

**KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA
KAYU DAN BATU**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA KAYU DAN BATU

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



oleh:
Muhamad Imam Ashari
NIM: 1410034422

**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
2018**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu diajukan oleh Muhamad Imam Ashari, NIM 1410034422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andono, M.Sn.
NIP. 19560602 198503 1 002

Pembimbing II

Sumino, S.Sn., M.A.
NIP. 19670615 199802 1 001

Cognate / Anggota

Dr. Supriaswoto, M.Hum.
NIP. 19570404 198601 1 001

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwati, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk kedua orang tua dan sahabat-sahabat tercinta yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud.



MOTTO

*“LULUS ITU BUTUH PROSES
SUKSES ITU BUTUH PERJUANGAN”*

PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis 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, 29 Juli 2018



Muhamad Imam Ashari

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “KAPAK FANTASI DENGAN MEDIA KAYU DAN BATU”

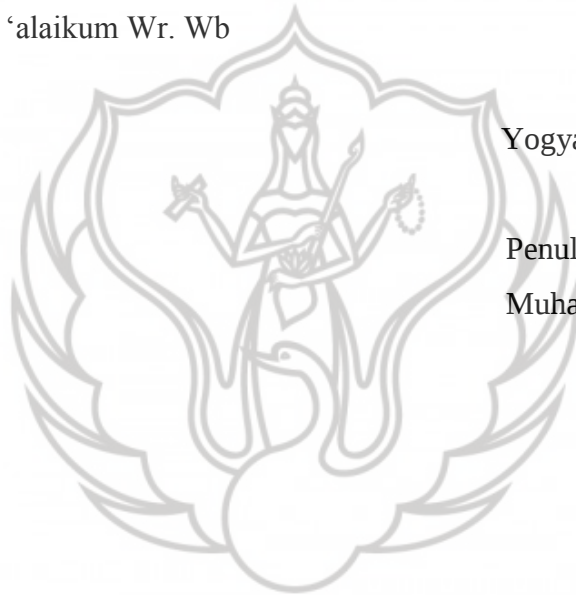
Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya seni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Andono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
6. Sumino, S.Sn., M.A. Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Dr. Supriaswoto, M.Hum. Selaku *Cognate* (Dosen penguji) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna

9. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materiil
10. Buat orang spesial yang selalu mendukung dan memberi semangat.
11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
12. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, mudah–mudahan keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb



Yogyakarta, 29 Juni 2018

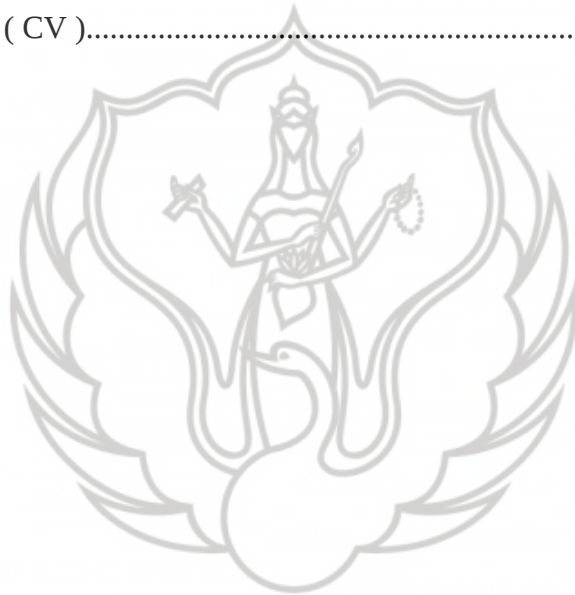
Penulis

Muhamad Imam Ashari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRAC	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan	2
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	5
A. Sumber Penciptaan	5
B. Landasan Teori	9
BAB III PROSES PENCIPTAAN	12
A. Data Acuan	12
B. Analisis data	16
C. Rancangan Karya	18
D. Proses perwujudan	43
1. Alat dan Bahan.....	43
2. Teknik Pengerjaan.....	50
3. Tahap Perwujudan.....	51
E. Kalkulasi Biaya.....	59
BAB IV TINJAUAN KARYA	60

A.	Tinjuan Umum	60
B.	Tinjauan Khusus	61
BAB V PENUTUP		77
A.	KESIMPULAN.....	77
B.	SARAN.....	77
DAFTAR PUSTAKA		79
DAFTAR LAMAN		79
LAMPIRAN.....		81
A.	Foto Poster Pameran.....	81
B.	Foto Situasi Pameran.....	82
C.	Katalog	84
D.	Biodata (CV).....	85



DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Kalkulasi biaya.....	59
--------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Foto Poster Pameran.....	81
B.	Foto Situasi Pameran.....	82
C.	Katalog.....	84
D.	Biodata (CV)	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kapak Genggam	5
Gambar 2. Kapak Lonjong	6
Gambar 3. Kapak Corong	7
Gambar 4. Kapak Dua Mata	8
Gambar 5. <i>Battle Axe</i>	9
Gambar 6. Kapak Batu	12
Gambar 7. Kapak Corong	13
Gambar 8. Kapak Mata Satu	13
Gambar 9. <i>Viking Battle Axe</i>	14
Gambar 10. <i>Holg Axe</i>	14
Gambar 11. <i>Axe Bird</i>	15
Gambar 12. <i>Alien Head Fantasy Axe</i>	15
Gambar 13. <i>One Drive</i>	16
Gambar 14. Sketsa Alternatif 1	19
Gambar 15. Sketsa Alternatif 2	19
Gambar 16. Sketsa Alternatif 3	20
Gambar 17. Sketsa Alternatif 4	20
Gambar 18. Sketsa Alternatif 5	21
Gambar 19. Sketsa Alternatif 6	21
Gambar 20. Sketsa Alternatif 7	22
Gambar 21. Sketsa Terpilih 1	23
Gambar 22. Sketsa Terpilih 2	23
Gambar 23. Sketsa Terpilih 3	24
Gambar 24. Sketsa Terpilih 4	24
Gambar 25. Sketsa Terpilih 5	25
Gambar 26. Sketsa Terpilih 6	25
Gambar 27. Sketsa Terpilih 7	26
Gambar 28. Sketsa Terpilih 8	26
Gambar 29. Desain 1 Skala 1:10.....	27
Gambar 30. Perspektif	28
Gambar 31. Desain 2 Skala 1:10.....	29

Gambar 32. Perspektif.....	30
Gambar 33. Desain 3 Skala 1:10.....	31
Gambar 34. Perspektif.....	32
Gambar 35. Desain 4 Skala 1:10.....	33
Gambar 36. Perspektif.....	34
Gambar 37. Desain 5 Skala 1:10.....	35
Gambar 38. Perspektif.....	36
Gambar 39. Desain 6 Skala 1:10	37
Gambar 40. Perspektif.....	38
Gambar 41. Desain 7 Skala 1:10	39
Gambar 42. Perspektif.....	40
Gambar 43. Desain 8 Skala 1:10	41
Gambar 44. Perspektif.....	42
Gambar 45. Tatah Dan Ganden	43
Gambar 46. <i>Scroll Saw</i>	44
Gambar 47. Bor Listrik	44
Gambar 48. Gerinda Listrik	45
Gambar 49. <i>Table Saw</i>	45
Gambar 50. <i>Mini Drill</i>	46
Gambar 51. Clamp T	46
Gambar 52. <i>Planner</i>	47
Gambar 53. Kayu Jati	48
Gambar 54. Kayu Sonokeling	49
Gambar 55. Batu Andesit	50
Gambar 56. Mall	51
Gambar 57. Mengukur	52
Gambar 58. Memotong Dengan Gergaji Tangan	53
Gambar 59. Memotong Dengan Table Saw	53
Gambar 60. Menghaluskan Bagian Pinggir Kayu	53
Gambar 61. Menggabungkan Dengan Clamp T.....	53
Gambar 62. Memotong dengan <i>scroll</i>	54
Gambar 63. Hasil Potongan	54

Gambar 64. Memotong Denga <i>Jigsaw</i>	54
Gambar 65. Mengukir	55
Gambar 66. Mengukir	55
Gambar 67. Mengamplas Dengan Gerinda	55
Gambar 68. Mengamplas Dengan <i>Mini Die Drill</i>	55
Gambar 69. Mengarinda Batu	56
Gambar 70. Sebelum Dipasang batu	56
Gambar 71. Sesudah Dipasang batu	56
Gambar 72. Mengikat Kayu Dengan Batu.....	57
Gambar 73. Bahan <i>Finishing</i>	57
Gambar 74. Alat Bantu Kompresor	58
Gambar 75. Melapisi Batu Dengan Lakban	58
Gambar 76. Menyemprot Dengan Alat Bantu (<i>Brush</i>)	58
Gambar 77. Me-rastik	58
Gambar 78. Kapak Fantasi 1	61
Gambar 79. Kapak Fantasi 2	63
Gambar 80. Kapak Fantasi 3	65
Gambar 81. Kapak Fantasi 4	67
Gambar 82. Kapak Fantasi 5	69
Gambar 83. Kapak Fantasi 6	71
Gambar 84. Kapak Fantasi 7	73
Gambar 85. Kapak Fantasi 8.....	75

INTISARI

Berawal dari ketidaksengajaan penulis mengamati hasil peninggalan kapak batu di salah satu museum di Jawa Timur, terdapat beberapa hal yang menarik. Pertama, peninggalan kapak batu dirasa unik dan sangat memungkinkan untuk direspon. Penulis akan mengubah Kapak batu ke dalam bentuk-bentuk baru agar masyarakat tertarik untuk mengapresiasi. Kedua, Penulis merasa prihatin terhadap peninggalan nenek moyang khususnya kapak zaman batu yang hampir dilupakan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat karya seni agar masyarakat tertarik terhadap peninggalan kapak batu tersebut.

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni. Setelah melewati proses panjang dalam menciptakan karya kayu dengan Karya Tugas Akhir yang berjudul “Transformasi Bentuk Kapak Ke Dalam Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu”, penulis telah menghasilkan delapan karya 3D.

Terwujudnya delapan karya kapak fantasi dengan berbagai bentuk Karya Tugas Akhir ini penulis ingin sampaikan berkaitan dengan keprihatinan penulis terhadap peninggalan kapak zaman batu yang hampir terlupakan dengan mengangkat kembali konsep bentuk kapak namun sudah diubah ke dalam kapak fantasi. Menurut penulis, dengan mengangkat kembali konsep dengan dituangkan dengan wujud karya kapak fantasi dengan mix media batu mampu mengingatkan kembali bahwa kapak awal mulanya dari kapak zaman batu.

Kata kunci : kapak, kayu, batu, fantasi,

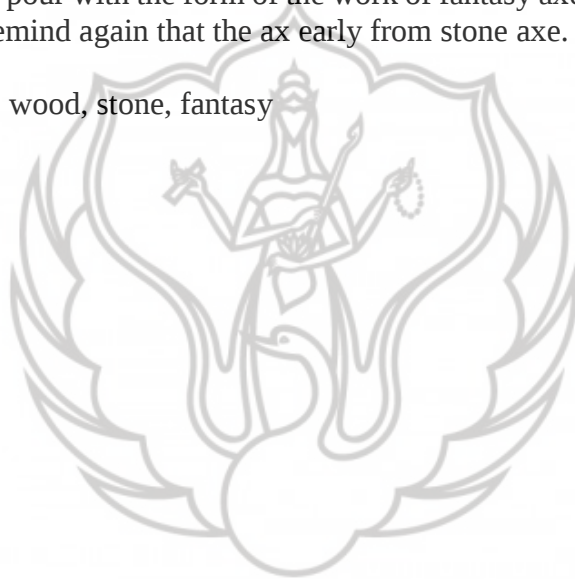
ABSTRACT

Begins from an accident writer observe results of stone axe heritage has unique sense and possibility to be responabel. Writer will be transform stone axe in to the new from so that public be appreciate it second writer acertors felt corncerned about heritage. Especially axe of stone age that almost forgotten therefore, writer have perpose to make artwork so that public be appreciate it.

This artwork metohode by Gustami's theory with 3 stages 6 steps, after trough the long process to make wood artwork entitled "Kapak Fantasi Dengan Media Kayu Dan Batu", writer has been produced 8 pieces of 3D fantasy stone axe

The realization of eight works of fantasy axe with various forms This final assignment the writer want to convey with regard to the authors' concerns about the stone axe stone heritage almost forgotten by reinventing the concept of axe shape but has been converted into the ax fantasy. According to the authors, by lifting the concept back in pour with the form of the work of fantasy axe with the mix of stone media able to remind again that the ax early from stone axe.

Keywords: axe, wood, stone, fantasy



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya yang tersebar dari Sabang Sampai Merauke, salah satunya adalah kapak. Kapak merupakan salah satu budaya dari zaman batu hingga masa kini. Kapak digunakan sebagai alat atau senjata pada zamannya dari kapak batu hingga kapak logam yang memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Kapak adalah sebuah alat yang biasanya terbuat dari logam, bermata tajam yang diikat pada sebuah tangkai, biasanya dari kayu. Zaman dahulu kapak dibuat dari batu pada zaman batu dan pada zaman logam dibuat dari besi. Kapak sangat berguna dan penggunaannya cukup luas dimulai dari sebagai perkakas pemotong kayu sampai sebagai senjata perang.

Berawal dari ketidaksengajaan penulis mengamati hasil peninggalan kapak batu di salah satu museum di Jawa Timur, terdapat beberapa hal yang menarik. Pertama, peninggalan kapak batu dirasa unik dan sangat memungkinkan untuk direspon. Penulis akan mengubah Kapak batu ke dalam bentuk-bentuk baru agar masyarakat tertarik untuk mengapresiasi. Kedua, Penulis merasa prihatin terhadap peninggalan nenek moyang khususnya kapak zaman batu yang hampir dilupakan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat karya seni agar masyarakat tertarik terhadap peninggalan kapak batu tersebut.

Setelah mengamati peninggalan kapak di museum di Jawa Timur, secara visual kapak tersebut memiliki tekstur yang sudah diasah dengan halus dan rapi hingga menghasilkan bentuk yang sangat indah. Walaupun bentuknya terkesan sederhana namun memiliki kegunaan yang sangat penting pada masanya.

Karya seni yang dibuat Penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah karya kriya kayu, karya-karya tersebut bersumber dari kapak yang akan ditransformasikan ke dalam kapak fantasi. Penciptaan karya ini dibuat dengan media batu dan kayu. Dalam penggunaan media batu bertujuan untuk mengingatkan bahwa awal penciptaan kapak menggunakan batu sekaligus untuk menciptakan bentuk yang berbeda.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan transformasi bentuk kapak ke dalam kapak fantasi dengan media kayu dan batu?
2. Bagaimana proses perwujudan karya yang berupa kapak dengan media kayu dan batu?
3. Bagaimana hasil karya yang berbentuk kapak fantasi dari bahan kayu dan batu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mengetahui konsep penciptaan kapak fantasi dengan media kayu dan batu.
 - b. Mengetahui proses perwujudan karya berupa kapak fantasi dari kayu dan batu.
 - c. Menciptakan karya dengan sumber ide penciptaan kapak dalam kriya kayu.
2. Manfaat
 - a. Bagi Lembaga Pendidikan
Sebagai sumbangan bagi seni ukir kayu terhadap perkembangan seni kriya dalam berapresiasi.
 - b. Bagi Ilmu Pengetahuan
 - 1) Sebagai sumber inspirasi bagi pencipta seni ukir kayu selanjutnya.
 - 2) Dapat mengetahui dan mengenalkan peninggalan sejarah berupa kapak.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, estetika erat kaitannya dengan selera parasaan atau *taste*. Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: Wujud (rupa); Bobot (isi); dan Penampilan (penyajian). Sebuah

karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah (Djelantik, 2004).

2. Metode Penciptaan

Penciptaan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar mencapai sebuah tujuan yang diharapkan berupa karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi tentunya penulis menugaskan metode yang sesuai dengan bidangnya yang ditempuh, Penulis menggunakan metode dari SP. Gustami. Dalam metodenya, SP. Gustami menggunakan metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah secara metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (Gustami, 2004:31)

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap eksplorasi yang penulis lakukan berupa pengumpulan data berupa sumber dari internet maupun melihat langsung bentuk-bentuk kapak dari peninggalan prasejarah yang berada di musieum
- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final ini, akan menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Penulis membuat sketsa dengan menggunakan skala 1:5 dengan ukuran asli nya.
- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi mal dan desain yang sudah dipindah ke kertas dengan ukuran skala 1:1 yaitu ukuran asli dari karya sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, desain ini bisa bilang dalam bentuk karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-

karya. Dari ketiga tahap di atas dapat diuraikan lagi menjadi enam langkah yaitu:

- 1) Langkah pengembaraan jiwa atau *brainstorming*, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- 2) Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur .
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan/prototipe ke dalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsional jika berbagai pertimbangan/kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi. Beda dengan karya-karya sebagai ungkapan pribadi/murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penguatan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.