

**BENTUK LABA-LABA SEBAGAI SUMBER IDE
DALAM KARYA INSTALASI BONEKA *POP ART***



TUGAS AKHIR

Oleh:

Salma Puji Ayuni

NIM 2212378022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**BENTUK LABA-LABA SEBAGAI SUMBER IDE
DALAM KARYA INSTALASI BONEKA *POP ART***



TUGAS AKHIR

Oleh:

Salma Puji Ayuni

NIM 2212378022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya
2026

Tugas Akhir berjudul:

BENTUK LABA-LABA SEBAGAI SUMBER IDE DALAM KARYA INSTALASI BONEKA *POP ART* diajukan oleh Salma Puji Ayuni NIM 2212378022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NUPTK 4762752653230070

Pembimbing II/Anggota

Aruman, S.Sn., M.A.

NUPTK 5350755656131090

Cognate/Anggota

Sumino, S.Sn., M.A.

NUPTK 2947745646130150

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi Kriya

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn

NUPTK 4160750651130150

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk orang tua saya khususnya untuk Ayah saya yang baru berpulang beberapa bulan lalu sebelum tugas akhir ini selesai, teman-teman terdekat yang telah memberikan dukungan, semangat, doa dan masukan selama proses penyelesaian karya ini. Saya juga ingin menyampaikan terimakasih kepada Dosen Pembimbing I dan II karena telah membimbing serta membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya ini. Terima kasih juga kepada seluruh Dosen yang sudah membagikan ilmunya baik secara teori maupun praktek selama perjalanan perkuliahan hingga sampai pada akhir studi S-I saya.



MOTTO

“True confidence is not about being perfect in the eyes of others, but about being comfortable with who you are even when the world expects you to be someone else.”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana 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, 16 Juni 2026



Salma Puji Ayuni

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan yang berjudul: “Bentuk Laba-laba Sebagai Sumber Ide Dalam Karya Instalasi Boneka *Pop Art*”

Tulisan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn.) pada Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan tugas akhir penciptaan ini tidak terlepas dari tantangan dan hambatan, namun berkat bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, tugas akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Seni Kriya yang telah memberikan arahan administratif dan akademik.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan masukan metodologis, ketajaman analisis mengenai teori penciptaan, serta motivasi yang luar biasa kepada penulis.
4. Bapak Aruman, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala saran, koreksi, dan diskusi mendalam mengenai aspek teknis material dan estetika kriya.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen wali yang telah membimbing dan memberikan pengetahuan serta bantuan, selama masa perkuliahan S-1 di prodi kriya.
6. Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar khususnya untuk Alm. Ayah saya, yang menjadi pilar kekuatan utama bagi penulis melalui doa yang tidak pernah putus, dukungan finansial, serta kasih sayang yang menjadi penyemangat dalam setiap langkah.
7. Rekan-rekan Seperjuangan Mahasiswa Seni Kriya Angkatan 22, terima kasih atas diskusi kreatif, bantuan di studio, dan kebersamaan yang mewarnai masa perkuliahan.

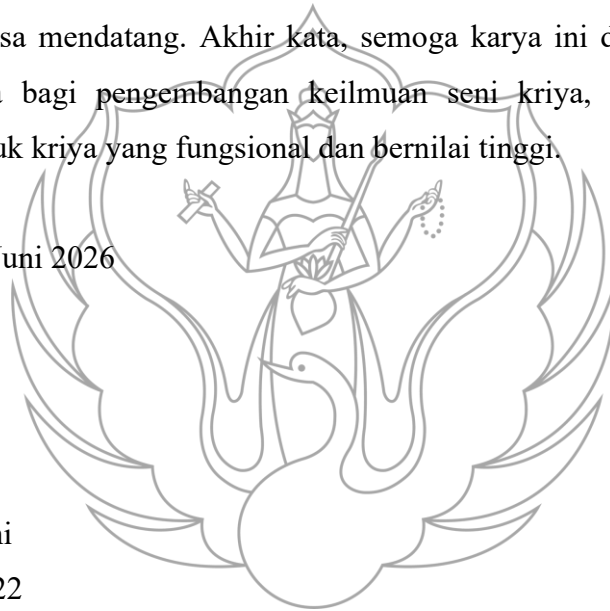
8. Teman-teman dan keluarga di Batik Seno yang telah senantiasa membantu, mensupport, dan mendukung selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Dinosauris yang selalu hadir selama perjalanan penciptaan karya tugas akhir ini. Dari berbagai cerita tentang ide yang belum ditemukan, proses berkarya yang melelahkan, hingga revisi yang seolah tidak ada habisnya, semuanya dilalui dengan dukungan dan kesabaranmu. Menjadi tempat penulis berbagi keluh kesah, mencari semangat, dan beristirahat sejenak ketika proses ini terasa berat. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat yang turut mengantarkan karya ini hingga akhirnya dapat terwujud.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan keilmuan seni kriya, khususnya dalam pembuatan produk kriya yang fungsional dan bernilai tinggi.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Penulis,

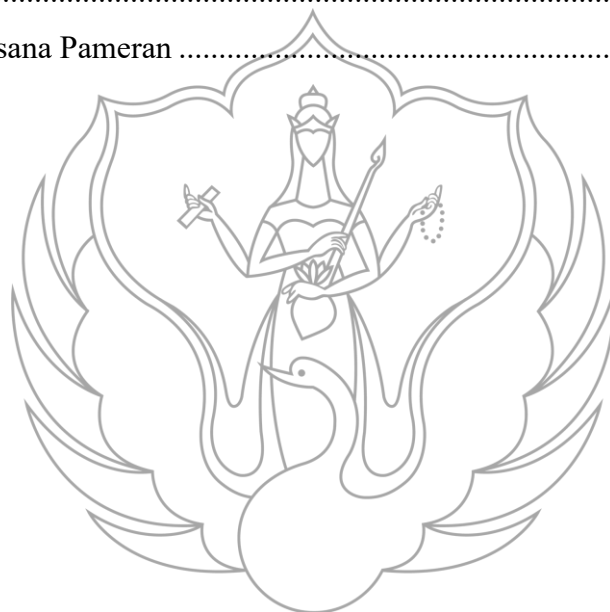
Salma Puji Ayuni
NIM. 2212378022



DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Data Acuan.....	15
B. Analisis Data Acuan.....	18
C. Rancangan Karya	21
1. Sketsa Alternatif.....	22
2. Desain Terpilih.....	25
D. Proses Perwujudan	29
1. Alat dan Bahan.....	29
2. Teknik Pengerjaan.....	32
3. Tahap Perwujudan.....	33
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	43
BAB IV TINJAUAN KARYA	48

A.	Tinjauan Umum	48
B.	Tinjauan Khusus	49
BAB V PENUTUP.....		57
A.	Kesimpulan	57
B.	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		59
DAFTAR LAMAN		59
LAMPIRAN.....		60
A.	Poster.....	60
B.	Katalog	61
C.	Biodata	63
D.	Foto Suasana Pameran	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat untuk Proses Perwujudan	29
Tabel 3. 2 Bahan untuk Proses Perwujudan Karya	31
Tabel 3. 3 Kalkulasi Pembuatan Karya 1	43
Tabel 3. 4 Kalkulasi Pembuatan Karya 2	44
Tabel 3. 5 Kalkulasi Pembuatan Karya 3	45
Tabel 3. 6 Kalkulasi Pembuatan Karya 4	46
Tabel 3. 7 Total Kalkulasi Biaya Karya	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Laba-laba dan Sarangnya	8
Gambar 2. 2 Laba-laba	9
Gambar 2. 3 Laba-laba	9
Gambar 2. 4 Gaya Pop Art	11
Gambar 2. 5 Penggunaan Warna Pop Art	11
Gambar 3. 1 Laba-laba dari Dekat	15
Gambar 3. 2 Laba-laba dari Dekat	16
Gambar 3. 3 Laba-laba di Sarang dengan Telur	16
Gambar 3. 4 <i>Pop Art</i>	17
Gambar 3. 5 Boneka Laba-laba	17
Gambar 3. 6 Karya dari Meta Enjelita	18
Gambar 3. 7 Laba-laba dari Dekat	18
Gambar 3. 8 Laba-laba di Sarang dengan Telur	20
Gambar 3. 9 <i>Pop Art</i>	20
Gambar 3. 10 Karya dari Meta Enjelita	21
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 1	22
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 2	22
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif 3	23
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif 4	23
Gambar 3. 15 Sketsa Alternatif 5	24
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif 6	24
Gambar 3. 17 Desain Terpilih 1	25
Gambar 3. 18 Desain Terpilih 2	26
Gambar 3. 19 Desain Terpilih 3	27
Gambar 3. 20 Desain Terpilih 4	28
Gambar 3. 21 Sketsa	33
Gambar 3. 22 Proses Mencanting	34
Gambar 3. 23 Proses Pewarnaan	35
Gambar 3. 24 Penutupan Malam	36
Gambar 3. 25 Proses Pelepasan Malam	37
Gambar 3. 26 Proses Pematangan Pola	38

Gambar 3. 27 Proses Menjahit.....	39
Gambar 3. 28 Memasukkan Dakron	40
Gambar 3. 29 Proses Menyatukan Semua Bagian	41
Gambar 3. 30 Proses Pembuatan Sarang Laba-laba.....	42
Gambar 3. 31 Proses Pembuatan Frame	43
Gambar 4. 1 Karya 1	49
Gambar 4. 2 Karya 2	51
Gambar 4. 3 Karya 3	53
Gambar 4. 4 Karya 4	55



INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir ini didasarkan pada keinginan untuk mengubah pandangan masyarakat yang umumnya menganggap laba-laba sebagai makhluk yang mengerikan dan mengganggu. Melalui pendekatan *Pop Art* dengan penggunaan warna-warna cerah, motif dekoratif, dan bentuk yang lebih ekspresif, karya ini berupaya menghadirkan citra laba-laba yang berbeda dari kesan menyeramkan yang selama ini melekat. Pengolahan visual tersebut menunjukkan bahwa laba-laba juga dapat dipandang sebagai sosok yang unik, menarik, bahkan lucu. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga mengajak masyarakat untuk melihat laba-laba dari sudut pandang yang lebih positif dan menyenangkan.

Metode yang digunakan adalah pendekatan estetika Djelantik dan metode penciptaan S.P. Gustami yang meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses penciptaan dilakukan melalui pengamatan bentuk laba-laba, pembuatan sketsa, pencantingan, pewarnaan kain, pembuatan pola, penjahitan, pembuatan kerangka, pengisian dakron, hingga penyusunan karya instalasi secara utuh.

Hasil penciptaan berupa empat karya instalasi boneka laba-laba berukuran besar dengan penerapan motif batik bergaya *Pop Art*. Penulis berharap karya ini dapat memberikan pengalaman visual baru serta berperan dalam pengembangan seni kriya tekstil dan batik kontemporer.

Kata kunci: laba-laba, boneka tiga dimensi, batik *Pop Art*.

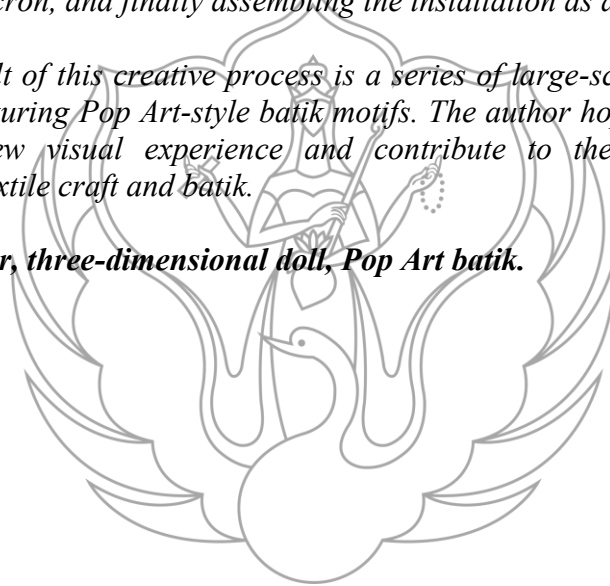
ABSTRACT

This final project was created out of a desire to change the public's perception of spiders, which are generally viewed as terrifying and bothersome creatures. Through a Pop Art approach—featuring bright colors, decorative motifs, and more expressive forms—this work seeks to present a different image of spiders, one that breaks away from the creepy impression that has long been associated with them. This visual treatment demonstrates that spiders can also be viewed as unique, intriguing, and even cute creatures. Thus, this work serves not only as a medium for artistic expression but also invites the public to view spiders from a more positive and enjoyable perspective.

The methods used were Djelantik's aesthetic approach and S.P. Gustami's creative process, which includes the stages of exploration, design, and realization. The creative process involved observing the shape of a spider, sketching, drawing outlines, dyeing the fabric, creating patterns, sewing, constructing the frame, stuffing with Dacron, and finally assembling the installation as a whole.

The result of this creative process is a series of large-scale spider puppet installations featuring Pop Art-style batik motifs. The author hopes that this work will offer a new visual experience and contribute to the development of contemporary textile craft and batik.

Keywords: spider, three-dimensional doll, Pop Art batik.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Laba-laba merupakan hewan arthropoda yang dikenal sebagai hewan pembuat jaring. Laba-laba merupakan kelompok besar yang memiliki berbagai macam jenis di berbagai penjuru dunia. Banyak orang memandang bahwa laba-laba merupakan serangga yang mengganggu dan menyeramkan, bahkan kerap dianggap sebagai hewan beracun yang berbahaya. Setiap laba-laba memang hampir semuanya memiliki kelenjar racun, tetapi jarang digunakan untuk menyerang manusia. Hanya beberapa jenis tertentu saja yang memiliki racun berbahaya.

Tubuh laba-laba terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu kepala-dada dan badan. Pada bagian kepala terdapat mata, mulut, dan empat pasang kaki, sedangkan pada bagian badan terdapat organ pencernaan dan reproduksi. Kebanyakan laba-laba memiliki delapan mata, namun beberapa jenis memiliki jumlah mata yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan hidupnya. Perbedaan susunan mata tersebut menunjukkan karakter dan jenis laba-laba yang beragam. Selain itu, laba-laba juga memiliki warna dan pola tubuh yang berbeda-beda sebagai bentuk adaptasi terhadap lingkungan, perlindungan diri, dan aktivitas berburu. Ada laba-laba yang memiliki warna gelap sebagai kamuflase, sementara beberapa jenis lainnya memiliki warna cerah dan pola unik yang menjadikannya menarik secara visual.

Ketertarikan penulis untuk mengambil tema laba-laba sebagai sumber ide penciptaan berasal dari bentuk tubuh, struktur kaki, pola jaring, serta karakter visualnya yang unik dan belum banyak dieksplorasi dalam karya kriya tekstil dengan pendekatan *Pop Art*. Penulis melihat bahwa di balik kesan menyeramkan yang melekat pada laba-laba, terdapat sisi visual yang menarik dan memiliki nilai estetis tinggi. Oleh karena itu, penulis ingin menghadirkan interpretasi baru terhadap laba-laba melalui penggunaan warna-warna cerah, motif dekoratif, dan bentuk ekspresif khas *Pop Art* sehingga menghasilkan kesan yang lebih imajinatif, modern, dan dinamis.

Pendekatan visual *Pop Art* dipilih karena mampu menciptakan suasana yang energik dan kontras dengan karakter alami laba-laba yang identik dengan warna gelap dan kesan misterius.

Selain itu, perkembangan seni kontemporer di Indonesia saat ini menunjukkan bahwa karya kriya tidak lagi hanya dipahami sebagai karya fungsional, tetapi juga berkembang menjadi media ekspresi artistik dalam bentuk instalasi dan eksplorasi ruang. Seni instalasi berbasis kriya tekstil mulai banyak berkembang melalui pengolahan material tekstil, penggunaan bentuk tiga dimensi, serta interaksi karya dengan ruang pameran. Perkembangan tersebut membuka peluang baru bagi seni kriya untuk menghadirkan pengalaman visual yang lebih imersif dan eksperimental. Melalui perkembangan ini, karya kriya tekstil tidak hanya menonjolkan aspek teknik dan keterampilan, tetapi juga konsep, simbol, dan pengalaman artistik yang lebih luas. Hal tersebut menjadi salah satu alasan penting bagi penulis untuk mengembangkan batik ke dalam bentuk karya instalasi boneka tiga dimensi sebagai bagian dari eksplorasi seni kriya tekstil kontemporer.

Salah satu seniman dunia yang pernah mengangkat tema laba-laba adalah Louise Bourgeois melalui karya patung raksasa *Maman*. Karya tersebut terinspirasi dari ibunya yang bekerja sebagai penenun dan menjadi simbol perlindungan, ketekunan, serta kekuatan perempuan. Melalui karyanya, Bourgeois menunjukkan bagaimana seni dapat menjadi media refleksi emosional dan penyampaian makna personal. Inspirasi tersebut memperkuat pemahaman penulis bahwa tema laba-laba memiliki kekayaan visual dan filosofis yang dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bentuk karya seni, termasuk karya instalasi kriya tekstil kontemporer.

Melalui karya ini, penulis berharap masyarakat dapat memahami bahwa setiap elemen alam memiliki filosofi dan nilai estetis yang dapat dijadikan sumber inspirasi seni. Jaring laba-laba menggambarkan kesabaran, ketekunan, keterhubungan, dan proses membangun kehidupan. Lebih dari sekadar karya visual, karya ini diharapkan menjadi bukti bahwa seni batik dan kriya tekstil dapat terus berkembang mengikuti zaman

melalui eksplorasi bentuk, warna, dan media kontemporer seperti instalasi *Pop Art*. Dengan demikian, karya ini diharapkan mampu membuka ruang kreatif baru bagi perkembangan seni kriya tekstil dan batik kontemporer di Indonesia.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, didapat rumusan masalah penciptaan karya sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya instalasi boneka laba-laba *Pop Art*?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan karya instalasi boneka laba-laba *Pop Art*?

C. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan penciptaan yang dipaparkan di atas, maka didapat tujuan dan manfaat dari penciptaan karya ini adalah:

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep penciptaan karya instalasi boneka laba-laba *Pop Art*.
 - b. Memaparkan proses dan menghasilkan karya instalasi boneka dengan tema laba-laba berwarna *Pop Art*.
2. Manfaat
 - a. Bagi mahasiswa mampu memotivasi untuk menjadi lebih kreatif mengekspresikan diri dalam menuangkan ide dan imajinasi.
 - b. Memberikan pengetahuan luas mengenai laba-laba yang bukan hanya sekedar hewan pengotor sudut ruangan, tetapi juga memiliki nilai filosofis yang bagus.
 - c. Bagi lembaga dapat menambah data acuan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk menciptakan karya selanjutnya.

- d. Sebagai tolak ukur dari perkembangan pemikiran pribadi sendiri saat ini.
- e. Menambah koleksi karya pada bidang batik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti “memahami melalui pengamatan indrawi” (Junaedi, 2013:14). Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mencakup semua aspek dari apa yang disebut sebagai keindahan (Djelantik, 1999:7). Estetika tidak pernah lepas dari seni karena seni itu sendiri adalah perwujudan keindahan. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni: wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), serta penampilan dan penyajian (*presentation*).

Dalam pendekatan estetika, penulis mengeksplorasi pola visual yang terinspirasi dari bentuk jaring laba-laba yang memiliki keteraturan simetris. Jaring laba-laba umumnya membentuk pola yang harmonis, teratur, dan penuh keseimbangan. Prinsip tersebut kemudian diterapkan dalam karya boneka dengan tema laba-laba *Pop Art*, di mana bentuk jaring digambarkan sebagai pola berulang yang menjadi latar utama, sementara laba-laba ditampilkan secara kontras dengan warna-warna cerah agar tampak menonjol.

2. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni ini mengacu pada pemikiran SP. Gustami dalam bukunya *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Menurut beliau, secara metodologis terdapat tiga tahap enam langkah dalam proses penciptaan seni kriya. Ketiga tahapan tersebut meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329–332).

a. Tahap Eksplorasi

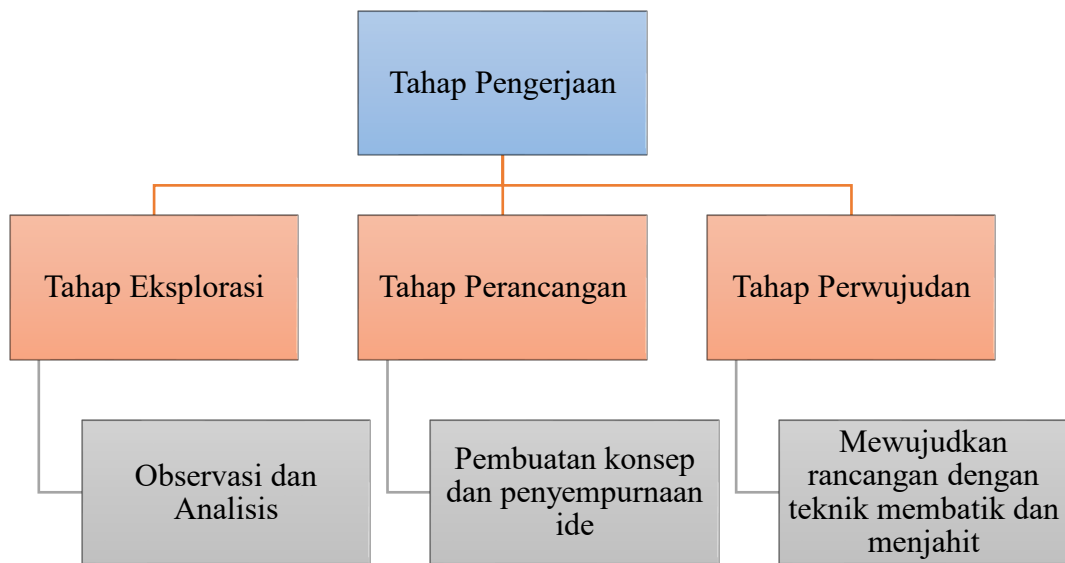
Tahap eksplorasi dilakukan melalui aktivitas penjelajahan untuk menggali sumber ide, mengumpulkan data, serta menelaah referensi yang relevan seperti buku, jurnal, artikel, maupun sumber daring yang membahas tentang filosofi laba-laba, simbolisme jaring, serta penerapan warna *Pop Art* dalam seni rupa. Selain itu, pengamatan visual terhadap bentuk laba-laba dan pola jaringnya juga menjadi bagian dari eksplorasi untuk memperkuat konsep visual. Data dan hasil analisis dari tahapan ini kemudian dijadikan landasan dalam pembuatan rancangan awal atau sketsa.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan disusun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap eksplorasi. Penulis membuat beberapa alternatif sketsa boneka bertema laba-laba *Pop Art*, dengan mengutamakan pola jaring yang simetris sebagai elemen pendukung dan sosok laba-laba sebagai pusat perhatian. Eksperimen warna dilakukan dengan menggabungkan warna gelap sebagai latar dengan warna-warna cerah kontras (*Pop Art*) untuk menghasilkan kesan visual yang kuat. Dari beberapa sketsa yang dibuat, kemudian dipilih satu rancangan terbaik yang dianggap paling mewakili gagasan dan konsep estetika untuk diwujudkan dalam bentuk karya nyata.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan dilakukan dengan merealisasikan rancangan terpilih menjadi karya boneka laba-laba. Proses ini meliputi persiapan kain, penerapan teknik batik dengan malam, pewarnaan, serta penyelesaian boneka laba-laba *Pop Art* dengan proses penjahitan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi secara berulang untuk memastikan bahwa hasil karya sesuai dengan rancangan yang telah dipilih. Jika hasil akhir dianggap memenuhi aspek bentuk, warna, dan makna filosofis yang diinginkan, maka karya dinyatakan selesai dan siap untuk dipresentasikan sebagai karya tugas akhir.



Bagan 1. 1 Bagan Metode Penciptaan

