

**“FENOMENA PERMAINAN SEPAK BOLA DALAM  
PENCIPTAAN SENI KERAMIK”**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**“FENOMENA PERMAINAN SEPAK BOLA DALAM  
PENCIPTAAN SENI KERAMIK”**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**“FENOMENA PERMAINAN SEPAK BOLA DALAM  
PENCIPTAAN SENI KERAMIK”**



**KARYA SENI**

**Suharjito  
NIM 0111155022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni  
2007**

Tugas Akhir Karya Seni ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 26 Januari 2007.



Dra. Noor Sudiyati. M.Sn  
Pembimbing I/Anggota



Drs Timbul Raharjo, M. Hum  
Pembimbing II/Anggota



Dra. Ambar Astuti. M.A  
Cognate/Anggota



Drs Rispul, M.Sn  
Ketua Program Studi Kriya Seni/Anggota



Drs. Sunarto M.Hum  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Drs. Sukarman  
NIP.130521245

## PERSEMBAHAN



**Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan  
untuk Ibu Bapakku dan Istriku Serta Anakku tercinta atas doa dan  
pengorbananmu.**

*Kebahagiaan hidup tidak dilihat dari sebahagia apa kamu tetapi dari  
bagaimana orang lain bisa bahagia karena kamu.*

*Jadilah sesuatu yang selalu berbeda dengan orang lain,  
tetapi dalam hal kebaikan bukan keburukan, sehingga  
kamu menjadi pusat perhatian.*

**~ Suharjito**



## **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 terdapat 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, Januari 2007**  
**Penyusun**



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada :

1. Drs. Soeprpto Soedjono MFA 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 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Drs Timbul Raharjo, M. Hum, selaku Dosen Pembimbing II
7. Pak Cris serta seluruh Guru dan Staf jurusan Keramik SMK 5 Yogyakarta.
8. Ibu serta Bapak tercinta, Ibu Wiwik dan Pak Muksin sebagai orang tua keduaku.
9. Neti Wuryani, Sasalancana, istri dan anakku tercinta.
10. Semua staf pengajar Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Teman-teman Angk'99 dan 2001, Riyanto , Sarjiyanto, Lincah, Rifqi Sukmawan , Karman, Mbak Ning, Jati bersaudara, Nasir (2002), Drajad, Yuli, Kusen, Mas Edi, Jamal, Jeksi, Iin, Agung, Tia(2002) dan yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu.
12. Semua staf Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Yogyakarta, Januari 2007

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar.....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Persembahan.....	iv
Motto.....	v
Pernyataan Keaslian.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Intisari.....	xiii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode.....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	9
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>12</b>
A. Data Acuan.....	12
B. Analisis.....	17
C. Rancangan Karya.....	17
1. Sketsa Alternatif tidak terpilih.....	18
2. Sketsa terpilih dan Gambar proyeksi.....	25
D. Proses Perwujudan.....	41
1. Bahan dan Alat.....	41
2. Teknik Pengerjaan.....	46
E. Kalkulasi Anggaran.....	55
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>60</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>

DAFTAR PUSTAKA.....	72
Lampiran Foto Diri Mahasiswa	
Foto Poster Pameran	
Foto Situasi Pameran	
Katalog	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karikatur Calciopoli.....	13
Gambar 2. Perayaan Kemenangan.....	13
Gambar 3. Aksi Pemain Sepakbola.....	14
Gambar 4. Pemain Bola Bersama Kekasih .....	14
Gambar 5. Pelatih Sepakbola.....	15
Gambar 6. Wasit Sedang Memimpin Pertandingan .....	15
Gambar 7. Pemain Dalam Pertandingan .....	16
Gambar 8. Pemain Sedang <i>Dribling</i> .....	16
Gambar 9. Sketsa Alternatif 1.....	18
Gambar 10. Sketsa Alternatif 2.....	19
Gambar 11. Sketsa Alternatif 3.....	20
Gambar 12. Sketsa Alternatif 4.....	21
Gambar 13. Sketsa Alternatif 5.....	22
Gambar 14. Sketsa Alternatif 6.....	23
Gambar 15. Sketsa Alternatif 7.....	24
Gambar 16. Sketsa Terpilih 1.....	25
Gambar 17. Proyeksi perspektif.....	26
Gambar 18. Sketsa Terpilih 2.....	27
Gambar 19. Proyeksi perspektif.....	28
Gambar 20. Sketsa Terpilih 3.....	29
Gambar 21. Proyeksi perspektif.....	30
Gambar 22. Sketsa Terpilih 4.....	31
Gambar 23. Proyeksi perspektif.....	32
Gambar 24. Sketsa Terpilih 5.....	33
Gambar 25. Proyeksi perspektif.....	34
Gambar 26. Sketsa Terpilih 6.....	35
Gambar 27. Proyeksi perspektif.....	36
Gambar 28. Sketsa Terpilih 7.....	37
Gambar 29. Proyeksi perspektif.....	38

Gambar 30. Sketsa Terpilih 8.....	39
Gambar 31. Proyeksi perspektif.....	40
Gambar 32. Alat putar.....	43
Gambar 33. Butsir.....	44
Gambar 34. Kuas.....	44
Gambar 35. Busa .....	45
Gambar 36. Senar, penggaris, penyangga.....	45
Gambar 37. Tanah Liat.....	46
Gambar 38. Proses <i>kneading</i> .....	47
Gambar 39. Cetakan Gypsum.....	48
Gambar 40. Pengeringan.....	50
Gambar 41. Penataan.....	51
Gambar 42. Grafik pembakaran <i>Biscuit</i> .....	52
Gambar 43. Proses Pengglasiran .....	53
Gambar 44. Proses Pengglasiran .....	54
Gambar 45. Grafik pembakaran Glasir.....	55
Gambar 46. Foto Karya 1 “Gantung Sepatu”.....	62
Gambar 47. Foto Karya 2 “Mafia-Mafia Wasit”.....	63
Gambar 48. Foto Karya 3 “Manager”.....	64
Gambar 49. Foto Karya 4 “UangDan Kekuasaan”.....	65
Gambar 50. Foto Karya 5 “Tikus-Tikus Lapangan”.....	66
Gambar 51. Foto Karya 6 “We Are The Champion”.....	67
Gambar 52. Foto Karya 7 “TumbuhDan Berkembang”.....	68
Gambar 53. Foto Karya 8 “Womens And Football”.....	69

## INTISARI

Perkembangan dunia seni keramik dari hari kehari semakin luas. Terutama dari segi konsep atau tema yang ingin disajikan. Konsep berkarya dalam dunia keramik sekarang tidak hanya diinspirasi oleh bentuk suatu benda yang ada di alam atau mengadopsi bentuk-bentuk yang telah ada. Sekarang suatu peristiwa atau fenomena dalam kehidupan sehari-hari juga dapat diangkat sebagai tema. Kali ini penulis mencoba mewujudkan imajinasi dan pengalaman yang dilihat dan dialami penulis ke dalam karya seni, dengan mengacu pada fenomena yang sering terjadi dalam dunia sepak bola untuk diwujudkan dalam karya keramik.

Keadaan dan peristiwa yang terjadi dalam suatu pertandingan sepakbola baik langsung maupun tidak langsung tampak biasa saja, bahkan ada yang berpendapat membosankan, karena persepsi yang ditimbulkan pada pertandingan sepakbola hanya 22 orang yang berlarian kesana kesini memperebutkan satu bola.

Akan tetapi memang begitulah suatu pertandingan sepakbola. Bagi penulis melihat pertandingan sepak bola dapat menghibur hati dan mencurahkan perasaan senang dan sedih. Di balik pertandingan tersebut banyak faktor tidak terlihat yang dapat mempengaruhi hasil suatu pertandingan. Faktor-faktor tersebutlah yang kemudian diwujudkan dalam imajinasi. Hasil imajinasi tersebut dibahasakan kembali kedalam sketsa. Sketsa tersebut diwujudkan kedalam karya keramik yang menggunakan bahan baku tanah liat. Proses perwujudan yang digunakan kombinasi dari beberapa teknik yaitu teknik *pinch* (pijat), teknik *coil* (pilin), teknik cetak, dan teknik tempel.

Dari karya Tugas Akhir ini, tentunya penulis berkeinginan untuk menyampaikan pesan melalui karya yang terwujud. Dari karya-karya yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat bagi diri penulis dan masyarakat pada umumnya dan para pecinta sepak bola khususnya.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Ide Penciptaan

Cikal bakal sepak bola sudah ada sejak dahulu. Lebih dari 2000 tahun yang lalu peradaban Cina, Jepang, Yunani dan Romawi menunjuk adanya permainan dimana para pemain menendang atau membawa bola ke suatu sasaran. Kemudian di abad pertengahan pertandingan yang keras antara dua tim dengan jumlah pemain yang tidak terbatas sering diadakan di jalanan kota dan desa. Kandung kemih dari Babi atau kulit binatang yang diisi dijadikan bola. Pada akhir abad ke-19 sepak bola berkembang luas seperti api yang menjalar ke seluruh bumi. Pada tahun 1800-an sepak bola menjadi teratur dengan adanya peraturan resmi. Permainan sepakbola ini untuk pertamakalinya dibawa oleh para saudagar dan pelaut Inggris dan kemudian oleh para pengembara dari berbagai bangsa Eropa. Pada akhir abad 20 permainan ini berkembang menjadi permainan yang kurang lebih sama dengan permainan yang kita mainkan sekarang ini.

Pada tahun 1904 negara-negara Eropa mementuk *Federation International de Football Association* atau Federasi Sepak bola Internasional (FIFA), sejak saat itu sepak bola menjadi olahraga yang benar-benar internasional. Sepak bola adalah olahraga sederhana. Permainan ini bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan tanpa menggunakan tangan atau lengan. Tim yang menciptakan gol terbanyak menang!<sup>1</sup>

Sepak bola adalah olahraga yang dikenal semua orang di seluruh dunia. Tidak peduli tua atau muda memainkannya, menonton dan membaca tentang olahraga ini. Sepak bola adalah olahraga yang tiada mengenal kasta, ras, usia, kekayaan, jenis kelamin, usia dan agama.

Munculnya sebuah karya seni tentu tidak akan lepas dari pengamatan terhadap alam, permasalahan sosial, problematika kehidupan, dan kehidupan

---

<sup>1</sup> Clive Gifford, *Football The Ultimate Guide to The Beautiful Game*, Kingfisher Publication, 2002, p.6.

sehari-hari seniman maupun kehidupan di luar pengamat, kemudian oleh seniman ditransformasikan kedalam karya seni sesuai dengan pengalamannya. Bahwa bagi seorang seniman, alam merupakan sumber inspirasi yang sangat banyak menawarkan gagasan tentang keindahan karena hal-hal yang indah dalam kehidupan manusia dapat di temukan di alam<sup>2</sup>.

Sepak bola adalah suatu permainan yang bersifat fleksibel dan *universal*. Permainan ini dapat dimainkan di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Di pantai, di lapangan, jalanan, halaman ataupun stadion yang besar dan ditonton oleh jutaan orang baik langsung maupun lewat televisi.

Oleh karena sifatnya yang umum dan mudah menyesuaikan inilah sepakbola dapat diterima oleh siapa saja dan dapat membius siapa saja yang mengenalnya.

Sifat *universal* yang ditimbulkannya merasuk ke alam pikiran penulis, kemudian memunculkan kegelisahan untuk memvisualkannya pada karya keramik tiga dimensi yang bertitik tolak pada realitas kehidupan persepakbolaan. Bagi penulis sepak bola senantiasa membawa bahan dan lahan perenungan untuk diungkap sesuai dengan bahasa rupa.

Tidak bisa dipungkiri saat ini sepakbola merupakan olahraga terpopuler di dunia, sepak bola dapat mempersatukan orang dari berbagai suku, bangsa dan golongan tidak terkecuali penulis. Berawal dari kesukaan penulis bermain sepak bola dan terus mengamati perkembangan sepak bola baik nasional maupun internasional. Kesukaan dan kebiasaan inilah yang lama kelamaan akhirnya berlanjut menjadi sebuah hobi. Hal ini diperkuat dengan pengalaman dan pengamatan baik dilingkungan tempat penulis tinggal maupun di kampus tempat menyelesaikan pendidikan S1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ternyata bukan hanya penulis yang merasa tersihir dan terpesona oleh sepak bola.

Apalagi dengan diadakannya Piala Dunia 2006 yang diselenggarakan di Jerman pada bulan Juni yang lalu juga semakin mengukuhkan bahwa sepak

---

<sup>2</sup>The Liang Gie, *Filsafat Keindahan* ( Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna /PUBIB,1991 ) p.55

bola adalah olahraga segala umat. Kalau kita lihat disudut-sudut kota maupun desa terlihat anak-anak kecil yang sedang asyik bermain bola, tidak hanya anak kecil saja yang tersihir oleh pesona sepak bola, orang dewasa dan semua lapisan masyarakat ternyata sudah mulai merasakan pesona tersebut. Bahkan dari kalangan pejabat juga tidak mau melewatkan *event* paling akbar dalam sepak bola yakni Piala Dunia, dengan menyempatkan diri menonton tayangan pertandingan sepakbola yang ditayangkan langsung di stasiun Televisi. Seiring dengan perkembangan jaman dimana teknologi dan informasi semakin mudah didapat baik dari media massa maupun media elektronik semakin membuat ketenaran sepak bola melambung melebihi cabang-cabang olahraga lainnya. Tayangan-tayangan informasi dan pertandingan sepak bola baik yang berskala nasional dan internasional semakin sering diputar oleh stasiun-stasiun televisi memudahkan masyarakat mengenal dan menikmati sepak bola dan mendapatkan informasi yang lebih tentang sepakbola khususnya Piala Dunia.

Kesukaan dan kebiasaan dalam bermain sepak bola dan mengikuti perkembangan dunia sepak bola baik nasional maupun internasional adalah awal dari pertimbangan untuk menuangkannya dalam suatu karya seni.

Disamping itu teman-teman di lingkungan tempat penulis tinggal yang juga mempunyai hobi yang sama juga sedikit banyak membuat penulis semakin menyukai sepak bola. Teman-teman yang setiap hari mengajak bermain bola di waktu senggang walaupun hanya di lapangan yang kecil semakin menambah rasa suka tersebut.

Dari uraian di atas merangsang penulis untuk mengeksplorasi keunikan sepak bola diwujudkan dalam karya kriya keramik. Pada implementasinya unsur-unsur di luar pertandingan sepak bola yang ternyata berpengaruh besar terhadap hasil suatu pertandingan yang dibangun dalam nuansa figuratif. Oleh karena itu tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini berjudul Fenomena Permainan Sepak bola Dalam Karya Seni Keramik.

## **B. Tujuan Dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Untuk mewujudkan ide dari kegemaran terhadap dunia sepak bola guna memenuhi kepuasan batiniah dan media curahan imajinasi sebagai respon apa yang di lihat dan dirasakan.
- b. Untuk meningkatkan pengalaman pribadi dalam berkarya seni.
- c. Agar karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat sebagai kebutuhan estetis dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Sebagai sarana mewujudkan ide dalam perkembangan dunia seni rupa khususnya seni keramik.

### **2. Manfaat**

Keberadaan karya ini diharapkan memiliki nilai kekriyaan yang bermutu dan dapat memberikan wawasan tentang seni yang lebih luas khususnya seni keramik.

## **C. Metode**

### **1. Metode Pendekatan**

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini metode pendekatan yang digunakan untuk menuangkan ide-ide dalam karya seni ini adalah:

- a. Metode Empiris yaitu menyusun pengalaman-pengalaman yang di dapat secara kronologis dan urut.
- b. Metode Kontemplatif yaitu melalui perenungan-perenungan tentang pengalaman-pengalaman yang terjadi di lingkungan dan sekitarnya dan berusaha mengungkapkan kembali kedalam karya seni.
- c. Metode Literature yaitu mengumpulkan referensi dan data acuan baik dari buku, koran, majalah, katalog dan lain lain dalam bentuk gambar maupun tulisan yang berhubungan dengan tema dan dipadukan dengan konsep-konsep estetis.

## 2. Metode Penciptaan

Metode yang diterapkan untuk mewujudkan karya Tugas Akhir ini yang bertitik tolak pada tema permainan sepak bola adalah sebagai berikut;

- a. Dari tema terpilih maka dapat diadakan pencarian data yang nantinya dapat digunakan untuk mendukung tema maupun proses disain dan perwujudannya, yang dapat diperoleh secara literature atau pengamatan terhadap obyek.
- b. Dari data-data tersebut maka dapat di buat alternatif disain yang berkaitan dengan tema, tujuan dan sasaran. Dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut maka alternatif disain dapat dipilih menjadi disain terpilih yang selanjutnya diwujudkan kedalam karya.
- c. Setelah melalui proses dalam tahap awal hingga tahap akhir maka diadakan evaluasi terhadap langkah-langkah yang telah ditempuh dari awal hingga akhir dan ditinjau kembali sesuai dengan aspek-aspek dalam tema terpilih.