

**LABA - LABA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KRIYA SENI**



KARYA SENI

Oleh :

ARIS MARYANTO

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2002**

**LABA - LABA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KRIYA SENI**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2011X14102
KLAS	736.4
TERIMA	23-9-02



KARYA SENI

Oleh :

ARIS MARYANTO



KT001494

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2002**

**LABA - LABA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KRIYA SENI**



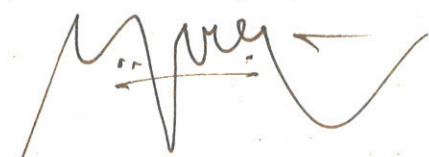
KARYA SENI

Oleh :

ARIS MARYANTO
No. Mhs. 9610732022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2002**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh tim penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada tanggal : 4 Juli 2002



Prof. Drs. SP Gustami, S.U.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Herry Pujiarto, M. Hum.
Pembimbing II / Anggota



Drs. A. Zaenuri
Cognate / Anggota



Drs. Herry Pujiarto, M. Hum
Ketua P.S.S-1 Kriya Seni / Anggota



Drs. Purwito
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya sehingga garapan karya seni dan penulisan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya, disertai dengan penyelenggaraan pameran seni kriya untuk melengkapi syarat tugas akhir Program Studi Kriya Seni.

Penyelenggaraan pameran dan penulisan laporan ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

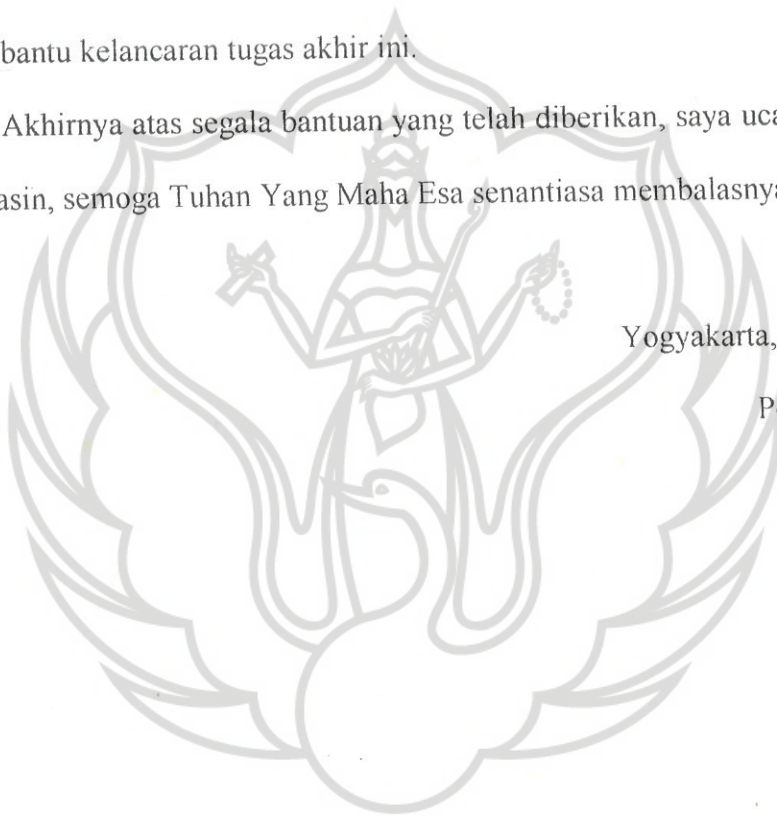
1. Bapak Prof. Dr. I. Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Purwito, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Herry Pujiharto, M. Hum, Ketua Program Studi S-1 Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Prof. Drs. SP. Gustami, S.U., selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penyusunan laporan dan karya seni tugas akhir ini.
6. Bapak Drs. Herry Pujiharto, M. Hum, Sebagai Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan bimbingan dan petunjuk dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

7. Seluruh karyawan Fakultas Seni Rupa, Perpustakaan dan Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak, ibu, saudara dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dorongan serta bantuan baik yang berupa moral maupun materiil, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh sahabat yang tak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu kelancaran tugas akhir ini.

Akhirnya atas segala bantuan yang telah diberikan, saya ucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalasnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2002

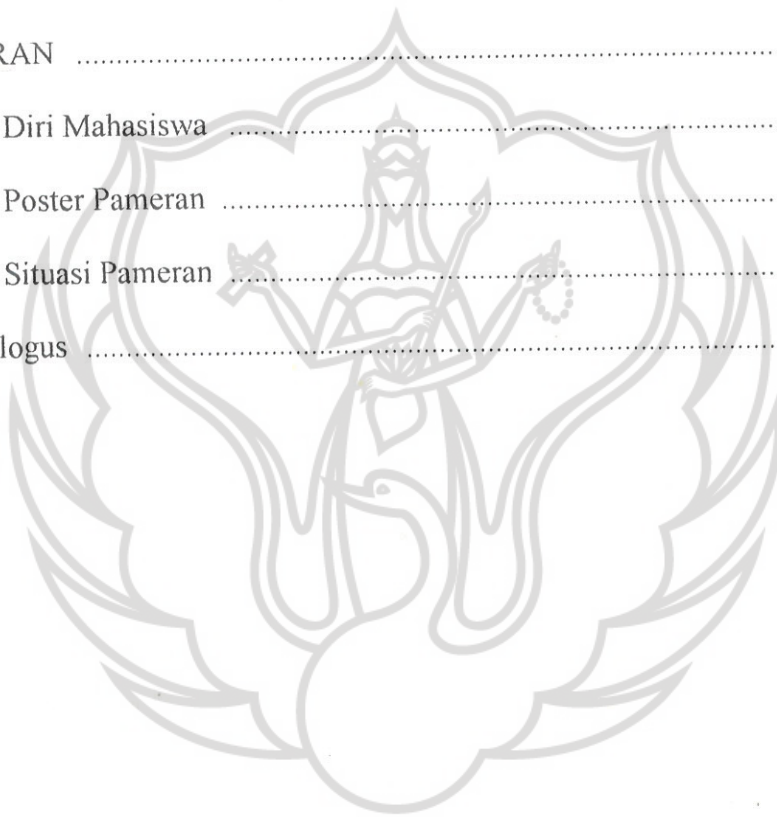
Penulis



DAFTAR ISI

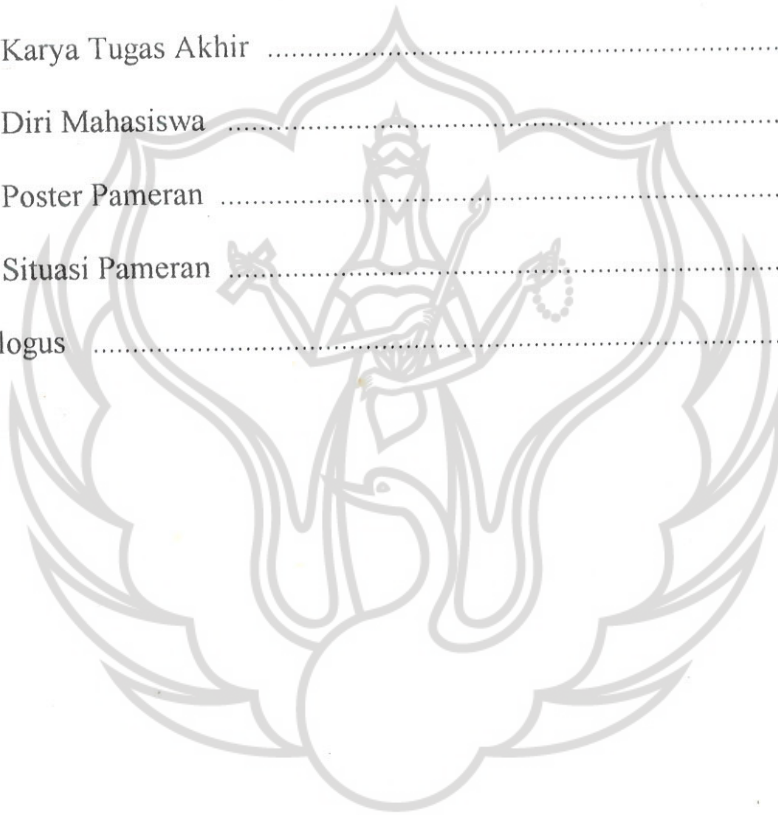
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR/FOTO	vii
INTISARI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Ide Penciptaan	2
B. Tujuan dan Sasaran	5
C. Metode Pendekatan	5
D. Metode Perwujudan	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Deskripsi Tentang Konsep Penciptaan	8
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	9
BAB III PROSES PENCIPTAAN	13
A. Data Acuan	14
B. Analisis Data	26
C. Alternatif Desain	27
D. Sketsa Terpilih	39
E. Bahan Alat dan Tehnik	51

F. Proses Perwujudan	52
G. Tahap Akhir Finishing	54
H. Kalkulasi Anggaran	55
BAB IV TINJAUAN KARYA	59
BAB V PENUTUP	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67
1. Foto Diri Mahasiswa	68
2. Foto Poster Pameran	69
3. Foto Situasi Pameran	70
4. Katalogus	71



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
A. Data Acuan	14
B. Desain Sketsa Alternatif	28
C. Desain Sketsa Terpilih	39
D. Foto Karya Tugas Akhir	59
E. Foto Diri Mahasiswa	68
F. Foto Poster Pameran	69
G. Foto Situasi Pameran	70
H. Katalogus	71



INTISARI

Laba-laba dengan segala keunikannya serta gerak dan bentuknya sangat menarik untuk diciptakan ke sebuah karya seni. Melalui proses imajinasi, saya coba menangkap dan mengembangkannya, sehingga dalam penampilan tidak terlihat mentah, melainkan di sana nampak sesuatu yang sudah merupakan ramuan jiwa secara bebas. Adapun tema yang diangkat dalam karya seni tugas akhir ini adalah binatang laba-laba. Bentuk laba-laba diungkapkan dalam bentuk deformasi dengan maksud ingin mengungkapkan nilai-nilai keindahan dengan unsur dekoratif.

Binatang kecil yang membuat manusia ketakutan seperti laba-laba. Sebenarnya hampir semua tidak merugikan. Hanya beberapa jenis yang biasanya berba berbahaya bagi manusia, seperti laba-laba berjaring corong. Pada kenyataanya, laba-laba membantu manusia dengan menekan populasi serangga pada tingkat yang seimbang dengan makanan alami.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki laba-laba begitu melekat dalam pikiran dan jiwa penulis. Nilai-nilai artistik yang dimiliki sangat bervariasi, disamping binatang ini memiliki bentuk artistik.

Semua sifat terurai diatas merupakan ilham bagi penciptaan karya seni. Setiap penciptaan karya seni, apapun bentuknya perlu adanya metode pendekatan yang tepat sesuai dengan bidang garapannya. Pada umumnya para seniman harus melakukan secara formal, artinya kegiatan semacam ini dilakukan secara khusus yaitu melalui pengamatan secara mendalam.

Studi pustaka yang berkaitan dengan buku-buku sehingga dapat diperoleh gagasan dan ide-ide yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam penciptaan. Dengan mempelajari buku-buku di akui dapat memberikan masukan-masukan misalnya produk atau karya orang lain yang terdapat dalam buku dapat dipakai sebagai acuan.

Studi lapangan berdasarkan pengalaman dan pengamatan terhadap gerak dan bentuk binatang laba-laba. Melakukan eksperimen yakni membuat percobaan berbagai desain alternatif untuk mencari bentuk dan komposisi yang sesuai dengan keinginan penulis. Sebagai proses akhir dari pembuatan dari bahan sampai terwujudnya karya ini, dilakukan dengan proses murni dari saya sendiri. Adapun untuk bahan akhir dari finishing karya tersebut adalah politur.

BAB I

PENDAHULUAN

Sepanjang sejarah kehidupan manusia, seni memegang peranan penting. Seni mencerminkan tingkat budaya bangsa baik yang berkaitan dengan pola pikir maupun perilaku masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkan, misalnya dalam bidang seni kriya, seni lukis, seni tari, seni musik dan lain sebagainya.

Berbicara mengenai seni kriya tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaannya sangat berarti terhadap kehidupan manusia dan juga terhadap jati diri bangsa seperti bangsa Indonesia. Hal ini tidak berlebihan bila seni kriya di Indonesia dapat dipandang sebagai sesuatu yang memiliki ciri khas, misalnya seni ukir gaya Asmat, Bali, Jepara dan bidang seni kriya lainnya.

Seni kriya yang merupakan bagian dari seni rupa, dapat dipakai sebagai media ekspresi para kriyawan, untuk mengungkapkan pengalaman estetis, yang hasilnya dapat merefleksikan situasi dan kondisi pada zamannya berdasarkan kemampuan persepsi yang dimiliki oleh para seniman. Dalam hal ini seni kriya sebagai cetusan jiwa dan emosi, memiliki bentuk dan warna tidak sesuai dengan kenyataan, namun tidak mengurangi kehidupan karya tersebut. Dalam penampilannya, seni kriya sebagai media ungkap dari pengalaman estetis, dapat dituangkan ke dalam bentuk dua atau tiga dimensional.

Pengalaman estetik seseorang, sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan, baik datangnya dari luar maupun dari dalam diri si seniman. Dengan

BAB I

PENDAHULUAN

Sepanjang sejarah kehidupan manusia, seni memegang peranan penting. Seni mencerminkan tingkat budaya bangsa baik yang berkaitan dengan pola pikir maupun perilaku masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkan, misalnya dalam bidang seni kriya, seni lukis, seni tari, seni musik dan lain sebagainya.

Berbicara mengenai seni kriya tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaannya sangat berarti terhadap kehidupan manusia dan juga terhadap jati diri bangsa seperti bangsa Indonesia. Hal ini tidak berlebihan bila seni kriya di Indonesia dapat dipandang sebagai sesuatu yang memiliki ciri khas, misalnya seni ukir gaya Asmat, Bali, Jepara dan bidang seni kriya lainnya.

Seni kriya yang merupakan bagian dari seni rupa, dapat dipakai sebagai media ekspresi para kriyawan, untuk mengungkapkan pengalaman estetis, yang hasilnya dapat merefleksikan situasi dan kondisi pada zamannya berdasarkan kemampuan persepsi yang dimiliki oleh para seniman. Dalam hal ini seni kriya sebagai cetusan jiwa dan emosi, memiliki bentuk dan warna tidak sesuai dengan kenyataan, namun tidak mengurangi kehidupan karya tersebut. Dalam penampilannya, seni kriya sebagai media ungkap dari pengalaman estetis, dapat dituangkan ke dalam bentuk dua atau tiga dimensional.

Pengalaman estetik seseorang, sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan, baik datangnya dari luar maupun dari dalam diri si seniman. Dengan

adanya faktor-faktor tersebut, setiap seniman mempunyai pengalaman yang berbeda-beda di dalam memvisualisasikan suatu kenyataan. Dengan demikian hasil interpretasi itu berasal sesuai latar belakang penciptaan.

Pada dasarnya setiap orang dalam berkarya seni akan menggunakan latar belakang tertentu untuk melandasi penciptaannya. Latar belakang setiap individu tentunya berbeda-beda, sesuai dengan pengalaman estetikanya masing-masing.

A. Ide Penciptaan

Ide merupakan salah satu gagasan pokok yang datang dari luar maupun dari dalam diri seorang seniman, dan ini merupakan hasil integrasi dari proses imajinasi seniman dengan rangsangan-rangsangan dari luar dirinya yang kemudian mengendap menjadi ide yang matang. Lingkungan yang mengelilingi seorang seniman turut mewarnai dan berperan penting atas terbentuknya kepribadian seniman, dan hal ini tentunya akan terungkap melalui hasil karya.

Karya seni merupakan hasil proses cipta, rasa dan karsa, ini memiliki maksud bahwa karya seni tidak akan ada bila manusia tidak dianugerahi daya cipta. Oleh karena itu daya cipta yang dimiliki manusia merupakan keistimewaan tiada ternilai. Manusia menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupannya, sehingga masalah yang ada dapat diatasi dengan akal budi pikiran manusia.

Menurut pandangan klasik terjadinya suatu karya seni berpangkal pada pengalaman estetik yang timbul dari perjumpaan dengan alam. Pada saat pengalaman estetik manusia merasa bahagia, merasakan suatu "*estatis*", tetapi saat itu matahari merupakan yang sedang terbenam mewarnai awan-awan

dengan warna-warni yang indah mungkin hanya berlangsung beberapa menit lalu habis saat itu terjadilah sesuatu yang indah dan membahagiakan, kemudian seniman ingin mengabadikan saat yang membahagiakan itu, dan terjadilah sebuah karya seni. Karena karya bersifat simbolik, lewat lambang-lambang membangkitkan kembali, mengingatkan akan saat yang indah itu, dan setiap orang yang mengamati karya tersebut juga menangkap isyarat-isyarat atau lambang-lambang dan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh sang seniman.¹

Sudah semestinya setiap dan dimanapun seniman ingin mengungkap hati dan pengalaman estetis lewat lambang-lambang, maka penulis ingin mengungkapkan gagasan dalam penciptaan karya kriya seni dengan obyek binatang laba-laba.

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap tema penulisan ini, dipandang perlu adanya pembatasan pada kata-kata yang termuat pada kalimat judul.

Binatang kecil yang membuat manusia ketakutan seperti laba-laba, sebenarnya hampir semuanya tidak merugikan. Hanya beberapa jenis yang biasanya berbahaya bagi manusia, seperti laba-laba berjaring corong. Pada kenyataannya, laba-laba membantu manusia dengan menekan populasi serangga pada tingkat yang seimbang dengan makanan alami. Semua laba-laba adalah pemburu, dan kebanyakan mereka makan serangga kecil. Beberapa spesies laba-laba yang lebih besar, seperti lanca maung termasuk jenis laba-laba pemakan burung, menangkap binatang dan burung kecil.

¹ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1985), hal. 14.

Laba-laba dan kerabatnya, yaitu kalajengking dan tungau, termasuk bangsa *Arachnida*, bukan serangga. Binatang *Arachnida* mempunyai empat pasang kaki (serangga hanya mempunyai tiga pasang) dan tidak mempunyai sayap atau antena. Walaupun laba-laba mempunyai *spesies kuning* yang paling banyak, sedikitnya ada 35.000 spesies laba-laba yang telah dikenal di dunia, dan masih banyak lagi yang belum diberi nama. Semua laba-laba menghasilkan benang sutra dengan kelenjar khusus di ujung tubuhnya, tetapi tidak semuanya membuat jaring. Beberapa jenis laba-laba menggunakan benangnya untuk melapisi liang persembunyiannya, dan beberapa jenis membuat perangkap sutra yang dibentangkan di antara kakinya. Laba-laba muda menggunakan benang sutra yang panjang itu sebagai tali parasut untuk terbang ke daerah perburuan yang baru.

Kalajengking juga menakutkan, karena mempunyai sengat beracun seperti kalajengking di Afrika Utara, mempunyai sengat yang mematikan bagi manusia. *Arachnida* yang lain tidak merugikan, tetapi kalajengking cambuk menyemburkan cairan yang tidak enak kepada penyerangnya.²

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh laba-laba tersebut begitu melekat dalam pikiran dan jiwa penulis. Nilai-nilai artistik yang dimiliki sangat bervariasi, di samping binatang ini memiliki bentuk yang artistik.

Semua sifat terurai di atas merupakan ilham bagi penciptaan karya seni. Maka dari itu penulis tertarik pada bentuk laba-laba, binatang yang telah menimbulkan ide penciptaan karya dan dipakai sebagai konsep penciptaan di dalam karya seni tugas akhir ini.

² Jinny Johnson, Terjemahan Paulus Johannes S, *Dunia Serangga & Laba-Laba*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Gramedia, 1996), hal. 24.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Setiap seniman di dalam berkarya tentunya mempunyai maksud dan tujuan yakni yang bersifat eksternal maupun internal. Tujuan internal yakni untuk dirinya sendiri, sedangkan tujuan eksternal adalah untuk masyarakat di sekitarnya.

Adapun tujuan penulisan dalam hal ini adalah cenderung yang bersifat internal yaitu:

- a. Memenuhi kebutuhan dan panggilan jiwa
- b. Mengabdikan bentuk artistik yang melekat pada binatang itu berdasarkan persepsi yang merangsang jiwa saya
- c. Sebagai syarat untuk memenuhi tugas untuk mengakhiri studi S1 di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah:

- a. Penciptaan karya seni dalam hal ini adalah sebagai usaha pengetahuan perasaan artistik yang dirangsang oleh gerak serta bentuk binatang yang dijadikan aspirasi didalam berkarya seni.
- b. Dengan menciptakan karya seni, diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan seni kriya di masa mendatang.

C. Metode Pendekatan

Setiap penciptaan karya seni, apapun bentuknya perlu adanya metode pendekatan yang tepat sesuai dengan bidang garapannya. Pada umumnya para

seniman harus melakukan secara formal, artinya kegiatan semacam ini dilakukan secara khusus yaitu melalui pengamatan secara mendalam.

Adapun metode pendekatan yang dimaksud dalam penciptaan ini meliputi:

- a. Studi Pustaka yang berkaitan dengan proses penciptaan ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku sehingga dapat diperoleh gagasan dan ide-ide yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam penciptaan. Dengan mempelajari buku-buku di akui banyak memberikan masukan-masukan misalnya produk ataupun karya orang lain yang terdapat dalam buku, dapat dipakai sebagai acuan.
- b. Observasi lapangan yaitu berdasarkan pengalaman dan pengamatan terhadap gerak dan bentuk binatang laba-laba secara nyata dan terhadap produk-produk yang terkait seperti karya-karya orang lain juga dapat dipakai sebagai acuan penciptaan.
- c. Melakukan eksperimen, yakni membuat percobaan berbagai desain alternatif untuk mencari bentuk dan komposisi yang sesuai dengan keinginan penulis.

D. Metode Perwujudan

Perwujudan karya ini melalui beberapa tahap di antaranya sebagai berikut:

- a. Pembuatan sketsa, mewujudkan ide gagasan dengan cara membuat beberapa sketsa, untuk mencari gambar yang cocok sesuai keinginan penulis.

- b. Pendesainan yaitu membuat desain kerja dengan memperhatikan berbagai pertimbangan sesuai dengan fungsinya sebagai hiasan dinding.
- c. Proses perwujudan, yaitu proses suatu karya berupa hiasan dinding dengan memperhatikan disain kerjanya. Proses perwujudan dimulai dari tahap persiapan bahan dan alat-alat yang digunakan sampai tahap pengerjaan hingga terwujudnya karya berupa hiasan dinding.
- d. Tahap terakhir adalah proses finishing. Proses finishing yang digunakan dalam membuat karya adalah menggunakan bahan politur.

E. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Sebagai langkah akhir dari penyelesaian tugas akhir ini adalah penyusunan laporan yang pada garis besarnya melaporkan seluruh proses penciptaan yang dilakukan penulis dalam kerangka tugas akhir ini.