

**VISUALISASI RASA SAKIT BERDASARKAN
PENGALAMAN PRIBADI DALAM PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**



PENCIPTAAN

Damas Fajar Sangaji

0911497022

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

2014

**VISUALISASI RASA SAKIT BERDASARKAN
PENGALAMAN PRIBADI DALAM PENCIPTAAN
KARYA KRIYA KULIT**



Oleh:

Damas Fajar Sangaji

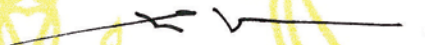
NIM: 0911497022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2014**

Laporan Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni berjudul *Visualisasi Rasa Sakit Berdasarkan Pengalaman Pribadi dalam Penciptaan Karya Kriya Kulit* diajukan oleh Damas Fajar Sangaji, NIM 0911497022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah diterima oleh Tim Penguji pada tanggal 10 Juli 2014



Toyibah Kusumawati, M.Sn.
Pembimbing I/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota


Dr. Sunarto, M.Hum
Cognate/Anggota

Arif Suharson, M.Sn.
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP.19590802 198803 2 001

***“Rasa (Sakit) itu Datang ke dalam Diri Kita
Karena Diri Kita Sendiri dan Tidak Akan Pergi
Kecuali Diri Kita Sendiri yang
Menghilangkannya”***



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, 1 Juli 2014



Damas Fajar Sangaji

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa atas semua limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga proses penciptaan karya tugas yang berjudul "*visualisasi rasa sakit dalam penciptaan karya kriya kulit*" dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di Bidang Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik material, maupun sriritual. Atas segala keikhlasan dalam memberi banyak kemudahan dan juga tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- Ibu Prof. Dr. A.M. Hermien, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta
- Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku dekan Fakultas Seni Rupa
- Bapak Arif Suharson, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Kriya
- Ibu Toyibah Kusumawati, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
- Bapak Agung Wicaksono, M.Sn. selaku dosen pembimbing II
- Bapak Dr. Sunarto, M.Hum. selaku Dosen penguji/*cognate*
- Perpustakaan ISI Yogyakarta yang telah banyak memberi saya wawasan lewat beberapa koleksi bukunya.
- HMJ Kriya yang telah memberi pengalaman dan ilmu.
- Komunitas Titik Lenyap yang telah banyak memberikan pengalaman.
- Teman – teman ISI yang telah banyak memberi inspirasi dan bantuan.
- Keluarga yang telah banyak memberi dukungan dan bantuan.
- Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	2
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	4
B. Landasan Teori.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAN	
A. Data Acuan	
1. Acuan Karya.....	11
2. Acuan Bentuk.....	14
B. Analisis.....	25
C. Rancangan Karya.....	29
D. Proses Perwujudan	
1. Alat dan Bahan.....	38
2. Teknik Pengerjaan.....	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	52
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	53
BAB V. PENUTUP.....	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata dan CV	74
B. Poster Pameran.....	77
C. Foto Situasi Pameran.....	78
D. Dokumentasi Media Peliput.....	79
E. Katalog Pameran	80

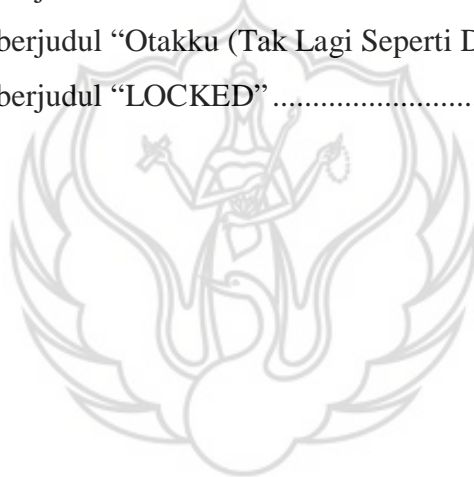


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya seni dengan material kulit samak nabati.....	11
Gambar 2. Karya seni dengan material kulit samak nabati.....	12
Gambar 3. Karya seni dengan material kulit samak nabati.....	13
Gambar 4. Salah satu kartu dalam game Yu Gi Oh Trading Card Game	14
Gambar 5. Salah satu kartu dalam game Yu Gi Oh Trading Card Game	15
Gambar 6. Salah satu kartu dalam game Yu Gi Oh Trading Card Game	16
Gambar 7. Gambar orang memakai topeng	17
Gambar 8. Gambar gembok	18
Gambar 9. Gambar puzzle love.....	19
Gambar 10. Gambar kepingan puzzle.....	20
Gambar 11. Gambar tubuh pria.....	21
Gambar 12. Gambar kulit kacang	22
Gambar 13. Gambar wanita berkerudung.....	23
Gambar 14. Sandal penulis yang tinggal sebelah.....	24
Gambar 15. Gambar alur proses dalam menciptakan karya seni	25
Gambar 16. Rancangan karya 1	29
Gambar 17. Rancangan karya 2	30
Gambar 18. Rancangan karya 3	31
Gambar 19. Rancangan karya 4	32
Gambar 20. Rancangan karya 5	33
Gambar 21. Rancangan karya 6	34
Gambar 22. Rancangan karya 7	35
Gambar 23. Rancangan karya 8	36
Gambar 24. Rancangan karya 9	37
Gambar 25. Alat semprotan air	38
Gambar 26. Besi penekan (tatah timbul)	38
Gambar 27. Penggaris besi.....	39
Gambar 28. Hair dryer	39
Gambar 29. Palu.....	40
Gambar 30. Kulit samak nabati.....	40

Gambar 31. Kulit kayu	41
Gambar 32. Lem fox kemasan botol (eceran)	41
Gambar 33. Tanah liat model.....	42
Gambar 34. Resin kalengan	42
Gambar 35. Semir sepatu cair	43
Gambar 36. Cairan vether	43
Gambar 37. Proses pembuatan model dengan tanah liat.....	44
Gambar 38. Proses pembuatan model dengan tanah liat.....	44
Gambar 39. Model dari tanah liat yang sudah jadi	44
Gambar 40. Model dari tanah liat yang sudah jadi	44
Gambar 41. Proses pembuatan cetakan dari resin.....	45
Gambar 42. Proses pembuatan cetakan dari resin.....	45
Gambar 43. Cetakan resin negatif (setengah jadi)	45
Gambar 44. Cetakan resin negatif (setengah jadi)	45
Gambar 45. Cetakan resin yang sudah jadi.....	46
Gambar 46. Cetakan resin yang sudah jadi.....	46
Gambar 47. Proses pembentukan kulit.....	46
Gambar 48. Proses pembentukan kulit.....	46
Gambar 49. Kulit yang sudah terbentuk	47
Gambar 50. Kulit yang sudah terbentuk	47
Gambar 51. Kulit yang sudah terbentuk	47
Gambar 52. Kulit yang sudah terbentuk	47
Gambar 53. Proses pengeringan kulit	48
Gambar 54. Proses pengeringan kulit	48
Gambar 55. Proses mensolder.....	49
Gambar 56. Proses mensolder.....	49
Gambar 57. Proses mentatah timbul	49
Gambar 58. Proses mentatah timbul	49
Gambar 59. Proses finishing karya	50
Gambar 60. Proses finishing karya	50
Gambar 61. Skema proses pembuatan karya	51

Gambar 62. Tabel Rincian Biaya	52
Gambar 63. Karya berjudul “Can You Feel My Pain?” (panel 1)	53
Gambar 64. Karya berjudul “Can You Feel My Pain?” (panel 2)	53
Gambar 65. Karya berjudul “Can You Feel My Pain?” (panel 3)	53
Gambar 66. Karya berjudul “Can You Feel My Pain?” (panel 4)	53
Gambar 67. Karya berjudul “Bagian yang Hilang”	55
Gambar 68. Karya berjudul “Sendalku (Hanya) Sebelah	57
Gambar 69. Karya berjudul “Keindahan (yang Telah Terbungkus)	59
Gambar 70. Karya berjudul “Topeng Sahabat”	61
Gambar 71. Karya berjudul “Kulit (yang Terlupakan)	63
Gambar 72. Karya berjudul “Kontras : Antara Kau dan Aku”	65
Gambar 73. Karya berjudul “Otakku (Tak Lagi Seperti Dulu)	67
Gambar 74. Karya berjudul “LOCKED”	69



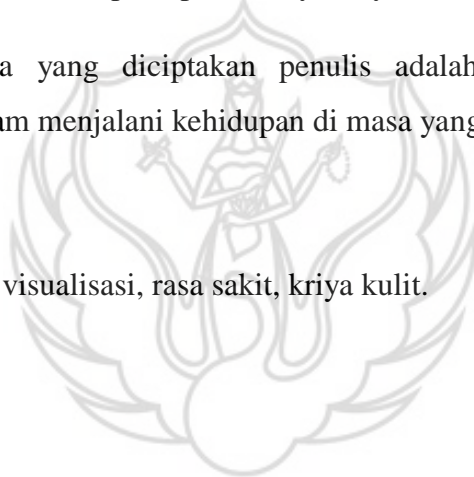
INTISARI

Dalam kehidupan manusia pasti pernah mengalami rasa sakit yang dimana seseorang tersebut merasakan kesakitan yang amat dalam. Sebuah curahan akan rasa sakit tersebut tergambar jelas dalam benak tentang apa yang pernah dialaminya. Penulis mencoba menuangkan rasa sakit yang pernah dialami pada penciptaan karya seni.

Pada minat utama kriya kulit terdapat berbagai macam teknik di dalamnya antara lain teknik tatah timbul, tatah sunggung, solder, dan *sculpting*. Dengan teknik *sculpting*, penulis membuat karya yang merupakan visualisasi rasa sakit yang dialami penulis dalam penciptaan karya kriya kulit.

Karya kriya yang diciptakan penulis adalah sebagai renungan dan introspeksi diri dalam menjalani kehidupan di masa yang akan datang.

Kata kunci: visualisasi, rasa sakit, kriya kulit.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam hidup setiap manusia di dunia ini pasti pernah mengalami rasa sakit. Masing-masing individu mempunyai rasa sakit yang berbeda satu dengan lainnya. Rasa sakit bisa berupa sakit fisik dan non fisik. Banyak hal yang menyebabkan seseorang mengalami rasa sakit dalam hidupnya, seperti penyakit (virus, bakteri, dll), kejadian tak terduga (ditusuk, berkelahi, kecelakaan, bencana alam, dll), perasaan (kecewa, dikhianati, patah hati, dll), dan hal lain yang bisa menyebabkan kesakitan. Rasa sakit itu dapat datang secara tiba-tiba, tetapi dapat juga datang secara perlahan. Ini tergantung dari situasi dan kondisi seseorang yang mengalaminya.

Dalam situasi ini penulis mencoba menggambarkan rasa sakit yang pernah dialami sebagai sumber ide penciptaan karya kriya seni. Rasa sakit yang diangkat adalah rasa sakit berdasarkan pengalaman pribadi selama menempuh masa perkuliahan. Penulis adalah mahasiswa dengan Minat Utama Kriya Kulit di Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kriya kulit merupakan salah satu minat utama di Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Material kulit yang digunakan oleh kriyawan kulit ada berbagai macam mulai dari kulit, tersamak dan non samak antara lain, kulit nabati, kulit krom, kulit suede, dan kulit perkamen. Pada umumnya kulit yang banyak digunakan dalam pembuatan karya seni adalah kulit samak nabati. Pemilihan bahan dari kulit samak nabati adalah karena alasan sifat kulit yang elastis sehingga mudah diaplikasikan untuk berbagai macam teknik dan harganya yang relatif lebih murah dari jenis kulit yang lain.

Dengan menggunakan material kulit samak nabati maka penulis membuat karya seni yang menceritakan rasa sakit yang pernah dialami penulis berdasarkan pada pengalaman pribadi penulis.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni yang dapat disuguhkan dalam bentuk visual melalui media kulit nabati.
- b. Memberi sebuah pesan kepada masyarakat melalui karya seni yang diciptakan dalam Tugas Akhir ini.
- c. Memenuhi syarat kelulusan untuk mencapai tingkat sarjana di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

- a. Menambah pengalaman dalam membuat karya seni dengan media kulit nabati.
- b. Bisa memahami kesulitan yang dihadapi dalam pembuatan karya seni dengan media kulit nabati mulai dari awal hingga akhir.
- c. Mengetahui batas pencapaian dalam mewujudkan sebuah karya seni baik secara visual, teknik, dan konsep.

C. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah berbagai macam metode pendekatan yang dipakai penulis di antaranya:

1. Metode Estetika

Metode ini mengacu pada implikasi penggunaan alat indra yang dimiliki manusia terhadap rangsangan atau impuls estetik.¹

2. Metode Semiotika

Menandakan bahwa kode-kode dan tanda-tanda yang memungkinkan adanya muatan makna kepada manusia untuk menginterpretasi dan memahami dunia yang ada di sekelilingnya.²

3. Metode Historis

Mengumpulkan data berdasarkan pada kejadian di masa lalu dalam hal ini pengalaman pribadi yang dialami oleh penulis.

D. Metode Penciptaan

Mengacu pada metode penciptaan SP Gustami bahwa penciptaan karya kriya melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.³

1. Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan mengumpulkan data berupa pengalaman pribadi.

2. Perancangan karya

Memvisualisasi gagasan dalam bentuk sketsa sebagai acuan reka bentuk perwujudan.

3. Perwujudan karya

Proses perwujudan karya dimulai dari proses pembuatan model sampai dengan proses finishing karya.

¹ Louis O. Katsoff, *Pengantar Filsafat* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2004), h.79.

² Audifax, *Re-Search: Sebuah Pengantar untuk Mencari Ulang Metode Penelitian dalam Psikologi* (Yogyakarta: Jalasutra, 2008), h. 319.

³ SP Gustami, *butir-butir estetika timur : ide dasar penciptaan seni kriya indonesia* (yogyakarta: prasista, 2007, h. 329.