

**CITRA FIGUR
DALAM IMAJINASI ANYAMAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Yurisa Adhi

NIM: 0311628021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2010

**CITRA FIGUR
DALAM IMAJINASI ANYAMAN**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

CITRA FIGUR DALAM IMAJINASI ANYAMAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3368/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	9-8-2010



PENCIPTAAN KARYA SENI

Yurisa Adhi

NIM 0311628021



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

2010

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

CITRA FIGUR dalam IMAJINASI ANYAMAN diajukan oleh Yurisa Adhi, NIM 0311628021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Ag. Hartono, M. Sn.
NIP. 19591108 198601 1 001

Pembimbing II/ Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
NIP. 19490613 197412 2 001

Cognate/ Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M. Sn.
NIP. 19761510 200112 2 001

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua
Program Studi Seni Murni/ Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum
NIP. 19490613 197412 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP. 19600408 198601 1 001



Kupersembahkan karya tugas akhir ini untuk....



-AYAHANDA SARWONO
-IBUNDA HARI WURYANI
-RISA KRIS ADHI
-KELUARGA BESAR
SABARDI

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tugas Akhir Karya Seni dengan judul **“Citra Figur dalam Imajinasi Anyaman”** ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud dengan baik tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Drs. Ag Hartono, M. Sn. selaku Pembimbing I
2. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Ketua Program Studi Seni Murni dan Pembimbing II.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M. Sn. selaku cognate.
4. Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof. Drs. Soeprapto Soedjono. MFA, Ph. D.
6. Segenap Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Pak Rain Rosidi selaku dosen wali
8. Segenap staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia atas kerjasamanya dalam peminjaman buku selama ini.
9. Staf Jurusan Seni Murni (Subardi, mas Karman, mBa Estu).
10. Ayahanda Sarwono dan Ibunda Hari Wuryani yang tak henti-hentinya selalu mencurahkan kasih sayang dan kesabarannya dalam menanti kelulusanku.
11. Adikku Risa Kris Adhi
12. Eyang Hadi Suroso kakung dan Putri, Happy Nugroho.

13. Lek Yanti, Yunda, Dinda, Tara, dan Maya
14. Venus Yudityawastu (untuk kasih, dukungan, dan kesabaranmu selama ini ,Thanks!)
15. Para Sahabat sekaligus saudaraku : Harjiyanto, Unang, Sabat, dan Banu (buat komputernya), Teguh Paino, Gending, Wahyudi, Rihartanto, Kuswanto No-4, teman-teman *penjaskes* sekalian: Nur Iksan, Amin, Prayitno, Asep, Neng, Atik (untuk masakan enaknya), Gesang , Ulum, Echi.
16. Teman-teman Pemuda, dan Remaja G.K.J Ngulakan
17. Teman-teman KKN Kelompok Karang Tengah, Dicky, Rosi, Yudi, Pak Mul, Bowo, Dedy.
18. Terima kasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta, Juli 2010

Yurisa Adhi

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Makna Judul.....	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Bentuk.....	9
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	18
B. Alat.....	20
C. Teknik.....	21
D. Tahap-tahap Pembentukan.....	21
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	32
BAB V PENUTUP.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

A. FOTO DIRI MAHASISWA.....	56
B. DATA PRIBADI.....	56
C. FOTO POSTER PAMERAN.....	58
D. FOTO SITUASI PAMERAN.....	59
E. KATALOGUS.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Model, Gedheg anyaman yang digunakan sebagai dinding rumah...	10
Gambar 2	Anyaman dinding rumah yang mulai rusak karena dimakan rayap di beberapa tempat.....	11
Gambar 3	Anyaman besek.....	11
Gambar 4	peralatan rumah tangga yang terbuat dari anyaman.....	11
Gambar 5	Anyaman pada mebel.....	12
Gambar 6	Anyaman sasak tumpang satu/ anyaman tunggal.....	12
Gambar 7	Anyaman ganda dua.....	12
Gambar 8	Anyaman ganda tiga.....	13
Gambar 9	Anyaman kombinasi.....	13
Gambar 10	Anyaman pihuntuan tangkup.....	13
Gambar 11	Karya Fajar Sidik <i>Fantasi Lurik I</i>	14
Gambar 12	Karya Fajar Sidik <i>Fantasi Lurik II</i>	14
Gambar 13	Karya Fajar Sidik <i>Fantasi Lurik III</i>	15
Gambar 14	Bahan-bahan.....	19
Gambar 15	Peralatan.....	20
Gambar 16	Pemilihan sketsa.....	22
Gambar 17	Pemasangan kanvas pada spanram.....	23
Gambar 18	Proses menghilangkan bekas lipatan pada kanvas.....	23
Gambar 19	Proses melapisi kanvas dengan lem kayu.....	23
Gambar 20	proses melapisi kanvas dengan cat genteng.....	24
Gambar 21	Proses mengamplas kanvas.....	24

Gambar 22	memindahkan sketsa ke <i>harboard</i>	25
Gambar 23	proses pemberian tinta bak keatas sketsa.....	25
Gambar 24	Proses pencukilan klise.....	26
Gambar 25	memasang kanvas pada engsel.....	27
Gambar 26	memasang klise pada alas cetak.....	27
Gambar 27	Proses penintaan dengan rol.....	27
Gambar 28	Proses pencetakan.....	28
Gambar 29	Proses penekanan kanvas dengan alat bantu botol/ sendok.....	28
Gambar 30	Hasil cetakan	28
Gambar 31	Proses pewarnaan	29
Gambar 32	Proses pencetakan untuk mempertegas garis.....	29
Gambar 33	Menempelkan lakban kertas pada kanvas.....	30
Gambar 34	Proses pewarnaan <i>block</i> dengan menggunakan busa.....	30
Gambar 35	Proses melepaskan lakban kertas.....	31

DAFTAR KARYA

1 <i>Terjerat</i>	33
2 <i>Turn Right</i>	34
3 <i>Fighter Kwek#1</i>	35
4 <i>Fighter Kwek#2</i>	36
5 <i>Full Metal Jacket</i>	37
6 <i>Play Me</i>	38
7 <i>Fight</i>	39
8 <i>Komposisi Empat Figur</i>	40
9 <i>The Winner</i>	41
10 <i>Sepatu</i>	42
11 <i>Penetration</i>	43
12 <i>Hak Tinggi dan Hak Yang Lebih Tinggi</i>	44
13 <i>Little Wings</i>	45
14 <i>Lovely Legs</i>	46
15 <i>Geliat</i>	47
16 <i>Transformasi</i>	48
17 <i>Famous Fast Mouse</i>	49
18 <i>Un'nyaman Face#1</i>	50
19 <i>Un'nyaman Face#2</i>	51
20 <i>Menggapai</i>	52

BAB I

PENDAHULUAN



Karya seni merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia, yang dapat dirasa keberadaannya secara inderawi, serta diantaranya dapat menimbulkan rasa indah dan senang bagi penikmatnya.

Berkaitan dengan aktivitas penciptaan, dalam penciptaan karya seni diperlukan suatu ide sebagai metode dasar dalam aktivitasnya. Ide bahkan menjadi sarat utama penciptaan karya seni. Untuk mendapatkannya (sebagai salah satu caranya) adalah dengan mengamati dan mendalami sesuatu yang dianggap menarik. Pengamatan dan pendalaman suatu objek biasanya dilakukan dengan cara berinteraksi dengan alam, lingkungan dan objek-objek yang ada di sekitarnya. Proses interaksi tersebut akan menimbulkan sensasi ketertarikan seorang seniman (pencipta karya seni) sebagai "bahan" atau bisa juga berfungsi sebagai metafor dalam sebuah karya seni. Proses tersebut berjalan secara alamiah dengan berbagai pertimbangan akhirnya seorang pencipta karya seni menentukan pilihan objek bentuk visual sebagai upaya penyederhanaan dalam mengungkapkan suatu makna, atau sebagai penyaluran energi kreatif yang dimilikinya. Namun bagaimanapun juga pengalaman manusia mempunyai pengaruh besar dalam setiap kegiatannya, dalam arti bagaimana subjektivitas seseorang (secara mental atau aksidental) sangat dipengaruhi sensitivitasnya.

A. Latar Belakang Penciptaan

Ketertarikan penulis dengan anyaman muncul karena sering/ akrabnya penulis dengan berbagai bentuk anyaman yang di temui setiap hari. Penulis sangat akrab dengan dinding rumah yang di sebut *gedheg*, penulis sering mencermati berbagai jenis pola anyaman di dinding rumah penulis. selain pola dari anyaman tersebut *gedheg* yang menggelembung, atau rusak juga sangat menarik bagi penulis. berawal dari ketertarikan tersebut penulis kemudian mengamati berbagai kerajinan anyaman yang sering ditemui. ternyata penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang keindahan yang sangat mengesankan pada anyaman yang terdapat di berbagai kerajinan tersebut.

Ide yang penulis nyatakan untuk tugas akhir karya seni ini diperoleh melalui proses perjumpaan dengan alam dimana penulis melakukan pengamatan atas bentuk-bentuk anyaman yang ada di sekitar penulis. Karya seni dianggap sebagai perwujudan ekspresi bagi senimannya, karena ekspresi merupakan pengalaman batin dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kaitannya dengan tema yang diambil, yakni ketertarikan penulis pada anyaman.

Diawali dari pengalaman dan pengamatan sehari-hari yang paling dekat dengan lingkungan penulis. misalnya anyaman pada dinding-dinding rumah yang mulai tidak rata (menggelembung), rusak karena faktor usia atau dimakan rayap, ketika penulis mengamati lebih jauh, gelembung atau kerusakan dinding yang terbuat dari anyaman bambu tersebut seperti tidak asing/mirip dengan wujud-wujud di sekitar penulis, atau bahkan menimbulkan image tertentu tentang bentuk-bentuk yang berada di luar dunia nyata. Ketika penulis melihat anyaman/*gedheg* yang menggelembung, usang dan dimakan rayap di sana-sini memberikan kesan seram,

dan memancing penulis untuk mewujudkannya dalam karya seni.

Penulis juga banyak mengamati bentuk-bentuk anyaman lain seperti berbagai peralatan rumah tangga, mebel, dan kerajinan yang berupa anyaman di pasar yang bertumpuk-tumpuk tidak beraturan. bagi penulis tumpukan itu kadang menghasilkan komposisi yang menarik untuk di olah dalam karya seni. Dari paparan pengalaman di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anyaman dapat mendorong timbulnya daya imajinasi dan fantasi bagi penulis, sehingga hal tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk mengekspresikan pengalaman batinnya dan membawa penulis kedalam proses kreatif.

B. Rumusan Penciptaan

Segala Pengalaman melihat dan mengamati berbagai macam anyaman, ternyata anyaman memiliki nilai plastis, ekspresif, dan dekoratif, dari segi bentuk, dan polanya dapat menyampaikan kelembutan, agresivitas, ataupun kesan dinamis, dan menjadikan penulis tertarik untuk mengembangkannya sebagai karya seni.

Permasalahan ini bisa di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah citra figur yang diungkapkan dalam berbagai karakter anyaman?
2. Melalui medium apakah citra figur dalam imajinasi anyaman diwujudkan?
3. Bagaimanakah gambaran figur-figur itu dinyatakan dalam karakter anyaman?

C. Makna Judul

Tugas akhir penciptaan karya seni ini diberi judul “**Citra Figur dalam Imajinasi Anyaman**”, Agar tidak dapat menimbulkan kerancuan di upayakan uraian terhadap maksud dari judul tersebut, berikut ini disertakan beberapa pengertian:

1. **Citra** : ”...rupa; gambar; gambaran;...”¹
2. **Figur** :1 bentuk; wujud; 2 tokoh: peran ini merupakan -- sentral yg menjadi pusat perhatian²
3. **Imajinasi**:1 daya pikir untuk membayangkan (dl angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; 2 khayalan ³; Adalah kemampuan membentuk citra mental, sensasi dan konsep, pada suatu saat ketika mereka tidak diterima melalui penglihatan, pendengaran atau indra lainnya⁴
4. **Anyaman** :hasil menganyam; barang yg dianyam.(anyam ; mengatur (bilah, daun pandan, dsb) tindih-menindih dan silang-menyilang (spt. membuat tikar, bakul)⁵;

Berdasarkan paparan di atas maksud dari judul tersebut adalah upaya pengolahan karakter anyaman dengan daya imajinasi secara bebas untuk mengungkapkan keindahan dengan mengolah secara harmonis dalam bentuk berbagai figur dan mewujudkannya di dalam karya seni grafis.

¹ <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, diunduh 7 Maret 2010

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi*, (Yogyakarta: Kanisius , 2001), p .22

⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ke-3, (Dinas Pendidikan, 2007), p. 59

D. Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud atau tujuan penulis membuat karya grafis adalah sebagai media ekspresi atau jalan untuk menyalurkan energi kreatif secara murni untuk mencapai kepuasan estetik dan artistik.

Sedangkan manfaatnya adalah pembaca atau penikmat nantinya dapat menerima apa yang ingin dicapai penulis dalam penciptaan karya seni, selain sebagai media komunikasi terhadap masyarakat umum sebagai *audience* /penikmat, mereka dapat menerima, mencermati, dan sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi, kritik, ataupun nasehat bagi penulis, sehingga memberikan masukan bagi penulis dalam berkarya, agar lebih baik lagi.

