

**DEFORMASI BABI DALAM PENCIPTAAN
BOOT COWBOY**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DEFORMASI BABI DALAM PENCIPTAAN
BOOT COWBOY**



KARYA SENI

Jumali

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DEFORMASI BABI DALAM PENCIPTAAN
BOOT COWBOY**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO.	3432/H/9/2010
KELAS	
TENGAH	31-8-2010



KARYA SENI


Jumali

NIM: 0311280022



**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
2010**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 7 Juli 2010



Drs. Ahmad Zaenuri
Pembimbing I / Anggota



Sumino, S sh
Pembimbing II / Anggota




Drs. Ir. Yuliawan, M.Hum
Cognate / Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program
Studi / Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum
NIP. 131567129

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

Tuhan Yang Maha Esa.

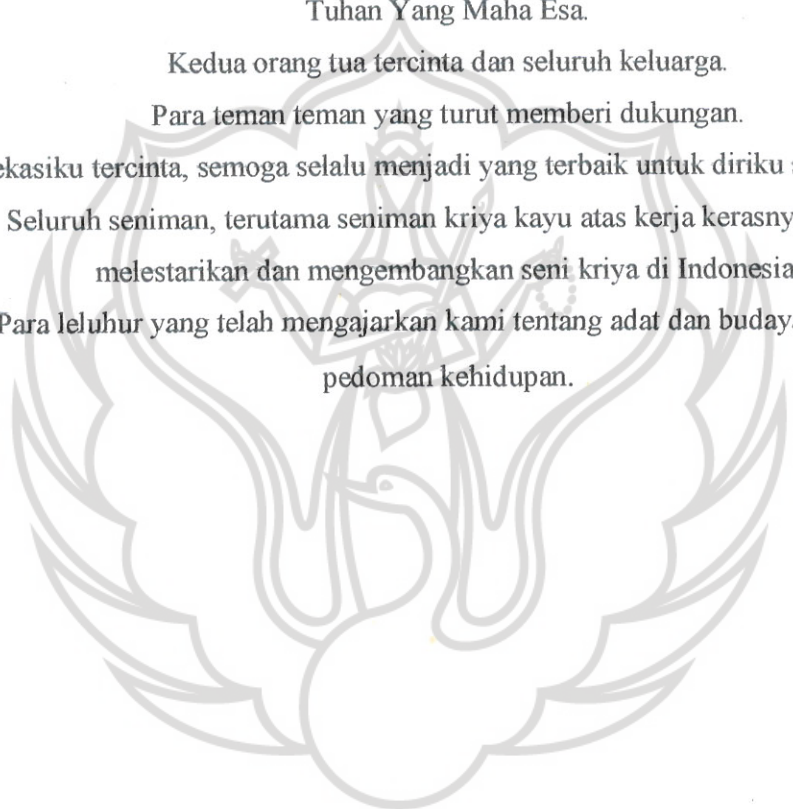
Kedua orang tua tercinta dan seluruh keluarga.

Para teman teman yang turut memberi dukungan.

Kekasiku tercinta, semoga selalu menjadi yang terbaik untuk diriku selamanya.

Seluruh seniman, terutama seniman kriya kayu atas kerja kerasnya dalam melestarikan dan mengembangkan seni kriya di Indonesia.

Para leluhur yang telah mengajarkan kami tentang adat dan budaya sebagai pedoman kehidupan.



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 ada 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, 7 Juli 2010



Jumali

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah Tuhan Semesta Alam atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Deformasi Babi dalam Penciptaan *Boot Cowboy*” yang dijadikan sebagai Konsep Penciptaan Seni Kriya dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di bidang 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 yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik material maupun spiritual. Atas Segala keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan dan juga memberikan banyak tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Soeprpto Soedjono, M.FA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

3. Drs. Zaenuri., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I.
4. Sumino, S.Sn., selaku Dosen Pebimbing II atas semua pengarahan, saran, dan kritiknya yang membangun dalam penulisan dan penciptaan karya, sehingga dapat terselesaikannya penulisan dan karya Tugas Akhir ini.
5. Sri Kresnanto, S.Sn., selaku dosen wali.
6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
7. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya
8. Keluarga tercinta. Kedua orang tua, seluruh teman taman dan para seniman di Indonesia..

Setiap usaha yang dilakukan manusia selalu mengharapkan hasil akhir yang sempurna, tetapi manusia tidak akan pernah bisa sempurna. Sebagai manusia biasa, tentunya masih terdapat kekurangan-kekurangan, kesalahan, serta kekhilafan. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dikemudian hari segala sesuatu yang dilaksanakan lebih baik dari saat ini.

Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain meskipun sederhana, karya-karya yang telah diciptakan diharapkan dapat dijadikan salah satu inspirasi untuk lebih maju dan selalu berusaha berbuat yang terbaik.

Yogyakarta, 13 Agustus 2010


Jumali



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	3
C. Metode Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	24
A. Data Acuan.....	24
B. Analisis.....	32
C. Rancangan Karya.....	35
D. Proses Perwujudan.....	42
1. Bahan dan Alat.....	42
2. Teknik Pengerjaan.....	47
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	51
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	52
BAB V. PENUTUP.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

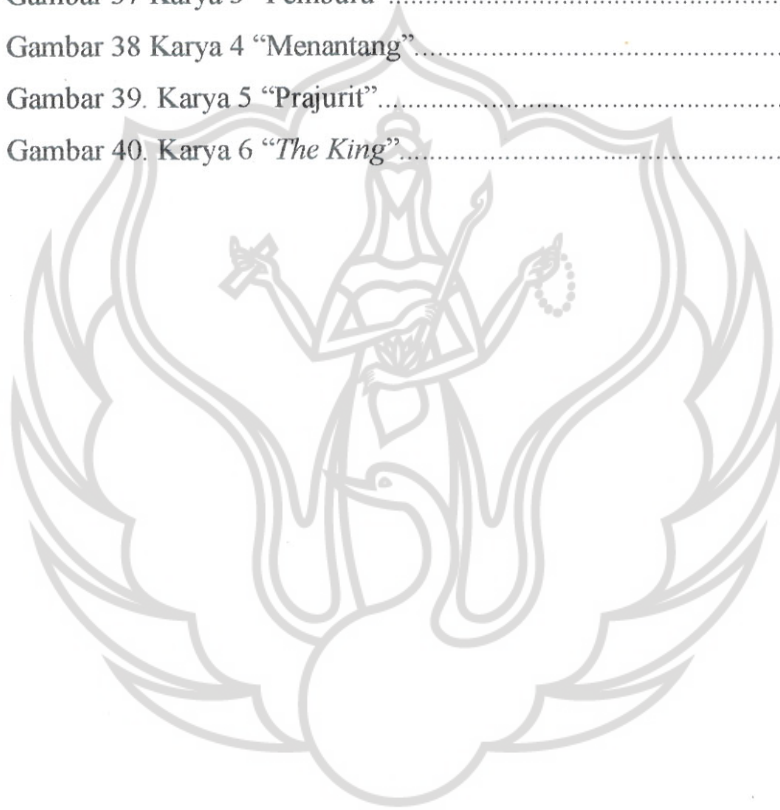
	Halaman
Tabel 1 : Skema Proses Perwujudan.....	48
Tabel 2 : Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	51



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1. <i>Boot Cowboy</i> 1.....	25
2. Gambar 2. <i>Boot Cowboy</i> 2.....	25
3. Gambar 3. <i>Boot Cowboy</i> 3.....	26
4. Gambar 4. <i>Boot Cowgirl</i> 1.....	26
5. Gambar 5. <i>Boot Cowgirl</i> 2.....	27
6. Gambar 6. Bagan <i>Boot Cowboy</i>	27
7. Gambar 7. Babi Berkubang Di Lumpur.....	28
8. Gambar 8. Babi Ternak.....	28
9. Gambar 9. Postur Babi 3D.....	29
10. Gambar 10. Babi Hutan.....	29
11. Gambar 11. Babi Hutan (<i>Close Up</i>).....	30
12. Gambar 12. Babi Sebagai Hewan Peliharaan.....	30
13. Gambar 13. Karya Agus Suwage Yang Terinspirasi Dari Babi.....	31
14. Gambar 14. Karya Djoko Pekik Berjudul “Aku Bukan Binatang”.....	31
15. Gambar 15. Sketsa Terpilih 1.....	36
16. Gambar 16. Sketsa Terpilih 2.....	37
17. Gambar 17. Sketsa Terpilih 3.....	38
18. Gambar 18. Sketsa Terpilih 4.....	39
19. Gambar 19. Sketsa Terpilih 5.....	40
20. Gambar 20. Sketsa Terpilih 6.....	41
21. Gambar 21. Kayu jati (<i>Tectona Grandis L.f</i>).....	42
22. Gambar 22. Bahan Aluminium.....	43
23. Gambar 23. Bahan Baku Fiber.....	43
24. Gambar 24. Lem Epoxy.....	44
25. Gambar 25. Amplas Ukuran No.60 dan No. 120.....	44
26. Gambar 26. <i>Clear Doff</i> Jenis PU.....	45
27. Gambar 27. Palu Atau Ganden.....	45
28. Gambar 28. Pahat Dan Kampak.....	46

29. Gambar 29. Alat Gambar.....	46
30. Gambar 30. Gerinda Tangan.....	47
31. Gambar 31. Pemotongan Bahan.....	49
32. Gambar 32. Proses Pemahatan.....	49
33. Gambar 33. Pembuatan Cetakan <i>Fiber</i>	50
34. Gambar 34. Penuangan Cetakan <i>Fiber</i>	50
35. Gambar 35. Karya 1 “Persembahan”.....	53
36. Gambar 36. Karya 2 “Action”.....	55
37. Gambar 37 Karya 3 “Pemburu”.....	57
38. Gambar 38 Karya 4 “Menantang”.....	59
39. Gambar 39. Karya 5 “Prajurit”.....	61
40. Gambar 40. Karya 6 “The King”.....	63



INTISARI

Ide penciptaan karya Tugas Akhir ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap binatang babi dan *boot*, khususnya *boot cowboy*. Binatang babi meskipun memiliki konotasi yang buruk bagi sebagian besar masyarakat, akan tetapi sebenarnya menjadi binatang yang mendapat perhatian lebih. Banyak para ahli kesehatan, ahli agama, bahkan para seniman merasa penasaran dengan binatang yang satu ini. Asumsi masyarakat terhadap binatang babi yang telah terbentuk tersebut menjadi salah satu point, karena dengan begitu penulis akan lebih mudah mengkomunikasikan karyanya dihadapan masyarakat. Meskipun binatang babi telah banyak digunakan oleh para seniman untuk memvisualisasikan imajinasinya, akan tetapi karya babi dalam Tugas Akhir ini berbeda dengan karya lainnya, karena merupakan kesatuan deformatif babi dengan bentuk *boot cowboy*.

Penggabungan kedua obyek tersebut menjadi solusi alternatif untuk mendapatkan nilai lebih terhadap karya. *Boot* sendiri telah sejak lama digunakan sebagai simbol kekuasaan dan penindasan, sehingga dengan penggunaan kedua obyek tersebut dapat memperkuat konsep dari karya yang diciptakan, karena seluruh karya yang diciptakan memang bermaksud menceritakan tentang penindasan sang penguasa. Kebebasan dan spontanitas dari gaya inilah yang menginspirasi penulis untuk diangkat dalam karya seni.

Karya yang diciptakan seluruhnya merupakan perpaduan dari bahan baku kayu jati dan logam aluminium *chrom*. Pemilihan bahan kayu jati karena bahan tersebut selain awet juga memiliki motif serat yang baik dan sesuai dengan konsep karya. Bahan aluminium digunakan sebagai tambahan (aksen) yang berfungsi untuk menambah kesan keindahan. Penggarapan terakhir menggunakan bahan *finishing clear doff*. Penggunaan bahan *finishing* ini dirasa sesuai karena selain dapat menunjukkan karakter kayu jati yang memang indah, juga tidak merusak pencitraan *audience* terhadap dimensi karya.

Kata kunci: **Deformasi Babi, *Boot Coboy*.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Alam dan makhluk hidup merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Alam semesta dan dinamika kehidupan makhluk hidup di dalamnya menyimpan fenomena yang menarik untuk diamati dan direnungkan keadaan maupun kejadiannya. Hal tersebut juga sangat berperan sebagai sumber inspirasi bagi seniman dalam berkarya, karena aktivitas penghayatan dan penikmatan itulah yang merupakan *esensi* sebuah karya seni.

Manusia sebagai makhluk yang berpikir di dalam memenuhi kebutuhan kejiwaannya terpengaruh oleh lingkungan atau kondisi yang ada disekitarnya, diantaranya adalah makhluk hidup lain yang ada di muka bumi selain manusia. Manusia menciptakan karya seni tidak terlepas dari unsur-unsur alam atau lingkungan yang ada di sekitarnya baik yang ditangkap secara visual maupun batiniah. Seperti yang diungkapkan oleh Soedarso Sp:

”Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungan bahkan diri seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula, lingkungan ini dapat bewujud alam sekitar atau masyarakat”.¹

Pengalaman batin, pemikiran, dan pengamatan terhadap obyek, mempunyai nilai artistik, estetik, unik dan menarik yang dapat menggugah

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*: Saku Dayar Sana, (Yogyakarta, 1987). p. 56.

perasaan seniman yang kemudian dapat dijadikan ide selanjutnya diekspresikan kedalam sebuah karya seni melalui sebuah proses perenungan hingga perwujudan karya.

Dari beberapa proses di atas, maka timbul sebuah ide untuk merangkum pengalaman batin penulis tentang dinamika alam sekitar dan mengekspresikannya ke dalam sebuah karya seni, dalam hal ini obyek yang dirasa menarik adalah sepatu *boot* dan binatang babi. Umat Kristiani memandang babi seperti halnya hewan ternak pada umumnya yang layak untuk di konsumsi, tidak menjijikan dan tidak kotor. Akan tetapi hal itu berseberangan dengan syariat umat Islam yang menganggap hewan babi, najis dan apabila memakannya haram hukumnya. Pada permasalahan sosial babi menjadi ikon atau simbol terhadap penguasa atau orang yang mempunyai kedudukan yaitu nafsu, keserakahan, dan kerakusan. Seperti halnya babi, sepatu yang secara khusus *boot* juga mengandung arti dan simbol tentang keperkasaan, kekerasan dan penindasan.

Dari hal tersebut diatas penulis tergerak untuk memvisualisasikan tentang babi dan sepatu *boot* ke dalam karya seni sebagai sumber ide perwujudan karya dengan medium kriya kayu. Kombinasi kedua karakter tersebut merupakan bentuk ide kreatif yang dirasa dapat mewakili keinginan penulis.

Binatang babi yang selama ini selalu dikenal sebagai binatang yang berkonotasi buruk dan melambangkan hal-hal bermakna negatif, seperti halnya bau, kotor, hina, tambun dan hal-hal lain yang bersifat negatif. Sedangkan sepatu *boot* yang dalam hal ini merepresentasikan simbol kegagahan, kekuasaan dan

simbol tentang laki-laki. Kedua obyek tersebut kemudian digabungkan menjadi satu karya kedalam bentuk deformatif. Karya tiga dimensi ini mencoba mengungkap makna kedua obyek tersebut kemudian menggunakannya sebagai ungkapan ekspresi batin penulis. Pemilihan kedua obyek tersebut dirasa tepat karena latar belakang perwujudan karya ini mengupas kehidupan sosial laki-laki secara maskulinitas yang bersifat perkasa, jantan, yang mencakup karakteristik individu, kepribadian, perilaku, peranan, dan penampakan fisik.

Karya dengan media kayu jati ini memiliki ukuran yang relatif. Selain melakukan penekanan pada bentuk deformasi juga pada karakteristik kayu jati sendiri yang juga secara alami memiliki nilai artistik. Dengan karya ini diharapkan audien dapat kembali berinterpretasi terhadap binatang babi maupun sepatu *boot* yang sesungguhnya tidak hanya sebagai simbol negatif, tetapi juga merupakan simbol yang bermakna positif ataupun justru menyiratkan makna kedua-duanya.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengajak audien untuk merenung kembali tentang kekerasan dari kekuasaan yang semena-mena dalam hidup yang dijalani dan hubungan kehidupan sesama manusia.

- b. Media ekspresi dari ide yang disampaikan kepada audien atau masyarakat tentang sepatu *boot* dan makna yang terkandung di dalamnya.
- c. Meningkatkan pengalaman dan kreativitas dalam berkarya seni, terutama seni kriya kayu.
- d. Penulisan ini sebagai wujud pertanggungjawaban penciptaan karya seni kriya kayu kepada perguruan tinggi.

2. Manfaat

- a. Memberikan pencerahan tentang arti penting sebuah sepatu dan memberikan pemahaman makna yang disampaikan oleh pencipta.
- b. Bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan seni, khususnya di bidang kriya kayu.
- c. Bahan acuan untuk mengeksplorasi lebih jauh benda-benda disekitar kita.

C. Metode Pendekatan dan penciptaan

Dalam sebuah penciptaan karya seni, diperlukan metode pendukung yang relevan untuk mendapatkan karya yang sesuai keinginan, untuk itu diperlukan metode sebagai berikut ;

1. Metode Pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan melakukan pendekatan melalui pengumpulan data-data dari beberapa buku, majalah, media

elektronika serta tulisan-tulisan yang relevan dengan tema yang diangkat.

b. Observasi Langsung

Observasi langsung adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati obyek yang berkaitan secara langsung. Obyek yang dimaksud dalam hal ini adalah binatang babi dan sepatu *boot* yang dapat ditemukan diberbagai daerah di Yogyakarta.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan secara estetis adalah mencipta dengan mempertimbangkan nilai-nilai keindahan untuk karya seni sesuai dengan pengalaman artistik seorang seniman. Mencipta keindahan dalam karya seni didasarkan pada peraturan atau kaidah yang telah dirumuskan sebelumnya. intuisi atau inspirasi memegang peranan yang penting di dalam aktivitas mencipta. Dari pengalaman estetik, manusia memperoleh kesan dalam kehidupannya dan manusia cenderung ingin mengabadikan kesan yang dimilikinya. Kesan-kesan inilah yang kemudian dituangkan dan diabadikan dalam sebuah karya seni dan kemudian memberikan muatan estetis pada sebuah karya seni.²

² Susanne K.Langer, *Proses penciptaan*, www.sitebuilder.com, Februari, 13, 2008

elektronika serta tulisan-tulisan yang relevan dengan tema yang diangkat.

b. Observasi Langsung

Observasi langsung adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati obyek yang berkaitan secara langsung. Obyek yang dimaksud dalam hal ini adalah binatang babi dan sepatu *boot* yang dapat ditemukan diberbagai daerah di Yogyakarta.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan secara estetis adalah mencipta dengan mempertimbangkan nilai-nilai keindahan untuk karya seni sesuai dengan pengalaman artistik seorang seniman. Mencipta keindahan dalam karya seni didasarkan pada peraturan atau kaidah yang telah dirumuskan sebelumnya. intuisi atau inspirasi memegang peranan yang penting di dalam aktivitas mencipta. Dari pengalaman estetik, manusia memperoleh kesan dalam kehidupannya dan manusia cenderung ingin mengabadikan kesan yang dimilikinya. Kesan-kesan inilah yang kemudian dituangkan dan diabadikan dalam sebuah karya seni dan kemudian memberikan muatan estetis pada sebuah karya seni.²

² Susanne K.Langer, *Proses penciptaan*, www.sitebuilder.com, Februari, 13, 2008

b. Pendekatan Empiris

Pendekatan empiris adalah menekankan pengalaman dalam berekspresi seni. Interaksi dengan lingkungan dapat menimbulkan rangsangan berkreasi seseorang, seperti apa yang dikatakan Fajar Sidik sebagai berikut:

“Hidup kita serba berhubungan dengan alam sekitar kita, terjalin erat dengan dunia dan sesamanya. Semua ini adalah faktor-faktor diluar diri kita yang menggelisahkan hati kita sehingga terdorong untuk menciptakan sesuatu agar dapat mengatasi tantangan itu”.³

3. Metode penciptaan

Metode penciptaan dilakukan dengan menuangkan ide dan gagasan tentang bentuk-bentuk babi dan sepatu *boot* ke dalam sketsa di atas kertas. Melalui proses pertimbangan yang matang berkaitan dengan estetika bentuk karya, dilakukan proses pemindahan gambar sketsa kedalam bahan baku yang akan digunakan. Dalam hal ini adalah kayu jati.

Pengerjaan dilakukan secara manual maupun menggunakan mesin, hal ini untuk mendapatkan bentuk karya yang diinginkan. Pengerjaan dengan menggunakan mesin dilakukan pada proses penghalusan bentuk setelah dilakukan pemahatan terlebih dahulu. Untuk memperindah bentuk, dilakukan penambahan-penambahan aksesoris dengan bahan logam pada bagian tertentu dengan tidak menghilangkan karakter bahan primernya.

³ Fajar Sidik, *Tinjauan Seni*, Diktat, STSRI “ASRI” (Yogyakarta: 1983). p.7.

Setelah didapatkan bentuk yang sesuai dengan rancangan, kemudian dilakukan proses *finishing*. *Finishing* adalah proses akhir untuk memperindah dan sekaligus meningkatkan kualitas bahan ketika karya siap disajikan.

