang | 31 |
| Gambar 27. Squid medium | 32 |
| Gambar 28. Pembuahan cumi-cumi | 32 |

| | |
|--|----|
| Gambar 29. Sketsa alternatif 1 | 38 |
| Gambar 30. Sketsa alternatif 2 | 39 |
| Gambar 31. Sketsa alternatif 3 | 40 |
| Gambar 32. Sketsa alternatif 4 | 41 |
| Gambar 33. Sketsa alternatif 5 | 42 |
| Gambar 34. Sketsa alternatif 6 | 43 |
| Gambar 35. Sketsa alternatif 7 | 44 |
| Gambar 36. Sketsa alternatif 8 | 45 |
| Gambar 37. Sketsa alternatif 9 | 46 |
| Gambar 38. Sketsa alternatif 10 | 47 |
| Gambar 39. Sketsa alternatif 11 | 48 |
| Gambar 40. Sketsa alternatif 12 | 49 |
| Gambar 41. Sketsa alternatif 13 | 50 |
| Gambar 42. Sketsa alternatif 14 | 51 |
| Gambar 43. Sketsa alternatif 15 | 52 |
| Gambar 44. Sketsa alternatif 16 | 53 |
| Gambar 45. Sketsa alternatif 17 | 54 |
| Gambar 46. Sketsa alternatif 18 | 55 |
| Gambar 47. Sketsa alternatif 19 | 56 |
| Gambar 48. Desain karya 1 | 58 |
| Gambar 49. Desain karya 2 | 59 |
| Gambar 50. Desain karya 3 | 60 |
| Gambar 51. Desain karya 4 | 61 |
| Gambar 52. Desain karya 5 | 62 |
| Gambar 53. Desain karya 6 | 63 |
| Gambar 54. Desain karya 7 | 64 |
| Gambar 55. Desain karya 8 | 65 |
| Gambar 56. Karya 1 Berpelukan | 74 |
| Gambar 57. Karya 2 Merangkul Teman 1 | 76 |
| Gambar 58. Karya 3 Merangkul Teman 2 | 78 |
| Gambar 59. Karya 4 Saat Bersama | 80 |

| | |
|---|----|
| Gambar 60. Karya 5 Kujaga Telurku 1 | 82 |
| Gambar 61. Karya 6 Sembunyi | 84 |
| Gambar 62. Karya 7 Kujaga Telurku 2 | 86 |
| Gambar 63. Karya 8 Tiada Teman | 88 |



DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri dan *Curriculum Vitae*

Foto Poster Pameran

Foto Situasi Pameran

Katalogus



INTISARI

Dalam tugas akhir ini bertujuan memberikan warna-warna baru dalam perkembangan terhadap kriya kayu sebagai salah satu karya seni. Dalam penuangan karya seni ini penulis berusaha menciptakan karya tiga dimensi yang berusaha lepas dari kriya fungsional dengan mengedepankan nilai-nilai estetis. Metode dalam penciptaan terutama bahan, penulis memakai bahan dari kayu jati dan proses perwujudan dari karya ini dengan tehnik ukir.

Hasil yang dibuat adalah karya tiga dimensi dengan obyek cumi-cumi. Dalam binatang cumi-cumi memiliki sifat yang menakjubkan. Hal inilah yang mampu menimbulkan daya tarik bagi penulis untuk mengekspresikan ke dalam karya seni, menyesuaikan pada penguasaan tehnik. Memilih bentuk cumi-cumi dideformasi dengan mengubah bentuk atau menyederhanakan dari bentuk aslinya, maka akan lebih mudah untuk memvisualisasi ke dalam karya seni kriya kayu.

Tampilan ide-ide dalam bentuk tiga dimensi non fungsional ini merupakan karya kriya kayu ekspresionis yang diharapkan dapat diterima di masyarakat, dan menjadi wacana dalam mendorong perkembangan karya kriya di masa mendatang. Karya Tugas Akhir ini didesain sebagai sebuah benda seni tiga dimensi dengan menampilkan keindahan tersendiri pada tampilan obyek utama cumi-cumi dan elemen pendukungnya yaitu batu karang dan rumput laut. Maka obyek utama dan pendukungnya merupakan satu kesatuan yang akan memperkuat nilai obyek tersebut.

Kata kunci: Visualisasi, Cumi-cumi, Karya Kriya Kayu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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

Pada dasarnya setiap orang dalam berkarya seni akan menggunakan latar belakang tertentu untuk melandasi penciptaannya. Latar belakang itu berbeda-beda sesuai dengan pengalaman estetik individu yang merupakan keindahan tersendiri yang pernah terjadi dalam hidupnya. Bagi seniman, pengalaman tersebut diubah menjadi sebuah ide yang merupakan salah satu gagasan pokok yang datang dari luar maupun dari dalam diri seniman itu sendiri. Ini merupakan hasil integrasi dari proses imajinasi seniman, yang ingin mengungkapkan isi hati dan pengalaman estetik lewat lambang-lambang. Seniman ingin mengungkapkan isi hati dan pengalaman spiritualnya lewat lambang-lambang, “entah lambang visual (lukisan, patung), entah lambang auditif (lewat pendengaran: bahasa dan musik), entah lambang jasmani (seni tari, sikap badan)”.¹

Seni adalah pernyataan kehendak batin pencipta, “seni sebagai ungkapan batin yang dinyatakan dalam bentuk rupa, gerak, nada, sastra atau bentuk-bentuk

¹ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta, Kanisius, 1984), p. 14

lain yang mempesonakan penciptanya sendiri, maupun orang lain yang menerimanya”.² Kesenian mengandung pesan atau *mission* untuk menyampaikan nilai dari pengalaman estetis senimannya. “Kesenian mendidik kearah kreativitas artistik yang memainkan peran di dalam membentuk masa depan”.³

Banyaknya karya-karya yang ada dengan tema-tema yang menarik, mendorong kami untuk memunculkan sebuah tema baru. Cumi-cumi merupakan salah satu binatang laut yang memiliki nilai artistik dan keunikan sehingga menarik untuk diangkat dalam sebuah karya. Oleh karena itu maka ingin mengungkapkan gagasan melalui penciptaan karya kriya seni dengan obyek cumi-cumi.

Ada beberapa alasan yang mendorong untuk mengangkat visualisasi cumi-cumi dalam karya kriya kayu ini:

Pertama: cumi-cumi merupakan salah satu binatang laut yang berkaki banyak dan punya nilai artistik yang cukup tinggi. Karakter cumi-cumi yang demikian memberikan / menjadikan ide awal dalam mengungkapkan gagasan, di samping banyaknya jenis cumi-cumi yang ada di dunia ini. Gagasan ini yang nantinya akan kami tuangkan dalam karya seni Kriya Kayu. Ada beberapa jenis cumi-cumi yang dapat dijadikan sebagai perbandingan di antaranya:

...cumi-cumi tentakel pendek Hawaii (*Eupryma Scolopes*), cumi-cumi kolosal (*Mesonichoteuthis Hamiltoni*), cumi-cumi lamun (*Sepiotheuthis Lessoniana*), cumi-cumi jarum (*Urotheuhis Barstchi*), cumi-cumi terusan (*Loligo Edulis*), cumi-cumi jamak (*Loligo*

² Suwaji Bastomi, *Apresiasi Kesenian Tradisional*, (Semarang, IKIP, 1988), p. 6

³ *Ibid.*, hal. 22

*Duvauceli), Loligo Chinensis, Loligo Sibogae, Loligo Bėka, Gonatus Onix.*⁴

Kedua: cumi-cumi jika ditinjau dari visualnya, yaitu tangan dan matanya ataupun dari sifat-sifatnya, memberikan banyak penafsiran, bisa sebagai simbol penggambaran dari sosok buruk dan sosok baik dari sifat-sifat manusia.

Ketiga: sampai saat ini cumi-cumi belum banyak digunakan sebagai sumber ide dalam pembuatan suatu karya. Biasanya para seniman mengambil konsep penciptaan dari binatang-binatang yang mempunyai sifat-sifat baik ataupun yang menguntungkan dan membantu dalam kehidupan manusia.

Dari beberapa alasan tersebut, dimaksudkan ingin memunculkan karya-karya baru dengan konsep cumi-cumi dari sisi penafsiran terhadap sosok buruk dari sifat manusia. Apapun yang ada akan dituangkan dan dikomunikasikan dalam karya-karya Tugas Akhir ini. Berbagai konsep yang dituangkan dalam suatu karya biasanya menjadi perdebatan dan perbedaan penafsiran dari orang yang melihatnya, entah dari pengamat seni di era sekarang atau dari masyarakat umum. Seni modern adalah bentuk seni yang mengandung ideologi di dalamnya, oleh karena itu, ia bersifat polemis. “Seseorang dapat saja tidak setuju dengan prinsip-prinsip seni modern, dan untuk itu ia dipersilahkan merombak panutan sebagai masyarakat kota yang telah memeluk prinsip itu melalui landasan argumentasi yang lebih kokoh.”⁵

⁴ <http://www.fhishyforum.com/archive/indek>, 15 Maret 2007.

⁵ Agus Sachari, *Seni, Desain, dan Teknologi*, (Bandung, Pustaka, 1986),p. 90

Sesungguhnya penciptaan karya seni merupakan rangkaian proses panjang dan disertai dengan proses kreatif berkesenian yang menuntut kreativitas seniman. Kesenian mempunyai arti penting dalam perkembangan pendidikan baru karena fungsi edukatifnya. “Salah satu fungsi edukatif dari seni terdapat dalam pendidikan dan pengajaran seni di sekolah dasar dan menengah, yaitu untuk membina kreativitas dan daya apresiasi anak.”⁶

Seni yang sesungguhnya senantiasa kreatif, selalu memunculkan sesuatu yang baru. Seni sebagai suatu rangkaian kegiatan manusia selalu menciptakan realitas baru, sesuatu apapun (lukisan, pahatan, lagu, tarian, sajak, bangunan, arsitektur, drama, atau film) yang tadinya belum pernah ada atau belum pernah muncul dalam gagasan seseorang.⁷

Di dalam penciptaan sebuah karya seni, seniman tidak bisa lepas dari unsur luar dalam proses kreativitas. Sejak menerima rangsangan dari unsur luarnya, maka akan lahir ide-ide tertentu yang akan dituangkan dalam sebuah karya seni. “Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia”. Maka menurut jalan fikiran ini seni adalah suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan. Dalam hal ini seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara utuh sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang melihatnya.

⁶ R. M. Soedarsono, *Pengantar Apresiasi Seni*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1992), p. 175

⁷ The Liang Gie, *Filsafat Seni*, (Yogyakarta, PUBIB, 2004), p. 41

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan.

Tujuan utama penulisan ini adalah menciptakan karya baru yang belum pernah tercipta sebelumnya, dan dalam penciptaan tersebut memiliki tujuan tersendiri, yaitu :

- a. Memenuhi panggilan jiwa, untuk mencurahkan ekspresi pribadi ke dalam karya, karena karya tersebut merupakan ekspresi pribadi yang belum pernah ada sebelumnya.
- b. Mengenalkan kepada masyarakat tentang binatang cumi-cumi yang divisualisasikan pada Kriya Kayu.
- c. Memberikan sindiran kepada masyarakat bahwa realitas kehidupan manusia saat ini selalu dipenuhi dan dikuasai oleh sifat buruknya.
- d. Memberikan apresiasi seni kepada masyarakat tentang hewan cumi-cumi.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai adalah :

- a. Untuk diri sendiri
 - 1). Sebagai usaha menambah pengetahuan di bidang seni yang didasarkan pada konsep gerak serta bentuk binatang cumi-cumi.

2). Sebagai media dalam berekspresi menciptakan karya seni.

b. Untuk lembaga

- 1). Diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan seni kriya di masa mendatang.
- 2). Diharapkan mampu meningkatkan kredibilitas kriya sebagai bagian dari seni rupa.

c. Untuk masyarakat

- 1). Diharapkan mampu menunjang kreativitas mahasiswa lain dalam pembelajaran berkarya seni.
- 2). Diharapkan dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa generasi di masa mendatang.

C. Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Menciptakan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif.

Metode pendekatan yang dimaksud dalam penciptaan ini adalah:

a. Eksperimen

Pendekatan yang dilakukan dengan melakukan percobaan-percobaan selama perwujudan karya dengan penggunaan dan penggabungan beberapa material serta percobaan tehnik yang telah dipelajari.

b. Empiris

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman dalam pembuatan tugas sebelumnya.

c. Estetis

Pendekatan berdasarkan pengalaman estetis yang kemudian divisualisasikan dalam karya seni.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi pustaka dengan mempelajari buku-buku sehingga dapat diperoleh gagasan dan ide sebagai landasan dalam penciptaan.

b. Observasi lapangan yaitu dengan pengalaman dan pengamatan terhadap gerak dan bentuk binatang cumi-cumi.

3. Metode Analisis Data

Deskriptif analitik yaitu dengan menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, baik berupa data gambar atau tulisan.

4. Metode Perancangan.

a. Pembuatan sketsa alternatif.

b. Pemilihan sketsa.

c. Desaining

5. Metode Perwujudan

- a. Pemilihan bahan.
- b. Pemindahan gambar sketsa pada kayu.
- c. Pengukiran.
- d. *Finishing*.

