NAGA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PADA KARYA SENI KRIYA KAYU

KARYA SENI

Oleh:
KHAIDIR FITRA
NIM.1211676022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016/2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

NAGA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PADA KARYA SENI KRIYA KAYU

KARYA SENI

Oleh:
KHAIDIR FITRA
NIM.1211676022

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang kriya seni
2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
NAGA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KRIYA KAYU diajukan oleh Khaidir Fitra, NIM 1211676022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya Kayu, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang akan dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir

Pembimbing I/ Anggota

Dr. Ir. Yulriyawan Dafri, M. Hum.
NIP: 19620729 199002 1001

Pembimbing II/ Anggota

Sumino, S.Sn, M. Sn.
NIP: 19670615 199802 1001

Cognate/ Anggota

Febrian Wisnu adi, S. sn, MA
NIP: 19800210 200501 1001

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/ Ketua/ Anggota

Dr. Ir. Yulriyawan Dafri, M. Hum.
NIP: 19620729 199002 1001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 penulis belum ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11Agustus 2017

Khaidir Fitra

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERSEMBAHAN

Mempersembahkan Karya Tugas Akhir ini Kepada:

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, Tugas akhir karya seni ini saya persembahkan untuk: Kedua orang tua tercinta bapak Nurmi dan Sima yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir karya seni ini serta kekasih, sahabat, dan teman-teman yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya tugas akhir karya seni ini.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang saya banggakan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

MOTTO

Kutempuhperjalananmenuntutilmu

Halangrintangkulaluidengansemangat

Angandanharapan yang kugantungkan

Inginkugapaiwalaubadaimenghalangi

Dilaluidengan proses menujuprogres

Indah terukirdihamparankayujati

Rasa

syukurdanpuasjikaimpiansudahterwujud

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mensyukuri anugerah berupa potensi diri dan semoga seluruh karya yang diciptakan ini bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat umum.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. M. Agus Burhan, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir.Yulriawan, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dosen Pembimbing I dan penguji.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn.MA, dosen wali dan Sekretaris Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. A. Zaenuri, M, Sn. Dan Sumino, M,Sn Selaku dosen pembimbing II
6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ayahanda Nurmi dan Ibunda Risma Wati atas segala cinta dan kasih sayangnya, dimana nama anaknya selalu disebut dalam setiap doanya. Semua pihak yang pernah terlibat, penulis ucapkan terima kasih, mendoakan semoga semua impian kita tercapai, khususnya hasil cipta, rasa dan karsa kita semoga selalu diberkahi oleh-Nya, Amiin

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI.....vi
DAFTAR TABEL.....vii
DAFTAR GAMBAR.....viii
DAFTAR LAMPIRAN.....ix
INTISARI.....x

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah..... 3

C. Tujuan dan Manfaat 3

D. Metode Penciptaan..... 4

1. Metode Pengumpulan Data 4
2. Metode Pendekatan 5
3. Metode Penciptaan..... 6

BAB II. KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan..... 8

B. Landasan Teori..... 13

BAB III. PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan..... 18

B. Analisis 23

C. Rancangan Karya 27

D. Proses Perwujudan 48

1. Bahan dan alat 48
   a.Bahan.....48
   b.Alat 51
2. Tahap Perwujudan 53

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 62

BAB IV. TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum 70
B. Tinjauan Khusus.....71

BAB V. PENUTUP 92

DAFTAR PUSTAKA.....94

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kalkulasi Biaya Karya " EksplorasiDiri"..... 62
Tabel 2 Kalkulasi Biaya Karya "AkulturasiBudaya"..... 63
Tabel 3 Kalkulasi Biaya Karya "MangsaKU"..... 64
Tabel 4 Kalkulasi Biaya Karya "Nada Naga"..... 65
Tabel 5 Kalkulasi Biaya Karya "TerlahirKembali"..... 66
Tabel 6 Kalkulasi Biaya Karya "Kekuasaan"..... 67
Tabel 7 Kalkulasi Biaya Karya "Ambisi"..... 68
Tabel 8 Kalkulasi Biaya Pembuatan Keseluruhan Karya..... 69

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Motif Batik Jawa Nagatapa 18
Gambar 2 Motif Naga *Asoq* asal Dayak Bahau 19
Gambar 3 Ukiran Bentuk Naga 19
Gambar 4 Motif Naga Suku Dayak Kenyah 20
Gambar 5 Naga Hindu di Pura Pasak Pulau 20
Gambar 6 Naga Budha pada Viharra 21
Gambar 7 Dekorasi di Viharra Budha 21
Gambar 8 Naga Dekorasi di Bandara *Kuching* 22
Gambar 9 Motif Naga *Asoq* 22
Gambar 10 Ukiran Kayu Bentuk Naga 23
Gambar 11 Sketsa Alternatif 1 27
Gambar 12 Sketsa Alternatif 2 28
Gambar 13 Sketsa Alternatif 3 29
Gambar 14 Sketsa Alternatif 4 30
Gambar 15 Sketsa Alternatif 5 31
Gambar 16 Sketsa Alternatif 6 32
Gambar 17 Sketsa Alternatif 7 33
Gambar 18 Sketsa Alternatif 8 34
Gambar 19 Sketsa Alternatif 9 35
Gambar 20 Sketsa Alternatif 10 36
Gambar 21 Sketsa Alternatif 11 37
Gambar 22 Sketsa Alternatif 12 38
Gambar 23 Sketsa Alternatif 13 39
Gambar 24 Sketsa Terpilih 6 40
Gambar 25 Sketsa Terpilih 7 41
Gambar 26 Sketsa Terpilih 8 42
Gambar 27 Sketsa Terpilih 9 43
Gambar 28 Sketsa Terpilih 10 44
Gambar 29 Sketsa Terpilih 11 45
Gambar 30 Sketsa Terpilih 12 46
Gambar 31 Sketsa Terpilih 13 47
Gambar 32 Gambar Kayu Jati 48
Gambar 33 Gambar Kayu Suren 50
Gambar 34 Pemilihan Bahan 53
Gambar 35 Pembelahan Kayu 53
Gambar 36 Pengetaman Kayu 54
Gambar 37 Pengukuran Kayu 54
Gambar 38 Mengukir Karya 56
Gambar 39 Menyekrol Kayu 56
Gambar 40 Mengamplas Permukaan Karya 58
Gambar 41 Finishing dengan Serlak 57
Gambar 42 Bahan Pewarna Kayu 59

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 43 Proses Pewarnaan Karya denga Woodstai 60
Gambar 44 Proses Pengamplasan 61
Gambar 45 Finishing Akhir 61
Gambar 46 Foto Karya 1..... 72
Gambar 47 Foto Karya 2..... 75
Gambar 48 Foto Karya 3..... 78
Gambar 49 Foto Karya 4..... 81
Gambar 50 Foto Karya 5..... 84
Gambar 51 Foto Karya 6..... 87
Gambar 52 Foto Karya 7..... 90

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

INTISARI

Naga merupakan salah satu bentuk ragam hias yang diterapkan pada produk produk kriya seperti furnitur, batik, souvenir, hiasan interior maupun eksterior rumah dan produk produk kriya lainnya. Naga merupakan hewan mitologi yang secara filosofis dari berbagai sudut pandang yang beragam yaitu sebagai simbol pelindung, penjaga, penguasa alam atas dan alam bawah, serta simbol keagungan dan keberuntungan sesuai dengan kepercayaan dari berbagai tradisi di setiap daerah. Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap naga dibelahan dunia sehingga pada suatu waktu di mitoskan dalam kehidupan tradisi beberapa suku di Indonesia seperti di Sumatra ada mitos *nago gunuang Singgalang*, di Jawa ada mitos *Naga Baru Klinting*, dan di Kalimantan ada naga *asok.* Hal inilah membuat penulis tertarik menjadikan naga sebagai sumber ide penciptaan produk kriya kayu

Metode penciptaan yang penulis gunakan pada penciptaan ini adalah metode *practice based research* yaitu metode praktik berbasis penelitian . Marlins, Ure dan Gray (1996) mengatakan konsep metode ini adalah latihan mendasar pada riset paling sesuai bagi para desainer dan seniaman sejak pengetahuan baru dari riset dapat diaplikasikan langsung di lapangan dan dipermudah bagi para periset untuk lebih menonjolkan kemampuan mereka (Marlin, Ure dan Gray (1996 :1).

Hasil penciptaan ini menghasilkan karya fungsional seperti kursi, sampek, dan karya visual art baik itu 2 dimensi Maupun 3 dimensi dari ide naga yang dibuat dengan proses teknik ukir kombinasi gaya ukir Jepara dan gaya ukir Minang sehingga menghasilkan produk - produk kriya yang menarik yang didukung dengan bentuk finishing yang unik dan klasik.

Kata kunci: ***naga, kriya***

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sangat kaya dengan karya seni, salah satunya ragam hias atau motif yang ada pada benda benda yang dipakai dalam kehidupan sehari- hari. Pada zaman modern saat ini banyak pengusaha menyukai ragam hias tradisi untuk diaplikasikan pada produk- produk benda pakai seperti meja, kursi, almari, souvenir, maupun untuk hiasan ruangan interior dan eksterior rumah. Tentu saja semua ragam hias yang dipakai bukan hanya sekedar hiasan semata tetapi ada unsur dinamisme yaitu sesuatu kekuatan yang mampu menolak kekuatan jahat, juga mengandung simbol watak dan derajat dalam tradisi tertentu. Salah satu ragam hias itu adalah naga ragam hias yang memuat nilai - nilai filosofi tersebut adalah naga.

Naga adalah hewan mitologi yang secara filosofis menggambarkan simbolisme alam atas dan alam bawah. Bagi masyarakat Indonesia pada umumnya ular atau naga dijadikan ornamen tradisi dengan karakter yang berbeda-beda. Ornamen naga ini biasanya diterapkan pada ukiran kayu dan batik.Menurut Sewan Susanto (Darsono,97-98:2009) ornamen ini digambarkan dengan berbagai variasi, diantaranya ular yang kepalanya berbentuk raksasa yang memakai mahkota yang banyak kita lihat didaerah Jawa pada umumnya. Ornamen naga juga melambangkan kesaktian dan kekuatan yang luar biasa.

Menurut Coleman (Coleman, 2007:730) naga dalam kepercayaan Hindu memiliki wujud yang beragam,diantaranya ada yang berwujud sebagai pendekar

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

berleher ular dan ada juga yang berwujud ular berkepala manusia. Adapun bagi masyarakat Dayak, naga dijadikan motif dengan bentuk sulur yang dikombinasikan dengan motif lainnya seperti naga *asoq* yaitu motif dengan bentuk kepala naga dan berbadan anjing. Naga *asoq* ini memiliki karakter yang berbeda antara Dayak satu dengan Dayak lainnya. Naga *asoq* ini disimbolkan sebagai dunia bawah dengan perumpamaan perempuan yang terpengaruh naga tradisi India.Bagi masyarakat Indonesia mempunyai makna, simbol, bentuk, dan karakter yang berbeda- beda sesuai dengan keyakinan daerah tertentu.Ornamen naga jika ditelusuriternyata naga di Indonesia mendapat pengaruh budaya China dan India.

Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap naga dibelahan dunia sehingga pada suatu waktu di mitoskan dalam kehidupan tradisi beberapa suku di Indonesia seperti di Sumatra ada mitos *nago gunuang Singgalang*,di Jawa ada mitos*Naga Baru Klinting*,dan di Kalimantan ada naga *asok*. Selanjutnya dari segi makna, naga dalam tradisi di Indonesia terbagi dua yaitu pertama dari pengaruh kebudayaan India dalam ajaran hindu dan budha,naga dimaknai sebagai simbol dunia bawah, kesuburan, perempuan, juga pelindung. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman masyarakat Bali, Jawa,dan Kalimantan khususnya masyarakat Dayak. Sementarayang ke dua akibat pengaruh China yang lebih kita kenal sebagai *liong* dapat dimaknai sebagai simbol dunia atas, kekuasaan dan laki-laki.Dari bentuk naga di Indonesia pun semua hampir sama dengan naga di China dan India. Bentuk naga dengan pengaruh India tidak mempunyai kaki akan tetapi ada mahkota dikepala seperti naga Bali, Kalimantan dan Jawa selain itu bentuk naga dari pengaruh China bentuknya mirip dengan*liong* seperti naga

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Cirebon,Sumatra,Kalimantan barat umumnya. Beberapa aspek tentang naga tersebut membuat penulis tertarik untuk menjadikan naga sebagai sumber ide penciptaan tugas akhir ini.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana proses penciptakan produk produk kriya kayu dengan ide dari naga?
2. Teknik apa yang digunakan untuk mewujudkan karya kriya kayu tersebut?
3. Produk apa saja yang dapat dihasilkan dari ide tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

A. Tujuan Penciptaan

a. Menciptakan bentuk-bentuk produk yang unik dan kreatif dengan sumber ide dari bentuk naga.
b. Mewujudkan ide dan gagasan melalui proses penciptaan seni kriya.
c. Melestarikan tradisi Indonesia tentang naga dalam bentuk karya seni.

B. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat bagi lembaga pendidikan

1) Menambah pengetahuan baik teknik pengerjaan,finishing, sebagai pembelajaran dalam berkesenian.
2) Menambah pengetahuan penciptaan karya kriya dengan ide naga.

b. Manfaat bagi mahasiswa

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1) menambah wawasan dengan produk yang diciptakan antara hubungan sosial, budaya, dan sejarah dengan ide naga.

2) Menjadi media pembelajaran dalam penuangan ide serta mengasah kreativitas diri.

c. Manfaat bagi masyarakat

1) Masyarakat dapat memperoleh pengetahuan mengenai hubungan kedua bentuk produk tersebut secara visual maupun makna yang terkandung dalam karya tersebut.

2) Dapat dinikmati pecinta seni khususnya kriyawan dan memberikan inspirasi bagi orang yang berkecimpung di dunia kriya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a) Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data berdasarkan refrensi yang berkaitan tentang ide penciptaan. Data tersebut diambil dari buku, majalah, smber media elektronik, tulisan yangrelavan dengan ide penciptaan karya seni berupa gambar atau landasan teori serta hal hal berkaitan tentang naga. Data tersebut diambil dengan mengkopi, baca, potret dan lain- lainya.

2. Metode Pendekatan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a) Metode Pendekatan estetika

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetik.Dalam memenuhi konsep pokok karya seni adalah bentuk, isi, dan pengungkapan. Monrroe Beadsley mengatakan ada tiga unsur yang menjadi karya seni memiliki keindahan yaitu kesatuan, kerumitan dan suasana atau ekspresi. Metode ini penulis terapkan dalam proses penciptaan dengan ide naga baik itu komposisi bentuk maupun penataan unsure-unsur yang melengkapi suatu karya serta kerumitan bentuk dalam pengerjaan dalam mewujudkan karya seni serta ekspresi dalam pengungkapan ide dalam media kayu sampai finishing sehingga bisa menghasilkan nilai estetik yang berbeda beda antara karya satu dengan yang lainnya.

b) Metode Pendekatan Semiotika

Semiotika merupakan ilmu tentang tanda atau ilmu yang mempelajari hubungan antara makna dan tanda untuk memahami sesuatu agar makna yang ada didalam karya bisa tersampaikan secara visual dengan baik. Pendekatan ini juga digunakan untuk membaca tanda yang terkandung dalam sebuah karya seni dan memperjelas maksud yang ingin disampaikan. Menurut Sanders Pierce membagi tanda dalam teori trikotominya yaitu icon, indeks, simbol. Metode ini penulis terapkan dalam proses penciptaan ini dengan menggali data-data tentang naga,sehingga mempermudah penulis mewujudkan tanda- tanda tentang naga kedalam karya seni dari data data tentang naga tersebut.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3) Metode Penciptaan

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi juga dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan seksama. Menurut Ramlan Abdullah pada jurnal perintis pendidikan fakulti seni lukis & seni reka UiTM yang mengacu pada metode *'practice based research'* megatakan bahwa pelatihan dasar yang mendasar riset ini menawarkan sebuah kesempatan yang sempurna bagi seniman untuk berlatih dan menonjolkan pemahaman mereka mengenai seni dan desain (INTI VOL. 1: 42) Marlins, Ure dan Gray (1996) mendefinisikan konsep ini sebagai berikut: latihan yang mendasar pada riset adalah bentuk yang paling sesuai bagipara desainer dan seniman sejak pengetahuan baru dari riset dapat diaplikasikan langsung di lapangan dan mempermudah bagi para periset untuk lebih menonjolkan kemampuan mereka (Marlin, Ure dan Gray (1996 : 1).

Gray lebih menspesifikasikan metode sebagai berikut:

a. Membuat desain kerja
b. Observasi dan gambar (dalam semua bentuk)
c. Sketsa yang berkaitan dengan simbol dan notasi
d. Refleksi diri atau pengamatan visual keseharian
e. Membuat model / bereksperimen dengan material
f. Pemetaan konsep
g. Mengorganisasikan / storyboard

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

h. Aplikasi multimedia

i. Simulasi model

j. pengarsipan

Metode penciptaan ini penulis terapkan dalam proses penciptaan tugas akhir karena metode ini sangat membantu penulis dalam proses penciptaan ini. Metode yang dikenal dengan penelitian *practice based research* yaitu penelitian pratek berbasis penelitian sangat menarik karena metode ini sangat menunjang penulis dalam mewujudkan karya seni atau produk secara ilmiah, hal ini disebabkan karena dalam proses praktek penulis dituntut untuk mengali dan mengumpulkan data- data tentang naga selama proses perwujudan sehingga membuat penulis memberikan ide dan pengetahuan baru proses selanjutnya serta menjadikan pengalaman dan wawasan buat penulis, karena biasanya seniman dalam berkesenian selalu bertahan dengan idealisnya (INTI VOL. 1 : 12) Marlin, Ure dan Gray (1996 :1). Dalam hal ini penulis meminjam kata kata dari bapak Zaenuri sekaligus dosen pembimbing penulis, bahwa manusia itu tidak ada yang cerdas, orang mahir karena terbiasa, tidak bisa karena belum mencoba, semua itu tergantung waktu, tempat, lingkungan, dan kondisi, dalam proses berkesenian kita tak lepas dari unsur meniru tergantung bagaimana situasi dan kondisi saat itu sehingga hal itu menambah pengetahuan baru itu proses selanjutnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta