

**BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**



Heru Prasetyo

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

oleh

Heru Prasetyo

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**BURUNG MERAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

oleh

Heru Prasetyo
NIM : 001 1042 022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2007**

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 23 Januari 2007.



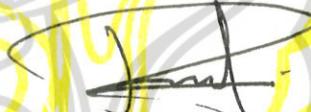
Dra. Titiana Irawani, M. Sn.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
Pembimbing II / Anggota



Drs. Supriaswoto, M. Hum.
Cognate / Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
Ketua Program Studi S-1
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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Januari 2007

Heru Prasetyo

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir berjudul *Burung Merak Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Kriya Logam* dapat di selesaikan. Penyusunan laporan Tugas Akhir dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu pada Minat Utama Kriya Logam, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat dan diiringi dengan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, M.FA, Ph.D. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Drs. Rispul, M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai Pembimbing II.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. selaku Pembimbing I.
6. Drs. M. Soehadji, selaku Dosen Wali.
7. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak, Ibu, dan Kakak, yang selalu memberi dukungan dan fasilitas dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Jurusan Kriya angkatan tahun 2000 dan semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang seni baik di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di lingkungan masyarakat umum. amin.

Yogyakarta, Januari 2007

penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
INTISARI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang penciptaan	1
B. Tujuan Dan Sasaran	5
C. Metode Penciptaan	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Deskripsi Konsep Penciptaan	9
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	11
C. Tinjauan Tentang Burung Merak	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	16
A. Data Acuan	16
B. Analisis	20
C. Sketsa Alternatif	21
D. Sketsa Yang Divisualisasikan	34
E. Bahan, Alat, dan Teknik	43
F. Proses Perwujudan	52
G. Kalkulasi Anggaran	57
BAB IV TINJAUAN KARYA	61
BAB V PENUTUP	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Burung merak dewasa	16
Gambar 2. Burung merak hijau jantan dewasa	17
Gambar 3. Burung merak biru jantan dewasa	17
Gambar 4. Bulu ekor burung merak 1	18
Gambar 5. Bulu ekor burung merak 2	18
Gambar 6. Perangkat reog dibut dari bulu burung merak ...	19
Gambar 7. Bulu ekor burung merak tampak depan	19
Gambar 8. Sketsa Alternatif 1	21
Gambar 9. Sketsa alternatif 2	22
Gambar 10. Sketsa alternatif 3	23
Gambar 11. Sketsa alternatif 4	24
Gambar 12. Sketsa alternatif 5	25
Gambar 13. Sketsa alternatif 6	26
Gambar 14. Sketsa alternatif 7	27
Gambar 15. Sketsa alternatif 8	28
Gambar 16. Sketsa alternatif 9	29
Gambar 17. Sketsa alternatif 10	30
Gambar 18. Sketsa alternatif 11	31
Gambar 19. Sketsa alternatif 12	32
Gambar 20. Sketsa alternatif 13	33
Gambar 21. Sketsa terpilih 1	35
Gambar 22. Sketsa terpilih 2	36
Gambar 23. Sketsa terpilih 3	37
Gambar 24. Sketsa terpilih 4	38
Gambar 25. Sketsa terpilih 5	39
Gambar 26. Sketsa terpilih 6	40
Gambar 27. Sketsa terpilih 7	41
Gambar 28. Sketsa terpilih 8	42

Gambar 29. Tembaga 0,6 mm	43
Gambar 30. Jabung	44
Gambar 31. Lem kayu	45
Gambar 32. 1. Hcl, 2. Thinner, 3. Sulfida Natrum [SN]	46
Gambar 33. 1. Braso, 2 Cat semprot netral/transparan	47
Gambar 34. Sabun cuci	47
Gambar 35. Alat ukir logam dengan berbagai jenis mata ukir dan ukuran	48
Gambar 36. Gunting pemotong logam	49
Gambar 37. Gas elpiji	50
Gambar 38. Kompor tangan	50
Gambar 39. Sikat kawat kuningan dan kuas	51
Gambar 40. Membuat desain pada kertas manila	52
Gambar 41. Memahat logam di atas jabung sesuai pola	53
Gambar 42. Membersihkan logam dari kotoran jabung	55
Gambar 43. Membersihkan lapisan pengaman menggunakan cat semprot netral	56
Gambar 44. Foto karya 1	63
Gambar 45. Foto karya 2	64
Gambar 46. Foto karya 3	65
Gambar 47. Foto karya 4	66
Gambar 48. Foto karya 5	67
Gambar 49. Foto karya 6	68
Gambar 50. Foto karya 7	69
Gambar 51. Foto karya 8	70
Gambar 52. Poster diri	74
Gambar 53. Penulis dan poster diri	75
Gambar 54. Suasana pameran	76
Gambar 55. Penulis bersama Ketua Jurusan Kriya	77
Gambar 56. Katalog pameran	78

INTISARI

Alam semesta memiliki berbagai bentuk kehidupan baik berupa flora maupun fauna, unsur biotik ataupun abiotik. Manusia hidup di dalam lingkungan yang saling bersentuhan dengan alam lingkungannya, sehingga banyak seniman yang terinspirasi untuk menciptakan karya seni mengambil ide dari alam semesta ini.

Demikian juga penulis, dalam mengambil tema untuk karya Tugas Akhir ini, tidak jauh dari lingkup fauna, yaitu "Burung Merak Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Kriya Logam".

Burung merak adalah salah satu satwa yang dilindungi di Indonesia yang populasinya makin lama makin berkurang karena habitatnya makin sempit digeser oleh peradapan manusia yang semakin mempersempit ruang hidup satwa secara umum, burung merak sering diburu oleh manusia untuk dijadikan komoditi tanpa mempertimbangkan keseimbangan ekosistem dan kelestariannya. Karena memang burung merak mempunyai warna bulu dan ekor yang indah dan anggun sehingga menjadikan burung merak memiliki harga ekonomi yang menjanjikan.

Dalam perwujudan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan bahan baku plat tembaga 0,6 mm. Teknik yang digunakan yaitu teknik wudulan dan teknik kenteng. Karya yang dihasilkan berbentuk panel dua dimensi dan dibingkai dengan pigura dengan tujuan menambah keindahan karya itu sendiri dan berfungsi untuk melindungi karya dari benturan yang mungkin terjadi, serta menambah keserasian antara ruang dan karya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Rasa nikmat indah yang terjadi pada manusia, timbul karena respon panca indera, yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, kemudian rangsangan itu diolah oleh otak menjadi informasi-informasi mengenai objek-objek, gejala-gejala, atau kejadian-kejadian yang diterima panca indera tadi, yang selanjutnya informasi-informasi tersebut diolah kembali dengan melibatkan perasaan menjadi sebuah ide atau gagasan untuk menciptakan sesuatu. Selanjutnya ide dan gagasan tersebut bisa diekspresikan secara nyata ke dalam sebuah karya seni yang mampu menimbulkan kenikmatan dan kepuasan pada diri sang seniman. Seperti pendapat Soedarmadji sebagai berikut:

“Ide suatu hasil seni yang baik bukanlah manivestasi yang sembarangan, menciptakan asal jadi, suatu karya seni dilahirkan karena dorongan yang menyeluruh, kuat dan banyak sekali. Jika dikatakan aspek filosofis supaya tercermin pada karya yang baik tidak berarti bahwa seorang seniman harus berfilsafat seperti Emanuel Kant, George Wilhelm, Fredirich Hegel dan sebagainya, filsafah seorang seniman cukuplah seni yang dijadikan pangkal tolak dan pangkal artistik”,¹

¹Soedarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, (Jakarta: Museum dan Sejarah, Pemerintah DKI Jakarta, 1997), p. 25.

Proses pembuatan karya selain faktor bentuk, warna, dan komposisi, tidak lupa pula faktor teknik maupun materi, yang juga sangat menentukan terhadap karya yang dihasilkan. Hal ini diungkapkan oleh Soegeng Toekiyo sebagai berikut:

“seorang seniman menghasilkan suatu karya karena dirinya mampu menguasai materi, teknik sampai pada landasan untuk berkarya atau konsep. Kesemuanya itu menjadi suatu acuan dengan apa yang ada di dalam batin, sehingga hadir dalam suatu karya melalui ekspresi”.²

Hal yang tidak pernah lepas dari karya seni adalah penentuan obyek yang nantinya dikembalikan dan dikembangkan menurut imajinasi yang dimiliki dan yang diharapkan menjadi dasar pembuatan karya.

Seorang seniman dalam menciptakan karya seni khususnya dalam bidang seni rupa, dapat mengambil ide atau gagasan dari suatu pengalaman-pengalaman yang dialaminya, yang kemudian mampu menemukan bentuk-bentuk indah dan artistik yang merupakan respon dari pengalaman estetik yang kompleks, inspirasi tersebut kemudian diungkapkan dalam suatu karya seni yang dapat berargumentasi atau berbicara mengenai makna dan isi yang terkandung dalam karya seni itu sendiri, sehingga dapat dinikmati oleh seniman itu sendiri maupun oleh masyarakat secara luas.

²Soegeng Toekiyo, *Tinjauan Seni Rupa*, (Surabaya: Proyek Pengembangan IKI, Sub Proyek ASKI, 1983), p. 6.

Mengenai pengalaman estetik, Dick Hartoko berpendapat sebagai berikut :

“pada saat pengalaman estetik, manusia merasa bahagia merasakan suatu estetik. Tetapi saat itu hanya bisa berlangsung selama beberapa detik, waktu tidak lama. Saat mata hari yang sedang terbenam mewarnai awan-awan dengan warna-warna yang indah mungkin hanya berlangsung selama beberapa menit lalu habis, lalu seniman ingin mengabadikan saat membahagiakan itu, dan terjadilah karya seni.”³

Pengalaman-pengalaman itu sendiri merupakan respon dari gesekan-gesekan antara pribadi dengan lingkungannya dalam kehidupan yang dijalannya di muka bumi ini.

Kehidupan di permukaan bumi, banyak dipenuhi dengan berbagai-macam jenis dan warna kehidupan. Di dalam kehidupan ini banyak sekali dijumpai beraneka ragam benda-benda mati dan makhluk hidup, baik flora maupun fauna. Flora dan fauna hidup dalam lingkungan, habitat, maupun ekosistem yang berbeda-beda satu sama lain. Dari berbagai kondisi yang berbeda tersebut maka akan kita jumpai bermacam-macam jenis dan bentuk binatang dengan karakter yang unik, seperti kucing, serangga, kodok, gajah, hiu, elang dan sebagainya.

Binatang dengan segala aktivitasnya, mempunyai dinamika gerak yang khas dan menarik untuk diamati. Dalam karya tugas akhir ini penulis mengambil jenis binatang yang sering dijumpai

³Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1984), p. 4.

dalam kehidupan sehari-hari penulis, yaitu burung. Lebih khusus lagi burung merak.

Burung merak adalah salah satu satwa yang dilindungi di Indonesia dan populasinya makin lama makin berkurang karena habitatnya makin sempit dan sebagian burung merak diburu oleh masyarakat. Menurut pengamatan A.Hooger Werf pada tahun 1970 di Taman Nasional Ujung Kulon, populasi burung merak berkisar antara 200 – 250 ekor.⁴

Burung merak walaupun bersayap tetapi jarang terbang ke udara. Jika ada bahaya, burung merak hanya dapat berlari sehingga mudah diterkam oleh binatang buas. Burung merak termasuk dalam jenis burung hias yang mempunyai karakteristik yang unik ketika akan terbang, saat memberi makan anaknya, juga keindahan yang muncul dari bulu-bulunya yang berwarna-warni. Saat ekornya yang mulai mekar mempunyai bentuk dan warna yang indah dan menawan. Karakter dan dinamika gerak pada burung merak ini sangat menarik untuk diabadikan kedalam sebuah karya seni kriya logam.

Keindahannya dari burung merak memang memukau siapa saja yang melihatnya, hal ini terbukti dari berbagai macam karya seni yang menggunakan burung merak sebagai objek dalam karyanya, seperti dalam kesenian Tionghua kuno baik berupa

⁴A. Hooger Werf, *Ensiklopedia Umum*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1997), p. 11.

lukisan, dekorasi, hingga tarian-tarian yang ada sejak beberapa abad sebelum masehi. Keindahan gerak tubuh burung merak ditemukan kembali dalam masa Renaissance pencerahan di Eropa, dan sejak saat itu burung merak banyak diabadikan oleh para seniman secara luas dalam karya-karyanya (seni patung dan seni lukis) di masa kini. Kita juga sering menikmati keindahan tubuh dan gerak burung merak sewaktu akan terbang yang digambarkan dalam sebuah nekara dari jaman perunggu. Dalam jaman Hindu burung merak itu adalah binatang kendaraan (wahana) dari dewa perang Skanda atau Kartikea.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Ingin menampilkan burung merak dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir yang merupakan salah satu sasaran dalam pengekspresian ide dan gagasan
- b. Berusaha untuk menuangkan suatu nilai estetis yang disajikan kepada para pecinta seni
- c. Memenuhi kepuasan batin mencurahkan perasaan yang kemudian diungkapkan dan diekspresikan ke dalam bentuk karya kriya seni dengan media logam tembaga.

2. Sasaran

- a. Berusaha membuat karya yang dapat dicerna dan diterima oleh masyarakat umum dan untuk kebutuhan estetis yang menunjang interior suatu ruangan.
- b. Hasil dari laporan Tugas Akhir karya logam bisa menjadi sumbangan berupa alternatif bentuk baru atau sebagai referensi
- c. Diharapkan karya yang dihasilkan khususnya dalam Tugas Akhir ini, dapat diterima dan bermanfaat bagi masyarakat sebagai salah satu kebutuhan estetis pada umumnya.

C. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Studi pustaka, yaitu pengkajian berdasarkan buku, majalah, internet, dokumentasi, dan lain-lain yang mendukung dalam pembuatan karya
- b. Observasi/pengamatan, yaitu data-data yang dikumpulkan dari pengamatan objek secara langsung, dan objek yang berkaitan dengan judul yang diangkat.
- c. Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dari dokumentasi yang berasal dari diri sendiri ataupun dokumentasi dari hasil kerja orang lain.

2. Metode Pendekatan

- a. Metode pendekatan estetis, yaitu berdasarkan pengalaman estetis pribadi dalam menuangkan gagasan, digunakan nilai-nilai estetis yang memperindah bentuk karya seni.
- b. Metode pendekatan ekspresif, yaitu pendekatan berdasarkan pengungkapan perasaan gagasan yang terdapat dalam jiwa seniman.
- c. Metode empiris, yaitu pendekatan yang berdasarkan pengalaman dan pengamatan langsung pada objek.

3. Metode Perwujudan

Perwujudan karya ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Membuat Sketsa-sketsa, yaitu membuat rancangan atau sketsa-sketsa kasar dari ide dan gagasan yang dimiliki.
- b. Melakukan evaluasi dari sketsa-sketsa yang dihasilkan sebelumnya, dan melakukan perbaikan dan pengembangan seperlunya guna menghasilkan sketsa komprehensif yang lebih baik.
- c. Sketsa-sketsa yang telah dievaluasi, kemudian di buat ulang secara lebih baik dan rapi menjadi sebuah desain-desain alternatif yang kemudian dipilih menjadi desain terpilih

yang telah mendapatkan persetujuan dari dosen Pembimbing I dan Pembimbing II.

- d. Proses perwujudan dimulai dengan persiapan bahan dan alat yang akan digunakan sampai tahap pengerjaan karya.
- e. Proses penciptaan karya yang sudah melalui tahap awal dan akhir, dilakukan evaluasi karya yang telah dibuat dan tahap-tahap yang telah ditempuh, kemudian dilakukan peninjauan kembali apakah sesuai dengan ide, tujuan dan sasaran.

