

**KALA DENGAN RAGAM HIAS MATARAM SEBAGAI  
HIASAN DINDING**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Fajar Artistika Adi Mulyanto**

**NIM 1211645022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

**KALA DENGAN RAGAM HIAS MATARAM SEBAGAI  
HIASAN DINDING**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**Fajar Artistika Adi Mulyanto**

**NIM 1211645022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

Tugas Akhir Kriya Seni Berjudul:

**KALA DENGAN RAGAM HIAS MATARAM SEBAGAI HIASAN DINDING**, diajukan oleh Fajar Artistika Adi Mulyanto, NIM 1211645022, Program Studi Kriya Kayu, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

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

Pembimbing II / Anggota

Aruman, S.Sn., M.A.  
NIP 19771018 200312 1 010

*Cognate* / Anggota

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 19640720 199303 2 001

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 Rupa

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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini, penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis, Institut Seni Yogyakarta, Program Studi S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya Kayu, seluruh keluarga besar yang selalu memberi doa dan dukungan, serta terimakasih banyak kepada Dosen Pembimbing, Dosen Wali yang senang tiasa memberi suport, memberi arahan dalam Tugas Akhir ini, teman-teman semua, sahabat-sahabat semua, angkatan 2012 dan semua yang telah mendukung membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

## **MOTTO**

“PROSES TIDAKLAH MENGENAL WAKTU”

### **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,

.....2019

Fajar Artistika Adi Mulyanto

## 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. kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa ta'ala dan Rasulullah Muhammad SAW
2. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum, Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Anna Galuh Indreswari, S, Sn., M. A. Selaku Dosen Wali
6. Sumino, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
7. Aruman, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.
8. Segenap Dosen terutama Sumino, S.Sn., M.A., serta Aruman, S.Sn., MA., dan Pak Jaswadi selaku pengelola studio, dan Pak Parto selaku karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Terimakasih kepada anggota Komunitas Studio Belakang, dan Kriya pojok. Yang menemani dalam pembuatan karya.
10. Teman-teman Jurusan Kriya Seni angkatan 2012 terutama Aji slamet priyanto, Yosep sudarso, Gebyar baskoro, dan teman-teman lainnya.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

Yogyakarta,.....2019

Fajar Artistika Adi Mulyanto

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	14
A. Sumber Penciptaan .....	14
B. Landasan Teori.....	30
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	36
A. Data Acuan.....	36
B. Analisis.....	48
C. Rancangan Karya .....	52
D. Proses Perwujudan.....	60
1. Bahan dan Alat .....	60
2. Teknik Pengerjaan.....	64
3. Tahap Perwujudan .....	64
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	69
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	68
A. Tinjauan Umum .....	68

B. Tinjauan Khusus.....	69
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>
A. Foto Poster Pameran.....	82
B. Foto Situasi Pameran.....	83
C. Katalog Pameran.....	84
D. Biodata (CV).....	87

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> .....	36
<b>Gambar 2</b> .....	37
<b>Gambar 3</b> .....	39
<b>Gambar 4</b> .....	40
<b>Gambar 5</b> .....	42
<b>Gambar 6</b> .....	45
<b>Gambar 7</b> .....	45
<b>Gambar 8</b> .....	46
<b>Gambar 9</b> .....	47
<b>Gambar 10</b> .....	53
<b>Gambar 11</b> .....	53
<b>Gambar 12</b> .....	54
<b>Gambar 13</b> .....	54
<b>Gambar 14</b> .....	55
<b>Gambar 15</b> .....	55
<b>Gambar 16</b> .....	56
<b>Gambar 17</b> .....	56
<b>Gambar 18</b> .....	57
<b>Gambar 19</b> .....	60
<b>Gambar 20</b> .....	61
<b>Gambar 21</b> .....	62
<b>Gambar 22</b> .....	62
<b>Gambar 23</b> .....	62
<b>Gambar 24</b> .....	63
<b>Gambar 25</b> .....	63
<b>Gambar 26</b> .....	64
<b>Gambar 27</b> .....	64
<b>Gambar 28</b> .....	65
<b>Gambar 30</b> .....	66
<b>Gambar 31</b> .....	66
<b>Gambar 32</b> .....	67

<b>Gambar 33</b> .....	70
<b>Gambar 35</b> .....	72
<b>Gambar 36</b> .....	74
<b>Gambar 37</b> .....	75
<b>Gambar 38</b> .....	77

## INTISARI

Keanekaragaman bentuk ragam hias yang dipahatkan pada bangunan candi, keindahannya yang seringkali dilihat pada bentuk Kala bagian pintu gerbang tepat di atas tengah, keindahannya dapat dilihat dari segi visual Kala yang menarik perhatian, dengan berbagai motif ragam hias yang terpahatkan pada dinding-dinding bangunan candi berupa sulur- sulur dan daun-daunan memberikan keselarasan sulur- sulur dan daun-daunan. Ragam hias Mataram memberikan rangsangan melalui keindahan bentuk mengingatkan penulis akan lingkungan sekitar rumah yang terdapat banyak tanaman berdaun mirip dengan daun- daun ragam hias Mataram.

Pengolahan dan eksplorasi ide, penuangan kedalam lembar sketsa, perancangan desain dan sketsa terpilih menjadi langkah awal melakukan proses penciptaan. Berlanjut ke tahap perwujudan dengan melakukan pemilihan bahan baku. Teknik pahat dipilih guna menghasilkan karya yang mampu mewakili ide dan gagasan serta menjadi karya yang hidup. Penciptaan karya seni Kala dengan ragam hias Mataram sebagai hiasan. Tterhitung lima judul karya yang ditampilkan dalam bentuk panel.

Ranah ini memperlihatkan ekspresi hal yang terkait dengan struktur bentuk, gaya, fungsi dan prinsip visualisasi. Penciptaan karya ini penulis menggunakan konsep Kala dengan ragam hias Mataram sebagai hiasan dinding. Visualisasi dituangkan dalam bentuk karya bermaterial kayu sebagai hiasan dinding menggunakan teknik pahat dalam pengerjaannya, dengan gaya berkaitan dengan karakteristik perilaku seniman. Sedangkan fungsi terdiri dari fungsi artistik berupa nilai keindahan yang terdapat pada karya seni yang dibuat oleh seniman, fungsi simbolis nilai yang merujuk pada unsur- unsur yang tersirat pada sebuah karya, serta harapan dari seniman yang terkandung di dalamnya.

*Kata Kunci : Kala, ragam hias Mataram, hiasan dinding*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Bangunan candi pada bagian depan terdapat gawang pintu menuju ruangan dalam candi yang disebut gapura. Gapura pintu candi pada umumnya dihiasi dengan ukiran kepala Kala beserta hiasan Makara pada sisi kanan- kiri, Kala terletak tepat di atas-tengah pintu yang dihiasi ornamen tumbuh-tumbuhan. Kala digambarkan dengan ukuran cukup besar serta memperlihatkan wajah yang menyeramkan, hampir tidak menyerupai seorang Dewa, dengan mata yang besar menonjol keluar di sertai taring- taring besar, dan mulut yang terbuka seakan menyimbolkan hal yang buruk. Beberapa Kala yang ada di Jawa terdapat hiasan tangan di sisi kanan- kiri seperti di candi Kidal, dan candi Jago.

Indonesia memiliki budaya beragam, di antaranya ialah ragam hias. Fungsi ragam hias untuk menambah nilai keindahan suatu benda, atau pun sebagai simbol yang mengandung nilai- nilai tertentu. Berbagai macam ragam hias yang menjadi ciri khas di Indonesia di antaranya ragam hias Majapahit, ragam hias Madura, ragam hias Bali, ragam hias Pajajaran, ragam hias Cirebon, ragam hias pekalongan, ragam hias Yogyakarta, ragam hias Surakarta, ragam hias Jepara, dan ragam hias Mataram.

Ragam hias Mataram dan unsur- unsurnya, berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan hasil dari gubahan bentuk daun waru. Ragam hias ini banyak dipergunakan sebagai penghias rumah, masjid dan makam (Masjid Agung Yogyakarta, Makam Sultan Agung). Bahkan menggunakan media dari kayu dengan pembentukan cekung dan cembung. Ragam hias seringkali dijadikan hiasan dinding guna menambah keindahan benda, ataupun sebagai simbol yang mengandung nilai- nilai tertentu. Hiasan dinding diartikan sebagai alat atau media yang dapat digunakan untuk menghias suatu tempat agar terlihat menarik sehingga menjadikan suasana menjadi menyenangkan. Berbagai bahan yang dipergunakan

untuk hiasan dinding, di antaranya menggunakan bahan berupa kayu, kain, logam, kulit, kertas, dan berbagai bahan lainya (Gustami, 2008: 89-90).

Kala menarik bagi penulis dari segi visual, memiliki wujud menyeramkan dengan mata yang besar menonjol keluar disertai taring-taring besar, dan mulut yang terbuka seolah menunjukkan memberitahukan hal yang buruk. Kala dijadikan objek bagi penulis sebagai tokoh yang digambarkan dalam karya. Guna mencapai keberhasilan, ragam hias Mataram dipilih penulis. Ketertarikan dari bentuk visual yang menyerupai daun waru yang sering ditemui di pinggir sungai. Penyajian dari komponen- komponen tersebut diwujudkan kedalam bentuk hiasan dinding, diharapkan mampu memberikan perubahan sikap melalui nilai estetika yang nantinya dapat berdampak positif bagi pemikliknya. Hiasan dinding yang akan diwujudkan menggunakan media kayu dengan menonjolkan teknik ukir. Guna memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses pembuatan karya kayu bentuk Kala dengan ragam hias Mataram sebagai hiasan dinding.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Penciptaan suatu karya terdapat rumusan masalah penciptaan yang menjadi latar belakang penciptaan Kala pada karya kayu ekspresi.

1. Bagaimana proses penciptaan Kala dengan ragam hias Mataram sebagai sulurnya ?
2. Bagaimana bentuk Kala- Kala dan sulur- sulurnya ?

## **C. Tujuan**

Tujuan

1. Menjelaskan proses penciptaan Kala dengan ragam hias Mataram sebagai sulurnya.
2. Menciptakan bentuk Kala dengan ragam hias Mataram sebagai sulur-sulurnya.

## D. Manfaat

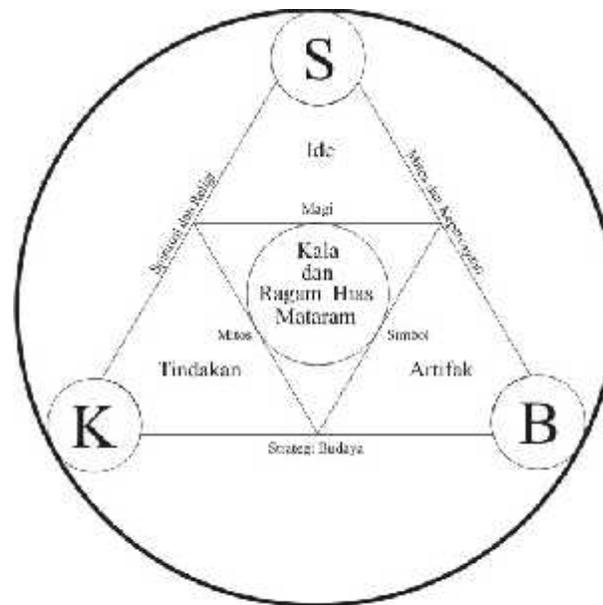
### Manfaat

1. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia seni karya kayu.
2. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses pembuatan Kala dengan ragam hias Mataram sebagai sulur- sulurnya.
3. Melestarikan hasil budaya melalui karya seni kayu agar tetap ada di sepanjang zaman.

## E. Metode penciptaan dan pendekatan

### 1. Metode Penciptaan

Penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.



Keterangan  
 S= Spiritual  
 B= Budaya  
 K= Kekuasaan

Gambar 1. Bagan kerangka Teori

Kategori artefak seni budaya ini akan dikaji melalui teori perwujudan artefak budaya J.J. Honingmann yang terdiri dari *ideas*, *activities*, dan *artifact*.

- a. Kategori ide; pada ranah ini akan mempelajari hal yang terkait dengan gagasan, konsep, aturan sebagai wujudnya, menata dan memantapkan sebagai fungsinya enskulturasi sebagai proses belajarnya, dan sistem nilai budaya/agama, norma sebagai pranata universalnya.
- b. Kategori tindakan; pada ranah ini akan mempelajari hal yang terkait dengan sistem sosial yang terpola dari masyarakat. Secara individu terkait dengan hasrat dan motivasi, sedangkan kelompok terkait dengan pola interaksi antar individu atau kelompok serta tujuan secara kolektif.
- c. Kategori artetak; pada ranah ini akan mempelajari hal yang terkait dengan struktur bentuk, gaya, dan fungsi dan prinsip visualisasi. Bentuk kaitanya dengan objek material, dan gaya berkaitan dengan karakteristik perilaku seperti dijelaskan pada kategori tindakan diatas. Sedangkan fungsi terdiri dari fungsi praktis, fungsi artistik, fungsi simbolis, religi dan sosial, serta prinsip perwujudan yang tergambar dari tindakan terpola , sehingga terwujudnya keselarasan gagasan, konsep, aturan, motifasi, hasrat, dan tujuan (Hendriyana, 2019; 106- 107).

Eksistensi seni kriya di Indonesia, khususnya di Jawa, mengandung tiga muatan penting yaitu;

- 1). magi; magi diartikan sebagai, suatu bentuk kepercayaan yang primitive.
- 2). mitos; diartikan sebagai, suatu ceita tradisional, pada umumnya menceritakan terjadinya alam semesta dan bentuk topografi, keadaan dunia dan para makhluk penghuninya, diskripsi tentang makhluk mitologis, dan sebagainya.
- 3). simbol; diartikan sebagai, meletakkan bersama-sama dalam satu ide atau gagasan objek yang terlihat, sehingga objek tersebut mewakili gagasan.

Unsur pembentuk jati diri sebuah seni, melekat dan mewarnai kehadiran seni kriya masa lampau, sebelum dan sesudah manusia dilahirkan hingga mampu melahirkan karya seni yang kokoh-kuat.

- a). spiritual; diartikan sebagai, hal yang berhubungan dengan rohani, batin.
- b). kekuasaan; diartikan sebagai, wujud seni kriya pada masa lampau itu merupakan realisasi pengabdian kriyawan kepada pemegang kendali kekuasaan fisik, figur raja-dewa yang hidup, sosok penerima *pulung*, *ndaru*, *cahya-nurbuat*, tau *wahyu illahi*, yaitu *wahyuning ratu* untuk menyampaikan kebijakan sang pencipta kepada umat manusia di muka bumi, sebab itu, karya seni yang diciptakan menjadi tanda kehidupan.
- c). budaya; lingkungan yang melatarbelakangi si pembuat yang bersifat eksoteri atau diartikan sebagai pengaruh dari luar, antara lain sosial, politik, dan ekonomi.

Manusia diciptakan dengan bekal yang sama, tetapi sudah mengalami pertumbuhan dapat dipastikan terjadi perbedaan. Ada berbagai penyebab terjadinya perbedaan tersebut menyangkut faktor internal dan eksternal, antara lain berkaitan dengan spiritual dan religi, mitos dan kepercayaan, dan strategi budaya, yang berpengaruh pada kualitas hidup setiap individu.

Spiritual dan religi, bertemunya kekuasaan dan spiritual, pada konteks ini adalah keyakinan guna merealisasikan daya cipta kreatifitas seni sehingga karya seni yang diciptakan mampu menjadi tanda kehidupan.

Mitos dan kepercayaan, bertemunya spiritual dan budaya, dalam konteks ini adalah langkah hidup keadaan dunia yang menjadi daya rangsang rohani individu sehingga memiliki kepekaan dalam menangkap fenomena-fenomena yang terjadi serta memiliki kamantapan hati untuk menetapkan pilihan.

Strategi budaya, bertemunya kekuasaan dan budaya, pada konteks ini adalah kemampuan dalam mempertimbangkan berbagai aspek guna

tercapai kesatuan, memiliki perbedaan-perbedaan yang menjadi keunggulan, serta terdapat kualitas yang menonjol dalam sebuah hasil karya seni.

## 2. Metode Pendekatan

### a. Metode Pendekatan Estetika

Metode estetika yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga memengaruhi seni tersebut, seperti *garis/line*, *bentuk/shape*, *warna/color*, dan *tekstur/texture*. Karya seni yang ditampilkan merupakan penggabungan unsur seni rupa dari bentuk, warna, tekstur, dan garis yang tepat pada gagasan ide penulis kedalam karya tiga dimensi maupun dua dimensi. Selanjutnya akan dijabarkan satu persatu tentang elemen tersebut.

#### 1). Bentuk (*shape*)

Bentuk (*shape*) menurut Feldman adalah “tampak luar fisik manifestasi dari sebuah objek yang mati”. Di dalam karya seni bentuk digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter* dalam proses pengolahan objek oleh seniman akan terjadi perubahan wujud objek tersebut sesuai dengan selera, imajinasi, maupun latar belakang seniman yang akan mempengaruhinya.

#### 2). Warna

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Warna sebagai salah satu elemen seni rupa merupakan unsur yang sangat penting. Sistem warna oleh Albert Munsell mendasarkan pada dimensi kualitas warna yaitu : *hue*, *value*, dan *intensity/chroma*. Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna dari warna primer yang brilian, sedangkan warna yang intensitinya rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut dan tampak kabin satu sama lain. Contohnya adalah merah dan jingga, jingga dan *Value* menunjukkan pada kecerahan dan kegelapan warna. Jika warna putih dicampurkan maka

akan semakin tinggi tingkat *value* warna tersebut, sebaliknya bila warna hitam yang ditambahkan maka tingkat *value* warna tersebut akan menjadi rendah. Intensitas menunjukkan pada jernih suramnya warna. Warna yang memiliki intensitas tinggi adalah warna yang sangat menyolok dan menimbulkan efek yang brilian, sedangkan warna yang intensitanya rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut.

Warna komplementer adalah warna yang berlawanan seperti warna merah dan hijau. Jika warna merah dan hijau didekatkan, warna merah akan terlihat lebih merah dan warna hijau akan terlihat lebih hijau karena masing-masing mempertinggi kesan aktualnya. Warna analogus adalah warna yang berdampingan dalam lingkaran warna, sehingga bila warna-warna tersebut didekatkan kuning, biru dan hijau, ungu dan biru, merah dan ungu.

### 3). Tekstur

Indera peraba menolong untuk memberitahu tentang sekeliling kita secara cepat. Bahasa kita melalui beberapa kata seperti halus, kasar, lembut, dan keras menunjukkan bahwa menyentuh dapat memberi tahu kita tentang sifat dari suatu objek. “ tekstur adalah dasar permukaan, dan sentuhan pada permukaan tersebut tergantung pada tingkat sampai dimana bahan ini bisa dihancurkan oleh bahan pembuatnya “ ini menunjukkan bagaimana kita melihat dan merasakannya. Pemberian tekstur pada permukaan bidang keramik dicapai dengan cara menggores (*incised*), tempel (*applique*) dan teknik cubit untuk mencapai tekstur dalam pembentukan karakter dari keramik itu sendiri.

### 4). Garis

Elemen yang ada di seni rupa adalah garis, garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elastis, kaku, dan tegas. Penggunaan garis dalam seni rupa sangat vital, kegunaan garis biasanya pada awal proses pembentukan suatu karya seni, yaitu sketsa.

Tapi garis memang harus di gunakan dalam suatu karya seni. Dimana pengolahan garis yang maksimal juga dapat menciptakan dan mendukung nilai artistik dalam karya seni. Kita tahu jika pengolahan suatu garis akan dihasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Garis dapat dibagi menjadi 2(dua), yaitu

Garis alamiah, yaitu garis cakrawala alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit. Garis buatan, terdiri dari : Garis yang sengaja dibuat, contohnya garis hitam pada gambar ilustrasi untuk menciptakan bentuk dan sosok (figur). Garis yang tidak sengaja dibuat timbul karna diciptakan dua bidang dengan warna barik (tekstur) yang berbeda.

Fungsi garis dalam seni rupa : Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar(garis kontur) yang berfungsi sebagai batas/tepi gambar. Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*), dan nilai arah (*dirrection*). Garis ini disebut juga garis grafis. Memberikan kesan matra(dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur bisa lebih dihayati dengan jalan meraba. Sifat garis (berkaitan dengan jenis garis) : Garis lurus vertikal dan horizontal yang dapat menggunakan kesan tenang, statis, atau stabil. Garis putus yang dapat mengungkapkan kesan gerak dan gelisah. Garis silang atau diagonal yang dapat mengungkapkan kesan gerak, tegang, dan ragu. Garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan lamban, irama, dan santai.

Dengan memberikan kualitas estetika pada karya sama saja memberikan suatu ekspresi yang pas dan emosi yang kuat. Menurut Monroe

Beardsley (Junaedi, 2007: 63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya
- 2) 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.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya asalkan merupakan suatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Adapun dalam proses penciptaan, nilai estetis merupakan parameter yang digunakan penulis untuk menentukan bagaimana diriya berkarya (Junaedi, 2016: 6-7), dalam perspektif estetika, elemen dasar estetika dapat dipilah-pilah kedalam tiga elemen dasar, yaitu: objek estetis, subjek estetis, dan nilai estetis.

- 1). Objek estetis adalah aspek yang diamati maupun yang diciptakan seseorang.
- 2). Subjek estetis merupakan spektator yang mengamati atau kreator yang membuat objek estetis.
- 3). Nilai estetis adalah tolak ukur yang digunakan subjek untuk menimbang keindahan atau kejelekan, maupun ketertarikan atau tidak ketertarikan pada suatu objek.

#### b. Semiotika

Karya seni dibuat perlu melalui proses pengamatan, penghayatan dan eksplorasi. Proses pengamatan ini dapat terjadi secara langsung ataupun tidak langsung, karena pada dasarnya manusia memiliki naluri untuk mengenali lingkungan sekitar. C. S. Peirce berpendapat bahwa, "Penalaran

manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pemikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda” Proses pembuatan karya memerlukan pertimbangan yang matang agar karya yang dihasilkan tidak hanya merupakan bentuk plagiasi dari bentuk asli (referensi). Hal inilah yang akan membedakan sebuah karya seni menjadi obyek yang memiliki nilai, dibandingkan dengan benda-benda hasil reproduksi. Pengolahan bentuk yang variatif, aplikasi bahan dan kombinasi warna dapat menjadi nilai tambah bagi sebuah karya. Proses perwujudan karya seni yang baik juga didukung oleh penggunaan material yang tepat.

Semiotika yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya. Trikotomi Peirce

#### 1). Berdasarkan Ground

Yakni berkaitan dengan sesuatu yang membuat suatu tanda dapat berfungsi. Dalam hal ini Peirce mengklasifikasikan Ground kedalam tiga hal yakni :

##### a). Qualisign

Qualisign yaitu kualitas dari suatu tanda.

##### b). Sinsign

Sinsign adalah eksistensi dan aktualitas atas suatu benda atau peristiwa terhadap suatu tanda.

##### c). Legisign

Lesignsign adalah norma yang terkandung dalam suatu tanda. Hal ini berkaitan dengan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

## 2). Berdasarkan Objeknya

### a). Ikon

Ikon adalah tanda yang menyerupai bentuk objek aslinya aslinya. Dapat diartikan pula sebagai hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan. Bahwa maksud dari ikon adalah memberikan pesan akan bentuk aslinya.

### b). Indeks

Indeks adalah tanda yang berkaitan dengan hal yang bersifat kausal, atau sebab akibat. Dalam hal ini tanda memiliki hubungan dengan objeknya secara sebab akibat. Tanda tersebut berarti akibat dari suatu pesan.

### c). Simbol

Simbol adalah tanda yang berkaitan dengan penandanya dan juga petandanya. Bahwa sesuatu disimbolkan. melalui tanda yang disepakati oleh para penandanya sebagai acuan umum.

## 3). Berdasarkan Interpretant

### a). Rheme

Rheme adalah tanda yang memungkinkan ditafsirkan dalam pemaknaan yang berbeda-beda.

### b). Dicient sign atau dicisign

Dicient sign atau dicisign adalah tanda yang sesuai dengan fakta dan kenyataannya.

### c). Argument

Argument adalah tanda yang berisi alasan tentang sesuatu hal.

Model triadik peirce memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda yaitu representamen (sesuatu yang mempresentasikan sesuatu yang lain), object (sesuatu yang dipresentasikan), dan interpretant (interpretasi seseorang tentang tanda) (Piliang, 2010; 266-267).