

JUDI DADU

Sebagai sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam



KARYA SENI

Oleh
Ign Arya Laksana Bima

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

JUDI DADU

Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam



KARYA SENI

Ign Arya Laksana Bima
Nim : 991 0966 022

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S1 Dalam Bidang
KriyaSeni
2007**

Laporan Tugas Akhir Telah diterima Oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada Tanggal 23 Januari 2007



Drs. Sukarman
Pembimbing I/ Anggota



Drs. Rispul, M. Sn
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Supriaswoto, M.Hum.
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

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini Penulis persembahkan untuk Kedua Orangtua Penulis Tercinta yang telah memberikan Kasih Sayangnya dengan Tulus, Kedua Kakak Penulis (Alek dan Retno), dan Orang-orang yang telah memberi semangat untuk masa depan diri, masyarakat, dan Bangsaaku.

KATA PENGANTAR

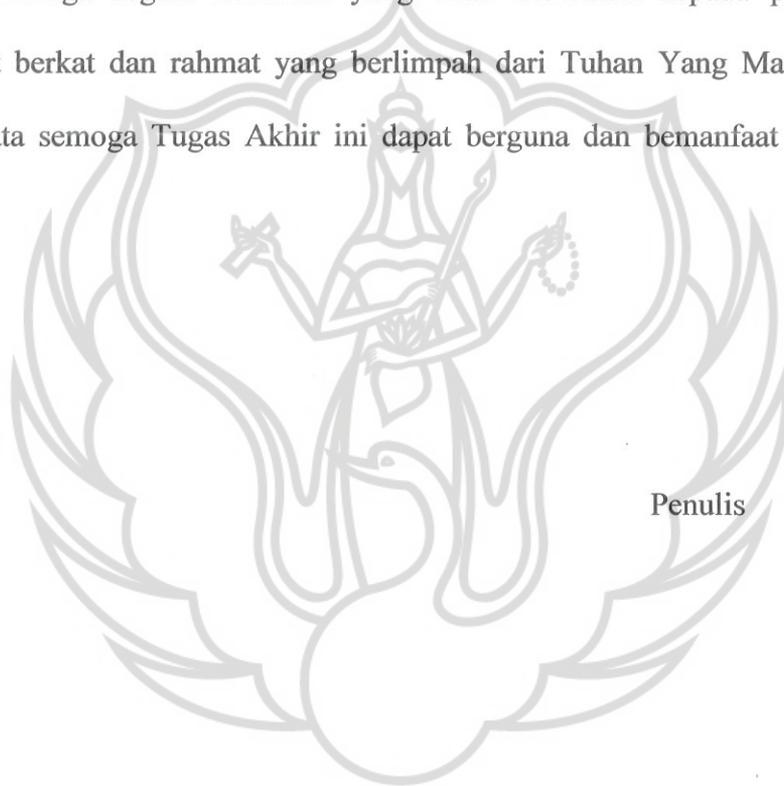
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, berkat dan segala sesuatu yang telah dilimpahkanNya, sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terwujud.

Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati penulis menghaturkan rasa Terima kasih Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

1. Drs. Sukarman Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
2. Drs. Sunarto, M. Hum, Ketua jurusan kriya .
3. Drs. Rispul, M. Sn., Ketua Program studi S1 Kriya seni dan selaku dosen Pembimbing II, yang banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Alvi Lufiani, S.Sn, selaku dosen wali.
5. Drs. Supriaswoto, M. Hum Selaku Cognate
6. Bapak dan Ibu tercinta, kedua kakak penulis (Alek dan Retno). Yang telah memberi semangat dan bantuan baik moril maupun materil.
7. Keponakan Penulis Yessa yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Karyawan Jurusan Kriya, serta seluruh karyawan Akmawa dan karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Bpk Cipto Diharjo dan Bpk Giyono, atas informasi dan Masukannya tentang permainan judi dadu (*cliwik*).
10. Fransiskus Yudi, Ferdinan (simbah), Y. Martedy, Budino, Suciati, Fransiska, Indra Darmawan, Purwanto, Wahady dan masyarakat Bekelan, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapat berkat dan rahmat yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa, dan Akhir Kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.



INTISARI

Seni rupa khususnya karya seni telah mengalami perkembangan tanpa batas, penggunaan media baru, kesadaran dan pemikiran baru untuk mewujudkan karya kriya yang mempunyai karakteristik pribadi sesuai dengan jamannya, berkembang seiring dengan keberadaan karya kriya tradisional dengan pemikiran lama (*pakem*).

Berawal dari pengaruh lingkungan penulis berada, dan sebagai makhluk sosial yang bersentuhan dengan masyarakat disekitarnya melalui proses melihat, mengamati, merasakan, merenungkan dan memahami tentang permainan judi dadu, akhirnya menumbuhkan inspirasi untuk membuat karya seni Tugas Akhir dengan judul: “Judi Dadu” Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam. Bentuk dari alat judi dadu menjadi ketertarikan penulis, dan akibat yang ditimbulkan menjadi keprihatinan penulis sehingga sangat menarik untuk diangkat dan diwujudkan kedalam karya seni kriya logam dalam bentuk dua dimensional dan tiga dimensi. Tema judi telah banyak diungkap dan diwujudkan oleh seniman pendahulu, penulis menyadari bahwa bahasa ungkap setiap individu seniman satu dengan yang lainnya, baik secara visual maupun secara konsep akan tampak karakteristik seniman dengan karya seni yang dihasilkan. Dari segi bahan penulis menggunakan plat kuningan dan plat alumunium, karena plat kuningan selain mudah untuk dipatri dengan patri lunak juga lebih ekonomis, sedangkan plat alumunium harganya lebih ekonomis. Penggunaan kayu sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat pustek karya. Penulis juga menggunakan bahasa simbol agar tujuan dan maksud yang ingin disampaikan kepada masyarakat dapat tercapai, sesuai dengan tema maupun konsep yang diangkat.

Karya Tugas Akhir ini penulis wujudkan dalam 8 karya dan pada prinsipnya tujuan utama dalam pembuatan Tugas Akhir ini sebagai media pengekspresian diri penulis terhadap permasalahan perjudian melalui ide yang digarap, dan untuk mengajak kepada masyarakat supaya sadar akan pengaruh buruk dari bermain judi secara umum.

Harapan penulis kepada masyarakat dengan menikmati dan melihat karya-karya Tugas Akhir ini masyarakat semakin sadar dan tahu akan akibat dari judi sehingga tidak akan pernah berpikir atau mencoba bermain judi bila tidak ingin merasakan akibat-akibat yang akan dialami.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Dan Manfaat	9
C. Metode Penciptaan	10
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	14
A. Diskrepsi Konsep Penciptaan	14
B. Tema Penciptaan	22
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan	25
B. Analisis Data	37
C. Alternatif Desain dan Desain Terpilih	39
D. Bahan, Alat, dan Teknik	52
E. Proses Perwujudan	55

F. Kalkulasi	58
BAB IV. TINJAUAN KARYA	67
Foto Karya	69
BAB V. PENUTUP	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. Foto Diri Mahasiswa
- B. Biodata Mahasiswa
- C. Foto Poster Pameran
- D. Foto Situasi pameran
- E. Katalog



Gambar 17 : Desain Terpilih III, Judul”Jalan Lain Untuk Menang”.	43
Gambar 18 : Desain Alternatif, Judul”Terkoyak”.	44
Gambar 19 : Desain Terpilih IV, Judul “Sulit Lepas”.	45
Gambar 20 : Desain Terpilih V, Judul “Ijmpian Semu”.	46
Gambar 21 : Desain Terpilih VI, Judul “Dikejar Hutang”.	47
Gambar 22 : Desain Alternatif, Judul “Hilang Satu Demi Satu”.	48
Gambar 23 : Desain Terpilih VII, Judul “Saling Memakan I”.	49
Gambar 24 : Desain Terpilih VIII, Judul “Saling Memakan II”.	50
Gambar 25 : Desain Alternatif, Judul “ Retak”.	51
Gambar 26 : Foto Karya I,”Rumah Intropeksi”, 40 X 40 X 50 cm, Plat Kuningan, plat Alumunium,patri,Sn, cat.	69
Gambar 27 : Foto Karya II, “Menunggu Giliran Tumbang”,50X8X30 cm Plat Kuningan,Plat alumunium,kayu,patri,etsa,clear.	71
Gambar 28 : Foto Karya III, “Jalan Lain Untuk Menang”, 40X30X30 cm Plat Kuningan,kayu,batu apung,patri,etsa Sn, Clear.	73
Gambar 29 : Foto Karya IV,”Sulit Lepas”, 40 X 40 cm, Plat kuningan,plat alumunium,etsa, patri, Sn, cat.	75
Gambar 30 : Foto Karya V, “Impian Semu”, 30X30X50 cm, Plat kuningan,plat alumunium, kayu,patri,etsa,Sn, clear.	77
Gambar 31 : Foto Karya VI,” Dikejar Hutang”, 60X13X30 cm, Plat kuningan,plat alumunium,keramik,kayu,patri,etsa,Sn.	79
Gambar 32 : Foto Karya VII, “Saling Memakan I”, 60 x 40 cm Plat kuningan,plat alumunium, kawat kuningan, patri, Sn.	81
Gambar 33 : Foto Karya VIII, “Saling Memakan II”, 70 X 80 cm Plat kuningan, kawat kuningan, patri, etsa, Sn, clear.	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Karya Aris Prabowo. "Pembenaran permainan Karena Mau Untung", 110 X 90 cm, 2001.	25
Gambar 2 : Karya Alek Lutfi. "Galuda Mo Limo", 75 X 65 cm, 2004	26
Gambar 3 : Karya Melodia. "Yang Terlelap Diantara Nasib dan Godaan", 100 X 100 cm, 2004.	27
Gambar 4 : Karya I Made Palguna. "Kamu Kalah Bulu Ketekmu Tak Cabut !!" (you Lose)!!, 145 X 180 cm, 2005.	28
Gambar 5 : Karya I Nyoman Adi Tiaga. "Bermain Dadu", 120 X 90 cm, 2003.	29
Gambar 6 : Karya Ni Luh Ayu Sukmadewi. "Mencoba Keberuntungan", 100 X 130 cm, 2003.	30
Gambar 7 : Karya Sang Made Alit Setiwan. "Bermain Dadu", 120 X 145 cm, 2003.	31
Gambar 8 : Alat-alat Judi Dadu, 2006.	32
Gambar 9 : Karya Sol Lewit. "Open Geometric Strukture IV", 438X98X200 cm, 1990.	33
Gambar 10 : Saat permainan judi, 2006.	34
Gambar 11: Karya Fernandes."Fernandes Absolut", 1996.	35
Gambar 12 : Karya Vivctor Vasarely,"Table Lamp", 1960.	36
Gambar 13 : Desain Alternatif, judul"Prilaku Judi".	39
Gambar 14 : Desain Terpilih I, Judul"Rumah Intropeksi".	40
Gambar 15 : Desain Alternatif, Judul "Wajah Penjudi".	41
Gambar 16 : Desain Terpilih II, Judul"Menunggu Giliran Tumbang".	42

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni selalu hadir dan memberi warna pada kehidupan manusia, karena seni merupakan perwujudan cipta, rasa dan karsa yang tidak lepas dari kebudayaan dan kehidupan manusia. Karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batinnya tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya Pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.¹

Seni merupakan salah satu unsur budaya yang sangat erat berkaitan dengan kehidupan. Demikian eratnya hubungan seni dengan kehidupan manusia dapat dikatakan bahwa tumbuhnya seni sejalan atau bersamaan ketika manusia mulai berpikir dan merasakan sesuatu, baik untuk keperluan hidup maupun segala sesuatu yang berkaitan dengan nilai estetis. Sebagai contoh alat memasak, seperti panci dan wajan yang bentuknya sengaja dibikin artistik setelah mempertimbangkan nilai fungsionalnya. Contoh lain adalah perabotan rumah tangga yang dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan segi-segi keindahan sebagai daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Dari sini dapat diketahui bahwa hubungan seni dengan manusia hampir menempati segala bidang kehidupan.

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (yogyakarta: Saku Dayar Sana, cetakan ketiga, 1990), p. 5

Manusia sebagai individu atau sebagai seniman memerlukan seni atau karya seni untuk mendukung eksistensinya dalam kehidupan. Manusia menggunakan seni sebagai media penyampaian apa yang digambarkan dan dibahasakan oleh seniman dalam karya seni tersebut. Hal ini menyangkut beberapa hal, antara lain: 1) Sebagai penggambaran status sosial; 2) Agar diakui dalam masyarakat; 3) Untuk mendapat penghargaan (berjasa); 4) Memberikan informasi pengajaran tentang sesuatu hal; 5) Ekspresi simbolis; 6) Status pendidikan; dan 7) Mengadakan perubahan. Sebagai contoh rumah yang dibangun dengan megah untuk menunjukkan status sosial atau menunjukkan bahwa pemiliknya adalah seorang bangsawan dan orang kaya. Monumen nasional yang membuat seseorang tokoh atau suatu peristiwa sehingga senimannya diakui, dihormati, berjasa, dan mendapat penghargaan dalam suatu negara atau masyarakat. Selanjutnya karya-karya seni tersebut mengandung pesan pengajaran tentang kehidupan, mengandung simbol dan makna filosofis, dan beberapa karya-karya seni pada jaman Renaisans yang dikenal sebagai jaman pencerahan, kebanyakan karya seni pada jaman itu ditampilkan untuk menggambarkan perubahan dan pemberontakan terhadap tradisi lama. Beberapa hal itu merupakan faktor pembentuk keterikatan manusia dengan seni tidak dapat dipisahkan, dengan kata lain kehidupan seni diperlukan untuk mendukung kehidupan manusia itu sendiri.

Manusia sebagai individu memerlukan karya seni sebagai media pengungkapan ekspresi kehidupannya, baik mengenai apa yang ia lihat, ia jalani, dan ia rasakan. Begitu pula dengan seniman yang mengekspresikan

perasaannya dalam sebuah karya seni yang dilatar belakangi kehidupan pribadi dan kehidupan sosial, serta fenomena yang ada dalam kehidupan tersebut. Karya seni itu berpatokan pada ketentuan-ketentuan kreativitas yang mengacu pada nilai estetis. Ia juga menyampaikan suatu isi untuk ditangkap dan dimengerti orang lain (*audiens*). Hal ini tidak terlepas dari pengaruh individual yang datang dari dalam diri seniman itu sendiri, seperti bakat, pemikiran, dan hasrat untuk mengungkapkan sesuatu sebagai suatu yang bernilai, terutama tentang nilai keindahan yang dirasakan. Disamping itu lahirnya karya seni juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan, budaya, alam, dan pendidikan. Seniman menangkap hal-hal menarik yang kemudian dituangkan dalam sebuah karya seni dengan melalui proses kreatif. Seperti diungkapkan Sudarmaji bahwa:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila orang mengamati suatu objek maka ada stimulasi (rangsangan). Selanjutnya, seseorang menangkap suatu makna objek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya biasanya objek adalah benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.²

Adanya makna tertentu bagi seniman yang dianggap penting untuk direkam dalam sebuah media sebagai dasar penciptaan karya. suatu Ide muncul ketika suatu peristiwa mampu memberikan kesan lebih dalam dari peristiwa biasa. Misalnya ide yang diambil penulis tentang judi dadu (*cliwik*) yang menggambarkan berbagai macam karakter manusia dan dampak dari judi

Terwujudnya karya seni adalah visualisasi kreatif seorang seniman. Karya seni ini terkadang lahir dari dorongan untuk menciptakan bentuk-bentuk baru

² Sudarmaji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, (Yogyakarta: STSRI ASRI, 1973), p.20.

dengan ide-ide segar yang menarik. Ide-ide ini merupakan refleksi dari pengalaman estetis dan pengamatan terhadap lingkungan. Seperti dikatakan

Soedarso Sp. bahwa:

“suatu hasil seni selain merefleksikan diri senimannya juga merefleksikan lingkungan (berwujud alam sekitar bahkan diri seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula), lingkungan ini dapat berupa alam sekitar atau masyarakat sekitar.”³

Berkaitan dengan hal di atas, penulis sebagai orang yang menggeluti bidang seni merasa tertarik dengan salah satu fenomena sosial, seperti yang diungkapkan oleh Momon Sudarma tentang permainan judi :

“Pemainan judi di lingkungan kehidupan masyarakat kita ini bukan hanya perilaku sekunder (sesaat), melainkan telah menjadi bagian dari mental kehidupan dirinya sendiri, dan ini merupakan sebuah gejala sosial.”⁴

Judi ini banyak dikenal dalam beberapa masyarakat di Indonesia. Bagi sekelompok masyarakat tertentu seperti WNI (warga Negara Indonesia) dari etnis Tionghoa, masyarakat Manado, masyarakat Batak, perilaku judi identik dengan tradisi. Kebiasaan budaya dan kehidupan yang turun-temurun sehingga sulit lekang oleh jaman.⁵ Sebagai contoh dalam masyarakat Dayak Kanayatn di Kalimantan Barat, judi dadu banyak digelar pada upacara adat besar seperti *Naik Dango* (pesta panen padi). Disamping itu judi juga banyak digelar secara terang-terangan sewaktu ada upacara *Batiwah* (upacara pemindahan tulang orang mati setelah beberapa tahun), upacara kematian (dengan alasan untuk menghibur orang yang ditinggalkan) dalam masyarakat Dayak di Kalimantan Tengah.

³Soedarso Sp. , *op. cit.*, p. 63.

⁴Momon Sudarma, “Undang-undang Anti Judi”, dalam Koran *Pikiran Rakyat* (Bandung: Sabtu, 26 Februari 2005), p. 2.

⁵*Ibid*, p.2.

Ketertarikan penulis terhadap permainan judi dadu (*cliwik*) berawal dari pengamatan penulis terhadap permainan dadu di beberapa tempat, baik dilingkungan tempat tinggal penulis sendiri atau sekitar daerah Yogyakarta. Pada dasarnya permainan dadu dapat dilakukan sebagai permainan biasa, seperti ular tangga dan monopoli yang sering dimainkan anak kecil. Permainan itu bertujuan untuk menyenangkan hati anak-anak sambil mengisi waktu luang, bahkan permainan tersebut tidak jarang dimainkan pula orang dewasa. Setelah permainan itu dilakukan pada media yang berbeda dengan menggunakan uang sebagai taruhan, maka ia identik dengan judi yang dianggap merusak dan merugikan masyarakat. Hal ini sampai berimbas pada anak kecil yang sebagian orang tua mereka melarang permainan monopoli untuk anak-anaknya lantaran menggunakan dadu dan uang mainan. Para orang tua itu takut nantinya anak mereka menjadi penjudi dadu.

Beberapa hal yang menarik lainnya dari judi dadu adalah permainan tersebut dimasyarakat dijadikan komoditas ekonomi bagi sipelaku maupun sipengelola judi. Bagi sipelaku judi dianggap dapat meningkatkan pendapatan ekonomi dengan catatan bila mereka memenangkan perjudian tersebut. Bagi sipengelola (bandar) judi hal ini kebanyakan menjadi suatu masukan ekonomi secara tetap. Hal ini karena anggapan bahwa “bandar pasti menang”. Permainan judi bagi sipelaku dianggap sebagai bagian dari proses pencapaian kepuasan ekonomi, padahal sebenarnya, pelaku judi semakin mengalami sebuah kepuasan semu (*pseudo satisfactions*). Akibat yang ditimbulkan dari judi dadu sangat merugikan bagi sipelaku, tidak ubahnya dengan dampak yang merugikan dari judi

lainnya. Ketertarikan yang mendorong orang lebih memilih judi dadu(*cliwik*) adalah judi ini lebih menjanjikan kemenangan yang besar di banding permainan judi lainnya, dalam judi dadu atau *cliwik* ini uang taruhan akan menjadi berlipat kalau nomor atau gambar yang kita pasang keluar, hal ini yang menyebabkan orang lebih tertarik pada permainan judi dadu(*cliwik*). Sebenarnya jika masyarakat atau penjudi sadar kekayaan tidak dapat diraih dengan berjudi tetapi dengan kerja keras dan berusaha serta disertai dengan doa, dengan doa iman kita akan dikuatkan dan masyarakat atau penjudi tidak akan melakukan hal yang dilarang agama maupun negara salah satunya judi.

Mengapa fenomena perjudian ini bagaikan “kerakap di atas batu”, tumbuh menjamur dan merambah kemana-mana, bahkan sampai ke masyarakat terbawah sekalipun. Hal ini karena sulitnya penanganan dan pemberantasan judi dikarenakan adanya mitos yang berkembang di masyarakat bahwa: (1) Dengan judi orang dapat kaya mendadak; (2) Sebagai sumber ekonomi; (3) Mitos tentang pro kontra tentang kebijakan publik.⁶ Kepercayaan bahwa dengan judi orang dapat kaya mendadak masih melekat dari beberapa masyarakat pedesaan yang kebanyakan berpendidikan rendah. Judi dianggap sebagai sumber ekonomi banyak dilakukan oleh orang-orang pengangguran. Hal ini karena adanya harapan-harapan yang muluk dan kuat mengikat kepada sipelaku ketika mereka melakukan perjudian. Pro kontra kebijakan publik dapat diartikan bahwa beberapa masyarakat pedesaan yang masih sederhana menganggap judi sebagai suatu yang

⁶Wawancara langsung dengan Giyono, 54 th, Pelaku Judi Dadu, di Ds. Bekelan RT 01/03, Kasihan, Bantul, Yogyakarta, 19 Juli 2006. Diiijinkan untuk dikutip.

lumrah, sedangkan dalam ajaran agama dan peraturan pemerintah segala bentuk judi dilarang.

Secara umum beberapa bentuk permainan yang dapat digolongkan judi sudah diketahui, namun dampak dari judi tersebut belum banyak dihayati secara mendalam oleh masyarakat. Walau masyarakat secara umum mengetahui bahwa judi adalah suatu hal yang merugikan, namun mereka masih banyak yang melakukannya, karena kesenangan semu dan mitos tadi, sehingga sampai sekarang judi masih marak berkembang di masyarakat. Oleh karena itu judi dan berbagai kompleksitas dampak yang ditimbulkannya merupakan hal yang menarik untuk diangkat menjadi karya seni Kriya Logam sebagai wahana pembelajaran bagi masyarakat agar lebih mengetahui bahaya dan akibat buruk dari judi dadu tersebut. Karya ini juga menjadi sebuah media penyampaian ide komunikatif kepada masyarakat agar dapat menyadari beberapa kerusakan yang dapat ditimbulkan oleh judi dadu sambil mempelajari dan menikmati sebuah suguhan nilai estetis dari karya seni yang ditampilkan. Hal ini adalah salah satu bentuk pengungkapan estetik bagi perkembangan dan perbaikan hidup dalam masyarakat, karena dengan menikmati dan memperhatikan karya ini masyarakat dapat mengetahui dan memahami beberapa kerugian akibat dampak judi secara umum (melalui penyajian bentuk judi dadu) disamping itu sebuah karya seni dapat sebagai wahana pembelajaran tentang kehidupan.

Terjadinya perkembangan dan kemajuan teknologi dewasa ini yang didukung oleh kemampuan berpikir manusia, maka bentuk-bentuk seni kriya logam yang mulanya sederhana, kini berkembang menjadi model-model baru.

Pembuatannya mulai ditekankan pada bentuk dengan nilai artistik, dengan kata lain seni kriya logam mulai disajikan sebagai benda seni non fungsional. Akhirnya seni kriya logam tersebut terus berkembang sejalan dengan modernitas merebak dalam kehidupan masyarakat. Penyajian karya seni tersebut lebih menekankan kepada sarana pemenuhan kebutuhan rohani disamping jasmani, dan sebagai pemenuh kebutuhan estetik atau sebagai ekspresi keindahan.

Manusia mempunyai pola pikir yang terus berkembang, begitu juga dengan seni kriya logam. Bila kita lihat perkembangan konsep atau pemikirannya, selalu diimbangi dengan sifat-sifat originalitas, kepribadian dan kesegaran. Di sinilah kemampuan seniman diuji dalam menghadapi keadaan beserta tantangan hidup dilingkungan tempat tinggalnya melalui sebuah media pengungkapan, yaitu karya seni. Begitu pula dengan penulis sebagai seorang yang menggeluti bidang seni, maka segala tingkah laku dan pemikiran produktif dan kreatif dijadikan sebuah media ekspresi dan penyampaian apa yang penulis lihat dan rasakan. Disamping itu adanya keinginan memberikan suatu masukan bagi masyarakat luas melalui karya seni Kriya Logam tentang dampak dan kerugian yang dapat ditimbulkan oleh permainan haram tersebut. Proses ini sekaligus untuk memberikan wahana tela'ah baru dibidang ilmu seni, terutama Kriya Logam untuk dipelajari dan sebagai dorongan bagi penulis untuk berproses dalam gerak berkesenian selanjutnya.

B. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- a. Mengajak masyarakat untuk berpikir tentang dampak buruk yang ditimbulkan oleh judi dadu, sekaligus untuk mengetahui kerugian yang dapat ditimbulkan dari permainan judi secara umum.
- b. Merupakan media ekspresi dan penyampaian pesan penulis melalui ide yang digarap, mengenai dampak judi dadu kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat sadar akan pengaruh judi dan akibat buruk yang ditimbulkan dari judi secara umum.
- c. Meningkatkan pengalaman dan kreativitas dalam berkarya seni, terutama seni Kriya Logam.
- d. Sebagai sebuah media komunikasi antara penulis dan apresiasi (masyarakat).
- e. Penulisan ini sebagai wujud pertanggung jawaban penciptaan karya seni Kriya Logam untuk meraih gelar Sarjana S-1 (Strata Satu), Jurusan Kriya, Minat Utama Kriya Logam, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Manfaat

- a. Masyarakat akan mengerti tentang dampak buruk dari judi dadu dan judi secara umum, sehingga mereka cenderung untuk meninggalkan judi tersebut untuk perbaikan hidup yang lebih maju.
- b. Memberikan pencerahan tentang arti penting sebuah pemaknaan kehidupan yang disimbolkan melalui bentuk judi dadu dan sebagai

pembelajaran nilai estetika akan makna dan nilai sebuah seni, terutama seni kriya logam.

- c. Diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan seni, khususnya di bidang seni Kriya Logam.

C. Metode Penciptaan

Metode dapat dikatakan sebagai suatu cara, aturan yang harus dipakai sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini sebagai berikut.

1. Metode Pengumpulan Data

Melakukan penulisan yang sifatnya ilmiah harus disertai data lengkap dan akurat yang didapat melalui penggalian data yang berkait erat dengan permasalahan dengan sebanyak-banyaknya. Pengumpulan data ini merupakan hal penting untuk memperoleh informasi yang relevan dengan objek yang akan diangkat menjadi karya seni, yaitu tentang judi dadu. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pencarian data tertulis yang berhubungan dengan objek kajian. Studi pustaka dimaksudkan untuk memperoleh data relevan dengan masalah yang menjadi pijakan dalam berkarya. Pentingnya studi pustaka dalam penggarapan karya bertujuan untuk mempermudah mencari informasi dan acuan, sebagai pelengkap dalam mencari data dan menyusun laporan.

Studi pustaka yang dilakukan terbagi dalam tiga materi bacaan. Pertama, buku yang diperlukan dapat memberikan gambaran umum mengenai objek yang

diteliti. Kedua, buku tersebut dibaca secara cermat, karena beberapa materinya dapat digunakan sebagai kutipan-kutipan untuk mendukung teori-teori yang digunakan dalam menganalisis karya. Ketiga, buku itu menyediakan informasi untuk mengisi data yang kurang dalam melengkapi karya dan laporan.⁷ Sehubungan dengan hal tersebut, maka diperlukan sumber tertulis dari beberapa perpustakaan sebagai berikut.

- 1) Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2) Buku-buku koleksi pribadi
- 3) Buku-buku dari teman
- 4) Media massa (koran dan majalah)
- 5) Media elektronik (internet)

b. Studi Lapangan

Studi Lapangan dilakukan dengan cara mengamati objek secara langsung. Observasi dilakukan di beberapa tempat yang kerap dilakukan sebagai tempat perjudian, seperti dilingkungan dekat tempat penulis tinggal, di pantai Samas kabupaten Bantul, Yogyakarta, dan beberapa daerah sekitar kota Yogyakarta. Beberapa tempat ini menjadi pilihan utama karena pada tempat-tempat tersebut banyak digelar jenis perjudian, dari judi kartu sampai judi dadu sebagai objek utama untuk diwujudkan dalam bentuk karya tiga dimensi dan dua dimensi, seni Kriya Logam.

⁷Gorys Keraf, *Komposisi* (Flores: Nusa Indah, 1993), p. 166.

2. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Empiris

Metode ini adalah melakukan aktivitas berdasarkan pengamatan yang distimulasi ke dalam bentuk pengalaman dan karya seni yang akan diwujudkan.

b. Metode Pendekatan Imajinatif/konteplatif

Metode ini merupakan proses kreatif dengan melibatkan pemikiran untuk berkhayal dan perenungan akan bentuk sebuah objek yang dikaitkan dengan kehidupan dan beberapa aspek kepribadian dan kehidupan manusia dalam kehidupannya untuk menemukan konsep, bentuk, serta gaya atau corak karya yang akan ditampilkan.

c. Metode Pendekatan Estetis

Metode ini merupakan pendekatan dalam pengimplimentasian karya melalui sudut pandang estetika atau meninjau karya dari sudut pandang teori estetika.

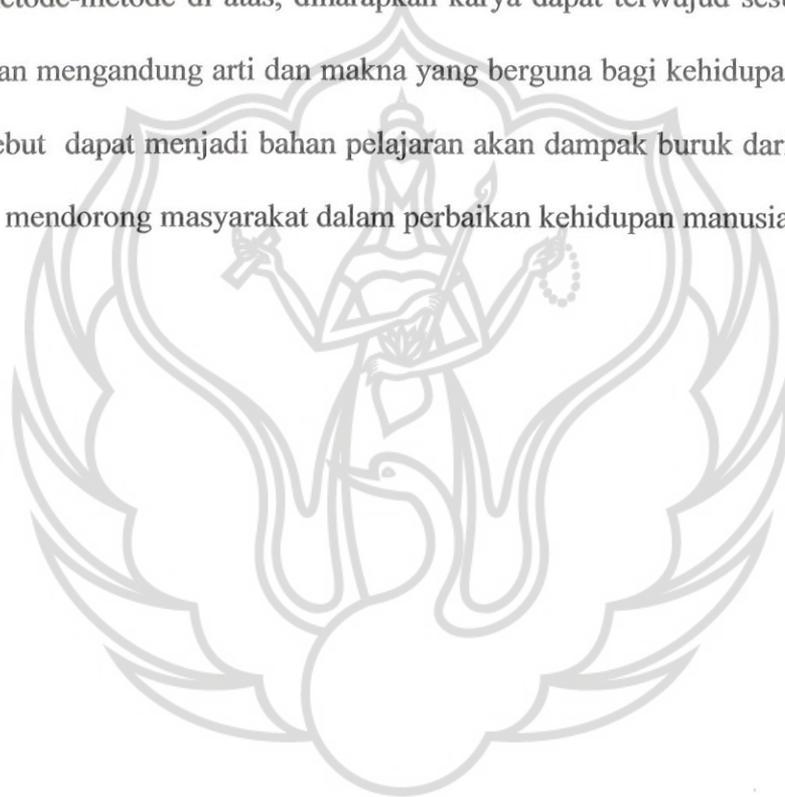
d. Metode Simbolisasi

Metode ini merupakan pendekatan dengan menggunakan simbol dari bentuk objek terhadap makna yang terkandung didalamnya, yang berhubungan dengan kehidupan maupun karakter kehidupan manusia.

e. Metode Filosofis

Metode ini didasarkan atas sikap tertentu yang dijabarkan dalam berbagai ungkapan hidup.⁸ Berbagai ungkapan hidup yang dijabarkan adalah yang berhubungan objek sebagai media penggambaran tersebut.

Semua data yang didapat akan diolah dengan kerangka pikir pencipta agar terbangun bentuk karya seni Kriya Logam dengan kreasi baru yang masih segar. Melalui metode-metode di atas, diharapkan karya dapat terwujud sesuai harapan pencipta dan mengandung arti dan makna yang berguna bagi kehidupan, sehingga karya tersebut dapat menjadi bahan pelajaran akan dampak buruk dari judi dadu, kemudian mendorong masyarakat dalam perbaikan kehidupan manusia ke depan.



⁸Agus Sachari, *Estetika: Makna, Simbol, Dan Daya* (Bandung: Penerbit ITB, 2002), p. 12.