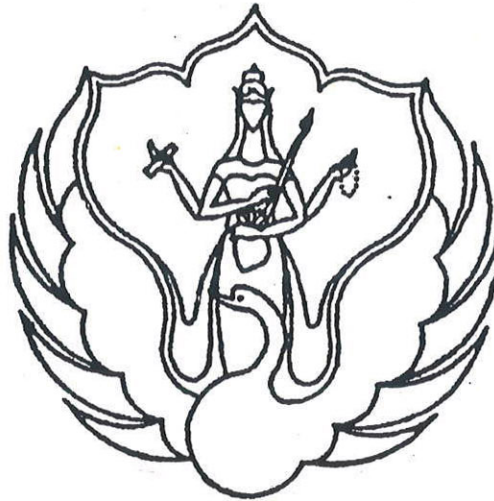


**OLAH RAGA BALAP MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



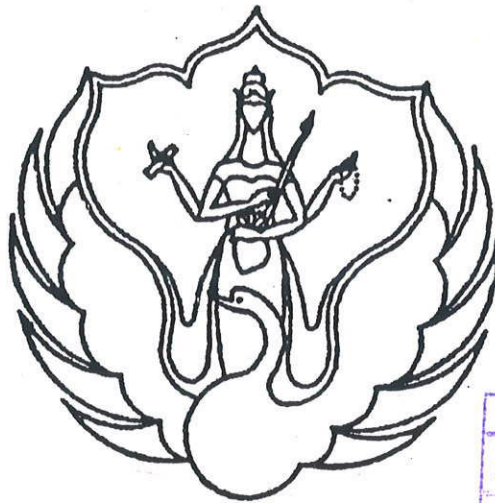
KARYA SENI

Oleh :

PURWOKO BUDI PRASETYO

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

OLAH RAGA BALAP MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	849/XI H10 2		
KLAS	736.4		
TERIMA	06.03	TTD.	

KARYA SENI

Oleh :

PURWOKO BUDI PRASETYO



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

**OLAH RAGA BALAP MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



KARYA SENI

Oleh :

PURWOKO BUDI PRASETYO

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

**OLAH RAGA BALAP MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI**



Oleh :

**PURWOKO BUDI PRASETYO
9710781022**

**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 diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 4 Juli 2002



Ir. Drs. Yulriawan Dafri, M.Hum.
Pembimbing I / Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara
Pembimbing II / Anggota



Drs. Purwito
Cognate / Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Ketua Program Studi Kriya Seni / Anggota



Drs. Purwito
Ketua Jurusan Kriya

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pencipta dapat menyelesaikan karya dan penulisan laporan. Penulisan laporan ini dalam rangka melengkapi Karya Tugas Akhir. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian penulisan Laporan Tugas Akhir ini telah banyak mendapat bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini kami menghaturkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Purwito, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Wali.
4. Drs. Herry Pujiarto, M.Hum. Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum, Sekretaris Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ir. Drs. YulriawanDafri, M. Hum, Dosen Pembimbing I.
7. Dra. Dwita, Anja Asmara, Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Orang tua, adik dan seluruh keluarga.
11. Semua teman, sahabat atas dukungan dan doanya.

Akhirnya kami hanya bisa berdoa, semoga segala amal perbuatan dan kebaikan dibalas Allah SWT. Amien-amien yaa robbal a'lam.

Harapan kami, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat turut memperkaya perbendaharaan pustaka di lingkungan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 30 Juni 2002
Penulis

Purwoko Budi Prasetyo

INTISARI

Seni dalam kehadirannya di dunia, selalu dibutuhkan manusia sebab dengan karya seni merupakan suatu komunikasi antara seniman dengan masyarakat melalui ungkapan-ungkapan dan bahasan-bahasan yang ada dalam karya seni tersebut. Seorang seniman dalam tidak lepas dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungannya.

Dalam karya Tugas Akhir ini pencipta mengangkat sebuah tema yaitu Olah Raga Balap Motor Sebagai Sumber Penciptaan, karena kegiatan ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari pencipta, maka melalui pengamatan secara langsung tentang Olah Raga Balap Motor ini, telah membuka inspirasi pencipta ke dalam sebuah karya seni yang diolah dengan teknik pahat pada media kayu.

Olah Raga Balap Motor adalah suatu kegiatan yang mudah ditemui dan disaksikan. *Event* tersebut sering dilaksanakan di berbagai kota-kota diseluruh Indonesia, sehingga kita mudah untuk menyaksikan dan mengamati. Dari pengamatan pencipta yang sangat menarik pada Olah Raga Balap Motor adalah pada motor, pakaian balap, asesoris yang kesemuanya tersebut banyak menggunakan warna yang beraneka macam, baik primer, sekunder, warna panas, warna dingin, warna kontras dan sebagainya. Warna-warna tersebut biasanya diterapkan pada motor, pakaian balap baik dengan satu jenis warna maupun berpaduan dengan warna-warna lain, sehingga terdapat kumpulan berbagai jenis warna yang sangat menarik untuk diekspresikan. Dan untuk mewujudkan ke media seni rupa pencipta sengaja mengambil simbol-simbol yang sering digunakan dalam kegiatan Olah Raga Balap Motor. Pada Karya Tugas Akhir ini pencipta menggunakan bentuk-bentuk dekoratif dan dikombinasi dengan warna-warna, serta bentuk bidang lengkung-lengkung dan lurus yang nanti dapat menambah nilai artistik karya-karya tersebut. Untuk finishing, pencipta menggunakan teknik *air brush* dalam pewarnaan, namun tidak seluruh karya diwarnai, ada beberapa bagian background yang tidak memakai warna sehingga masih tetap menampilkan tekstur kayu.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
INTISARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Ide Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Saran.....	4
C. Metode Pendekatan.....	5
D. Metode Perwujudan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Deskripsi Konsep Penciptaan.....	7
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan.....	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Data Acuan.....	14
B. Desain Alternatif / Sketsa Terpilih.....	33
C. Bahan, Alat, dan Teknis.....	58

22. Gambar Sketsa Alternatif 5	36
23. Gambar Sketsa Alternatif 6	37
24. Gambar Sketsa Alternatif 7	38
25. Gambar Sketsa Alternatif 8	39
26. Gambar Sketsa Alternatif 9	40
27. Gambar Sketsa Alternatif 10	41
28. Gambar Sketsa Alternatif 11	42
29. Gambar Sketsa Alternatif 12	43
30. Gambar Sketsa Alternatif 13	44
31. Gambar Sketsa Alternatif 14	45
32. Gambar Sketsa Alternatif 15	46
33. Gambar Sketsa Alternatif 16	47
34. Gambar Desain Terpilih 1	48
35. Gambar Desain Terpilih 2	49
36. Gambar Desain Terpilih 3	50
37. Gambar Desain Terpilih 4	51
38. Gambar Desain Terpilih 5	52
39. Gambar Desain Terpilih 6	53
40. Gambar Desain Terpilih 7	54
41. Gambar Desain Terpilih 8	55
42. Gambar Desain Terpilih 9	56
43. Gambar Desain Terpilih 10	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar Acuan 1.....	15
2. Gambar Acuan 2.....	16
3. Gambar Acuan 3.....	17
4. Gambar Acuan 4.....	18
5. Gambar Acuan 5.....	19
6. Gambar Acuan 6.....	20
7. Gambar Acuan 7.....	21
8. Gambar Acuan 8.....	22
9. Gambar Acuan 9.....	23
10. Gambar Acuan 10.....	24
11. Gambar Acuan 11.....	25
12. Gambar Acuan 12.....	26
13. Gambar Acuan 13.....	27
14. Gambar Acuan 14.....	28
15. Gambar Acuan 15.....	29
16. Gambar Acuan 16.....	30
17. Gambar Acuan 17.....	31
18. Gambar Sketsa Alternatif 1	32
19. Gambar Sketsa Alternatif 2	33
20. Gambar Sketsa Alternatif 3	34
21. Gambar Sketsa Alternatif 4	35

D. Proses Perwujudan	59
E. Kalkulasi Biaya	62
BAB IV TINJAUAN KARYA	67
BAB V PENUTUP	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel I, Kalkulasi Beaya Karya I.....	62
2. Tabel II, Kalkulasi Beaya Karya II.....	63
3. Tabel III, Kalkulasi Beaya Karya III	63
4. Tabel IV, Kalkulasi Beaya Karya IV	64
5. Tabel V, Kalkulasi Beaya Karya V	64
6. Tabel VI, Kalkulasi Beaya Karya VI.....	65
7. Tabel VII, Kalkulasi Beaya Karya VII.....	65
8. Tabel VIII, Kalkulasi Beaya Karya VIII.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Foto Diri Pencipta.....	80
Lampiran 2. Foto Suasana Pameran.....	81
Lampiran 3. Foto Diri Pencipta dan Poster Pameran.....	82
Lampiran 4. Katalogus	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Ide Penciptaan

Seni dalam kehadirannya di dunia ini selalu dibutuhkan manusia, dimanapun mereka berada dan kapan saja, maka secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkembangan seni selalu seiring dengan perkembangan masyarakat pendukungnya.

Dengan karya seni adalah merupakan suatu komunikasi antara seorang seniman dengan masyarakat dengan melalui ungkapan-ungkapan dan bahasan yang ada dalam karya seni tersebut, karya seni mengungkapkan perasaan manusia, seni adalah ekspresi dari impresi, dan karya seni merupakan sebuah lambang.¹

Maka dengan karya seni merupakan suatu media untuk mencurahkan apa yang menjadi imajinasi, pencipta tentang kehidupan manusia dengan mengekspresikan apa yang menjadi bagian dari hidup pencipta yang ada dalam lingkungan terdekat, dengan bentuk dan gerak, serta warna yang tentunya mempunyai kedalaman arti, sebab seorang seniman dalam berkarya tidak lepas dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungannya.

Sesuai yang diungkapkan oleh Dick Hartoko dalam bukunya yang berjudul "*Manusia dan Seni*", sebagai berikut.

Setiap karya seni, bagaimanapun juga berkaitan dengan realitas, kenyataan, kadang-kadang untuk melukiskan kembali, untuk memberontak terhadapnya, untuk memperoleh atau mempertajam, dan selalu mengacu pada kenyataan.²

¹ The Liang Gie, *Filsafat Seni*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) Yogyakarta, hal. 9.

² Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Kanisius Yogyakarta 1986, hal. 35.

cerah, gerak-gerak, atraksi-atraksi yang dilakukan oleh pembalap dan beserta komponen-komponen yang ada dalam kehidupan balap motor, merupakan suatu inspirasi untuk kemudian diekspresikan dan divisualisasikan kedalam karya seni.

Berawal dari hal tersebut, pencipta berusaha mengungkapkan apa yang menjadi aktifitas dalam hidupnya, yaitu olah raga balap motor yang merupakan suatu kegiatan yang dekat dan nyata dengan kehidupan pencipta, untuk diekspresikan kedalam karya seni, sebab seni adalah ekspresi jiwa si seniman.⁴ Menurut pencipta olah raga balap motor adalah suatu yang menarik untuk diekspresikan kedalam karya seni setelah melalui perenungan terhadap apa yang dilihat disekitarnya dan ditambah dengan pengalaman-pengalaman dalam kehidupan seperti yang dikatakan Sudarmaji yaitu :

Secara ilmu jiwa, langkah pertama lahirnya karya seni ialah pengamatan ilmu jiwa fenomenologi memberikan pelajaran kepada kita bahwa peristiwa yang diamati itu sesungguhnya bukan peristiwa lepas yang telah dianut oleh ilmu jiwa, terhadap stimulus yang datar, seorang akan merangkap makna personal sesuai dengan pengalamannya.⁵

Dalam mengekspresikan apa telah diamati, direnungkan dan yang menjadi keterkaitan yaitu tentang apa yang terdapat dalam kehidupan balap motor nantinya juga mempunyai kedalaman arti di dalam bentuk, warna dan gerak yang ada dalam karya.

⁴ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, hal. 35.

⁵ Drs. Sudarmaji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Cetakan I Pemerintah DKI Jakarta, Dinas Museum dan Sejarah, 1979, hal. 26.

B. Tujuan dan Sasaran

Tujuan

- Untuk menciptakan suatu karya seni dengan mengambil tema tentang olahraga balap motor yang kemudian diwujudkan kedalam karya berupa hiasan dinding.
- Merupakan sumbangan kecil dari perkembangan karya-karya kriya seni selanjutnya.
- Untuk memenuhi salah satu syarat dalam ujian akhir tingkat sarjana di dalam jurusan kriya, khususnya kriya kayu.
- Diharapkan karya yang dihasilkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap seni baik ditinjau dari nilai estetikanya maupun kandungan arti didalamnya.
- Mengungkapkan isi hati tentang yang dirasakan, diamati dan dilihat oleh pencipta pada kegiatan balap motor untuk diekspresikan ke dalam media kayu yang berupa karya dua dimensional.

C. Metode Pendekatan

Dalam pembuatan tugas akhir ini metode pengumpulan data yang digunakan untuk merekam dan menangkap ide-ide yang kemudian dituangkan kedalam karya seni ialah :

- Metode Pendekatan Empiris

Metode ini berdasarkan atau nilai-nilai estetis yang terkandung pada suatu moment dalam *event* olah raga balap motor baik dari segi warna maupun gerakannya.

- Metode Pendekatan Estetis

Metode ini berdasarkan atau nilai-nilai yang terkandung dalam setiap *event* balap motor. Metode ini pencipta anggap perlu karena secara tidak langsung dalam pembuatan bentuk, minimal kita pernah melihat apa yang akan kita buat tersebut.

- Metode Kepustakaan

Metode ini adalah metode dengan mencari data-data baik berupa buku-buku, gambar-gambar, tabloid, yang dapat dijadikan sebagai sumber acuan.

D. Metode Perwujudan

Metode perwujudan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka mewujudkan suatu karya yaitu :

1. Proses Awal

- Pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan dijadikan acuan.
- Pengamatan berbagai bentuk gambar yang relevan dengan topik
- Menganalisa bentuk kemudian didalam pelaksanaan kedalam karya.

2. Sketsa

- Membuat beberapa sketsa yang sesuai dengan kreasi yang akan diwujudkan.
- Alternatif sketsa dipilih yang terbaik, kemudian untuk dijadikan sebuah karya.