

**MAKHLUK KHAYALAN SEBAGAI INSPIRASI
KARYA KRIYA KAYU**



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

**MAKHLUK KHAYALAN SEBAGAI INSPIRASI
KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh
Teguh Susilo



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

**MAKHLUK KHAYALAN SEBAGAI INSPIRASI
KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Teguh Susilo

NIM : 0211202022

**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
2008**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 24 Januari 2008



Drs. M. Soehadji
Pembimbing I/Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M. Hum
Pembimbing II/Anggota



Drs. A. Zaenuri
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. 130 521245

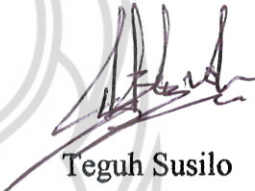
PERNYATAAN KEASLIAN

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, 24 Januari 2008

Penyusun



Teguh Susilo

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Karya ini untuk
Kedua Orang tua tercinta dan adikku Deny yang aku sayangi.*

*Dengan segala bakti,
Semoga Tugas Akhir ini bisa dijadikan bukti*

“Tengoklah bagaimana keteguhan seorang bayi yang belajar segera berlari, dia merangkak dan terjatuh, kemudian terjatuh lagi dan dia terus mencoba, dia tahu rasanya sakit karena itu dia menangis tapi rasa sakit tidak lebih baik jika dia terus mencoba, dan mencoba. Hal itu dilakukan karena rasa penasaran dan tekad bulat untuk bisa berlari “



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan Tugas Akhir yang berjudul Makhluk Khayalan Sebagai Inspirasi Karya Seni Kayu sebagai salah satu syarat dalam mengikuti ujian Tugas Akhir pada Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya, dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik material, moral, maupun spiritual, sehingga penciptaan karya, dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

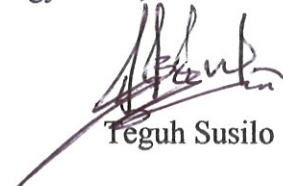
Dengan penuh rasa hormat, penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., 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-I Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Drs. M. Soehadji, dosen pembimbing I.
6. Drs. Herry Pujiharto, M.Hum., dosen pembimbing II

7. Drs. Sumino S.Sn., dosen wali.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orang tuaku dan adikku tercinta dengan segala kepercayaan, dukungan moral, material, maupun spiritualnya sehingga mempermudah proses pembelajaran selama ini.
11. Sahabat-sahabatku Gunawan, Anas beserta istri, Moko, Fendi, Candra, Sally, para penghuni 'mbah mangku' atas ketenangannya yang harmonis, semangat dari teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, dan semua yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini, termasuk juga para tetangga, pedagang, pemilik warung makan, dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, terima kasih atas kehangatan silaturahmi.

Demikian kiranya semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya, dan bagi pembaca, serta pencinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2008

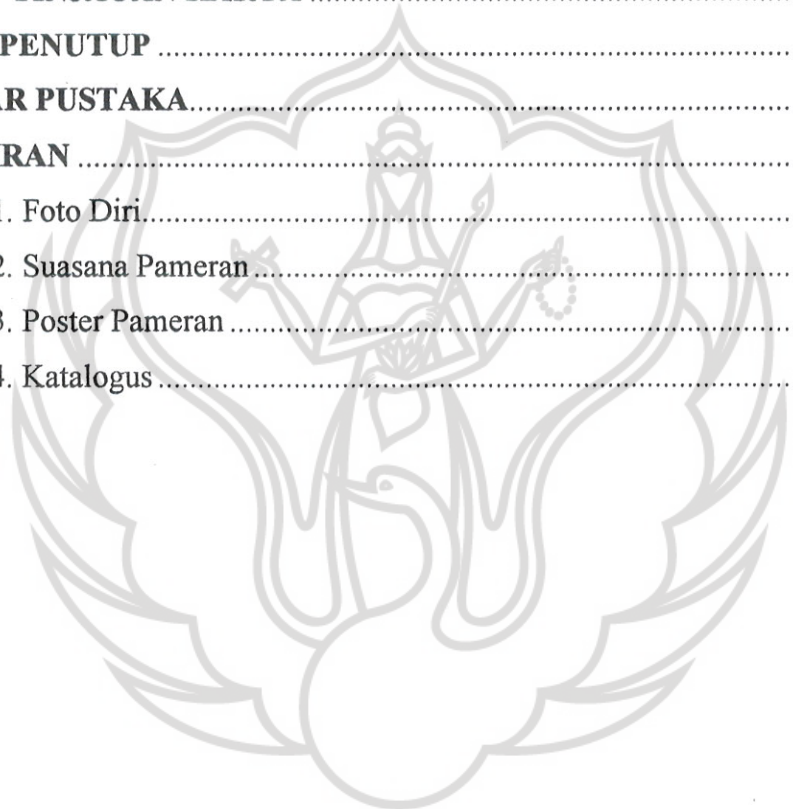


Teguh Susilo

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Metode Penciptaan	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Tinjauan Tema dan Batasan Penciptaan	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	17
A. Acuan dan Analisis Data	17
1. Data Acuan	17
2. Analisis Data	38
B. Rancangan Karya	41
1. Sketsa Alternatif	41

2. Sketsa Terpilih.....	52
C. Bahan, Alat, dan Teknik.....	60
1. Bahan	60
2. Alat	62
3. Teknik Pengerjaan.....	65
D. Tahap-Tahap Perwujudan.....	67
E. Kalkulasi.....	69
BAB IV TINJAUAN KARYA	72
BAB V PENUTUP	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	93
1. Foto Diri.....	94
2. Suasana Pameran.....	95
3. Poster Pameran.....	96
4. Katalogus.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Makara</i> Candi Borobudur.....	18
Gambar 2.	Kereta <i>Singo Barong</i> Kasepuhan Cirebon.....	19
Gambar 3.	Bentuk Naga dalam Arsitektur Keraton Yogyakarta.....	19
Gambar 4.	Batik <i>Singo Barong</i> dari Cirebon	20
Gambar 5.	Batik Selendang dari Pekalongan Pengaruh Kebudayaan Cina .	20
Gambar 6.	Keris <i>Nagasasra</i>	21
Gambar 7.	<i>Temptation</i>	21
Gambar 8.	<i>Medal of Ceccilia Gonzaga</i>	22
Gambar 9.	<i>Satyr with an Amphora and Shell</i>	22
Gambar 10.	<i>Hercules and the Hydra</i>	23
Gambar 11.	<i>Fountain of Juno</i>	23
Gambar 12.	<i>Chimera</i>	24
Gambar 13.	<i>Centaur</i> dalam Film <i>Narnia</i>	24
Gambar 14.	Manusia Banteng dalam Film <i>Narnia</i>	25
Gambar 15.	<i>Cyclops</i> dalam Film <i>God of War</i>	25
Gambar 16.	<i>Satyr</i> dalam Film <i>Narnia</i>	26
Gambar 17.	<i>Cyclops</i>	28
Gambar 18.	<i>The Myth of Raltarnee</i>	28
Gambar 19.	<i>Action Figures</i>	29
Gambar 20.	<i>Excalibur</i>	29
Gambar 21.	<i>Teresa</i>	30
Gambar 22.	<i>Verga the Vergenvul</i>	30
Gambar 23.	<i>Saint George on Horseback</i>	32
Gambar 24.	<i>The Beast with Two Horns Like a Lamb</i>	32
Gambar 25.	<i>Rhinoceros</i>	33
Gambar 26.	<i>Samson Reading the Lion</i>	33
Gambar 27.	<i>The Whore of Babylone</i>	34
Gambar 28.	<i>Soft Watch at the Moment of First Explasion</i>	35
Gambar 29.	<i>The Persisten of Memory</i>	36
Gambar 30.	<i>Enigma Withoul End</i>	36
Gambar 31.	<i>The Elephants</i>	37
Gambar 32.	<i>Untitelled</i>	37
Gambar 33.	<i>The Bird of Linguid Desires</i>	38
Gambar 34.	Sketsa Alternatif 1	42
Gambar 35.	Sketsa Alternatif 2	42
Gambar 36.	Sketsa Alternatif 3	43
Gambar 37.	Sketsa Alternatif 4	43
Gambar 38.	Sketsa Alternatif 5	44

Gambar 39.	Sketsa Alternatif 6	44
Gambar 40.	Sketsa Alternatif 7	45
Gambar 41.	Sketsa Alternatif 8	45
Gambar 42.	Sketsa Alternatif 9	46
Gambar 43.	Sketsa Alternatif 10	46
Gambar 44.	Sketsa Alternatif 11	47
Gambar 45.	Sketsa Alternatif 12	47
Gambar 46.	Sketsa Alternatif 13	48
Gambar 47.	Sketsa Alternatif 14	48
Gambar 48.	Sketsa Alternatif 15	49
Gambar 49.	Sketsa Alternatif 16	49
Gambar 50.	Sketsa Alternatif 17	50
Gambar 51.	Sketsa Alternatif 18	50
Gambar 52.	Sketsa Alternatif 19	51
Gambar 53.	Sketsa Alternatif 20	51
Gambar 54.	Desain Terpilih 1	52
Gambar 55.	Desain Terpilih 2	53
Gambar 56.	Desain Terpilih 3	54
Gambar 57.	Desain Terpilih 4	55
Gambar 58.	Desain Terpilih 5	56
Gambar 59.	Desain Terpilih 6	57
Gambar 60.	Desain Terpilih 7	58
Gambar 61.	Desain Terpilih 8	59
Gambar 62.	Foto karya 1: “Salah Mangsa”	73
Gambar 63.	Foto karya 2: “Bertarung”	75
Gambar 64.	Foto karya 3: “Misteri Laut Siapa Yang Tau.....”	77
Gambar 65.	Foto karya 4:” “Jangan Main Sendiri”	79
Gambar 66.	Foto karya 5: “Rahasia di Balik Wajah”	81
Gambar 67.	Foto karya 6: “Duyung”	83
Gambar 68.	Foto karya 7: “Berusaha Membelah Diri”	85
Gambar 69.	Foto karya 8: “Dualisme Ego Humanistik”	87

DAFTAR TABEL

Tabel I.	Kalkulasi Bahan Baku	69
Tabel II.	Kalkulasi Bahan Pendukung.....	70
Tabel III.	Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i>	70
Tabel IV.	Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	71



INTISARI

Berkhayal dapat menciptakan kepuasan tersendiri bagi pelaku kegiatan ini. Dalam berkhayal seseorang dapat menciptakan dunianya sendiri tanpa memperdulikan orang lain akan menyukainya atau tidak. Dalam proses pembuatan karya seni, berkhayal dapat menjadi salah satu proses awal untuk membuat karya yang indah serta menawan. Khayalan merupakan wujud kebebasan dalam pencarian bentuk visual yang tidak memiliki pagar pembatas. Pencapaian wujud visual karya seni menjadi lebih indah dan dinamis, diimbangi dengan kekuatan estetis yang tinggi. Di dalam karya yang dihasilkan terjadi hubungan interaksi serta aksi-reaksi antara wujud imajinatif dengan perasaan yang ada dalam benak.

Laporan karya Tugas Akhir ini merupakan deskripsi pembuatan karya mulai dari pencarian ide penciptaan sampai dengan karya tersebut siap untuk disajikan dalam pameran. Pencarian ide didasari oleh wujud khayalan-khayalan penulis yang diungkapkan dalam karya seni kriya kayu. Khayalan-khayalan tersebut berhubungan dengan apa yang diamati penulis pada lingkungan sekitar serta kehidupan di sekitar penulis. Wujud visual karya merupakan hasil olah rasa penulis dengan penggunaan warna yang mendukung ungkapan emosi yang ingin disampaikan.

Kata kunci: Makhluk, khayalan, inspirasi, kriya kayu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Khayalan merupakan kecerdasan yang dianugerahkan dalam bentuk hiburan yang menyenangkan, dikatakan hiburan karena khayalan akan membebaskan pikiran dari rutinitas kerja sementara waktu. Dan mengapa dikatakan kecerdasan, karena dari berkhayal semua ide kreatif dan gagasan inspiratif berproses pertama kali.

Kebiasaan mengkhayal tidak perlu diberantas melainkan perlu dibina dan dikelola secara tepat agar tidak berhayal ke hal-hal yang bersifat negatif seperti khayalan dorongan seksual, untuk itu khayalan perlu diarahkan. Arahannya hanya berfungsi sebatas mengatur pilihan arah konsentrasi dan tidak mengakibatkan kehilangan suatu apapun. Sebaliknya, dengan manajemen ini kita mendapatkan keuntungan.

Keuntungan paling besar adalah peristiwa yang kita ciptakan di alam khayalan dapat ditransfer menjadi materi visualisasi kreatif. Karya besar itu, kata sebagian orang tidak diciptakan langsung secara fisik. Apa yang sudah diciptakan orang sebenarnya hanyalah menjalani apa yang sudah dilihat di dalam alam imajinasinya. Keuntungan lain adalah aktivisasi otak kanan dan otak kiri akan seimbang. Selama ini hampir sebagian besar dari aktivitas otak didominasi oleh otak kiri. Mulai dari

sistem sosial, sistem pendidikan dan pembelajaran hidup yang kita lakukan. Akibatnya otak kanan tidak terbiasa digunakan sehingga terjadi benturan di tingkat cara kerja otak, dengan demikian memperpanjang proses realisasi.

Belajar dari kisah orang sukses di manapun berada termasuk dari orang dekat yang kita kenal, umumnya mereka terdidik untuk menggunakan fungsi kedua belahan otak tersebut, salah satunya Leonardo Da Vinci. Disamping pelukis, Leonardo Da Vinci adalah pematung, arsitek, penyelidik alam, ahli ilmu pasti, penyair, dan seorang filsuf pada jaman Renaissance.¹

Khayalan sesuatu yang menarik meskipun kita mempercayainya ibarat ilusi tetapi sering kali justru fakta tercipta berkat khayalan. Einstein sering mengkhayalkan ide-idenya dalam kepala sebelum mempraktekkannya.² Jadi biarkan saja khayalan itu tumbuh kembang dalam pikiran menjadi energi yang menggerakkan jiwa, menggerakkan pikiran untuk kreatif, menggerakkan badan untuk aktif, menggerakkan tubuh untuk mencapai tujuan.

Ketertarikan penulis pada bentuk-bentuk makhluk khayalan berawal dari kesenangan penulis pada komik (*manga*) dan film-film (*anime, tokusatsu*) Jepang, serta cerita-cerita tentang mitologi Jawa dan mitologi Yunani seperti *Makara* di Jawa dan *Centaur* di Yunani. Lepas dari hal-hal tersebut di atas, secara visual makhluk khayalan memang sangat menarik karena setiap karakternya mempunyai

¹ Djauhar Arifin, *Sejarah Seni Rupa* (Bandung: Rosda, 1985), p.103

² Solikhin Abu Izzudin, *Zero To Hero: Mendahsyatkan Pribadi Biasa Menjadi Luar Biasa* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2006), p.84

detail yang berbeda-beda satu sama lain. Bentuk visual makhluk khayalan yang kebanyakan merupakan penyimpangan dari bentuk-bentuk asli (manusia, hewan, tumbuhan ataupun benda-benda lain) serta gabungan dari berbagai macam hewan dan tumbuhan yang beragam, menimbulkan ketertarikan untuk mengamati, memahami, dan menghayatinya. Keadaan tersebut menumbuhkan pengalaman estetis yang secara emosional mendorong timbulnya ide atau gagasan penciptaan karya seni. Budihardjo Wirjodirdjo mengemukakan pendapatnya tentang penciptaan karya seni sebagai berikut.

“Secara umum, pada awal proses penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja ditentukannya maupun yang tidak sengaja disentuhnya. Dalam persentuhannya dengan rangsangan tersebut terjadi suatu gambaran ataupun suatu bentuk pemahaman dalam pikirannya. Gambaran ataupun bentuk pemahaman itu adalah apa yang biasanya disebut ide.”³

Bentuk pemahaman seorang seniman bukanlah manifestasi yang sembarangan menciptakan bentuk karya yang asal jadi tetapi dengan penuh tanggung jawab terhadap karyanya. Pertanggungjawaban seniman sekarang ialah pertanggungjawaban yang utuh menyeluruh, karena eksistensinya yang tidak seorang diri dan terpencil di dunia.⁴ Bagaimanapun wujud dan bentuknya adalah tanggung jawab setiap seniman.

³ Budihardjo Wirjodirdjo, “Ide Seni”, dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. I/03 (Oktober 1992), p. 61

⁴ Soedarmadji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa* (Jakarta: Dinas Museum Dan Sejarah, 1979), p. 22

B. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman atau meluasnya arti penafsiran terhadap judul di atas, maka perlu dijelaskan mengenai artinya adalah sebagai berikut; makhluk adalah sesuatu yang dijadikan atau yang diciptakan oleh Tuhan (seperti manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan).⁵ Khayalan adalah gambaran yang terbayang didalam angan-angan seseorang.⁶ Pengertian sumber inspirasi menurut Soedarso Sp, adalah asal mula datangnya ilham, yang datang dari Tuhan yang terbit dari kalbu. Sesuatu yang menggerakkan hati.⁷ Kriya Seni merupakan suatu gambaran seni rupa yang dipandang lebih mengutamakan ketrampilan tangan dari pada ekspresi dan cenderung di istilahkan *applied art* “seni terap”.⁸

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud makhluk khayalan adalah perwujudan baik binatang, manusia, atau tumbuhan yang sesuai dengan imajinasi penulis. Dalam visualisasi kewujud karya seni dengan media kayu, penulis tidak lagi sekedar menyajikan karya-karya seni yang telah ada seperti yang telah dimuat dalam buku-buku fiksi, komik, atau dalam sebuah film, tetapi lebih cenderung bagaimana mewujudkan figur makhluk khayalan ini ke dalam seni kriya kayu.

⁵Anton M.Moeliono (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,1990), p. 548

⁶Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia* (Jakarta: PT Ichtiar Baru, 1983, X-XI), p. 1770

⁷Soedarso Sp, “Morfologi Wayang Kulit”, (Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 25 Juli 1987), p. 16

⁸SP. Gustami, “Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangan” dalam *Jurnal Seni Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Edisi 1/03, (Oktober BP ISI Yogyakarta, 1991), p. 39

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menggali dan mengembangkan bentuk mahluk khayalan yang sudah ada sehingga dapat berkembang sesuai khayalan penulis.
- b. Sebagai media ekspresi, kepuasan batin melalui proses kreatif, inovatif, dan imajinatif di dalam penciptaan kriya seni.
- c. Guna memenuhi Tugas Akhir, untuk syarat kelulusan sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

- a. Menambah inspirasi, dan wacana dalam berkarya selanjutnya.
- b. Karya yang dihasilkan mempunyai kedalaman arti dan dapat dipakai sebagai kajian lebih lanjut terhadap alternatif pengembangannya.
- c. Diharapkan karya yang dihasilkan dapat diterima dan mempunyai pengaruh yang positif bagi penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.
- d. Menambah keanekaragaman karya kayu pada saat ini.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi langsung, dengan mengamati bentuk-bentuk yang terkait secara langsung.
- b. Kepustakaan, dengan mempelajari sumber-sumber tertulis atau gambar dari buku, surat kabar, internet, dan sebagainya.

2. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan empiris, pendekatan berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dari dalam maupun dari luar kampus.
- b. Pendekatan kontemplatif, perenungan diri yang menimbulkan ide untuk merespon, dan memvisualisasikannya menjadi karya seni.
- c. Pendekatan estetis, pendekatan dengan mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam seni rupa yang mempengaruhi keindahan karya.
- d. Pendekatan eksplorasi dan eksperimen, pendekatan berdasar pada pembaharuan, dan pengembangan bentuk yang sudah ada berdasarkan imajinasi, kreativitas, dan pengolahan bahan.