

**KREASI AYAM JAGO  
DALAM SENI KRIYA KAYU**



**JURNAL TUGAS AKHIR**

**Abdul Aziz  
NIM 1511912022**

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

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

**KREASI AYAM JAGO DALAM SENI KRIYA KAYU** diajukan oleh Abdul Aziz, NIM 1511912022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Drs. Andono, M.Sn.  
NIP 19560602 198503 1 002  
NIDN. 0002065605

Pembimbing II

  
Sumino, S.Sn., MA  
NIP 19670615 199802 1 001  
NIDN. 0015066706

Mengetahui,  
Ketua Jurusan S-1 Kriya



Dr. Alvi Lutfiani, S.Sn., M.FA  
NIP 1974030 199802 2 001  
NIDN. 0030047406

# KREASI AYAM JAGO DALAM SENI KRIYA KAYU

Oleh:

Abdul Aziz

(Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, zizazizneteni@gmail.com, 08998944741)

## ABSTRACT

*The creation of this final project the writer takes the theme of the rooster as the source of the idea of creation. Several martial arts colleges use roosters as a requirement for graduation from a martial arts college. When a young swordsman who has been deemed to have graduated from a certain college is obliged to bring his best chicken to become a legal requirement of the college. Given the story, the writer also wants to present chicken as the topic of this final project. Seeing the importance of the role of chickens in people's lives, the chicken becomes an irreplaceable special. In the creation of this art work uses two methods, namely the approach and creation method. The approach method used is the aesthetic approach method proposed by Djelantik which includes three aspects, namely form, weight and appearance. The method of creation used in this creation uses the method proposed by Gustami. The basic ideas of this creation include exploration, design and realization. The creation is realized with wood covered with wood chips. The wood chips used include gamelina wood, sono kembang wood and teak wood. The finishing on the work uses natural finishing, so that the wood grain still looks and feels more aesthetically pleasing. The works that can be achieved in this final project produce five works entitled Jago Over Thinking, Cikal Bakal, Hidup Dalam Mimpi, Monsters and Menunggu. The wood chips that cover the wood surface make this work even more aesthetically pleasing. This process of creation produces works of different forms and meanings. But between one work and another is still on the same theme.*

*Keywords: Rooster, Wood Laying, Wood Craft.*

## ABSTRAK

Penciptaan Tugas Akhir ini penulis mengangkat tema ayam jago sebagai sumber ide penciptaan. Beberapa perguruan pencak silat menggunakan ayam jago sebagai syarat kelulusan perguruan pencak silat. Ketika seorang pendekar muda yang telah dianggap lulus dari suatu perguruan tertentu, diwajibkan untuk membawa ayam terbaiknya untuk dijadikan syarat sah dari perguruan tersebut. Mengingat dari cerita tersebut penulis juga ingin menyajikan ayam sebagai topik Tugas Akhir ini. Melihat pentingnya peran ayam dalam kehidupan masyarakat, maka ayam menjadi primadona yang tak tergantikan. Dalam penciptaan karya seni ini menggunakan dua metode yaitu metode pendekatan dan penciptaan. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik yang meliputi tiga aspek yakni wujud, bobot dan

penampilan. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Gustami. Ide dasar penciptaan ini antara lain eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Penciptaan diwujudkan dengan bahan kayu yang dilapisi dengan tatal kayu. Tatal kayu yang digunakan antara lain kayu gamelina, kayu sono kembang dan kayu jati. Finising pada karya menggunakan finising natural, agar serat kayu tetap terlihat dan terkesan lebih estetik. Karya yang dapat dicapai dalam Tugas Akhir ini menghasilkan lima buah karya berjudul *Jago Over Thinking*, *Cikal Bakal*, *Hidup Dalam Mimpi*, *Monster* dan *Menunggu*. Tatal kayu yang melapisi permukaan kayu membuat karya ini menjadi lebih estetik. Proses penciptaan ini menghasilkan karya dengan bentuk, dan makna yang berbeda-beda. Tetapi antara karya satu dengan karya yang lainnya masih dalam tema yang sama.

Kata Kunci: *Ayam Jago*, *Tatal Kayu*, *Kriya Kayu*.



## PENDAHULUAN

Magetan terletak tepat di bawah kaki gunung Lawu, berbatasan dengan kabupaten Ngawi, Madiun dan Ponorogo. Mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani. Selain itu bertani masyarakat di desa mempunyai hobi memelihara ayam. Hampir semua penduduk di desa tersebut mempunyai ayam, karena ayam lebih terjangkau dan perawatannya yang mudah. Masyarakat di pedesaan menggunakan ayam sebagai pelengkap atau syarat dalam sebuah upacara adat. Banyak ritual adat yang mengharuskan menggunakan ayam, seperti syukuran kenduri, hajatan dan lain sebagainya.

Selain untuk upacara adat, beberapa perguruan pencak silat menggunakan ayam sebagai syarat kelulusan perguruan pencak silat. Ketika seorang pendekar muda yang telah dianggap lulus dari suatu perguruan tertentu, diwajibkan untuk membawa ayam terbaiknya untuk dijadikan syarat sah dari perguruan tersebut. Mengingat dari cerita tersebut penulis juga ingin menyajikan ayam sebagai topik tugas akhir ini. Melihat pentingnya peran ayam dalam kehidupan masyarakat, maka ayam menjadi primadona yang tak tergantikan. Dari sekian banyak jenis populasi ayam dipilihlah beberapa jenis ayam. Ayam yang dijadikan data acuan antara lain: ayam hutan hijau, ayam hutan merah, ayam bekisar dan ayam lokal. Ayam hutan satu-satunya ayam yang gen asli 100% dan belum tercemar gen ayam ras (Rafian : 52). Secara umum semua ayam hutan bisa berlari lebih cepat dan dapat terbang lebih tinggi dibandingkan ayam pada umumnya. Sedangkan ayam bekisar mempunyai hubungan darah dari persilangan ayam hutan dan ayam lokal. Jika dibandingkan dengan ayam lokal keunggulan dari ayam bekisar terletak pada kokoknya yang lebih panjang.

Berkarya adalah kebutuhan jiwa yang setiap insan mempunyai rasa kepuasan berbeda-beda sesuai dengan karakter pribadi masing-masing. Setiap generasi mempunyai referensi dan ide kreatif yang berbeda, dan sebagai tantangan generasi saat ini adalah mencoba membuat sesuatu yang baru. Karya dengan dengan tema ayam jago mestinya sudah banyak dibuat, baik untuk keperluan asesoris atau untuk karya seni. Tetapi penulis ingin kebaruan karya bertema ayam jago dengan mengkombinasikan tatal kayu yang berfungsi sebagai karakter dari karya yang akan dibuat. Jika dilihat sebelah mata tatal kayu memang dianggap sebagai sesuatu yang tidak berguna, namun ketika tatal itu dimanfaatkan dengan baik bisa menjadi sesuatu yang indah dan menarik. Alasan penulis menggunakan tatal kayu adalah sebagai identitas atau sebagai karakter dari karya yang akan dibuat. Sejauh ini di Indonesia sendiri penulis belum menemui karya kriya kayu yang memanfaatkan tatal kayu, dan ini menjadi kesempatan penulis untuk membuat inovasi dalam dunia kriya kayu.

## METODE

Metode penciptaan karya seni dapat dilaksanakan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang dirancang secara seksama, analisis dan sistematis. Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan karya seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum di ketahui hasil akhir yang ingin dicapai dan perpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan (Gustami , 2006: 11). Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya tugas karya tugas akhir ini mengacu kepada pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “ *Trilogi Keseimbangan*”, ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan: Dalam kontek metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. , Karya seni yang Penulis ciptakan menerapkan teori estetika tersebut dengan cara:

- a. Tahap pertama penulis mencari informasi tentang jenis ayam jago dan tatal kayu. Setelah mendapatkan data yang cukup sebagai sumber penciptaan karya, data berupa gambar berbagai jenis ayam jago kemudian dianalisis menggunakan pendekatan estetika.
- b. Tahap kedua Penulis membuat beberapa seketsa dasar dengan mengacu pada akidah estetika. Setelah mendapatkan beberapa desain, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dari pembimbing. Beberapa desain disarankan untuk diubah bentuknya agar lebih unik, selain itu pembimbing juga menyarankan pemilihan bahan kayu yang bervariasi.
- c. Tahap ketiga, setelah mengaplikasikan saran dari dosen terpilih lima desain yang paling menarik dari semua desain alternatif, kemudian desain tersebut diberi pewarnaan sesuai finishing karya.
- d. Tahap terakhir, dalam tahap ini Penulis melalui banyak *trial and error* secara teknis. Proses pemindahan desain belum diketahui hasil akhir yang akan dicapai dan terjadi pengembangan pada saat proses perwujudan. Bahan tatal kayu yang digunakan tidak sama, sehingga setiap jenis kayu memiliki proses pengerjaan yang berbeda. Kendala lain muncul lagi saat proses menempelkan tatal kayu, tatal kayu yang terlalu kering mudah sekali patah saat proses penempelan. Solusi untuk mengatasi tatal kayu yang mudah patah, tatal kayu perlu dibasahi terlebih dahulu dengan air bersih, untuk membuatnya lunak. Setelah beberapa kali percobaan tatal kayu yang sudah dibasahi air pasti akan mengering dan akan kembali ke sifat aslinya. Untuk mengatasi masalah tersebut tatal kayu perlu dilapisi menggunakan lem serbaguna. Lapisan lem ini membuat tatal kayu lebih tahan dan kuat dari aslinya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Data Acuan



Gambar 1. Karya Kinetik Berbentuk Unggas  
(Sumber: <http://invictagraphics.co/eagle-well-art/>,  
Diakses 05 Januari 2020, pukul 23.52 WIB)



Gambar 2. Puzel Bentuk Ayam Jago  
(Sumber: <https://pinterest.com/ayam-original>,  
diakses 12 Oktober 2020, pukul 09.13 WIB)



Gambar 3. Karya Kayu Berbentuk Ayam  
(Sumber: <https://pinterest.com/Karambit-original>,  
diakses 24 Desember 2020, pukul 23.52 WIB)



Gambar 4. Karya Bentuk Ayam  
(Sumber: <https://pinterest.com/chikenart/>, diakses 3 September 2020, pukul 23.52 WIB)

#### b. Analisis Data Acuan

Data acuan yang didapat berfungsi sebagai sumber visualisasi karya sesuai dengan tema yang diangkat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Berbagai macam proses dilakukan agar dapat menemukan esensi yang ideal dari objek-objek yang memiliki dengan korelasi kesadaran. Kemudian dieksplorasi dalam bentuk karya yang bermakna dan bernilai estetik.

Gambar 1, merupakan karya berbentuk unggas. Anatomi tersebut juga dapat dijadikan data acuan dalam proses pembuatan karya. Gambar tersebut mengambil bentuk unggas terbang. Karya yang akan dibuat mengacu pada gambar tersebut namun bentuk dan gaya dibuat seperti ayam. Bentuk unggas tersebut dibuat dari kayu dengan teknik *scroll*. Karya tersebut difinishing dengan menggunakan warna seperti warna natural sehingga serat kayu masih nampak, dan pada bagian unggas diberi warna putih pada tubuh dan oren pada paruhnya sehingga nampak seperti nyata.

Gambar 2, adalah gambar pazel ayam jago dengan mengambil posisi terbang. Wujud dari pazel ini apa bila dilihat bentuk dan strukturnya menunjukkan banyak potongan. Seluruh bagian dari pazel ini memiliki banyak potongan, dan potongan ini membentuk sebuah volume yang membuat pazel ini mendapatkan proporsi bentuk yang bagus. Sedangkan pada bagian bawah juga terdapat penyangga atau dudukan pazel. Dudukan ini dapat berfungsi dengan baik dan telah disesuaikan dengan pazel di atasnya.

Gambar 3, merupakan bentuk karya seni yang mempunyai sumber ide utama yaitu ayam jago. Wujud karya seni ini jika dilihat dari bentuk dan strukturnya terbagi beberapa bagian yaitu bagian atas terdapat dua kaki bentuk lancip. Bagian bawah terdapat pustek atau tempat pijakannya sehingga bentuk ukiran utamanya tidak jatuh. Karya seni ini dibuat menggunakan teknik ukir untuk membentuk bagian sisi atau bentuk utamanya. Warna finishing yang digunakan adalah

warna coklat tua. Selanjutnya kesan yang ditimbulkan dari karya seni ini adalah kesan yang berkaitan dengan kekuatan atau keberanian dari ayam jago itu sendiri.

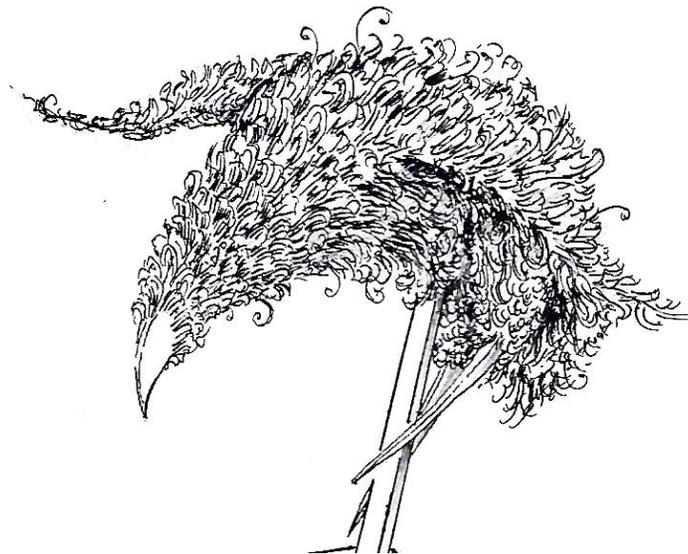
Gambar 4, di atas merupakan salah satu bentuk karya seni yang dibuat dengan bahan fiber dengan detail ornamen yang rumit. Karya ini sangat sangat imajinatif karena mengambil unsur ayam jago dengan kepala prajurit. Karya ini seperti menggambarkan prajurit Yunani kuno. Kalau dinilai dari ilmu estetika gambar tersebut memiliki wujud yang indah. Keindahannya terletak pada tekstur, warna dan tata letak panorama yang tersusun secara seimbang. Dengan ukuran visual dari ayam berkepala prajurit yang lebih

besar menjadidi titik seter perhatian dari sekian banyak ukiran dan ornament yang menghiasinya.

### c. Rancangan Karya



Gambar 5. Karya 1 Jago *Over thinking*



Gambar 6. Karya 2 Cikal Bakal



Gambar 7. Karya 3 Monster

1. Alat

Dalam pembuatan karya alat untuk proses pembuatan karya terdiri dari tiga kategori alat yaitu alat kerja bangku, mesin dan alat finishing.

  - d. Alat kerja bangku  
Pahat ukir, pisau raut dan ketam manual
  - e. Mesin  
Gergaji skrol, gerinda, dan bor listrik
  - f. Alat finishing  
Kuas, amplas, dan mesin penyemprot
  
2. Bahan

Bahan utama pembuatan karya adalah kayu gamelina dan beberapa jenis kayu seperti kayu sono kembang, kayu jati, kayu jati belanda dan kayu suren.
  
3. Teknik pengerjaan
  - a. Teknik kerja bangku atau pertukangan

Teknik ini merupakan proses awal yang dilakukan dalam pembentukan kasar atau global pada karya. Proses ini terdiri dari pengolahan bahan dan membentuk kayu sesuai dengan gambar kerja.
  
  - b. Teknik sekrol

Teknik gergaji sekrol adalah merupakan proses pembuatan suatu karya dengan menggunakan sekrol dan prosedur pengoperasian yang benar sesuai dengan fungsinya. Alat ini digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong media berupa kayu, papan atau

bahan lain yang telah diberi motif baik yang lengkung, bulat, sudut dan sebagainya. Hasilnya berupa bentuk potongan yang tepat sesuai garis atau gambar yang telah direncanakan. Mesin gergaji scrol adalah mesin potong yang cara kerjanya hampir mirip dengan mesin jigsaw. Mata potongnya bergerak naik turun dengan kecepatan tinggi. Bedanya adalah gergaji scrol memiliki mata potong yang lebih kecil dan dilengkapi dengan meja sehingga lebih mudah untuk membuat sudut-sudut detail atau bentuk-bentuk yang sulit dibuat pada mesin gergaji lainnya. (<http://www.pakeotac.com/>, diakses 13 April 2018, pukul 20.43 WIB).

c. Teknik finising

Untuk menambah nilai suatu karya seni, baik dari segi keindahan ataupun kekuatan karya, maka diperlukan finising. Dalam memfinising khususnya karya kayu harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: Yang pertama menghaluskan kayu yang telah dibentuk dengan ampelas nomor 80, dilanjutkan dengan ampelas *waterpfoof* nomor 200 dan terakhir amplas nomor 1000. Kedua membersihkan debu kayu dengan kompresor atau dilap dengan kain. Ketiga menutupi pori-pori kayu dengan *woodfiller* yang dioleskan menggunakan kuas. Keempat menyungging atau memberi detail dengan cat warna dan *woodstain* dengan menggunakan kuas sesuai dengan ukuran yang diperlukan, yang terakhir yaitu melapisi kayu dengan *cleargloss mowilex*.

4. Hasil karya

Secara umum karya seni yang dibuat dalam penciptaan ini merupakan karya seni yang mengambil konsep atau tema yang berkaitan dengan ayam jago yaitu tentang beberapa karakter ayam jago yang divisualkan dalam bentuk karya seni kriya kayu, karya seni yang ditampilkan merupakan bentuk karya seni 3 dimensi non fungsional. Bentuk dari semua karya yang di sajikan mengacu pada bentuk dan gaya ayam jago. Secara keseluruhan karya ini memiliki ciri yang menggambarkan ayam jago, seperti jengger, gelambir dan sebagian mengambil gaya ayam jago.

1) Jago Over Thinking



Gambar 8. Karya 1

*Jago Over Thinking* brentuk ayam jago dengan kepala menghadap ke atas. Bagian atas mulai dari kepala sampai ekor terdapat tatal kayu gamelina yang berwarna putih kecokelatan. Kedua bagian sayap menggunakan tiga lapis kayu yang berbeda. Susunan tersebut terdiri dari paling atas kayu jati berwarna coklat. Lapisan kedua berwarna coklat terang menggunakan kayu pinus, dan lapisan ketiga berwarna coklat merah menggunakan kayu suren. Kaki belakang bergaya naik dan turun, berwarna ungu dapat bergerak ketika mendapat dorongan dari tuas yang diputar. Dudukan bawah berbentuk kotak, panjang kotak bagian atas lebih panjang dari kotak bagian bawah. Alas dari dudukan tersebut menggunakan kayu sono kembang, yang mempunyai dua pengunci dudukan karya. Sebelah kiri terdapat kayu kecil berbentuk kotak dengan gambar tangan, sebagai petunjuk.

Karya ini terinspirasi dari karya kinetik yang ramai diperbincangkan di tahun 2020. Karya kinetik mulai populer dan bermunculan dari kalangan mahasiswa kriya. Fenomena tersebut membuat penulis terdorong untuk mencoba membuat karya kinetik, yang disajikan dengan gaya dan cara yang berbeda. Pesan dari karya ini adalah sebuah gerakan besar pasti dipicu dari suatu gerakan kecil, oleh karena itu sekecil apapun perbuatanmu kelak akan mempunyai pengaruh yang besar pada hidupmu.

## 2) Cikal Bakal



Gambar 9. Karya 2

Karya kedua memiliki bentuk menyerupai burung yang bertengger di atas ranting. Seluruh bagian tubuh kecuali kepala dan kakinya diselubungi oleh kulit kayu jati yang berwarna coklat tua. Serutan kulit kayu jati dibagian atas hampir memiliki ukuran panjang yang sama, sekitar 4 cm. Serutan kayu jati bagian kaki lebih kecil jika dibandingkan dengan bagian yang lain. Perbedaan ukuran serutan kayu jati ini membuat karya ini terlihat seimbang. Bagian kepala berwarna coklat terang, sedangkan bagian kaki memiliki warna coklat kemerah-merahan. Dudukan karya ini menggunakan akar kayu yang memiliki warna coklat kusam. Ide dari karya ini didapat melalui pengamatan terhadap ayam jago yang suka bertengger di atas ke tempat yang lebih tinggi. Selain untuk berkokok, di tempat bertengger yang tinggi ayam jago menggunakan momen ini untuk mengawasi kelompoknya supaya terhindar dari predator lain. pesan dari cerita ini adalah kepala suku atau pemimpin harus memperhatikan keselamatan dari rakyatnya.

### 3) Monster



Gambar 10. Karya 3

Karya yang berjudul “Monster” memiliki kepala berbentuk ayam hutan yang berwarna coklat kemerah-merahan, dan coklat terang pada bagian tengahnya dari kayu gamelina. Matanya bulat dan ada titik hitam di tengahnya, memberikan kesan tatapan tajam. Bagian atas terdapat jengger yang berwarna hitam terbuat dari kayu sonokeling, dan jenggernya berwarna coklat terang dan hitam. Kedua sayap tersusun dari dua jenis kayu yang mempunyai warna berbeda. Secara keseluruhan bentuk global karya ini menggunakan kayu suren dan kayu gamelina. Bagian atas dilapisi dengan tatal kayu jati belanda dan tatal kayu sono kembang. Ide dari terbuatnya karya ini terinspirasi dari bentuk-bentuk robot. Selama ini robot dikenal sebagai alat yang diprogram untuk meringankan dan membantu pekerjaan manusia. Akan tetapi bukan hanya robot yang dapat diprogram oleh manusia. Manusia sendiri juga dapat diprogram seperti robot, bisa dikendalikan oleh orang lain yang mempunyai kekuasaan. Manusia ini tidak mempunyai kendali penuh atas dirinya sendiri, dia bisa menjadi monster yang mengerikan dan menjadi penghancur.

### PENUTUP

Berkesenian merupakan salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Proses penciptaan karya ini melalui beberapa metode, yaitu eksplorasi untuk menentukan tema. Setelah mengamati karya yang telah dihasilkan dapat diambil sebuah kesimpulan, bahwa karya yang dihasilkan mengambil bentuk atau gaya dari ayam jago. Selain bentuk dan gaya, karya yang dihasilkan tidak lepas dari lapisan tatal kayu. Tatal kayu yang melapisi karya memiliki bentuk, ukuran dan tekstur yang berbeda-beda, sesuai dengan tehnik yang digunakan. Proses pembuatan karya ini mengalami trial dan eror, sehingga beberapa karya kurang mendapat perhatian khusus. Meskipun begitu pembuatan karya ini dibuat dengan serius.

Karya yang dibuat menggunakan material kayu dengan bahan dasar kayu gamelina. Menurut penulis kayu ini memiliki nilai lebih dan kurangnya. Kayu gamelina mempunyai karakter yang tidak terlalu keras dan lunak, sehingga kayu ini mudah untuk diolah. Kekurangan kayu gamelan tidak memiliki warna serat yang menarik, kayu ini hanya mempunyai warna serat yang samar dan terlihat polos. Proses pembuatan karya ini memakan waktu yang cukup lama. Proses yang membuat karya ini lama adalah, ketika menyusun tatal kayu untuk melapisi permukaan kayu. Menyusun tatal kayu dilakukan satu persatu, dan dikerjakan secara spontan dengan cara mengimajinasikan bentuk yang

ingin dicapai. Beberapa resiko juga ditemui ketika menempelkan tatal kayu, seperti jari menyatu akibat terkena lem, jari menempel akibat terkena lem, jari menempel dipermukaan tatal dan lain sebagainya. Mengatasi hal tersebut perlu adanya persiapan dan suasana lingkungan yang mendukung.

Wujud dari karya yang dihasilkan dari proses penciptaan berjumlah lima buah karya dengan bentuk ayam jago yang dilapisi tatal kayu. Lima buah karya ini memiliki bentuk yang berbeda-beda, selain itu tatal kayu yang digunakan juga berbeda-beda, mulai dari kayu gamelina, kayu sono kembang, kayu suren, dan kayu jati. Penciptaan karya menghasilkan lima karya dengan bentuk berbeda. Judul karya antara lain *Jago Over Thinking*, *Cikal Bakal*, *Hidup Dalam Mimpi*, *Monster* dan *Menunggu*. Lima karya sudah diwujudkan sesuai dengan rancangan karya, namun dalam proses finishing ada beberapa karya yang tidak sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Andono, M.Sn sebagai dosen pembimbing satu, dan Bapak Sumino, S.Sn., MA sebagai dosen pembimbing dua, yang telah membantu proses pembuatan karya dan telah memberikan kontribusi pada penulisan ini.

### Daftar Pustaka

- Cahyono, Bambang (2011). *Ayam Buras Pedaging*. Penerbit Penebar Swadaya, Depok.
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Penerbit Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP. 2014. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rafian, T. 2017. *Keragaman Fenotipe SifatKualitatif Ayam Burgo Di Provinsi Bengkulu. Sain Peternakan Indonesia*. Institut Pertanian Bogor.
- Serge, Hamdan. 2016. *Keragaman Sifat Kualitatif Dan Morfo Metrik Atara Ayam Kampung, Ayam Katai, Ayam Birma, Ayam Bagon Dan Bagon Di Medan. Peternakan Integratif*. University Of Sumatra Utara.
- Soemarwoto O. 1985. *Pengetahuan Lokal Masyarakat Tentang Produktifitas dan Keragaman Fenotipe (Gallus Gallus Domesticus) Sebagai Upaya Menunjang Ketahanan Pangan Masyarakat Kota Ternate. Ayam Ilmu Ternak*. Constancy and change in agroecosystems. In: Hutterer KL, Rambo AT, Lovelace G (eds). *Cultural Values and Human Ecology*.The University of Michigan Center for South and Southeast Asian Studies, Michigan.

## Pustaka Laman

([https://id.wikipedia.org/wiki/Ayam\\_bekisar](https://id.wikipedia.org/wiki/Ayam_bekisar), diakses pada: 12 Desember 2020).

<https://www.google.com/search=ayam+walik&source=Inms&tbm>, diakses 4 Maret, pukul 21.19 WIB.

<https://www.google.com/search=ayam+bird&source=Inms&tbm>, diakses 4 Maret 2018, pukul 22.02 WIB .

<https://www.google.com/search=robot+bird&source=Inms&tbm>,  
diakses 09 Oktober 2017, pukul 18.53 WI.

<https://www.google.com/search=monster+ayam&source=Inms&tbm>,  
diakses 4 Maret, pukul 22.12 WIB

<https://www.lushome.com/search=chips+art&source=Inms&tbm>, diakses 15 Maret, pukul 04.12 WIB

<https://duniabinatang.net/ayam/ayam-hutan/>, diakses 03 Maret 2020, pukul 09:50 WIB.)  
Instagram, diakses pada diakses 25 September 2020, pukul 09.00 WIB

Pinters, diakses 01 Oktober 2017, pukul 15:15 WIB

Pinterest, Diakses 24 Desember 2020, pukul 23.52 WIB

pinters diakses pada : 12 Oktober 2020, pukul 13.09 WIB

Instagram, diakses pada diakses 25 September 2020, pukul 09.00 WIB

