

**GEDUNG PENCAKAR LANGIT
SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA
KERAMIK**



KARYA SENI

Oleh

IBRAHIM HASBI WIJAYA

NIM. : 001 1035 022

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

2006

**GEDUNG PENCAKAR LANGIT
SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA
KERAMIK**



KARYA SENI

Oleh

IBRAHIM HASBI WIJAYA

NIM : 001 1035 022



KT002292

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

2006

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 23 Januari 2006



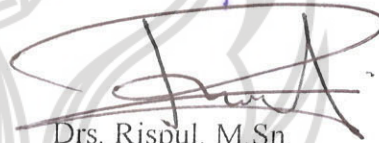
Dra. Noor Sudiyati. M.Sn.
Pembimbing I/Anggota



Indro Baskoro Miko Putro S.Sn
Pembimbing II/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara
Cognate/Anggota



Drs. Rispul. M.Sn.
Ketua Program Studi S1/Kriya
Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua/
Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP 130521245

MOTTO

- *Percayalah pada kemampuan dirimu .*
- *Lakukanlah hal yang menurutmu benar dan itu memang benar.*
- *Jadikanlah hari ini pelajaran untuk yang akan datang.*



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, 12 Januari 2006

Ibrahim Hasbi Wijaya



UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan Puja dan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan sampai selesainya Tugas Akhir ini .

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul GEDUNG PENCAKAR SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA KERAMIK. Ide-ide dalam penciptaan suatu karya merupakan curahan imajinasi dan perasaan tentang makna dari visualisasi Gedung Pencakar Langit yang diangkat baik dari pengalaman batin pencipta juga dari lingkungan alam sekitar.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada:

1. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Wali.
2. Drs. Sunarto. M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Rispul, M.Sn, Ketua Program Studi Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dra. Noor Sudiyati. M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Indro Baskoro Miko Putro. S.Sn, selaku Pembimbing II
6. Ibu dan Bapakku tercinta, atas Do'a restumu dan semua pengorbananmu yang tak ternilai.
7. *My sweet Little girl Rini* yang selalu mendukung dan menyemangatiku atas semua pengertian, pengorbanan, kesabaran dan atas semua bantuanmu.
8. Mas Edi Keramik atas semua bantuannya.

9. Seluruh Staf Perpustakaan dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Robertus Satrio Hadi, Eko Mujiono, Akirudin Yulianto, Marwan Wahyudi., Wisnu Febrianto, Franciscus, Tina, Sutopo, Nasir, Pandu belel, anik yoma, Renta, *father and Mother on the suryo street*, pogo, dan semua teman-teman yang telah memberi dukungan dan bantuannya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 12 Januari 2006

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Persembahan	iii
Motto	iv
Pernyataan Keaslian	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Abstraksi	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	4
C. Metode Penciptaan	5
D. Metode Perwujudan	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan	15
B. Analisis	24
C. Rancangan Karya	26
1. Sketsa Alternatif	26
2. Sketsa Terpilih dan Gambar Proyeksi	34
D. Proses Perwujudan	50
1. Bahan dan Alat	50
2. Teknik Pengerjaan	53
E. Kalkulasi	62
BAB IV TINJAUAN KARYA	67

BAB V PENUTUP.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR LAMPIRAN	
Foto Diri Mahasiswa	
Foto Poster Pameran	
Foto Situasi Pameran	
Katalog	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Komposisi Glasir 1.....	51
Tabel 2	Komposisi Glasir 2.....	51
Tabel 9	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 1.....	62
Tabel 10	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 2.....	62
Tabel 11	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 3.....	63
Tabel 12	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 4.....	63
Tabel 13	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 5.....	64
Tabel 14	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 6.....	64
Tabel 15	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 7.....	65
Tabel 16	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 8.....	65
Tabel 19	Tabel Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya.....	66
Tabel 20	Tabel Kalkulasi Biaya Pembakaran Biscuit dan Glasir.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Triump World Tower(Amerika)	15
Gambar 2 Marine Midland Bank Building(Amerika).....	16
Gambar 3 Empire State (Amerika).....	16
Gambar 4 Steel-Crane (Konstruksi gedung pencakar langit).....	17
Gambar 5 GE Building (Amerika).....	17
Gambar 6 Imperial City Online.....	18
Gambar 7 Ground Zero(Kehancuran gedung WTC Amerika.....	18
Gambar 8 Chese Manhattan Plaza (Amerika).....	19
Gambar 9 Robot Building (Thailand).....	19
Gambar 10 Remain of building west of broadway (Ground Zero, Amerika)	20
Gambar 11 Remains of (Ground Zero).....	20
Gambar 12 wrigley-building-chicago (Amerika).....	21
Gambar 13 Ground Zero WTC (Amerika).....	21
Gambar 14 russia_narkomfin_building (Rusia).....	22
Gambar 15 Lloyds building.....	22
Gambar 16 Taipei building (Taipei China).....	23
Gambar 17 Mercur (Amerika).....	23
Gambar 18 icon_building_saltire (Rusia).....	24
Gambar 19 Sketsa Alternatif 1.....	26
Gambar 20 Sketsa Alternatif 2.....	27
Gambar 21 Sketsa Alternatif 3.....	28
Gambar 22 Sketsa Alternatif 4.....	29
Gambar 23 Sketsa Alternatif 5.....	30
Gambar 24 Sketsa Alternatif 6.....	31
Gambar 25 Sketsa Alternatif 7.....	32
Gambar 26 Sketsa Alternatif 8.....	33
Gambar 27 Sketsa Terpilih 1.....	34
Gambar 28 Proyeksi dan Perspektif	35

Gambar 29 Sketsa Terpilih 2.....	36
Gambar 30 Proyeksi dan Perspektif	37
Gambar 31 Sketsa Terpilih 3.....	38
Gambar 32 Proyeksi dan Perspektif	39
Gambar 33 Sketsa Terpilih 4.....	40
Gambar 34 Proyeksi dan Perspektif	41
Gambar 35 Sketsa Terpilih 5.....	42
Gambar 36 Proyeksi dan Perspektif	43
Gambar 37 Sketsa Terpilih 6.....	44
Gambar 38 Proyeksi dan Perspektif	45
Gambar 39 Sketsa Terpilih 7.....	46
Gambar 40 Proyeksi dan Perspektif	47
Gambar 41 Sketsa Terpilih 8.....	48
Gambar 42 Proyeksi dan Perspektif	49
Gambar 43 Bahan tanah liat.....	50
Gambar 44 Peralatan pengerjaan.....	52
Gambar 45 Teknik Pijit (<i>Pinch</i>)	55
Gambar 46 Teknik Pilin (<i>Coil</i>).....	56
Gambar 47 Grafik Pembakaran Biscuit.....	60
Gambar 48 Grafik Pembakaran Glasir.....	61
Gambar 49 Foto Karya 1 “Ulah Bandit-bandit pembangunan”.....	69
Gambar 50 Foto Karya 2 “I hate”.....	70
Gambar 51 Foto Karya 3 “Enemy in my state”.....	71
Gambar 52 Foto Karya 4 “puncak muak”.....	72
Gambar 53 Foto Karya 5 “Hak spesial”	73
Gambar 54 Foto Karya 6 “Spirit of my life”	74
Gambar 55 Foto Karya 7 “Hancur”.....	75
Gambar 56 Foto Karya 8 “Terinjak”.....	76

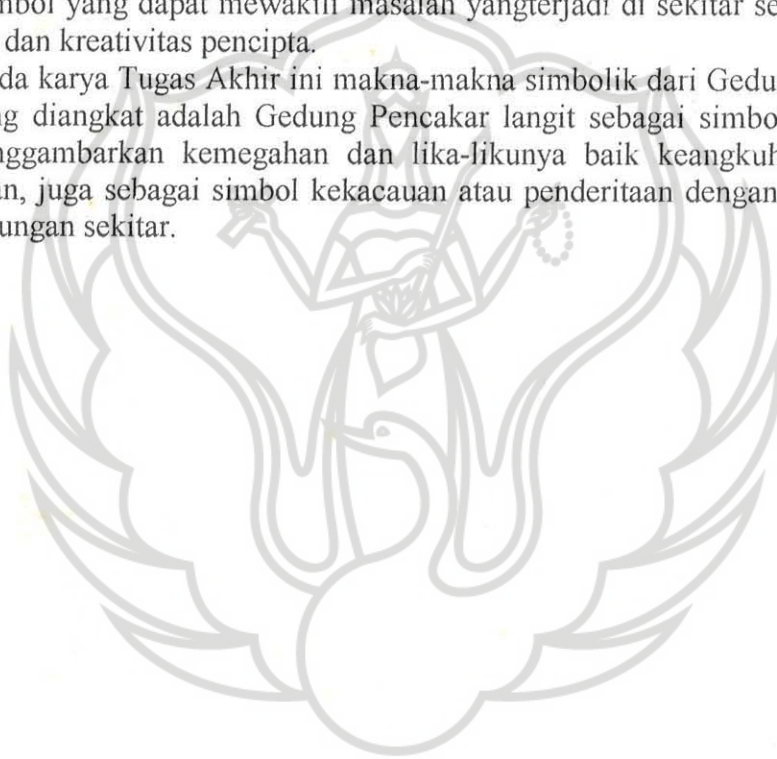
ABSTRAKSI

Kepedulian Seniman terhadap setiap permasalahan yang terjadi disekitar kita baik yang dialami langsung maupun secara visual saja merupakan suatu panggilan jiwa untuk selalu menjadikannya sebagai pijakan dan acuan dalam berkarya, agar apa yang terjadi hari ini dapat dipergunakan sebagai tolak ukur ataupun semangat untuk mencapai kebaikan dimasa datang.

Dalam karya Tugas Akhir ini, pencipta ingin mewujudkan ide dari bentuk Visual Gedung Pencakar langit maupun setiap kejadian yang terjadi terhadap bangunan tersebut kedalam karya keramik tiga dimensional sebagai ungkapan batin pencipta yang selama ini terpendam untuk dicurahkan kedalam karya.

Berawal dari penjelasan di atas, ketertarikan tentang Gedung Pencakar langit, dapat dilihat dari makna-makna simbolik Bangunan tersebut yang dapat mewakili pengalaman-pengalaman batin pencipta yang pernah terjadi ataupun simbol-simbol yang dapat mewakili masalah yang terjadi di sekitar sesuai dengan imajinasi, dan kreativitas pencipta.

Pada karya Tugas Akhir ini makna-makna simbolik dari Gedung Pencakar langit yang diangkat adalah Gedung Pencakar langit sebagai simbol ketegasan, yang menggambarkan kemegahan dan lika-likunya baik keangkuhan maupun kehancuran, juga sebagai simbol kekacauan atau penderitaan dengan tema sosial atau lingkungan sekitar.



BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Penciptaan

Pengaruh lingkungan , pengalaman pribadi maupun pengalaman estetis dalam kehidupan sehari hari dapat menimbulkan gagasan ataupun ide kepada seniman untuk menciptakan dan memvisualisasikan keadaan tersebut kedalam suatu karya seni yang mewakili perasaan maupun gejolak jiwanya, sehingga akan terwujud suatu karya seni yang estetis dan bernilai tinggi, serta dapat mempengaruhi dirinya maupun orang lain yang menikmati karya tersebut. Hal ini seperti diungkapkan Soedarso S.P.

“ Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya, yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya”¹

Seni setiap seniman tidak akan terlepas dari lingkungan kehidupannya dalam menciptakan karya seni, karena mengenal alam lingkungan merupakan pengaruh yang sangat besar dalam menciptakan karya seni. Seperti yang telah dijelaskan oleh Soedarso S.P, bahwa :

Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya, juga merefleksi lingkungan, (bahkan diri seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini dapat berwujud alam sekitar atau masyarakat.²

¹ Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta : kerjasama badan penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, 2000, p. 2.

² Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 5

Pengalaman estetis dalam keseharian seperti hal – hal yang dapat dilihat ataupun dirasakan dan akan bergejolak didalam jiwa seniman tersebut, yang didukung dengan karakter seniman dan kebenaran (benar-benar dari diri seniman tersebut) dan akan terwujud suatu keindahan yang nyata, karena “keindahan adalah pancaran dari kebenaran³” . Selanjutnya unsur – unsur tersebut akan diolah sedemikian rupa, dan kemudian akan sangat kuat mempengaruhi karakter, ciri, dan kepribadian dari karya tersebut.

“ Kaum seniman yang berkepribadian kuat ialah mereka yang interaksi antara dirinya dan lingkungannya punya kekuatan memilih dan menentukan, memang ia tak lepas dari pengaruh namun dalam keterpengaruhannya ia punya ciri khas sehingga dengan mudah dapat dibedakan antara seorang dengan lainnya” ⁴

Penulis bermaksud menuangkan ide dari Gedung Pencakar Langit kedalam media keramik *stoneware*. Dan dengan pengalaman visual keseharian . Dalam kamus besar bahasa indonesia sendiri gedung adalah “ rumah tembok (terutama yang besar-besar); bangunan (rumah untuk kantor, rapat, atau tempat pertunjukan”, Sedangkan pengertian Gedung Pencakar Langit adalah:

“ Bangunan yang bertingkat; gedung yang menjulang tinggi⁵”

Karakter dan bentuk visual dari bangunan bertingkat tersebutlah yang menarik perhatian penulis, karena memiliki karakter yang tegas , kokoh, kuat,dan megah. Sifat-sifat yang tegas dan berpendirian diwakili dengan garis- garis maupun sudut-sudut dari bangunan yang menggambarkan ketegasan dan jiwa yang berkepribadian,tegas sendiri berarti “ pasti, membenarkan, memastikan”⁶. Kokoh sendiri memiliki arti pendirian yang

³ Thomas Aquinas, Y.B. Mangunwijaya, *WASTU CITRA, Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya*, PT. Gramedia, Jakarta, 1988, p. 10

⁴ Sudarmaji, *Dasar-dasar Seni Rupa, STRRI, ASRI*, Yogyakarta, 1979,p.37

⁵ *Ensiklopedia Indonesia*, PT. Balai Pustaka, Jakarta, 1989, p. 260

⁶ *Ibid*

tidak mudah terpengaruh, memiliki karakter yang digambarkan dengan bangunan itu sendiri yang tegap berdiri menjulang ke angkasa. Kuat sendiri berarti “ banyak tenaga (gayanya, dayanya) mampu mengangkat banyak”⁷, karakter kuat diwakili dengan pilar pilar yang menjulang dan menyangga bangunan bertingkat tersebut. Kesan besar, tinggi, maupun keindahan arsitekturalnya” tampak mengagumkan(karena besarnya, indahny, dsb)”⁸. akan memberikan kesan megah terhadap gedung pencakar langit.

Penulis mencoba menuangkan unsur-unsur tersebut kedalam karya Tugas Akhir, dan akan terus mencari ide baru sehingga tercapai kepuasan dalam berkarya.



⁷ *Ibid*

⁸ *Ibid*

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a.. Mengungkapkan dan menciptakan ide-ide dalam bentuk karya seni keramik dengan media tanah liat.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dan dipelajari khususnya kriya keramik.
- c. Menampilkan bentuk dari gedung pencakar langit yang dituangkan kedalam media keramik stone ware dalam karya seni tugas akhir.
- d. Menampilkan nilai estetis dan keindahan dari gedung bertingkat.
- e. Mengekspresikan perasaan dan mencapai kepuasan batin.

2. Manfaat

- a. Karya yang dihasilkan diharapkan dapat menambah wawasan pencipta dalam berkesenian, memperkaya ragam penciptaan seni keramik dan memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya yang menyangkut kebutuhan estetis. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya-karya seni.
- b. Memberikan sumbangan ide tentang disain – disain arsitektur yang baru.
- c. memberikan pengaruh positif bagi masyarakat penikmat seni maupun masyarakat umum.

C. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan melalui pendekatan pustaka, yaitu dengan memilih bacaan dan literatur yang berhubungan dengan proses penciptaan karya, baik dari buku, majalah dan media elektronik lainnya yang dapat berupa bacaan maupun gambar yang dapat digunakan sebagai referensi.

2. Observasi

Melakukan observasi dengan pengamatan bentuk dan karakter gedung bertingkat secara langsung ataupun tidak langsung, seperti melalui media elektronik maupun cetak, dan dilanjutkan dengan merekam kondisi obyek dengan alat fotografi.

3. Pendekatan Estetis

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi obyektif yaitu dilihat dari keekspresifan gedung pencakar langit yang tegas dan kokoh namun terkadang terlihat angkuh dan tak beraturan, Ditinjau dari sisi subyektif yaitu ketertarikan akan makna-makna simbolik yang terkandung dari gedung pencakar langit yang dapat melambangkan semangat, amarah, cinta, kekacauan atau kehancuran.

4. Pendekatan kontemplatif

Pendekatan yang dilakukan melalui proses perenungan atau berfikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai makna yang terkandung dari

karya yang diciptakan, yang disimbolkan oleh gedung pencakar langit, baik dari segi bentuk, tekstur, dan warna.

5. Pendekatan empirik

Pendekatan yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi atau pengalaman pribadi yang dapat dijadikan sebagai tema penciptaan karya yang dapat disimbolkan dengan gedung.

E. Metode Perwujudan

Untuk menciptakan suatu bentuk keramik, tentu saja penulis tidak lepas dari proses yang berkesinambungan antara lain :

1. Pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, pendekatan estetis, dan lain sebagainya.
2. Analisis data yaitu kumpulan tulisan dan hasil pengamatan yang relevan dengan tema yang diangkat. Data yang berupa gambar-gambar yang berhubungan dengan gedung selanjutnya dijadikan data acuan.
3. Analisis kejadian, yaitu mengkaji secara rinci tentang tema yang akan diangkat baik yang sifatnya obyektif maupun subyektif agar makna yang ingin disampaikan dapat terwujud.
4. Sketsa terpilih yang dianggap paling baik dan disetujui oleh Dosen pembimbing.
5. Pembuatan karya sesuai dengan sketsa/desain yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dengan menggunakan teknik dan alat yang telah direncanakan dengan urutan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan tanah liat yang akan digunakan untuk berkarya, mulai dari pencampuran tanah sampai *kneading* dan tanah siap di pakai.
- b. Menyiapkan peralatan pembuatan keramik yang diperlukan dalam proses pembuatan karya seni keramik.
- c. Pembuatan karya sesuai dengan sketsa terpilih yang di setujui Dosen pembimbing.
- d. Tahap pengeringan karya sekaligus mengoreksi tiap-tiap bagian pada karya, hal ini dilakukan untuk menjaga agar karya yang sudah jadi kering dengan sempurna tanpa ada keretakan maupun kerusakan yang lain.
- e. Tahap pembakaran *biscuit* kemudian dilanjutkan *finishing* yaitu dengan pembakaran glasir.