

**VISUALISASI GUNUNGAN WAYANG KULIT
PURWA DALAM MEBEL RUANG BACA**



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

**VISUALISASI GUNUNGAN WAYANG KULIT
PURWA DALAM MEBEL RUANG BACA**



**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:

**VISUALISASI GUNUNGAN WAYANG KULIT PURWA DALAM MEBEL
RUANG BACA**

diajukan oleh Muhammad Nurrudin, NIM 1311725022, Program Studi Kriya

Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah

disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Juli 2018

Pembimbing I / Anggota

Dr. Andono, M.Sn.
NIP. 19570602 198503 1 002

Pembimbing II / Anggota

Aruman, S.Sn.M.A.
NIP. 19771018200312 1 003

Cognate / Anggota

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

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

Dr. Ir. Yulriawan, 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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak-Torikhan, Ibu Sunarti, adik perempuanku Khalimatussa'diyah serta seluruh keluarga yang selalu memberikan support, Dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam Tugas Akhir ini, Yuli khaidaroh yang selalu memberi support, teman-teman yang mendukung dan telah membatu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.



MOTTO

"WORK HARD STAY HUMBLE"



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, 10 Juli 2018

Muhammad Nurrudin



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Sehingga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
5. Aruman, S.Sn.M.A., selaku Dosen Pembimbing II dan dosen wali, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
8. Kedua orang tuaku Bapak Torikhan dan Sunarti dan adik perempuanku Khalimatussa'diyah yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
9. Yuli Khaidaroh yang selalu mendukung untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Pak Parto, Pak Jojon, Waindra, Bagas, Rizal, Muklem, Ranu, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuannya.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya. Dalam penulisan ini disadari masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

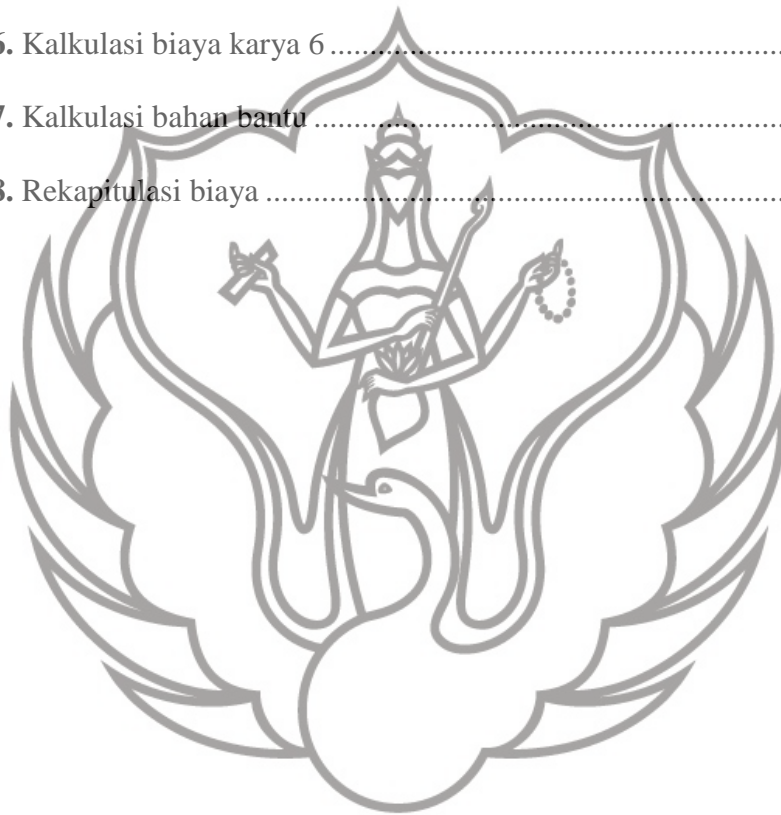
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	26
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	30
A. Data Acuan.....	30
B. Analisis.....	35

C. Rancangan Karya	36
1. Sketsa Alternatif.....	37
2. Sketsa Terpilih	40
3. Desain gambar kerja.....	42
D. Proses Perwujudan	48
1. Bahan	48
2. Alat.....	52
3. Teknik Pengerjaan.....	55
4. Tahap Perwujudan.....	57
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	64
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	68
A. Tinjauan Umum.....	68
B. Tinjauan Khusus.....	70
BAB V. PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	82
WEBTOGRAFI.....	84
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalog Pameran	
D. Biodata (CV)	
E. CD	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi biaya karya 1	64
Tabel 2. Kalkulasi biaya karya 2	65
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 3	65
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 4	65
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 5	66
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 6	66
Tabel 7. Kalkulasi bahan bantu	67
Tabel 8. Rekapitulasi biaya	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kayon Blumbangan.....	14
Gambar 2. Kayon Gapuran	15
Gambar 3. Gunungan sebagai lamabang sangkan paraning dumadi.....	16
Gambar 4. Unsur-unsur Gunungan	18
Gambar 5. Makara bermata satu	21
Gambar 6. Lar-laran.....	22
Gambar 7. Gambar api pada Wayang Gunungan.....	23
Gambar 8. Ruang baca pribadi 1.....	25
Gambar 9. Ruang baca pribadi 1.....	26
Gambar 10. Kayon Gapuran.....	31
Gambar 11. Kayon Blumbangan	31
Gambar 12. Kayon Gapuran Yogyakarta.....	31
Gambar 13. Lampu ruangan dalam hiasan dinding	31
Gambar 14. Ukiran gunungan dalam pintu gebyok.....	31
Gambar 15. Ukiran gunungan dalam logam	31
Gambar 16. Gunungan dalam lampu hias	32
Gambar 17. Gunungan dalam Lampu hias dinding	32
Gambar 18. Gunungan dalam Lampu hias paralon.....	32
Gambar 19. Contoh lampu baca.....	32
Gambar 20. Contoh lampu baca.....	32
Gambar 21. Contoh lampu baca.....	32

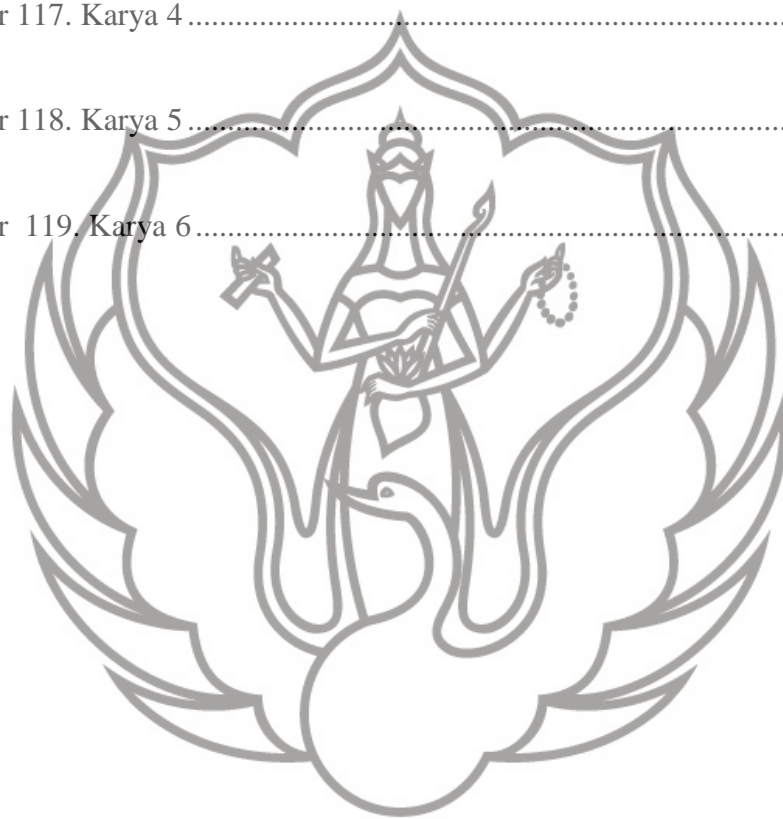
Gambar 22. Rak buku berbentuk pohon	33
Gambar 23. Rak buku berbentuk pohon	33
Gambar 24. Rak buku berbentuk pohon	33
Gambar 25. Rak buku berbentuk pohon	33
Gambar 26. Nakas berbentuk kotak	34
Gambar 27. Nakas arsip	34
Gambar 28. Nakas berbentuk <i>waru</i>	34
Gambar 29. Meja <i>sliding</i>	34
Gambar 30. Meja <i>sliding</i>	34
Gambar 31. Meja <i>sliding</i>	34
Gambar 32. Sketsa alternatif 1	37
Gambar 33. Sketsa alternatif 2	37
Gambar 34. Sketsa alternatif 3	37
Gambar 35. Sketsa alternatif 4	37
Gambar 36. Sketsa alternatif 5	37
Gambar 37. . Sketsa alternative 6	38
Gambar 38. Sketsa alternatif 7	38
Gambar 39. Sketsa alternatif 8	38
Gambar 40. Sketsa alternatif 9	38
Gambar 41. Sketsa alternatif 10	38
Gambar 42. Sketsa alternatif 11	39
Gambar 43. Sketsa alternatif 12	39
Gambar 44. Sketsa alternatif 13	39

Gambar 45. Sketsa alternatif 14	39
Gambar 46. Sketsa alternatif 15	39
Gambar 47. Sketsa alternatif 16	39
Gambar 48. Sketsa Terpilih 1	40
Gambar 49. Sketsa Terpilih 2	40
Gambar 50. Sketsa Terpilih 3	40
Gambar 51. Sketsa Terpilih 4	41
Gambar 52. Sketsa Terpilih 5	41
Gambar 53. Sketsa Terpilih 6	41
Gambar 54. Gambar kerja rak buku	42
Gambar 55. Gambar kerja almari	43
Gambar 56. Gambar kerja almari	44
Gambar 57. Gambar kerja meja	45
Gambar 58. Gambar kerja lampu baca	46
Gambar 59. Gambar kerja lampu dinding	47
Gambar 60. Balokan kayu Jati Belanda	48
Gambar 61. Kayu jati	49
Gambar 62. kayu sonokeling	49
Gambar 63. <i>Biovarnish Wood Filler</i>	49
Gambar 64. <i>Bio Colours Primer</i>	49
Gambar 65. <i>Biovarnish</i>	50
Gambar 66. <i>Biovarnish clear coat</i>	50
Gambar 67. Amplas	50

Gambar 68. Lem G.....	50
Gambar 69. Lem presto.....	50
Gambar 70. Paku reng kayu.....	51
Gambar 71. Sekrup baja.....	51
Gambar 72. Engsel tabung.....	51
Gambar 73. Rel laci.....	51
Gambar 74. <i>Hidrolik</i>	51
Gambar 75. Tarikan.....	52
Gambar 76. Gergaji bundar (<i>circle saw</i>).....	52
Gambar 77. Gergaji <i>scroll</i> (<i>scroll saw</i>).....	52
Gambar 78. Mesin ketam.....	52
Gambar 79. Mesin <i>planner</i>	52
Gambar 80. Gerinda mesin.....	53
Gambar 81. Amplas mesin.....	53
Gambar 82. Mesin <i>router</i>	53
Gambar 83. Klem F.....	53
Gambar.84. Pahat ukir Jepara 1 set dan palu (<i>gandhen</i>).....	53
Gambar 85. Klem panjang.....	53
Gambar 86. Palu / pukul besi.....	53
Gambar 87. Alat tulis.....	54
Gambar 88. Klem F.....	54

Gambar 89. Penggaris dan penggaris siku	54
Gambar 90. Meteran.....	54
Gambar 91. Gergaji tangan	54
Gambar 92. Kompresor.....	54
Gambar 93. <i>Spray gun</i>	54
Gambar 94. Kuas.....	55
Gambar 95. Memilih Kayu Jati belanda	57
Gambar 96. Memotong kayu.....	57
Gambar 97. Mengetam kayu	58
Gambar 98. Pemolaan gambar ke media kayu.....	58
Gambar 100. Pengetaman bagian sisi samping kayu.....	58
Gambar 101. Contoh papan kayu yang sedang di sambung.	59
Gambar 102. Proses <i>merouter</i> pada daun meja	60
Gambar 103. Proses pengukiran	60
Gambar 104. Proses pengukiran.....	60
Gambar 105 .Contoh almari yang sudah dirakit	61
Gambar 106 . Contoh lampu baca yang sudah dirakit	61
Gambar 107. Contoh rak yang sudah dirakit	61
Gambar 108 .Proses perakitan.....	62
Gambar 109 .Proses perakitan.....	62
Gambar.110. Proses pengamplasan pada rak baca.....	63
Gambar 111. Proses penyemprotan <i>sending sealer</i> pada rak baca	63
Gambar 112. Contoh karya yang sudah di <i>sending sealer</i>	63

Gambar 113. Proses pengamplasan <i>clear doft</i> atau lapisan terakhir.....	64
Gambar 114. Karya 1	70
Gambar115 Karya 2	72
Gambar 116. Karya 3	73
Gambar 117. Karya 4	74
Gambar 118. Karya 5	76
Gambar 119. Karya 6	77



INTISARI

Karya yang dikerjakan dalam Tugas Akhir ini adalah karya fungsional yang di dalamnya terkandung nilai-nilai estetika, simbolik dan filosofis sumber ide karya dari bentuk gunung wayang purwa dalam bentuk mebel ruang baca pribadi. Karya Tugas Akhir ini adalah sebuah inovasi baru, karena belum banyak disajikan sebagai karya-karya sebelumnya. Hal ini membuat penulis tertantang untuk memecahkan sebuah masalah baru yang akan ditemui baik dalam pengerjaannya maupun memahami tentang gunung wayang sehingga bisa sesuai dengan imajinasi ide penciptaannya. Meskipun dalam banyak karya, gunung sudah banyak divisualkan dalam berbagai bentuk seperti wayang kulit, lukisan, *vektor* dan masih banyak lagi lainnya, namun dalam hal ini yang menjadi pembedanya adalah gunung wayang yang divisualkan menjadi bentuk-bentuk mebel dalam ruang baca. Hal ini bisa dikatakan pembaharuan dalam penciptaan karya yang mengangkat tema tentang gunung sebagai sumber inspirasi.

Metode penciptaan menggunakan konsep tiga pilar dari SP.Gustami yaitu. Eksplorai, Perencanaan, dan Perwujudan ditambah dengan metode eksperimen yang dilakukan untuk mendapatkan hasil karya yang maksimal. Landasan teori yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini menggunakan landasan teori Fungsional, teori Ergonomis dan teori Estetika.

Ruang baca secara pribadi adalah suatu unit ruang untuk membaca dan bekerja. Tidak hanya terbatas untuk membaca saja, di dalamnya didesain sesuai kenyamanan yang dimiliki oleh pemilik ruang tersebut dimana pemilik bisa membaca dan beraktifitas ringan seperti berkonsep, berkarya tulis, menggambar, bereksperimen dan masih banyak lainnya. Maka untuk menunjang semua itu ruangan ini perlu didesain dengan suasana yang menyenangkan, tenang, nyaman. Pemilihan mebel atau *furniture* menjadi hal yang terpenting untuk menunjang ruang baca yang diinginkan, mebel dalam ruang baca umumnya mempunyai fungsi yaitu untuk menyimpan buku atau arsip dan tempat untuk membaca seperti meja atau kursi dan fasilitas yang tidak kalah penting adalah lampu baca, untuk penerangan dan memudahkan pada saat membaca.

Kata kunci: Gunung, mebel, ruang baca

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni kriya dalam kehidupan umat manusia merupakan salah satu sarana kebutuhan hidup, karya seni kriya memiliki kekhasan tersendiri yang merupakan suatu karya cipta manusia didasari rasa estetis sesuai apa yang diinginkan oleh manusia itu sendiri. Salah satu warisan budaya yang masih berkembang di negara kita adalah seni kriya. Keberadaan seni kriya telah hadir, tumbuh, berkembang dan pada akhirnya menjadi ciri kuat yang mewarnai kebudayaan bangsa kita (Kasiyan, 2009 : 3-4).

Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian warisan leluhur bangsa Indonesia yang telah mampu bertahan berabad-abad lamanya dengan mengalami perubahan dan perkembangan sedemikian rupa, sehingga mencapai bentuknya seperti sekarang ini. Keberadaan wayang dapat dilacak dan ditelusuri dengan adanya prasasti-prasasti dan relief-relief yang terdapat pada candi-candi yang tersebar di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Timur seperti Candi Sukuh, Candi Prambanan, Candi Kalasan, Candi Jago, Candi Penataran dan sebagainya.

Wayang yang telah ada sejak berabad-abad yang lalu, mampu bertahan dan lestari sampai sekarang ini merupakan mahakarya yang *adiluhung* dan sekaligus merupakan prestasi puncak masa lalu para leluhur masyarakat Jawa. Wayang merupakan prestasi puncak masa lalu para leluhur yang bertempat tinggal di pulau Jawa dengan demikian dapat diangkat menjadi warisan budaya Indonesia yang patut dijadikan milik bersama karena isi kandungannya, baik berupa etika maupun estetikanya (Pandam Guritno, 1988: 7). Wayang yang tumbuh dan berkembang di pulau Jawa bermacam –macam jenisnya antara lain: wayang kulit, wayang wong, wayang golek, wayang gedhok, wayang klithik, wayang krucil, wayang kancil, dan sebagainya. Namun demikian wayang yang paling populer khususnya di Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur adalah wayang kulit Purwa. Banyak pendapat yang menyatakan bahwa wayang kulit purwa merupakan salah satu

bentuk kesenian yang *adiluhung*. Sebagai salah satu cabang kesenian, wayang purwa memiliki keunggulan-keunggulan yang kurang dimiliki oleh cabang kesenian yang lain, terutama dilihat dari fungsi sebagai media penyampain pesan atau ajaran kepada masyarakat luas, disamping fungsinya sebagai seni itu sendiri yaitu perwujudan rasa keindahan seseorang dalam usahanya mencapai perkembangan hidup masyarakat.

Dari sekian banyak wayang kulit purwa dalam satu kotak kita mengenal *gunungan* atau *kayon*. *Gunungan* dalam wayang kulit purwa memiliki keistimewaan tersendiri karena bentuknya yang khas dan fungsinya sangat mutlak diperlukan dalam pagelaran wayang serta nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya. Bentuk *gunungan* sangat spesifik sehingga sangat mudah untuk dikenali. Hampir setiap orang mengetahui dan hafal bahwa wayang yang satu ini adalah *gunungan* karena bentuknya yang meruncing mirip gunung. *Gunungan* disebut juga dengan *kayon* karena salah satu unsur pokok yang terdapat dalam *gunungan* berupa gambar kayu (pohon). Gambar pohon dalam *gunungan* melambangkan pohon surga, pohon hayat, pohon budi atau bodhi yang diartikan sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Ada juga yang memberi arti lain pada *Gunungan*, bahwa *kayon* melambangkan hidup di dunia ini dan dapat diartikan sebagai jantung dalam pagelaran wayang kulit. *Gunungan* merupakan gambaran hidup dalam mendalang, jika dibalik posisinya (bagian atas di bawah atau dijungkir) bentuknya mirip jantung. Jika wayang *kayon* belum ditancapkan di tengah pakeliran, berarti wayang-wayang itu belum hidup.

Karya yang dikerjakan dalam tugas akhir ini adalah karya fungsional yang di dalamnya terkandung nilai-nilai kehidupan dan keindahan (estetika) memiliki muatan simbolik dan filosofis mengangkat ide dari bentuk *gunungan* wayang purwa dalam bentuk mebel ruang baca pribadi. Sumber ide dalam karya tugas akhir ini adalah sebuah inovasi baru, karena belum banyak disajikan sebagai sumber ide dalam karya-karya sebelumnya. Hal ini membuat penulis menjadi semakin tertantang untuk memecahkan sebuah masalah baru yang akan ditemui baik dalam pengerjaannya maupun memahami tentang *gunungan*

wayang sehingga bisa sesuai dengan imajinasi ide penciptaan penulis. Meskipun dalam banyak karya, gunung sudah banyak divisualkan dalam berbagai bentuk seperti wayang kulit, lukisan, *vektor* dan masih banyak lagi lainnya, namun dalam hal ini yang menjadi pembedanya adalah gunung wayang yang di visualkan menjadi bentuk-bentuk mebel dalam ruang baca. Hal ini bisa dikatakan pembaharuan dalam penciptaan karya yang mengangkat tema tentang gunung sebagai sumber inspirasi.

Sering dijumpai di berbagai daerah adanya gunung wayang sebagai monumen atau *icon* suatu daerah seperti halnya pembatas kota Klaten dan Surakarta, gapura di museum Yogyakarta, lampu kota di sepanjang jalan kota Yogyakarta dan di berbagai daerah upacara adat menggunakan simbol gunung untuk mensyukuri kehidupan di dunia, sejak zaman Sunan Kalijaga gunung sudah diciptakan melalui penyempurnaan dari wayang sebelumnya (wayang beber) yang bermedia kain atau kertas kemudian disusun adegan demi adegan berurutan sesuai dengan urutan cerita, sejak dahulu sampai sekarang gunung masih menjadi bagian penting dalam dunia pewayangan, gunung merupakan karya seni *adiluhung* yang tidak termakan oleh zaman.

Dalam karya ini penulis ingin menciptakan inovasi baru dalam dunia mebel, mengangkat gunung beserta nilai-nilai kehidupan di dalamnya sebagai sumber ide penciptaan karya mebel, mebel berasal dari kata *movable* yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan *Furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Furniture* berasal dari bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabotan rumah tangga. *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furniture punya arti yang berbeda, tetapi yang dituju sama yaitu meja, kursi, lemari dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau *furniture* adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, menghasilkan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mentransformasikan bentuk gunung wayang kulit purwa sebagai sumber ide penciptaan mebel ruang baca.
- b. Bagaimana proses visualisasi bentuk Gunung wayang kulit purwa dalam penciptaan mebel ruang baca. Produk apa saja yang dapat dihasilkan dari sumber ide wayang kulit purwa.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya mebel yang inovatif yang bersumber dari gunung wayang kulit purwa.
- b. Untuk menciptakan mebel ruang baca pribadi yang estetis, ergonomis, dan filosofis.
- a. Untuk mendeskripsikan proses penciptaan mebel yang inovatif yang bersumber dari gunung wayang kulit purwa.

2. Manfaat

- a) Mampu memberikan penciptan desain baru pada karya seni kriya kayu dengan bentuk gunung wayang kulit purwa.
- b) Dari sudut keilmuan, diharapkan dapat memperkaya konsep dan teknik dalam penciptaan karya seni kriya kayu.
- c) Melestarikan kembali kecintaan terhadap kebudayaan Indonesia, serta memberi tambahan pengetahuan tentang nilai-nilai dan filosofi gunung wayang kulit purwa.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.

Pada penciptaan seni kriya kayu memiliki berbagai tahapan yang dilakukan seniman untuk membuat atau memvisualkan idenya. Tahapan atau metode tersebut dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Proses perwujudan yang dilakukan melalui tahapan-tahapan dari uraian di atas adalah sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan Estetika

Estetika yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga mempengaruhi seni tersebut seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, tekstur/*texture* dan lain-lain. Menurut Dharsono dalam bukunya *Estetika* ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis.

a. Kesatuan (*unity*) ini berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan membedakan bagian-bagian pada Gunungan wayang yang saling dipadukan satu dengan yang lainnya sehingga menimbulkan kesan kesatuan yang unik dan kreatif.

b. Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan tingkat kerumitan yang terkandung di dalam bentuk Gunungan wayang. Hal inilah yang menjadi bentuk Gunungan wayang dapat terlihat estetis atau menarik.

c. Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh. Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan mengenai bentuk yang terlihat rumit dan

unik. Dengan mengamati hal tersebut maka dapat disimpulkan proses pembuatan gunungan wayang dalam karya kriya kayu memerlukan kesungguhan atau keseriusan agar dapat menghasilkan bentuk yang unik dan indah untuk di lihat. (Dharsono 2007:63)

2. Pendekatan Ergonomis

Ergonomis adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasakan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktifitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka, 2004: 7). Sebuah benda fungsional harus diterapkan ilmu ergonomi, karena benda tersebut berhubungan langsung dengan aktifitas manusia. Terlebih benda fungsional dengan material kayu. Kayu merupakan bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras karena mengalami *lignifikasi* (pengayuan).

Oleh karena itu penerapan ilmu ergonomi pada karya seni kriya kayu ini merupakan sesuatu yang sangat perlu dilakukan. penentuan ukuran ruangan merupakan sesuatu yang sangat perlu dilakukan penentuan ukuran ruangan yang tidak terlalu sempit sehingga mampu memuat banyak peralatan yang digunakan, namun juga menentukan ukuran benda sehingga tidak terlalu memakan tempat. Permukaan yang halus juga diperhatikan agar tidak melukai penggunaanya. Selain itu penggunaan warna dan ornamen pada benda akan dibuat sedemikain rupa sehingga dapat memperindah ruangan dan menenangkan hati untuk yang melihatnya.

Ergonomi secara khusus mempelajari keterbatasan dan kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan teknologi dan produk-produk buaatannya. Ilmu yang berangkat dari kenyataan bahwa manusia memiliki batasan batasan kemampuan baik jangka pendek maupun jangka panjang, pada saat berhadapan dengan lingkungan sistem kerja yang berupa perangkat keras atau *hardware* (mesin, peralatan kerja, dan lain-lain) dan perangkat lunak atau *software* (metode kerja, sistem dan lain-lain), Menurut

Weerdmeester proses penciptaan sebuah karya harus mengacu pada persyaratan yang disebut dengan prinsip ergonomis.

Adapun prinsip ergonomis dapat disebutkan seperti berikut:

a. Kegunaan (*utility*)

Benda kerajinan harus mengutamakan nilai praktis, yaitu dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Misalnya, mangkuk untuk wadah sayur.

b. Kenyamanan (*comfortable*)

Benda kerajinan harus menyenangkan dan memberi kenyamanan bagi pemakainya. Misalnya cangkir yang didesain ada pegangannya.

c. Keluwesan (*flexibility*)

Benda kerajinan harus memiliki keserasian antara bentuk dan wujud benda dengan nilai gunanya. Misalnya sepatu sesuai dengan anatomi dan ukuran kaki.

d. Keamanan (*safety*)

Benda kerajinan tidak boleh membahayakan pemakainya. Misalnya piring keramik harus mempertimbangkan zat pewarnanya yang dipakai supaya tidak berbahaya jika digunakan sebagai wadah makanan.

e. Keindahan (*esthetic*)

Benda yang indah selalu sedap dipandang dan menarik perhatian. Keindahan sebuah benda dapat dilihat dari beberapa hal, diantaranya seperti, bentuk hiasan atau ornamen. (Weerdmeester 2003 : 78)

2. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan suatu karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan. Tahapan tersebut harus sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan tersusun dengan baik. Dengan demikian diperlukan pendekatan atau acuan-acuan yang mendukung metode penciptaan yang dilakukan tahapan tersebut diurutkan dalam tiga pilar penciptaan karya kriya yaitu: eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tentu diantara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendeskripsikan masalah dan

mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan disain, mendesain serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni (Gustami, 2007:329).

Penciptaan dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu (karya) yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam metode penciptaan ini mengacu pada pendapat Gustami dengan teorinya yang sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya seperti berikut :

a. Eksplorasi

Tahapan eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan antara lain :

- 1) Penggambaran jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi berupa referensi dari data yang sudah diperoleh.
- 2) Penggalian landasan teori dan acuan visual yang berkaitan dengan objek gunungan wayang kulit purwa dan karya-karya seni rupa, khususnya karya kriya kayu yang terdahulu.

b. perancangan

perancangan dibagi atas 2 tahapan yaitu:

- 1) penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan pengembaraan alam pikiran, seorang seniman yang mampu mengembangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.
- 2) Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan penulis melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain atau model, namun tidak menuntut kemungkinan adanya proses improvisasi dalam pembuatan desain atau model.

c. Perwujudan

Perwujudan dibagi atas 2 langkah:

- 1) Mewujudkan desain atau model yang terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *finishing*.

2) Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema.

Selain tiga tahapan di atas untuk memperoleh hasil karya lebih maksimal dilakukan juga dengan metode eksperimen. (Gustami 2007: 329)

d. Eksperimen

Eksperimen dalam membuat karya seni kriya kayu merupakan cara untuk mendapatkan bentuk, warna, serta komposisi yang sesuai dengan tema untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni kriya kayu. Salah satunya dengan membuat beberapa sketsa mengenai tema pada kertas gambar terlebih dahulu kemudian sketsa-sketsa tersebut dipilih serta dipertimbangkan mengenai nilai estetik dan artistiknya.

Eksperimen biasanya disebut *treatment* dalam satu situasi dengan tujuan untuk mencapai hasil atau perubahan tertentu. Melalui eksperimen, kemudian didapat bentuk-bentuk, komposisi serta warna yang diinginkan, selanjutnya sketsa tersebut dijadikan sketsa awal pada papan-papan kayu untuk direalisasikan sebagai bentuk dari gagasan penulis.

