

**RELIEF HARITI DAN KUWERA CANDI MENDUT
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KAYU
DENGAN GAYA *ART TOYS***



SKRIPSI

ALFAN HAFAZ

NIM 2012207022

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

2026

**RELIEF HARITI DAN KUWERA CANDI MENDUT
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KAYU
DENGAN GAYA *ART TOYS***



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:

RELIEF HARITI DAN KUWERA CANDI MENDUT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KAYU DENGAN GAYA *ART TOYS* diajukan oleh Alfian Hafaz, NIM 2012207022, 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 12 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



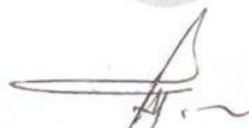
Dr. Yulriawan, M.Hum.
NUPTK 6061740641130043

Pembimbing II/ Penguji II



Indro Baskoro Miko Putro, M. Sn.
NUPTK 8557752653130153

Cognate/ Penguji Ahli



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
NUPTK 7563740641137563


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholaluddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 351748649130075

Koordinator Prodi S-1 Kriya



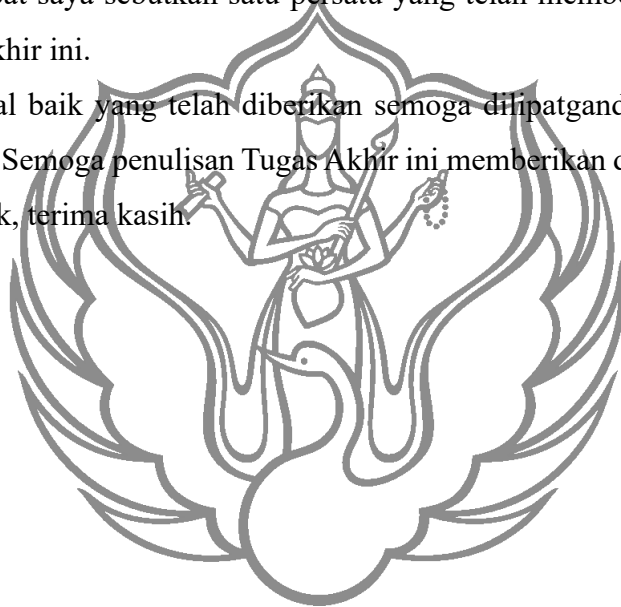
Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala rahmat dan nikmat yang telah diberikan kepada hamba-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan hal ini kepada

1. Orang tua dan keluarga besar saya yang sudah memberikan motivasi, waktu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Seluruh dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu.
3. Teman-teman angkatan 2020 dari Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta namun tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberi masukan pada Tugas Akhir ini.

Semoga hal baik yang telah diberikan semoga dilipatgandakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Semoga penulisan Tugas Akhir ini memberikan dampak yang baik bagi semua pihak, terima kasih.



MOTTO

“ Urip pisan rasah do wedi penteng tetep podo nglakoni opo seng didawuhi Gusti lan
nderek ajaran kanjeng Nabi ”

(Dabwok-Rasahwedi)



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, 18 Juni 2026




Alfan Hafaz
NIM 2012207022

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Seluruh rasa hormat penulis berikan kepada pihak yang telah membimbing dan memberi bantuan selama proses penulisan dan pembuatan karya, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Akhmad Nizam, M. Sn. Koordinator Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan semangat dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
6. Indro Baskoro Miko Putro, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
7. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum. Dosen Penguji Ahli juga sebagai dosen wali yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Terimakasih kepada kedua orang tua ibu dan bapak yang selalu memberikan do'a dan motivasi untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Terimakasih kepada kakak dan keluarga yang telah memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Studio Belakang yang telah memberikan waktu, tenaga dan diskusi untuk penyelesaian tugas akhir ini.
12. Teman-teman Kriya Kayu angkatan 2019,2020 dan 2022 yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
13. *The Rebel Anarchy* yang memberikan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Sukasrana yang memberi motivasi untuk terus berproses selama ini.
15. Sahabat SMA saya (Tuplex, Fiyo, Zupar, Hanan, Isman, Ripan, dll) yang telah memberi semangat dan membantu selama ini.
16. Kontrakan Teratala yang telah memberikan ruang untuk selalu berproses.
17. Teman teman di Dusun Jaranan
18. Terimakasih kepada orang-orang yang telah menghina dan merendahkan karena telah memupuk semangat untuk terus berproses.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini, merupakan pengalaman dan pelajaran berharga untuk mendorong penulis terus belajar menjadi lebih baik di kemudian hari. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Kriya

Yogyakarta, 18 Juni 2026

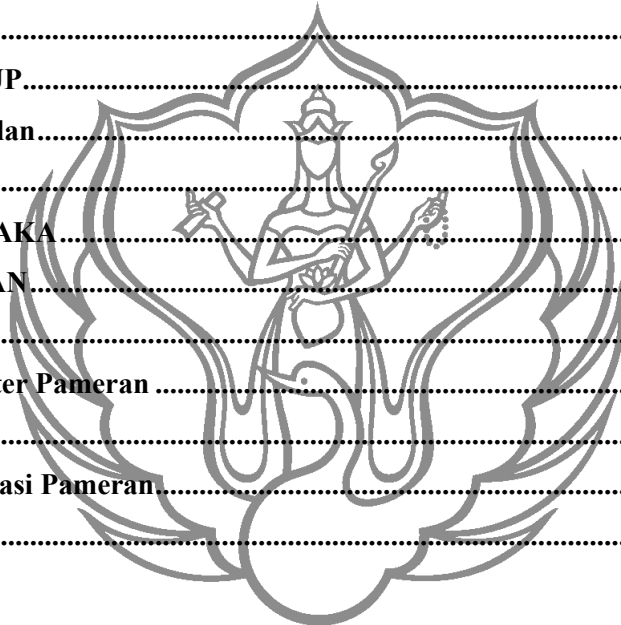


Alfan Hafaz
NIM 2012207022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
1. Metode Pendekatan.....	5
2. Metode Penciptaan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Hasil Analisis Data Acuan.....	22
D. Rancangan Karya	23
1. Sketsa Alternatif.....	24
2. Sketsa Terpilih.....	32
3. Desain Terpilih.....	34

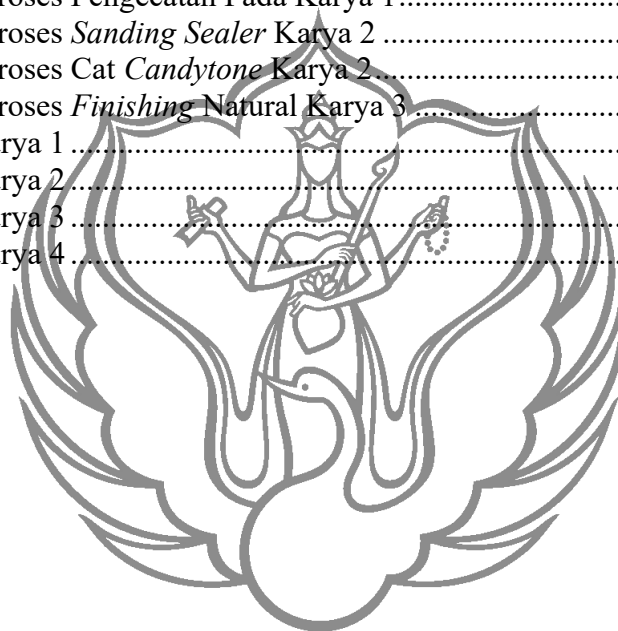
E.	Proses Perwujudan	42
1.	Alat dan Bahan	42
2.	Teknik Pengerjaan	55
3.	Tahap Perwujudan	56
F.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
BAB IV	TINJAUAN KARYA.....	73
A.	Tinjauan Umum	73
B.	Tinjauan Khusus.....	75
1.	Karya 1.....	75
2.	Karya 2.....	77
3.	Karya 3.....	79
4.	Karya 4.....	81
BAB V	PENUTUP.....	83
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
DAFTAR LAMAN	87
LAMPIRAN	88
A.	Foto Poster Pameran	88
B.	Katalog	89
B.	Foto Situasi Pameran.....	90
D.	Biodata	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Relief Haritim Candi Mendut.....	10
Gambar 2. 2 Relief Kuwera Candi Mendut	11
Gambar 2. 3 Art Toys.....	13
Gambar 2. 4 Tutup Botol Plastik.....	14
Gambar 3. 1 Relief Hariti Candi Mendut.....	18
Gambar 3. 2 Relief Kuwera Candi Mendut	18
Gambar 3. 3 <i>Art Toys</i>	19
Gambar 3. 4 <i>Art Toy</i>	19
Gambar 3. 5 Karya keramik 3 Dimensi	20
Gambar 3. 6 <i>Plastic recycle</i>	20
Gambar 3. 7 Sketsa Alternatif 1	24
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif 2.....	25
Gambar 3. 9 Sketsa Alternatif 3.....	25
Gambar 3. 10 Sketsa Alternatif 4.....	26
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 5.....	26
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 6.....	27
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif 7.....	27
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif 8.....	28
Gambar 3. 15 Sketsa Alternatif 9.....	28
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif 10.....	29
Gambar 3. 17 Sketsa Alternatif 11.....	29
Gambar 3. 18 Sketsa Alternatif 12.....	30
Gambar 3. 19 Sketsa Alternatif 13.....	30
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif 14.....	31
Gambar 3. 21 Sketsa Alternatif 15.....	31
Gambar 3. 22 Sketsa Terpilih 2.....	32
Gambar 3. 23 Sketsa Terpilih 3.....	33
Gambar 3. 24 Sketsa Terpilih 4.....	33
Gambar 3. 25 Desain Terpilih 1.....	34
Gambar 3. 26 Desain Terpilih 1.....	34
Gambar 3. 27 Desain Terpilih 2.....	35
Gambar 3. 28 Desain Terpilih 2.....	36
Gambar 3. 29 Desain Terpilih 2.....	37
Gambar 3. 30 Desain Terpilih 2.....	38
Gambar 3. 31 Desain Terpilih 3.....	39
Gambar 3. 32 Desain Terpilih 3.....	40
Gambar 3. 33 Desain Terpilih 4.....	41
Gambar 3. 34 Desain Terpilih 4.....	41
Gambar 3. 35 Proses Pembuatan Sketsa Desain	57
Gambar 3. 36 Proses Pemotongan Kayu.....	57
Gambar 3. 37 Proses Jointer.....	58
Gambar 3. 38 Proses Jointer.....	58
Gambar 3. 39 Proses Pembentukan Global Pada Karya 2	59
Gambar 3. 40 Proses Pembentukan Global Pada Karya 2	60

Gambar 3. 41 Proses Penambahan Pada Karya 2	60
Gambar 3. 42 Proses Pembentukan Pada Karya 3	61
Gambar 3. 43 Proses Pembentukan Pada Karya 4	61
Gambar 3. 44 Proses Detailing Pada Karya 4	62
Gambar 3. 45 Proses Detailing Plastik.....	62
Gambar 3. 46 Proses Pengamplasan pada karya 1	63
Gambar 3. 47 Proses Pembersihan Tutup Botol Plastik	63
Gambar 3. 48 Proses Pemotongan Tutup Botol Plastik	64
Gambar 3. 49 Proses Oven.....	65
Gambar 3. 50 Proses Pengepresan Hasil Oven	65
Gambar 3. 51 Proses Pengepresan Hasil Oven	66
Gambar 3. 52 Proses <i>Scroll</i> Karya 4	66
Gambar 3. 53 Proses <i>Scroll</i> Karya 3	67
Gambar 3. 54 Proses Penyemprotan <i>Epoxy</i> Pada Karya 1	68
Gambar 3. 55 Proses Pengecatan Pada Karya 1	68
Gambar 3. 56 Proses <i>Sanding Sealer</i> Karya 2	69
Gambar 3. 57 Proses Cat <i>Candytone</i> Karya 2	69
Gambar 3. 58 Proses <i>Finishing</i> Natural Karya 3	70
Gambar 4. 1 Karya 1	75
Gambar 4. 2 Karya 2	77
Gambar 4. 3 Karya 3	79
Gambar 4. 4 Karya 4	81



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat yang Digunakan dalam Proses Perwujudan	43
Tabel 3. 2 Bahan yang Digunakan dalam Proses Perwujudan.....	50
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1	70
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2	71
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 3	71
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 4	72
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Pendukung.....	72
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	72



INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir ini bertujuan menghadirkan karya visual dari relief Hariti dan Kuwera di Candi Mendut, ke dalam bentuk *Art Toys* berbahan kayu dan kombinasi limbah tutup botol plastik. Relief Hariti dan Kuwera dipilih karena memiliki nilai filosofis tentang perubahan, perlindungan, kesuburan, dan kesejahteraan. Penggunaan limbah tutup botol plastik dilakukan sebagai upaya pemanfaatan sampah plastik yang sulit terurai menjadi material estetis dan bernilai guna.

Metode penciptaan yang digunakan adalah *Practice-Based Research* Linda Candy, meliputi perumusan masalah dan konseptual, penetapan metode eksperimen, eksperimen studio, refleksi kritis, dan diseminasi hasil. Pendekatan Estetika yang digunakan adalah Estetika Sanggit menurut Dharsono, yang mencakup revitalisasi, reinterpretasi dan abstraksi simbolik. Material utama yang digunakan adalah kayu Jati, kayu Rambutan, dan tutup botol plastik yang diolah kembali melalui proses pembersihan, pemotongan, pengovenan, dan pengepresan.

Hasil penciptaan berupa karya *Art Toys* bergaya modern dan dekoratif yang tetap mempertahankan unsur karakteristik relief Hariti dan Kuwera. Karya yang dihasilkan menunjukkan perpaduan antara unsur tradisi dan seni modern, serta pemanfaatan limbah plastik sebagai media alternatif dalam penciptaan karya Kriya Kayu.

Kata kunci: Relief Hariti, Relief Kuwera, *Art Toys*,

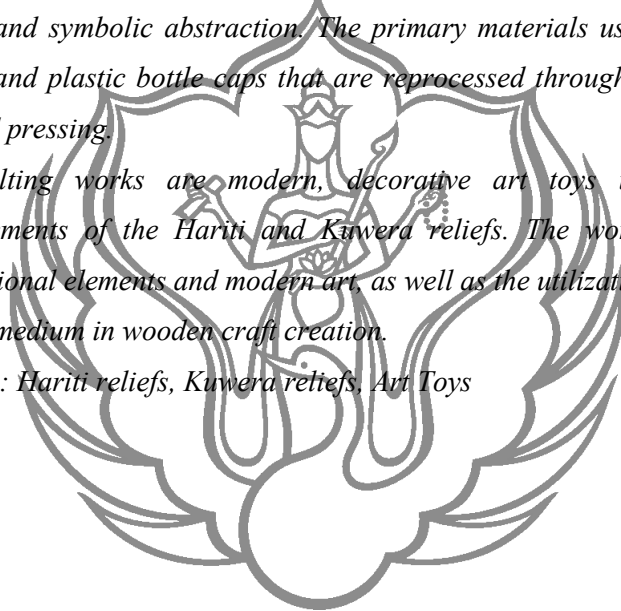
ABSTRACT

The creation of this Final Project aims to present a visual work inspired by the Hariti and Kuwera reliefs at Mendut Temple in the form of wooden art toys combined with recycled plastic bottle caps. The Hariti and Kuwera reliefs were chosen for their philosophical values of transformation, protection, fertility, and prosperity. The use of plastic bottle cap waste reflects an effort to repurpose persistent plastic refuse into aesthetically engaging and functional material.

The creative method employed is Linda Candy's Practice-Based Research, encompassing problem and conceptual formulation, establishment of experimental methods, studio experimentation, critical reflection, and dissemination of outcomes. The aesthetic approach follows Dharsono's Sanggit Aesthetics, which includes revitalization, reinterpretation, and symbolic abstraction. The primary materials used are teak wood, rambutan wood, and plastic bottle caps that are reprocessed through cleaning, cutting, oven-heating, and pressing.

The resulting works are modern, decorative art toys that preserve the characteristic elements of the Hariti and Kuwera reliefs. The works demonstrate a synthesis of traditional elements and modern art, as well as the utilization of plastic waste as an alternative medium in wooden craft creation.

Keywords: *Hariti reliefs, Kuwera reliefs, Art Toys*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Candi Mendut terletak di Desa Mendut Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang berjarak sekitar 3 kilometer ke arah timur dari Candi Borobudur. J.G.De Casparis menjelaskan jika didasarkan dengan nama '*venuvana*' pada Prasasti Karang Tengah, candi ini didirikan sekitar 824 masehi (De Casparis 1950). Referensi lain yang dapat digunakan untuk penanggalan Candi Mendut yaitu inskripsi singkat bagian mantra Buddhisme yang pernah ditemukan di struktur candi. Tulisan ini beraksara kuno dan memiliki kemiripan dengan inskripsi yang terdapat di kaki Borobudur. Pernyataan ini ditulis oleh Balai Konservasi Borobudur sehingga dapat diperkirakan Candi Mendut dibangun hampir bersamaan dengan Candi Borobudur yakni sekitar abad 8-9 masehi.

Candi Mendut berbentuk persegi dengan ketinggian 18,95 meter di dalamnya terdapat Arca Buddha Sakyamuni, Arca Bodhisattva Avalokitesvara dan Arca bodhisattva Maitreya dengan ukuran yang cukup besar. Candi ini dihiasi relief cerita Jataka yang sarat dengan makna ajaran-ajaran hukum sebab dan akibat, relief ini terpahat di panel-panel luar sayap tangga bagian bawah. Relief lain yang membuat candi ini cukup istimewa adalah adanya relief Dewa Kuwera dan Dewi Hairiti. Relief ini terletak di sebelah kiri dan kanan pintu masuk ruang utama candi. Relief Dewi Hariti dan Dewa Kuwera mengingatkan kasih sayang orang tua kepada anak-anaknya.

Menurut legenda Hariti atau juga dikenal Abhiriti adalah istri dari Pancika atau Kuwera. Dari pernikahan ini Hariti mempunyai 500 anak, dan yang paling disayangi adalah anak bungsunya yang bernama Priyankara. Abhiriti sangat gemar memakan anak-anak sehingga ia diberi gelar Hariti, yang membuat orang-orang di Rajagriha bersedih. Orang-orang kemudian mendekati Sang Buddha untuk memohon pertolongan kepadanya agar dapat menyelamatkan anak-anak mereka dari Hariti. Sang Buddha kemudian

bertindak dengan membawa anak yang paling dicintai Hariti yaitu Priyankara. Ketika Hariti pulang, ia tidak dapat menemukan Priyankara. Hariti mencari anaknya ke mana-mana namun tetap tidak dapat menemukannya. Hariti yang putus asa kemudian memohon pertolongan pada Buddha agar dapat mengembalikan anaknya. Sang Buddha mempertanyakan keadaan hariti yang bersedih karena kehilangan salah satu dari 500 anaknya. Padahal Hariti adalah makhluk yang tidak mengenal belas kasih ketika melahap anak-anak di Rajagriha. Semenjak itu Hariti menyadari kejahatannya lalu memutuskan untuk mengikuti ajaran Sang Buddha, hal ini membuat rakyat Rajagriha menaruh sukacita yang besar pada Hariti. (Gupte1972, 199)

Relief Kuwera dan Hariti sangat unik karena dibuat berpasangan dan berhadapan. Candi yang memiliki relief Hariti dan Kuwera selain Candi Mendut adalah Candi Banyunibo. Relief-relief pada candi Hindu-Buddha biasanya berisi cerita yang mengandung nilai-nilai ajaran moral maupun peristiwa tertentu pada masa lampau (Soekmono, 1981). Orang-orang mulai jarang untuk mencari arti atau bahkan memaknai sebuah relief, padahal di dalamnya mengandung nilai moral yang dapat dijadikan pembelajaran. Kisah yang dipahatkan pada suatu relief dapat direfleksikan untuk kehidupan masa kini.

Kisah Kuwera dan Hariti dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat masa kini. Kebiasaan menculik dan memakan anak-anak yang dilakukan oleh Hariti dapat disamakan dengan kekerasan atau kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya. Kejadian inilah yang kini kerap dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya baik secara sengaja maupun tidak. Kekerasan dan kurangnya perhatian orang tua kepada anak dapat menyebabkan gangguan pada mental serta tumbuh kembang anaknya. Peristiwa semacam ini tidak boleh terus terjadi orang tua harus sadar bahwa apa yang mereka lakukan adalah sebuah kesalahan. Orang tua seharusnya memberi kasih sayang serta memberi perlindungan bagi anaknya layaknya Hariti.

Selain dari kisahnya, bentuk fisik dari relief Hariti dan Kuwera seharusnya dapat dijadikan pembelajaran. Relief Hariti menggambarkan

seorang perempuan yang sedang duduk memangku seorang anak dikelilingi oleh banyak anak yang sedang bermain. Gambaran ini seakan menandakan bahwa Hariti begitu menyayangi serta memberikan sebuah kenyamanan bagi anak anaknya. Hal inilah yang seharusnya dilakukan oleh orang tua pada masa kini menyayangi serta merawat anak dengan baik. Relief Kuwera pada Candi Mendut menggambarkan sosok lelaki yang duduk dan dikelilingi oleh anak-anak, di bawahnya terdapat kendi yang berisi emas. Kuwera yang merupakan dewa kekayaan, pada relief ini digambarkan bersama anak-anak yang sedang bermain di sekitarnya. Gambaran ini seolah memberikan pembelajaran bagi seorang ayah, menafkahi keluarga merupakan sebuah kewajiban bagi seorang ayah, tanpa melupakan kasih sayang pada anaknya.

Sumber ide yang berasal dari relief Hariti dan Kuwera di Candi Mendut akan dibuat sebuah karya menggunakan bahan dasar kayu dengan gaya *Art Toys*. *Art Toys* sendiri merupakan sebuah mainan yang dibuat oleh seorang seniman, desainer *grafity*, atau desainer grafis. *Art Toys* biasanya dibuat secara mandiri atau melalui perusahaan kecil dengan skala produksi yang terbatas dengan bahan dasar resin atau vinil. Seniman *Art Toys* memiliki kebebasan dalam pembuatan karakter, baik menciptakan, menggabungkan, sampai memodifikasi dari karakter-karakter yang telah populer, sehingga karya *Art Toys* memiliki keberagaman baik pada konsep maupun tampilan. Seniman *Art Toys* biasanya memiliki ciri khasnya sendiri baik dalam karakter, bentuk, warna, dan gaya. Keanekaragaman ini membuat *Art Toys* banyak digemari oleh orang-orang khususnya kalangan dewasa. Menurut Lutfi Mahardika dan Menul Teguh (2023: 239), Seniman bernama Michael Lau dari Hongkong yang pertama kali memperkenalkan *Art Toys* pada tahun 1998. *Art toys* masuk ke Indonesia pada awal tahun 2000

Relief yang terukir di dinding Candi Mendut ini akan dijadikan ide dalam pembuatan *Art Toys* yang berbentuk 3 dimensi. Relief candi yang merupakan karya seni peninggalan nenek moyang ini akan diangkat kembali dengan gaya yang lebih modern. Karya ini diharapkan dapat mengingatkan masyarakat akan warisan leluhur bangsa Indonesia, serta dapat menjadi

pembelajaran bagi masyarakat sekarang karena relief pada candi memiliki nilai-nilai ajaran moral.

Bahan dasar kayu pada karya ini akan dikombinasikan dengan bahan tutup botol plastik. Tutup botol plastik sendiri merupakan bahan yang berbanding terbalik dengan bahan kayu yang organik. Tutup botol plastik merupakan bahan yang sulit terurai dan kerap mencemari lingkungan. Tutup botol plastik akan diolah terlebih dahulu sebelum diaplikasikan pada karya. Bahan yang saling berlawanan ini akan dikombinasikan menjadi satu karya dengan gaya *Art Toys*.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*?
2. Bagaimana proses perwujudan karya relief Hariti dan Kuwera pada Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*?
3. Bagaimana hasil dari karya relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*.
 - b. Menjelaskan proses perwujudan karya relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*.
 - c. Menghasilkan karya relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut sebagai ide penciptaan *Art Toys*.
2. Manfaat
 - a. Bagi Penulis
 - 1) Mengasah kemampuan berpikir konsep dan teknik dalam membuat karya.
 - 2) Sebagai media untuk berekspresi dan menuangkan gagasan penulis.
 - 3) Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana strata satu bidang kriya.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran alternatif untuk tumbuhnya gagasan desain baru atau sebagai referensi dalam pembuatan karya seni kriya kayu bagi perkembangannya.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran untuk aktivitas akademik yang berguna untuk menambah wawasan bagi mahasiswa.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Diharapkan dengan karya yang ditampilkan dalam Tugas Akhir ini masyarakat dapat memahami setiap individu mempunyai pemikiran yang bebas dalam membuat karya.
- 2) Sebagai media ekspresi yang dapat dinikmati masyarakat umum.
- 3) Memperkenalkan kembali cerita pada sebuah relief namun dalam bentuk yang baru.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Metode pendekatan yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini adalah metode Pendekatan Estetika Sanggit yang digagas oleh Dharsono. Estetika Sanggit sendiri merupakan kerangka berfikir dalam pembuatan karya seni yang menggabungkan unsur budaya tradisi dengan teknik modern. Pendekatan ini hadir sebagai solusi kreatif dalam menjawab tantangan globalisasi ketika seniman dapat terus maju mengikuti perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas budaya.

Terdapat dua masalah pokok pada era globalisasi dalam persoalan budaya, pada satu sisi kebudayaan harus maju (*progres*), namun pada sisi lainnya kebudayaan yang sudah ada harus tetap dilestarikan (*konservatif*). Pelestarian dapat diartikan sebagai *preservation* (preservasi) dan *conservation* (konservasi). Preservasi yaitu menjaga, merawat, dan melindungi sedangkan konservasi

merupakan pengembangan dengan memanfaatkan nilai-nilai seni tradisi dengan sentuhan modern. Karya seperti inilah yang disebut karya seni Sanggit. Karya seni Sanggit diciptakan dengan landasan Estetika Sanggit: secara revitalisasi Sanggit, reinterpretasi Sanggit dan abstraksi\ekspresi simbolik Sanggit (Dharsono, 2021).

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya ini akan menerapkan metode *Practice-Based Research*, demi mewujudkan proses eksplorasi material modern untuk mewujudkan kembali relief Hariti dan Kuwera ke dalam bentuk visual *Art Toys*. Gagasan Candy (2006) menegaskan bahwa pendekatan ini menempatkan artefak kreatif sebagai kontribusi utama dalam pembentukan pengetahuan baru yang tidak dapat dipisahkan dari teks penjelasan pendampingnya. Oleh karena itu, penggabungan material kayu dan plastik daur ulang pada pembuatan *Art Toys* ini dilakukan melalui siklus refleksi kritis yang berjalan secara simultan saat praktik studio berlangsung (Candy & Edmonds, 2018). Berikut adalah poin poin utama karakteristik *Practice-Based Research* menurut Linda Candy:

a. Penetapan Metodologi Eksperimen

Penetapan metodologi eksperimen dalam *Practice-Based Research* (penelitian berbasis praktik) merupakan tahap krusial untuk merancang skenario pengujian terstruktur di dalam studio, sehingga proses penciptaan karya tidak berjalan secara acak melainkan berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data ilmiah (Candy, 2006). Metodologi eksperimen ini dibuat rancangan untuk menguji batas material dan batas estetika dari penggabungan kayu dan plastik daur ulang. Tahap ini ditentukan bagian mana saja yang akan dibuat menggunakan kayu dan plastik, kemudian ditentukan cara penyambungan/penempelan plastik dan lem yang akan digunakan. Metodologi eksperimen ini juga menetapkan batasan dalam mentransformasikan relief batu di Candi Mendut menjadi

bentuk 3 dimensi *Art Toys*. Proses ini dilakukan melalui eksperimen dekonstruksi yang mengurai figur Hariti dan figur Kuwera ke dalam bentuk geometri dasar yang disederhanakan tanpa menghilangkan atribut ikonografis utamanya.

b. Eksperimen Studio

Eksperimen studio dalam *Practice-Based Research* (penelitian berbasis praktik) merupakan tahap implementasi taktik peneliti untuk masuk ke dalam ruang kerja atau bengkel kriya untuk menguji coba seluruh rancangan material dan konsep visual yang telah ditetapkan sebelumnya (Candy, 2006). Pada proses ini studio bertindak sebagai laboratorium tempat melakukan proses pengolahan kayu solid dan tutup botol plastik untuk menciptakan figur *Art Toys*. Pada tahap inilah data empiris dikumpulkan dimana setiap kegagalan maupun keberhasilan tak terduga dalam mewujudkan deformasi bentuk relief Hariti dan Kuwera Candi Mendut digabung untuk mendapat pengetahuan

c. Refleksi Kritis

Reflective practice (refleksi kritis) dalam penelitian ini diterapkan sebagai metode evaluasi analitis untuk membedah seluruh dinamika eksperimen yang terjadi di dalam studio kriya (Candy, 2006). Tahap ini penciptaan karya tidak hanya mengandalkan keterampilan tangan namun wajib menggunakan pemikiran untuk membedah dan menganalisis proses pembuatannya. Refleksi kritis terhadap masalah maupun kegagalan harus dianalisis untuk ditemukan solusinya dan dicatat.

Kegagalan terjadi pada proses penyambungan antara kayu dan plastik, permukaan plastik yang licin membuat plastik sulit untuk menempel. Masalah ini kemudian ditemukan solusi dengan cara membuat permukaan plastik menjadi lebih kasar menggunakan amplas sebelum dilakukan penyambungan/pengeleman. Masalah lain terjadi pada proses

pembuatan bentuk secara detail pada perhiasan yang dibuat dari plastik. Plastik cukup sulit untuk dipahat karena teksturnya yang padat dan ulet. Pembuatan bentuk/detail pada bagian yang menggunakan plastik harus menggunakan *thuner* atau gerinda.

d. Diseminasi Hasil

Menurut Linda Candy, hasil *Practice-Based Research* tidak boleh hanya disimpan sebagai tumpukan kertas di perpustakaan (Candy, 2006) oleh karena penelitian ini menghasilkan karya fisik *Art Toys*, maka diseminasi wajib disajikan dalam dua bentuk yang menyatu (Candy, 2006). Bentuk pertama adalah diseminasi praktik yang diwujudkan melalui pameran dan bentuk kedua adalah diseminasi akademik yang diwujudkan melalui penyusunan teks/laporan dan publikasi ilmiah (Candy, 2006).

Berikut bagan proses penciptaan penulis dengan menggunakan metode *practice based research* dari referensi diatas yang sudah disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

