

**NAGA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PADA  
KARYA SENI KRIYA KAYU**

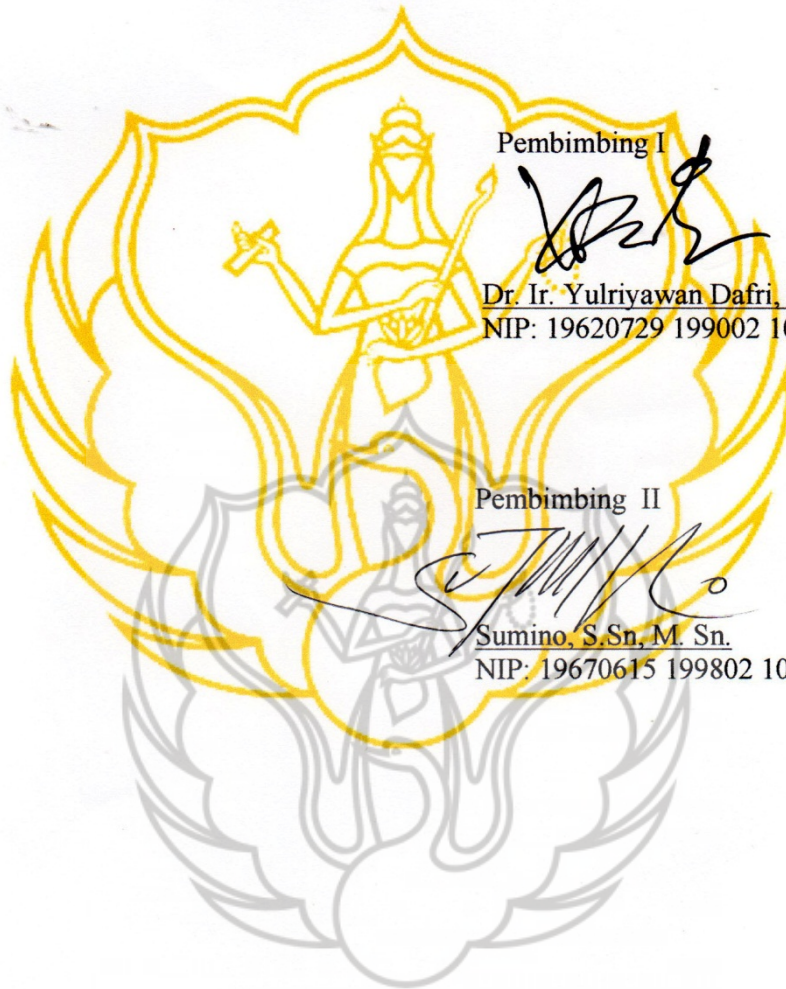


**KARYA SENI**

Oleh:  
**KHAIDIR FITRA**  
NIM.1211676022

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

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal .....



Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Kriya/ Program Studi/  
Ketua/ Anggota

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

# NAGA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PADA KARYA SENI KRIYA KAYU

Oleh :  
Khaidir Fitra

## Abstrak

Naga merupakan salah satu bentuk ragam hias yang diterapkan pada produk-produk kriya seperti furnitur, batik, souvenir, hiasan interior maupun eksterior rumah dan produk kriya lainnya. Naga merupakan hewan mitologi yang secara filosofis dari berbagai sudut pandang yang beragam yaitu sebagai symbol pelindung, penjaga, penguasa alama atas dan alam bawah, serta symbol keagungan dan keberuntungan sesuai dengan kepercayaan dari berbagai tradisidi 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, UredanGray (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 di dukung dengan bentuk finishing yang unik dan klasik.

**Kata kunci:** *Naga, Kriya*

# NAGA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PADA KARYA SENI KRIYA KAYU

By:

Khaidir Fitra

## *Abstrack*

Dragon is one form of decoration applied to the craft products such as furniture, *batik*, souvenirs, interior or exterior decoration of home and other products of craft products. Dragon is a mythological animal that is philosophically from various viewpoints that vary as a symbol of the protector, guard, upper natural ruler and the underworld, and symbols of greatness and luck in accordance with the beliefs of various tradisidi each region. How great the public view of the dragon in the world so that at one time in the myth in the life of some tribal traditions in Indonesia such as in Sumatra there are myths *Nago Gunuang Singgalang*, in Java there is the myth of New Dragon *Klinting*, and in Kalimantan there is dragon *asok*. This makes the author interested in making the dragon as the source of the idea of creating wooden craft products

The method of creation that writers use in this creation is the method of practice-based research that is the method of research-based practice. Marlins, Ure and Gray (1996) say the concept of this method is a fundamental exercise in research best suited to designers and artists since new knowledge from research can be applied directly in the field and makes it easier for researchers to better accentuate their abilities (Marlin, Ure and Gray (1996 : 1).

The results of this creation produce functional work such as chairs, samples, and works of visual art both 2 dimensions and 3 dimensions of the dragon idea created by the process of engraving techniques combination of Jepara carving style and Minang carving style so as to produce interesting products that are supported With a unique and classic finishing form.

**Keywords: Dragon, Craft**

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia sangat kaya dengan potensi budaya, salah satunya ragam hias/ 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 yang tak diinginkan, juga mengandung simbol watak dan derajat dalam tradisi tertentu. Salah satu ragam hias itu 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 di daerah Jawa pada umumnya. Ornamen naga juga melambangkan kesaktian dan kekuatan yang luar biasa.

Menurut Coleman (Coleman, 2007:730) naga dalam kepercayaan hindu dapat memiliki wujud yang beragam, diantaranya ada yang berwujud sebagai pendekar 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 *asog* yaitu motif dengan bentuk kepala naga dan berbadan anjing. Naga *asog* ini memiliki karakter yang berbeda antara dayak satu dengan dayak lainnya. Naga *asog* ini disimbolkan dunia bawah dengan perumpamaan perempuan yang terpengaruh naga tradisi India.

Naga bagi masyarakat Indonesia mempunyai makna, simbol, bentuk, dan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan keyakinan daerah tertentu. Adapun ornamen naga ini jika ditelusuri dengan sejarah ternyata naga di Indonesia mendapat pengaruh dengan budaya China dan India sehingga mengalami akulturasi budaya dalam ornamen-ornamen nusantara.

Naga merupakan suatu bentuk hewan yang menjadi mitos dalam kehidupan tradisi beberapa suku di Indonesia, karena tradisi Indonesia tak lepas dari unsur tersebut contohnya di Sumatra ada mitos *nago gunuang Singalang*, di Jawa ada *Naga Baru Klinting*, dan di Kalimantan ada naga *asok*. Begitu kuatnya mitos ini sampai melekatnya dalam pemikiran pada

generasi sekarang. Selanjutnya dari segi makna, naga dalam tradisi di Indonesia terbagi dua yaitu pertama dari pengaruh kebudayaan india dalam ajaran hindu dan budha, dan kedua yaitu naga di artikan sebagai simbol dunia bawah, kesuburan, perempuan, juga pelindung. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman masyarakat Bali, Jawa,dan Kalimantan khususnya masyarakat Dayak. Sedangkan pengaruh China yang lebih kita kenal sebagai *liong* dapat diartikan 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 Cirebon, Sumatra, Kalimantan barat umumnya. Dari beberapa aspek tentang naga tersebut membuat penulis tertarik untuk menjadikan naga sebagai sumber ide penciptaan tugas akhir ini.

## 2. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Mengalakan kembali seni ukir yang makin lama semakin menurun kualitas maupun kuantitasnya melalui ide naga di Indonesia.
- b. Menciptakan bentuk-bentuk produk yang unik dan kreatif dengan sumber ide dari bentuk naga.

### 2. 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
  - 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.

### 3. Teori dan Metode Penciptaan

#### a. Metode Pengumpulan Data

##### 1) Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data berdasarkan referensi yang berkaitan tentang ide penciptaan. Data tersebut diambil dari buku, majalah, sumber media elektronik, tulisan yang relevan 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-lainnya.

#### b. Metode Pendekatan

##### 1) Metode Pendekatan estetika

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika. Dalam memenuhi konsep keindahan, dalam penciptaan karya perlu diperhitungkan garis ruang, warna, tone, tekstur bentuk dan keseimbangan serta dengan mencari nilai keindahan dari sumber inspirasi.

##### 2) 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.

#### c. 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*' mengatakan 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 bagi para 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
- 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 praktek 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 itu proses selanjutnya serta menjadikan pengalaman dan wawasan buat penulis, karena biasanya seniman dalam berkesenian selalu bertahan dengan idealisnya. Dalam hal ini penulis meminjam kata katanya 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.

#### 4. Landasan Teori

##### a) Teori desain

Karya seni dalam penciptaannya membutuhkan sudut pandang ilmiah yang memperkuat pandangan objektif untuk dipertanggung jawabkan, landasan teoritik yang digunakan adalah "Teori Desain". Menurut Agus Sachari mengatakan bahwa secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Italia) yang artinya adalah gambar. Agus Sachari mengutip pendapat Bruce Archer yang mengemukakan bahwa :“ desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk ,



komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.” (Sachari, 2005 : 6)

Berbagai pendapat seperti di atas menunjukkan bahwa desain mempunyai arti penting dalam kebudayaan manusia secara keseluruhan serata desain pada hakekatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptannya. Desain terbentuk melalui elemen- elemen visual yang meliputi garis, ruang, warna, tekstur dan tone. Dalam desain karya, perlunya menguasai teknik desain, karena kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang membutuhkan teknik desain agar menghasilkan karya yang adiluhung. Oleh karena itu penempatan warna, ruang, tekstur dan macam unsure desainnya haruslah seimbang dan mamiliki kesatuan. Setiap karya seni atau desain di dalamnya pasti memiliki unsur tersebut. Hubungan- hubungan antar unsur adalah sebagai berikut :

1. Benda apa saja, termasuk karya seni, pasti memiliki bentuk, dan setiap bentuk tersebut dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal (volume)
2. Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) mempunyai raut, ukuran, arah, warna, value, dan teksture
3. Setiap bentuk selalu menmpati ruang, baik ruang dwimatra ataupun trimatra.
4. Bentuk dalam ruang memiliki kedudukan, jumlah, jarak, dan gerak. Empat hal tersebut merupakan pertalian antara bentuk dan ruang. (Sadjiman: 2010,7)

Kriya merupakan salah satu bidang seni rupa dengan menggunakan bahan atau media yang pengerjaannya menggunakan teknik khusus dan crafmanchif serta mengutamakan nilai estetis dan fungsinya. Kriya melahirkan karya fungsional dan visual art. Kriya seni meliputi kriya keramik, kriya logam, kriya tekstil, kriya kulit, kriya kayu dan sebagainya.

#### b) Teori Estetika

Konsep pokok dalam karya seni ialah bentuk, isi, dan pengungkapan. Sedangkan pengalaman hidup karena melihat, mendengar, dan merasakan mampu melahirkan sikap respon dan rasa kreasi dengan ekspresi di dalam karya yang diciptakan.

Menurut Monroe Beardsley seorang ahli estetika moderen menyatakan bahwa ada 3 unsur yang menjadi sifat- sifat membuat baik atau indah sesuatu karya estetik yang diciptakan oleh seniman. Ketiga unsur itu adalah :

1. Kesatuan (*unity*)

Unsur ini berarti bahwa karya estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

2. Kerumitan (*complexity*)

Karya estetis itu tidak sederhana sekali, melainkan kaya dengan isi maupun unsur- unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan- perbedaan yang halus. Jadi unsur kesatuan harus dilengkapi dengan unsur kedua sehingga menjadi kesatuan dalam keanekaragaman

3. Kesungguhan (*Intensity*)

Suatu karya estetis yang baik harus memiliki suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya ( misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu benda ( *a someting*) yang sungguh – sungguh atau *intensif*. ( Liang Gie, 43:1996)

### c) Teori Semiotika

Karya seni rupa bukan media komunikasi biasa, karena itu karya seni rupa dapat dipandang sebagai gejala mesiotik. Pada proses penciptaan ini penulis menggunakan makna tanda yang berbeda dengan menggunakan teori semiotika dalam pandangan Sanders Pierce. Menurut Sanders Pierce membagi tanda dalam teori trikotominya sebagai berikut:

1. Ikon : tanda yang didasarkan pada kemiripan “rupa” atau keserupaan (*resemblance*) diantara tanda (*representamen*) dan objeknya adapun ikon ialah tanda yang hubungan antar penanda dan petandanya bersifatbersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan.
2. Indeks : hubungan tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial,atau kausal diantara representamen dengan objeknya atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contohnya yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api.
3. Simbol : tanda yang representamennya merujuk pada objeknya tanpa motivasi (arbitrer/mana suka), terbentuk menurut konvensi, (perjanjian) masyarakat. (Sobur,41: 2009)

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Data Acuan

Data acuan merupakan faktor penting dalam proses penciptaan karya, baik gambar maupun tulisan membantu bereksplorasi mengasah kreatifitas dan sensitivitas dalam berkarya seni serta dapat memberikan batasan yang jelas mengenai konsep karya yang diciptakan. Pengalaman seniman akan memberikan andil dalam penciptaan karyanya, semakin banyak data yang terkumpul, semakin mempermudah untuk bereksplorasi bentuk. Untuk mendapatkan data acuan, penulis melakukan kegiatan studi pustaka terhadap macam- macam jenis naga.



**Gambar 4**

Ukiran berbentuk naga pada dekorasi untuk kuburan bagi kalangan penguasa  
Sumber : Supardi, Motif Kalimantan ; Kekuatan dan Maknanya, ( Jakarta : Gramedia Pustaka, 2012)



**Gambar 6**

Naga Hindu di Pura Pasak Pulau, Tenggarong  
Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kutai Kartanegara,(2010), Discover Kalimantan Genuineness, PT alam Tekindo lestari, Tenggarong



**Gambar 7**

Naga budha yang terdapat pada vihara buda di daerah sepinggan, Kota Balikpapan  
Fotografer : Hana Qurrota A'yun (Balikpapan, 19, Juli, 2017)

### Analisis

Dari data acuan yang penulisan dapatkan kemudian penulisan mengamati dan menganalisis dari data acuan yang telah diperoleh. Semua data acuan berkaitan dengan tema yang diangkat oleh penulis. Analisisnya sebagai berikut.

1. Gambar 3

Kesan monumental sangat kuat pada bentuk ukiran naga. Bentuk kepala naga yang besar dengan relief pahatan dan ukiran bervariasi, mengisi komposisi yang seimbang, struktur pengangga kepala naga disamarkan melalui bentuk stilasi suluran yang menyatu secara konstruktif (Supardi, 92:2012)

2. Gambar 5

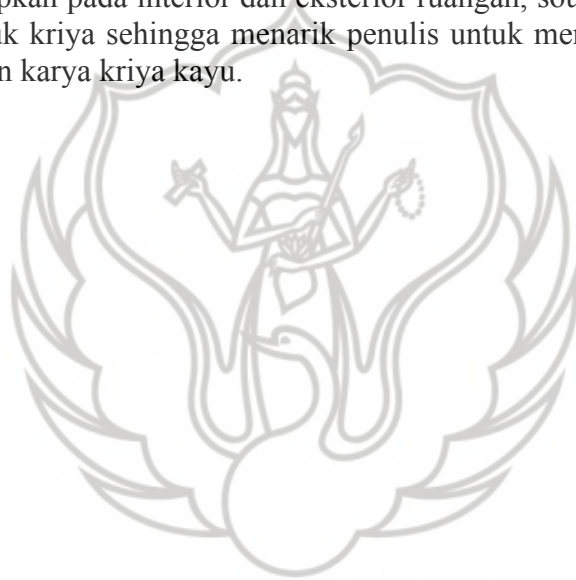
Gambar 6

Patung ular naga Hindu yang terdapat pada Pura Pasak Pulau, salah satu tempat ibadah agama Hindu di Kabupaten Kutai Kartanegara yang terletak di Pulau Kumala. Bentuk patung naga ini terpengaruh oleh masa Pemerintahan Kerajaan Kutai pada jaman dahulu, sehingga bentuk ular naganya memiliki corak tersendiri. (Anggini, 41:2010)

### 3. Gambar 7

Ular naga yang terdapat pada viharra budha, symbol ular naga ini sebagai penjaga maupun pelindung sehingga naga ini terdapat pada keliling komplek bangunan viharra. Bentuk naga ini memiliki mahkota dan tubuhnya lurus memanjang nampak seperti ular yang mengitari tempat ibadah umat budha tersebut. badannya dipenuhi sisik seperti sisik ikan.

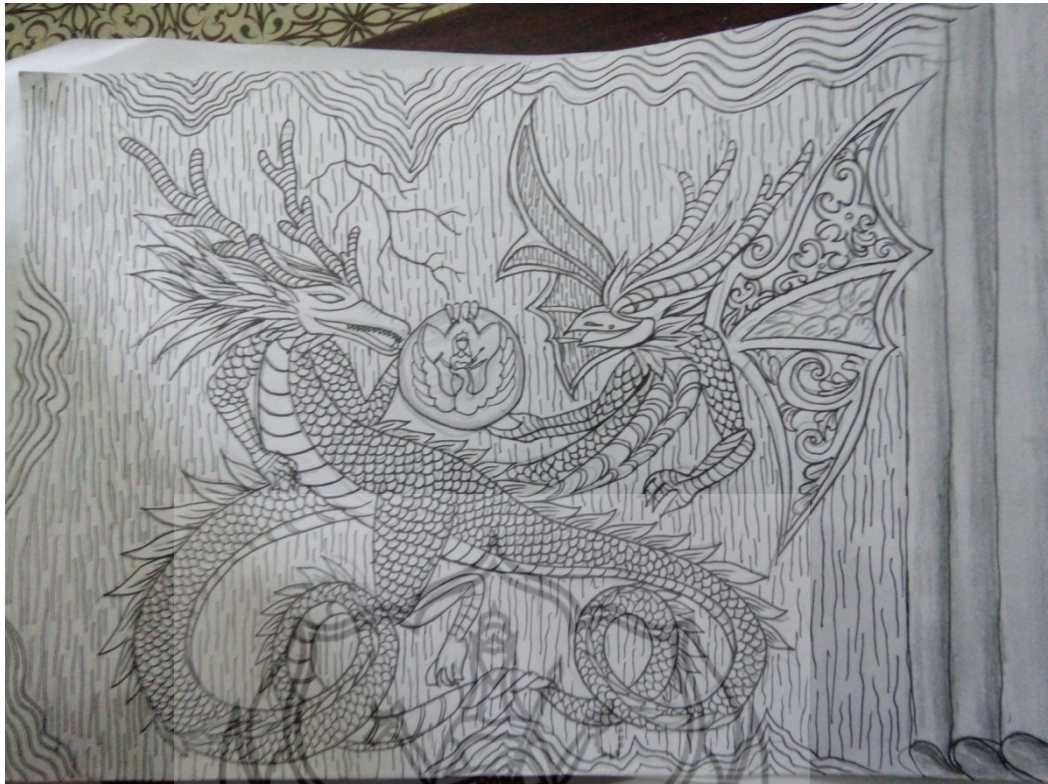
Dari beberapa analisis diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan masyarakat timur tentang naga mempunyai pemaknaan yang hampir sama. Apalagi bila ditinjau dari sejarah pengaruh kebudayaan Cina dan India sangat meraja lela saat itu. Sehingga dampak pengaruhnya sangat besar bagi nusantara sampai menciptakan akulturasi budaya yang dapat kita rasakan saat ini. Oleh karena itu dari bentuk naga saja kita bisa melihat begitu nyatanya hasil akulturasi kedua budaya tersebut dalam tradisi nusantara dan bentuk naga itu sendiri diterapkan pada interior dan eksterior ruangan, souvenir, dinding rumah, produk produk kriya sehingga menarik penulis untuk menjadikan naga sebagai ide penciptaan karya kriya kayu.



### 3. Rancangan Karya Terpilih



**Gambar**  
sketsa alternatif 1  
**Eksplorasi Diri**  
Manual draw and scan : Khaidir Fitra,2017



**Gambar13**  
Sketsa alternatif 2  
**Akulturasi budaya**  
Manual draw and scan : Khaidir Fitra, 2017



**Gambar 14**  
Sketsa alternatif 3  
**Mangsa KU**  
Manual draw and scan : Khaidir Fitra, 2017

### 3. Proses Perwujudan

Pembuatan suatu karya penuntuan bahan, alat dan teknik pengerjaan yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan suatu karya Seperti hakekat seni kriya.(Sodarso,2006:109)Seni kriya harus terbuat dengan rapi dengan kekriyaan atau craftsmanship yang tinggi, dan dengan mengindahkan tata cara teknik yang benar, maksudnya penentuan bahan dan teknik kerja yang sesuai dengan bentuk yang akan dicapai, perhatikan dan sifat-sifat bahannya serta penyelesaian atau finishing secara penuh.



1. Bahan dan alat

a. Bahan

1) Bahan baku

- a) Kayu Jati (*Tectona grandis*)
- b) Kayu Surian ( *Toona Sureni Merr*)

b. Bahan Pendukung

Bahan pendukung adalah bahan yang dipergunakan untuk dipergunakan mendukung perwujudan karya. Adapun bahan- bahan tersebut adalah :

- 1) Lem epoxy yang digunakan untuk menyambung kayu guna menambah ukuran sesuai dengan yang diinginkan
- 2) Lem G, lem yang digunakan untuk membantu penyambungan yang memerlukan waktu singkat.
- 3) Lem presto, lem yang digunakan untuk menyambung kayu.

c. Bahan Finishing

Bahan yang dipergunakan untuk finishing, meliputi :

- 1) Impra
- 2) Spritus
- 3) Sherlak
- 4) Thinner
- 5) Amplas
- 6) Wood filler
- 7) Wood stain

d. Alat

Alat yang digunakan dalam perwujudan karya antara lain :

1) Alat pertukangan meliputi :

- a. Gergaji tangan
- b. Penyiku
- c. Meteran
- d. Cutter
- e. Obeng
- f. Mesin ketam
- g. Mesin gerinda
- h. Bor tangan
- i. Jigsaw
- j. Clamp
- k. Mesin pembelah

l. Scroll  
m. Bor duduk

2) Alat ukir meliputi  
a. Satu set pahat ukir kayu jepara  
b. Satu set pahat ukir minang  
c. Palu  
d. Clamp

3) Alat Finishing meliputi :  
a. Mesin amplas  
b. Kuas  
c. Sikat  
d. Rustic

## 2. Tahap Perwujudan

a. Pemilihan bahan  
b. Pemotongan dan pembelahan kayu  
c. Pengetaman kayu  
d. Pembentukan global karya sesuai dengan gambar kerja

e. Pengukuran kayu

Pengukuran lebar kayu agar sesuai dengan lebar karya yang akan dibuat. Serta memiliki ketebalan yang sama. Masing masing karya memiliki ketebalan berbeda. Dari 4 cm hingga 10 cm.

f. Penyambungan kayu

Tahap ini menggunakan alat klem dan bahan untuk menyambung kayu adalah lem presto, lem epoxy dan lem G. Agar kayu merekat dengan sempurna maka kayu yang sudah di lem, didiamkan selama satu hari. Kemudian diratakan lagi dengan mengamplas permukaan kayu yang sudah tersambung, agar pemukaannya rata.

g. Tahap mengukir

Teknik ukir merupakan teknik membentuk motif dengan menggunakan pahat ukir. Teknik dalam pembuatan ukiran dibedakan menjadi dua macam, yaitu teknik penambahan (*additive*) dan teknik pengurangan (*subtractive*) Teknik penambahan (*additive*) dilakukan dengan cara menempel dengan maksud menambah ukuran kayu agar lebih panjang, dan teknik pengurangan yaitu membentuk ukiran dengan cara mengurangi dengan pahat ukir. Adapun teknik menggunakan pahat layang untuk lebih memudahkan dalam proses pengukiran sehingga menghemat waktu dan tenaga.

h. Tahap scroll dan jigsaw

Untuk membentuk badan karya sehingga terlihat menonjol dan tidak ada latarnya.

i. pengamplasan

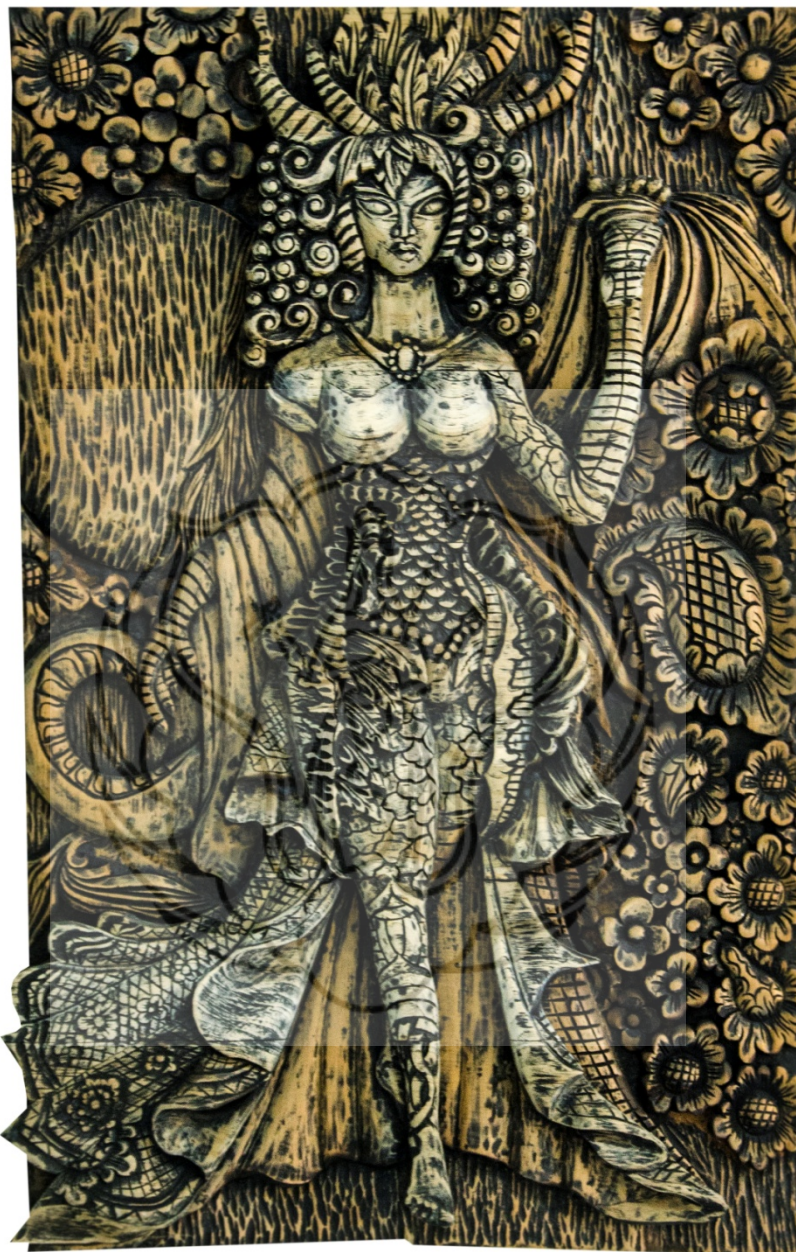
Agar permukaan kayu yang sudah di ukir terasa halus dan membersihkan sisa serabut kayu yang tertinggal, amplas yang dihunakan adalah amplas kasar no 100, dilanjutkan amplas halus untuk hasil yang lebih halus.

j. finising

Tahap finishing penulis menggunakan campuran bahan serlak  $\frac{1}{4}$  kg dan spiritus 100 ml yang kemudian dijadikan satu dalam wadah. Proses pelarutan bahan ini menjadi tercampur kurang lebih selama satu malam atau 12 jam. Adapun tahap finishing yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengolesan seluruh karya dengan teknik rustik agar semua serat kayu menonjol saat di beri pewarna nanti.
- 2) Mengolesi permukaan karya dengan serlak setelah itu dibakar agar warnanya kelihantan agak tua diulangi beberapa kali untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- 3) Setelah di bakar permukaan karya di amplas agar lebih halus.
- 4) Olesi permukaan karya dengan *wood stain black*, setelah selesai dibakar segera agar warna lebih pekat.
- 5) Gosok permukaan karya dengan kain atau bekas amplas agar mendapatkan efek yang diinginkan, setelah selesai keringkan.
- 6) Setelah kering amplas lagi semua permukaan karya dengan amplas bekas agar lebih halus dan mendapatkan efek gelap terang yang maksimal.
- 7) Finishing selesai.

## Hasil Karya



**Gambar 34**

Judul : Eksplorasi diri  
Bahan : Kayu Jati  
Teknik : Ukir  
Ukuran: 120 x 60 x 10 (cm)  
Tahun : 2016  
Fotografer : Khaidir Fitrah

Diskripsi :

Karya ini penulis beri judul eksplorasi diri dengan menggunakan kayu jati dan kayu surian yang mempunyai kualitas nomor wahid dan mempunyai serat kayu yang indah serta awet dari hama. Karya ini dibuat dengan kombinasi teknik ukir Jepara dan teknik ukir Minang dengan ukuran 120 x 60 x 10 (cm). Bentuk karya ini merupakan eksplorasi dari esensi naga, motif bunga, bentuk bumi, wanita yang merupakan satu kesatuan dari naga. Karya ini difinishing dengan bahan serlak dan *wood stain black* dengan proses yang agak lama dan telatan untuk menghasikan bentuk gradasi gelap terang. Tujuan penulis melakukan finishing dengan karakter gelap terang ini adalah agar karya ini lebih kelihatan hidup dengan nuansa klasik serta keindahan serat kayunya dapat terlihat sehingga menambah keindahan bentuk pada karya ini yang menjadi ciri khas penulis.

Karya ini terinspirasi dari makna, simbol, mitos tentang naga yang ada di Indonesia, dari aspek- aspek tersebut di eksplorasikan kedalam bentuk karya yang berbeda yang memiliki kesatuan yang menarik. Berawal dari penulis yang membuat dengan mengamati makna – makna yang terkandung dalam naga, baik itu makna konotasi dan denotasi sehingga penulis mempunyai konsep tertentu untuk mengeksplor ide tersebut dengan menjelajahi beragam teknik dan metode sehingga tercipta karya dengan judul eksplorasi diri. Pada konsep karya ini, penulis mencoba menggali informasi dari berbagai konteks tentang makna, simbol, sejarah, bentuk dan mitos mengenai naga agar bisa mengekspos warisan budaya dari berbagai tempat di nusantara, hal ini mengacu pada teori *piecece* yang penulis gunakan dalam menggali data data tentang naga dengan unsure ikon, symbol, dan indeks yang mengacu pada kenyataan.

Bentuk karya ini terfokus dengan sosok perempuan sebagai objek utama karena merupakan simbol kesuburan, membumi, dunia bawah yang terkandung pada sosok naga akibat pengaruh dari kebudayaan india dan China. Dari sosok perempuan yang tubuhnya dipenuhi jelmaan naga serta ornamen motif bunga yang merupakan persamaan makna yang merupakan satu kesatuan dalam bentuk karya ini.

Bentuk finishing yang gelap terang serta serat kayu yang terlihat alami menambah nilai estetika dari karya ini, Sehingga karya ini kelihatan hidup dengan gaya yang begitu klasik yang menjadi karakter dan cirri khas penulis dalam berkarya hal ini sesuai dengan teori estetika *beadley* yang penulis terapkan pada karya ini dengan unsure kesatuannya, kerumitan, dan suasana dalam karya ini.



Gambar 35

Judul : Akulturasi Budaya

Bahan : Kayu Surian

Teknik : Ukiran

Ukuran: 150 x 100 (cm)

Tahun : 2017

Fotografer : Khaidir Fitrah

### Diskripsi Karya :

Karya berjudul akulturasi budaya dibuat diatas kayu surian dengan ukuran 150 x 100 x 4 cm dibuat dengan teknik ukir Jepara dan teknik Ukiran Minang. Karya ini difinishing dengan bahan serlak dan *wood stain black* dengan proses yang agak lama dan telatan untuk menghasikan bentuk gradasi gelap terang .Tujuan penulis melakukan finishing dengan karakter gelap terang ini adalah agar karya ini lebih kelihatan hidup dengan nuansa klasik serta keindahan serat kayunya dapat terlihat sehingga menambah keindahan bentuk pada karya ini yang menjadi ciri khas penulis.

Bentuk karya terfokuskan sepasang naga dengan karakter yang berbeda sambil menggenggam bentuk bumi dengan logo ISI Yogyakarta serta bentuk dasaran dengan coretan pahat yang tak beraturan. Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis dalam berkesenian selama berkecimpung di ISI Yogyakarta. Saat dimana penulis ketemu teman teman di berbagai daerah yang mempunyai tradisi yang beragam serta saat penulis mengenal ornament nusantara dan mancanegara menjadikan kampus sebagai wadah dalam menimba ilmu.

Pengalaman tersebut penulis ekspresikan kedalam karya ini dengan naga sebagai symbol hal tersebut, ketertarikan penulis pada naga serta seni ukir membuat penulis mengekslor hal tersebut dengan data pengetahuan dan informasi yang ada dari berbagai daerah sehingga terwujudnya karya dengan akulturasi budaya ini,karena tradisi - tradisi yang ada di Indonesia khususnya motif ornamen mayoritas akulturasi dengan kebudayaan luar salah satunya naga. Sehingga hal tersebut dijadikan tanda yang mengacu pada kenyataan yang ada akibat interaksi social pribumi pada masa lalu, hal ini penulis telusuri dengan memakai teori piecece tentang makna, symbol, dan lain lain. Sedangkan nilai nilai estetika yang terkandung dalam karya ini dapat dilihat dari bentuk karya ini dengan bentuk yang rumit dengan bentuk naga yang jadi titik fokusnya. Adapun finishing karya yang gerap terang dan serat kayu yang sengaja ditonjolkan dengan teknik *rustic* yaitu mengores serat kayu dengan kawat sehingga menghasilkan serat kayu yang alami membuat karya klasik. Nilai estetika ini penulis mengacu pada teori Beadley tentang kesatuan, kerumitan, dan ekspresi karya ini



**Gambar 36**

Judul : "Mangsa" KU  
Bahan : Kayu Jati  
Teknik : ukir  
Ukuran : 100 x 50 x 12 (cm)  
Tahun : 2017  
Fotografer : khaidir fitrah



Diskripsi :

Karya ini penulis beri judul “Mangsa” KU dengan menggunakan kayu jati yang mempunyai kualitas terbaik dan mempunyai serat kayu yang indah serta awet dari hama. Karya ini dibuat dengan kombinasi teknik ukir Jepara dan teknik ukir Minang dengan ukuran 100 x 50 x 12 (cm). Bentuk karya ini merupakan eksplorasi dari esensi naga, dan wanita yang merupakan satu kesatuan dari naga. Karya ini difinishing dengan bahan serlak dan *wood stain black* dengan proses yang agak lama dan ketelatenan tinggi untuk menghasikan bentuk gradasi gelap terang. Tujuan penulis melakukan finishing dengan karakter gelap terang ini adalah agar karya ini lebih kelihatan hidup dengan nuansa klasik serta keindahan serat kayunya dapat terlihat sehingga menambah keindahan bentuk pada karya ini yang menjadi ciri khas pada karya penulis.

Karya ini terinspirasi dari mitos naga yang ada di tradisi Indonesia, yang memiliki makna- makna tertentu yang diceritakan turun temurun, tapi pada konsep karya ini kenapa saya mengambil judul “mangsaku” mempunyai beberapa aspek yang dilihat dari bentuk, mitos, makna naga dalam tradisi Indonesia. Dari bentuk karya dapat dilihat ekspresi naga yang mau memangsa wanita secara visualnya. Adapun makna dibalik tersebut bagaimana mangsa mempunyai daya tarik sehingga dimangsa. Karya ini berawal dari satu objek yaitu naga, perempuan dan naga mempunyai satu kesinambungan yang sangat erat dalam mitos dan makna dalam tradisi Indonesia. Oleh karena itu karya ini merupakan ekspresi yang terinspirasi dari makna makna yang terkandung pada naga di Indonesia akibat akulturasi budaya india yang disebarkan melalui ajaran hindu budha. Akibat dari aspek tersebut menjadi mangsa bagi penulis dalam mengeskperikannya dalam berkesenian. Adapun konsep lainnya biarkan penikmat yang mengartikan dan memvisualkan menurut sudut pandangnya sendiri. Nilai estetika dari karya ini dapat dilihat dari bentuk karya ini yang kelihatan unik karena didukung oleh warna finishing serta guratan serat kayu jati yang indah yang diproses dengan teknik *rustic* serta bentuk perempuan yang dihiasi dengan guratan pahatan yang begitu rumit menjadi khas penulis dalam berkarya.

### **C. Kesimpulan**

Kreatifitas terwujud membutuhkan perjalanan proses yang sangat panjang tak ada yang namanya jalan pintas untuk mewujudkannya. Hal ini penulis alami sendiri selama berkesenian butuh percobaan – percobaan yang tak terhitung banyaknya untuk menemukan pengetahuan- pengetahuan baru mulai dari pengenalan bahan, penguasaan teknik, ide ide baru dan cara finishing yang baik.

Pengetahuan ilmiah tentang data - data yang menyangkut tentang tradisi di Indonesia sangat sulit didapati karena pengetahuan pengetahuan tersebut selalu disampaikan secara lisan sehingga data tersebut kurang jelas kepastian serta keakurataannya karya jaranganya data tersebut dibuktikan dengan bukti tertulis, dengan terwujudnya tugas akhir ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan yang berguna buat pendidikan dan masyarakat.

Kurangnya pembelajaran tentang pengetahuan tentang kriya kayu mulai dari pengetahuan bahan, penguasaan alat, penguasaan finishing dari kampus membuat penulis merasa proses penciptaan karya agak terhambat dan kurang maksimal. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil produk yang diciptakan.

Penciptaan tugas akhir ini penulis menonjolkan seni ukir karena seni ukir merupakan *craftmanship* yang membanggakan bagi seni kriya Indonesia mulai dari ukiran Jepara dan Bali dengan menggunakan kayu jati. Seni ukir sempat marak pada tahun 90 an baik itu di Jawa dan Sumatra tapi lama kelamaan seni ukir sudah mulai jarang terlihat, hal ini berkaitan dengan sulitnya pengerjaan, lamanya pengerjaan dan mahalny biaya. Hal inilah yang membuat penulis menonjolkan seni ukir pada tugas akhir ini melalui ide naga sambil mengenalkan kembali kearifan budaya lokal Indonesia.

Tradisi Indonesia sangat beragam salah satunya motif atau ornamen yang mempunyai karakter dan makna yang berbeda beda di setiap etnis salah satunya naga. Sosok naga disetiap daerah mempunyai makna dan bentuk yang berbeda beda walau hamper mirip, hal inilah membuat penulis mengambil sosok naga sebagai konsep utama pada karya tugas akhir selain pengalaman penulis dalam mengenal naga dari nonton televisi dan membaca buku yang berkaitan tentang naga membuat penulis mengkonsepkan naga dengan sudut pandang penulis dengan mengkaitkan naga yang ada di Indonesia sesuai fakta yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- ASSOC, Prof, Ramlan Abdullah, Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan seni Reka. UITM.
- Coleman, J.A, The Dictionary Of Mytology, (London Arcturus,2009)
- Danesi, Marcel , *Pesan, Tanda dan Makna*, (Yogyakarta : JALASUTRA Anggota IKAPI, 2010).
- Dermawan, Benjamin, “SAMPEK” Sebagai Dasar Penciptaan Seni Kriya. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2005
- Dharsono, Sony Kartika, *Estetika* ( Bandung: Rekayasa Sains,2007), p.63
- Dlelantik. A. A. M. *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004).
- Eberhard, Wolfram, *a Dictionary of Chinese Symbols: Hidden Symbol in Chinese Life and Thought* ( London: 11 new Fetter Lane,1996)
- Gie, TheLiang.,*Filsafat Keindahan*, (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2004).
- Gustami, Sp,*Proses Penciptaan Seni Kriya; Untaian metodologis*. ( Yogyakarta: Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia, 2004).
- Iswara Helen, dkk, *Batik Pesisir : An Indonesia Heritage*, (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2012)
- Sachari, Agus, *ESTETIKA* , Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2002
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, *Nirmana: elemen- elemen Seni dan desain* (Yogyakarta :JALASUTRA Anggota IKAPI, 2009
- Sellato, Bernard, *Hornbill and Dragon* ( Malaysia : Elf Aquitante Indonesia- Elf Aquitante, 1989).
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009)
- Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah pengantar untuk Apresiasi seni* (Yogyakarta : Saku Dayar sana, 1990), p.1
- \_\_\_\_\_, *Trilogi Seni : Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan* ( Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta, 2006 ).

Stock, Rebacca, kim hunt, Encyclopedia of World Mythology, ( Michigan : Farmington Hills,2009).

Supardi, Ornamen Kalimantan: Makna dan kekuatan (Jakarta : Gramedia Pustaka, 2012)



## WEBTOGRAFI

<https://id.wikipedia.org/wiki/Naga>

<http://wowwiki.wikia.com/wiki/Naga>

<http://www.yudhe.com/fakta-dan-mitos-tentang-naga/>

[https://id.wikibooks.org/wiki/Mitologi\\_Perbandingan/Naga](https://id.wikibooks.org/wiki/Mitologi_Perbandingan/Naga)

