

**INVENTARIS**

no. 2027/ek/09  
TGL: 19-4-10

PERPUSTAKAAN



**LAPORAN PENCIPTAAN  
DANA DIPA ISI DENPASAR  
TAHUN 2009**

**SERIKAT SERANGGA  
DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA**

Oleh:  
I Nyoman Suardina, S.Sn.,Msn.


**DIBIYAI DARI DANA DIPA ISI DENPASAR  
DENGAN SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN  
PENCIPTAAN  
NOMOR: 120/I.5.2/PG/2009  
TANGGAL: 6 JUNI 2009**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
TAHUN 2009**

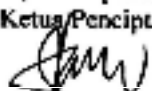
**MILIK  
PERPUSTAKAAN  
ISI DENPASAR**

1. Judul Penciptaan	SERIKAT SERANGGA DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA
2. Ketua Pencipta	
a. Nama lengkap dengan gelar	I Nyoman Suardina, S.Sn.,M.Sn.
b. Jenis kelamin	Laki-laki
c. Pangkat/Golongan/Nip	Penata/IIIId/19680907199703 1 002
d. Jabatan fungsional	Lektor
e. Fakultas/Jurusan	Seni Rupa dan Desain/Kriya Seni
f. Institut	Institut Seni Indonesia Denpasar
g. Bidang ilmu yang diciptakan	Ilmu Seni
3. Jumlah anggota pencipta	1 orang
4. Lokasi penciptaan	Br. Semaon, Payangan, Gianyar, Bali
5. Kerjasama dengan instansi lain	-
6. Jangka waktu penciptaan	6 bulan
7. Biaya yang diperlukan	
a. Sumber Depdiknas	Rp. 10.000.000,-
b. Sumber lain	-
	Jumlah Rp. 10.000.000,-

Mengetahui  
Dekan ESRD ISI Denpasar

  
Dra. Ni Made Rinu, M.Si.  
19570224198601 2 002

Denpasar, 20 Nopember 2009  
Ketua Pencipta

  
I Nyoman Suardina, S.Sn.,M.Sn.  
19680907199703 1 002



**SERIKAT SERANGGA**  
**DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA**

I Nyoman Suardina

Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

'Serikat Serangga', yang dijadikan topik dalam penciptaan kriya seni ini, merupakan gabungan dua suku kata yang tidak memiliki hubungan secara leksikal. Serikat, secara harfiah diartikan sebagai perkumpulan atau perhimpunan atas suatu persamaan, sedangkan serangga adalah makhluk hidup dari kelompok hewan Invertebrata, kelas Insecta, yang mempunyai bilangan spesies terbanyak.

'Serikat Serangga', dalam topik ini adalah sesuatu gagasan untuk menangkap suatu pencitraan lingkungan alam, yang memberikan inspirasi estetik dalam menciptakan karya seni. Bagi pencipta, gabungan kata 'Serikat Serangga' menghasilkan imajinasi penuh makna, yang dapat dimanfaatkan untuk menangkap berbagai fenomena melalui perspektif kriya seni, terhadap bermacam sistem kehidupan di alam. Dengan konsep ini, diharapkan akan diperoleh materi penciptaan yang memadai. Kemudian, fenomena siklus kehidupan di alam itu dibagi dalam faset-faset yang lebih kecil, tertuang dalam setiap judul karya yang akan diciptakan.

'Serikat Serangga' divisualisasikan menjadi karya seni kriya yang bermatra tiga dan dua dimensional, dengan bahan utama kayu, menggunakan teknik konstruksi dan laminating (mosaik). Pemanfaatan karakter serat kayu merupakan usaha pengorganisasian potensi alamiah material, sebagai penunjang motif. Pola, motif, dan narasi mengacu pada inspirasi pencitraan 'Serikat Serangga', sehingga keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal. Dengan demikian penciptaan karya kriya ini mengacu pada karya yang mencerminkan ekspresi pribadi, sebagai realisasi gagasan dalam usaha mengembangkan kasnehan penciptaan kriya seni.

Karena luasnya tema yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam penciptaan, maka 'Serikat Serangga' dipandang perlu diciptakan sebagai sebuah *frame* yang diinterpretasikan untuk mawadahi segala pencitraan sendi-sendi kehidupan manusia. Kendati demikian, karena keterbatasan tertentu antara lain dalam menafsirkan objek yang sangat rumit serta teknik penciptaan yang bervariasi yang tergolong sulit, utamanya dalam rentang waktu yang sangat pendek, tentu tidak semua pencitraan dimaksud bisa diwujudkan. Tetapi tetap diperlukan daya seleksi untuk menentukan objek yang akan diwujudkan menjadi karya seni. Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni ini adalah: pertama mewujudkan suatu karya seni yang memiliki ciri khas dan karakter pribadi, artistik, simbolik, dan sesuai dengan yang diinginkan, kedua menambah khasnehan kekriyaan, baik dari segi ide, bentuk, maupun teknik penggarapan, yang mencerminkan kebaruan.

Lokasi penciptaan karya ini dipilih berdasarkan kesediaan tempat (Studio) dan kesediaan kayu sebagai bahan baku, yaitu di Banjar Semaom, Payangan,

Gianyar, Bali. Berdasarkan acuan metode penciptaan yang dipakai, ada beberapa tahap penyelesaian yang dilakukan dalam penciptaan ini. **Eksplorasi**, judul atau topik ciptaan 'Serikat Serangga' berupa *image* kehidupan, digali dari hal-hal dan kejadian yang dialami dalam hidup, yang mengusik sanubari, dikiaskan dalam metafor didasari ide dan konsepsi pribadi. **Eksperimen**, dalam membuat karya seni modern, yang menjadi ukuran salah satunya adalah *novelty* (kebaruan). Hal-hal baru (yang berbeda dari konvensional) menyangkut teknis dan non teknis. Terutama yang menyangkut hal-hal teknis, eksperimen sangat penting dilakukan. Misalnya mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam mengolah material. Untuk mewujudkan proses pengolahan medium tentu diawali dengan membuat sket-sket sebagai media pencatat ide-ide liar yang mengalir dalam pikiran. Pencatatan itu tidak dapat dilakukan sekali dan dianggap final, tetapi tetap melalui proses pemilahan, revisi, dan pemilihan kembali, sehingga pada akhir pencatatan didapat sket-sket atau sebuah rancangan sebagai berikut. **Pembentukan**, karya yang dibuat dibentuk dengan teknik laminating, *carving*, dan konstruksi. Visualisasi diwujudkan dalam bentuk tri matra dan dwi matra. Kesatuan dicapai melalui komposisi unsur seni rupa, aplikasi material yang berbeda untuk mendapat karakter yang diinginkan. Memberikan hobot seni, kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas, ditentukan dari membuat detail rancangan. mengacu pada bentuk-bentuk tri matra/dwi matra dengan merujuk pada suatu pola pikir 'bagaimana mewujudkan sebuah ide', tetapi bukan 'apa yang harus diwujudkan'. Dalam konteks penciptaan, apa yang diciptakan merupakan hasil dari pengolahan ide yang bersumber pada inspirasi, bukan tercipta berdasarkan pesanan, sebagai upaya mencapai kemurnian penciptaan. **Finishing**, adalah finalisasi atau proses akhir penyelesaian karya, ini dicapai dengan memberikan aksentuasi yang dipandang perlu, termasuk pelapisan dengan warna plakat atau pun transparan. Untuk memunculkan artistik material yang digunakan, maka *finishing* dalam karya ini akan dikerjakan melalui proses pewarnaan yang diawali dengan pengamplasan yang bersih dan detail sehingga semua bagian dan permukaan betul-betul halus. Kesempurnaan dalam pengamplasan akan sangat memudahkan dalam pewarnaan maupun dalam proses pemolesan terakhir untuk mendapatkan kesan *finishing* yang sempurna. **Displai**, (*display*), dalam pengertian umum adalah pameran, pertontonan, atau pertunjukan. Displai, dalam konteks penciptaan karya, lebih cenderung mengungkap cara mempertontonkan atau memamerkan atau mempertunjukkan karya yang dibuat. Karya seni kriya yang dibuat membutuhkan tempat displai *indoor*, karena medium yang dipakai adalah kayu, yang memiliki kerentanan terhadap resapan air (hujan), maupun terpaan sinar matahari.

Setelah dikerjakan sesuai dengan jadwal dan tenaga, serta biaya yang tersedia maka dihasilkan lima buah karya kriya kayu bermatra tiga dimensional. Kelima karya tersebut menggambarkan topic yang diangkat yaitu Serikat Serangga.

**Kata Kunci:** *Serangga, Metafor, Karya Seni Kriya Kayu*

## KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis panjatkan doa dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih, karena hanya berkat segala kemurahan-Nya, Laporan Penciptaan dana DIPA ini, dapat pencipta selesaikan pada waktunya. Laporan ini adalah sebagai pertanggungjawaban tertulis pencipta, dalam menyelesaikan penciptaan Karya Seni Kriya Kayu yang bertajuk Serikat Serangga dalam Penciptaan Seni Kriya.

Atas segala bantuan dan dorongannya dalam kesempatan ini pencipta mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. I Wayan Rai S, MA, selaku Rektor ISI Denpasar.
2. Bapak Drs. I Ketut Murdana, M.So., selaku PR I ISI Denpasar.
3. Bapak Drs. I Gusti Ngurah Soramesara, M.Hum, selaku Ketua I.P2M ISI Denpasar.
4. Ibu Dra. Ni Made Rima, M.Si, selaku Dekan FSRD ISI Denpasar.
5. Bapak Drs. I Ketut Muka P, M.Si, selaku Ketua Jurusan Kriya Seni ISI Denpasar.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ini yang tidak bisa dischutkan satu persatu, pencipta menghaturkan penghargaan dan terima kasih yang sedalam-dalamnya, semoga Tuhan memberikan limpahan rahmat-Nya.

Denpasar, 20 Nopember 2009

Pencipta

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN/SUMMARY .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB I: PENDAHULUAN .....	1
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Sumber Tertulis .....	5
B. Sumber Visual .....	8
BAB III: TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN .....	11
A. Tujuan Penciptaan .....	11
B. Manfaat Penciptaan .....	11
BAB IV: METODE PENCIPTAAN .....	12
A. Eksplorasi .....	12
B. Eksperimen .....	13
C. Pembentukan .....	15
D. Finishing .....	17
E. Display .....	18
BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN .....	19
A. Realisasi Konsep .....	19
B. Rekayasa dan Pembentukan.....	21
C. Detail .....	24
D. Tekstur .....	24
E. Konstruksi.....	25
F. Finishing .....	25
G. Ulasan Karya.....	27
BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
A. Kesimpulan .....	35
B. Saran .....	35
PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN .....	38

## DAFTAR GAMBAR

1. Model Anatomi Serangga, .....	8
2. Kupu-kupu dan Detail Bentuk Kepala .....	9
3. Nimfa Undur-undur dan Sarang .....	9
4. Ngegat Jantan .....	10
5. Serangga Berbentuk Batang .....	10
6. Eksperimen Bahan .....	13
7. Teknik Laminating, Teknik Alternatif .....	14
8. Sket yang Diwujudkan dalam Penciptaan .....	15
9. Seperangkat Alat ukir dan Alat Pertukangan .....	19
10. Scroll Saw (Gergaji Ukir) .....	20
11. Kayu Mahoni Glondongan .....	20
12. Papan Kayu .....	21
13. Laminasi Bahan Tambahan .....	21
14. Lem Epoxy, Cyanoacrylate, VVAc .....	21
15. Penempelan dan Pemotongan Desain .....	22
16. Proses Laminating .....	23
17. Proses Pembentukan .....	23
18. Pembuatan Detail Objek .....	24
19. Tekstur .....	24
20. Memasang Konstruksi .....	25
21. Proses Pendempulan (filling) .....	25
22. Proses Pengamplasan Setelah Didempul .....	26
23. Pewarnaan dengan Woodstain .....	26
24. Introspeksi .....	27
25. Kamoplas #1 .....	28
26. Kamoplas #2 .....	29
27. Sang Sutradara .....	30
28. Keindahan dan Kemasan .....	31
29. Arah.....	32

## BAB I PENDAHULUAN

Simbol merupakan hal yang penting dalam suatu karya seni, khususnya dalam seni visual. Karena karya seni merupakan representasi ide/ gagasan. Suatu hal yang harus diperhatikan dalam menetapkan simbol adalah kemampuan asosiatif pikiran terhadap sebuah konteks. Simbol dalam suatu karya ciptaan bisa bersumber dari simbol-simbol konvensional, seperti bentuk-bentuk geometri, benda-benda alam, makhluk hidup dan sebagainya. Atau, simbol yang dimunculkan melalui pikiran kreatif yang tentunya sudah melalui suatu perenungan, walau menggunakan hal-hal yang konvensional dalam kesehariannya. Sebuah simbol, adalah sesuatu yang memiliki signifikansi dan resonansi kebudayaan. Simbol tersebut memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan juga memiliki makna yang dalam. (Arthur Asa Berger, 1984, terjemahan M. Dwi Marianto, 2000: 23-24). Dalam penciptaan karya ini, pencipta menggunakan macam serangga sebagai simbol yang diharapkan bisa mengantarkan ide penciptaan dalam suatu apresiasi.

Simbol yang menggambarkan ikonik dalam proses kreasi pada penciptaan ini bermula dari penguluman masa lalu tentang serangga, memperhatikan hal-hal kecil dari mereka, merenungkan kembali dalam posisi subjek yang lebih besar, ternyata serangga-serangga memiliki keunikan yang menakjubkan disamping fungsi alamiahnya. Serangga adalah sosok-sosok makhluk unik yang keberadaannya hampir memenuhi seluruh belahan bumi. Dalam keseharian beberapa dari golongan mereka (serangga) terlihat sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari tingkah laku, cara mencari makan, reproduksi, tempat bersarang dan sebagainya. Kalau direnungkan kembali keberadaannya, serangga tidak saja seolah-olah sebagai makhluk pelengkap dalam kehidupan, tetapi sebaliknya serangga mempunyai peranan yang sangat penting yang sifatnya sangat konstruktif dalam kehidupan. Seperti yang telah dilakukan dalam struktur penumbuh (penyerbukan yang hasilnya telah menghidupi makhluk di bumi), struktur pengurai (pengurai limbah dunia seperti sampah sampai bangkai), struktur seleksi (sangat menentukan dalam proses seleksi alam).



Kalau diperhatikan secara seksama di alam, serangga memegang peran yang sangat penting dalam rantai kehidupan. Di samping itu serangga memiliki segala macam keindahan, bentuk, tekstur, warna dan perilaku.

Dalam kenyataannya serangga dari berbagai jenis tersebut memiliki bentuk serta jaringan kehidupan yang sangat kompleks. Dalam penciptaan ini, persoalan-persoalan tata cara hidup serangga tersebut merupakan teks yang sangat menarik yang dapat menumbuhkan ide dalam penciptaan karya seni kriya. Secara kontekstual, pengetahuan mengenai kehidupan serangga tersebut menggelitik pikiran-pikiran seakan objek tersebut memiliki komparasi (perbandingan) sebagai sebuah drama kehidupan serangga dengan drama kehidupan manusia. Metafor yang muncul dalam imajinasi pencipta, bahwa keunikan kehidupan serangga seolah tercermain dalam kehidupan sosial masyarakat, yang dalam kenyataannya sangat bersahaja dengan corak hidup yang serba sulit. Dalam perjuangan hidup, adanya suatu dinamika yang tidak kalah uniknya dengan kehidupan serangga-serangga kecil tersebut. Perjuangan mengejar waktu, antara makan dan tidak makan, antara hidup dan mati, ambisi, persaingan, pertentangan dan sebagainya. Namun disisi lain, masyarakat merupakan komponen bangsa yang memegang struktur yang sangat penting sebagai pengurai dan penumbuh serta penopang perekonomian dalam kehidupan berbangsa. Tingkah laku serangga bisa dijadikan cerminan isyarat 'serikat' terhadap kehidupan manusia. Respon terhadap hal tersebut, menimbulkan pejelajahan pikiran dan perenungan yang mendalam terhadap objek. Realitas ini akhirnya membangun imajinasi untuk menjadikan serangga sebagai 'mata air' (sumber) dalam penciptaan.

Berdasarkan analisis di atas, ada korelasi antara Serikat Serangga sebagai sebuah gagasan, dengan rangsangan awal pembentukan karya. Pertama, yang berkaitan dengan kondisi atau situasi tertentu, seperti terhambatnya kemajuan bangsa sering diceritakan di media masa, adalah karena adanya unsur manipulasi, korupsi, kerakusan, penipuan, dan sebagainya. Kedua, serangga-serangga yang dapat memunculkan ide-ide yang unik dan inspirasional. Seperti: tingkah laku nimfa undur-undur yang menangkap mangsa dengan 'licik', kupu-kupu yang terbang kian kemari mencari sari madu, kehidupan ngengat di malam hari,

kemampuan dalam berkamoflase untuk menyelamatkan diri, dan sebagainya. Sebagai konteks sosial, situasi-situasi tersebut telah merangsang timbulnya gagasan dalam topik 'Serikat Serangga', yang selanjutnya dituangkan dalam penciptaan ini.

'Serikat Serangga', yang dijadikan topik dalam penciptaan kriya seni ini, merupakan gabungan dua suku kata yang tidak memiliki hubungan secara leksikal. Serikat, secara harfiah diartikan sebagai perkumpulan atau perhimpunan atas suatu persamaan, sedangkan serangga adalah makhluk hidup dari kelompok hewan Invertebrata, kelas Insecta, yang mempunyai bilangan spesies terbanyak.

'Serikat Serangga', dalam topik ini adalah sesuatu gagasan untuk menangkap suatu pencitraan lingkungan alam, yang memberikan inspirasi estetik dalam menciptakan karya seni. Bagi pencipta, gabungan kata 'Serikat Serangga' menghasilkan imajinasi penuh makna, yang dapat dimanfaatkan untuk menangkap berbagai fenomena melalui perspektif kriya seni, terhadap bermacam sistem kehidupan di alam. Dengan konsep ini, diharapkan akan diperoleh materi penciptaan yang memadai. Kemudian, fenomena siklus kehidupan di alam itu dibagi dalam faset-faset yang lebih kecil, tertuang dalam setiap judul karya yang akan diciptakan.

'Serikat Serangga' divisualisasikan menjadi karya seni kriya yang hermatra tiga dan dua dimensional, dengan bahan utama kayu, menggunakan teknik konstruksi dan laminating (mosaik). Pemanfaatan karakter serat kayu merupakan usaha pengorganisasian potensi alamiah material, sebagai penunjang motif. Pola, motif, dan narasi mengacu pada inspirasi pencitraan 'Serikat Serangga', sehingga keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal. Dengan demikian penciptaan karya kriya ini mengacu pada karya yang mencerminkan ekspresi pribadi, sebagai realisasi gagasan dalam usaha mengembangkan kasanah penciptaan kriya seni.

Karena luasnya tema yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam penciptaan, maka 'Serikat Serangga' dipandang perlu diciptakan sebagai sebuah *frame* yang diinterpretasikan untuk mewedahi segala pencitraan sendi-sendi kehidupan manusia. Kendati demikian, karena keterbatasan tertentu antara lain

---

dalam menafsirkan objek yang sangat rumit serta teknik penciptaan yang bervariasi yang tergolong sulit, utamanya dalam rentang waktu yang sangat pendek, tentu tidak semua pencitraan dimaksud bisa diwujudkan. Tetapi tetap diperlukan daya seleksi untuk menentukan objek yang akan diwujudkan menjadi karya seni.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mematangkan konsep penciptaan, terutama dalam membentuk struktur karya dengan dasar yang kuat, perlu diadakan kajian terhadap sumber inspirasi penciptaan. Kajian ini bisa dilakukan pada sumber referensi, baik berupa sumber kepustakaan, hasil observasi, hasil karya seni yang telah diciptakan, hasil diskusi, wawancara, pengembaraan imajinasi, dan sebagainya, yang memiliki relevansi dengan penciptaan yang dimaksud.

Akurasi kajian sumber setidaknya mengacu pada dua point, yaitu: sumber tertulis, dan sumber visual. Berikut adalah penjelasan dari kedua poin tersebut.

### 1. Sumber Tertulis

Secara umum serangga (Ingg.: *Insect*) adalah sosok makhluk yang tergolong *invertebrata* yang memiliki mata majemuk, sungut di kepala, mulut yang unik, *torak* atau badan yang ditopang pasangan kaki-kaki beruas, serta bagian *abdomen* atau perut. *Species* yang lebih sempurna bersayap dengan tekstur dan warna-warni yang sangat mengesankan. Ciri-ciri khususnya, adalah: tubuh terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: kepala-thorak-abdomen mempunyai sepasang antenna, kaki tiga pasang, sayap 1-2 pasang, alat mulut terdiri atas 1 pasang mandibula (rahang), 1 pasang maxilla (letak di belakang rahang), labium (bibir), hypopharinx (tidah). ( Lilics S Christina, 2002: 3).

Dalam mengolah mentransformasi bentuk serangga sebagai simbol, ada dua hal yang menjadi perhatian, pertama, yang mengacu pada ciri umum serangga yang sangat khas, yaitu sepasang sungut di kepala sebagai alat mengenali alam lingkungannya. Semua simbol yang dipahatkan memiliki sepasang sungut sebagai simbol keinginan. Kedua, jenis serangga yang menarik untuk difigurkan, seperti belalang, kupu-kupu, undur-undur, ngengat, dan sebagainya.

Kepompong adalah bakal serangga dalam proses perubahan bentuk dari larva menjadi seekor serangga dewasa, seperti seekor ulat berubah menjadi kupu-kupu atau seekor anak kumbang menjadi kumbang dewasa. Kepompong dalam

bahasa Inggris *pupae* berasal dari bahasa Latin yang berarti sebuah boneka. karena kepompong kutu buku bentuknya mirip boneka kayu yang sederhana. Kepompong sangat tidak berdaya dan tidak dapat bergerak atau melarikan diri dari musuhnya; mereka biasanya dilindungi oleh kulit yang kuat. Banyak larva serangga yang setelah tumbuh besar, meninggalkan makanan mereka dan mencari tempat untuk bersembunyi karena akan menjadi kepompong. Beberapa jenis masuk ke dalam tanah, atau merangkak di bawah kulit kayu. Beberapa ulat membuat kepompong dari sutra untuk menjaga agar cukup hangat dan aman. Karena kepompong tidak banyak bergerak, ia sering dianggap sedang beristirahat. Ini sama sekali tidak benar, karena di dalam kepompong larva mengalami perubahan besar. (Oxford, 2002, Jilid 4: 77 ). Jika dibandingkan dengan proses perjalanan hidup, manusia pun sesungguhnya mengalami metamorfosis, yakni perubahan-perubahan kejiwaan maupun secara fisik kearah dari bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan akhirnya tua renta. Namun di luar itu, ada hal yang patut digarisbawahi manusia hidup yakni proses menuju pematangan dan pendewasaan diri, dan seyogyanya hal ini selalu menjadi pilihan. Itulah nilai yang tercermin dalam salah satu karya yang dibuat.

Mimikri adalah contoh evolusi lewat seleksi alam, perjuangan keras induk dalam mengembangbiakkan keragaman keturunan yang akan diseleksi habis oleh kebetulan-kebetulan alam yang kejam terhadap segala bentuk kelemahan. (National Geographic Indonesia, Agustus 2009, 26). Dalam teks ini yang menjadi perhatian adalah cara serangga berkamouflage untuk mempertahankan hidup dan keturunannya dari seleksi alam. Salah satunya adalah serangga berbentuk batang yang mirip dengan bentuk belalang, penyamarannya sangat sempurna sehingga bentuk tubuhnya membur dengan batang inangnya, bagaimana dengan manusia yang pintar berkamouflage, pengingkaran terhadap jati diri sering dilakukan dalam menyelamatkan diri dari hal-hal yang dianggap mengancam keselamatan.

Kupu-kupu merupakan contoh serangga dengan metamorfosis sempurna. Perkembangan hidupnya dimulai dari telur, ulat, pupa dan kupu-kupu sebagai serangga dewasa. Kupu-kupu memiliki sayap yang lebar serta motif dan warna yang indah. Kupu-kupu adalah istilah yang dipakai untuk menyebut jenis

serangga yang bersayap indah dan umumnya mencari makan pada siang hari; bertubuh lebih ramping dan pada ujung antenanya berjendul. (Nugroho Susetya Putra, 1994: 76). Sebagai serangga bersayap, hidupnya selalu untuk terbang dari bunga satu ke bunga yang lainnya mencari nektar. Serangga yang hidupnya berhubungan dengan putik dan tepung sari bebungaan, sangat besar pengaruhnya terhadap seleksi alam dan kelangsungan hidup makhluk lainnya. Penyerbukan yang tidak pernah terpikirkan oleh serangga, telah menghasilkan buah, biji-bijian, dedaunan, pepohonan yang berlimpah, yang merupakan rantai simbiosis yang sangat mengagumkan. Bagaimana dengan kehidupan manusia, mungkin tidak semua orang bisa berpikir untuk menempatkan diri dalam lingkaran simbiosis kehidupan ini tanpa pamrih.

Undur-undur adalah salah satu serangga mainan waktu kecil yang mungkin telah terlupakan. Kehidupannya masih tetap eksis memenuhi tempat-tempat berdebu dan berpasir mereka tidak berjalan maju tetapi berjalan mundur dengan gerakan patah-patah. Mereka berusaha mencari persembunyian di bawah pasir. Dari perilakunya inilah, mereka dinamakan 'undur-undur'. Dalam hal ini yang dikaji adalah nifa undur-undur, bukan undur-undur dewasa yang bersayap. Tempat bersarangnya dapat ditemui pada sisi-sisi bangunan yang berdebu dan berpasir, di tanah lapang, sembarang tempat bertanah gembur dan kering, entah di bawah tepi karang, entah enjung, entah di bawah pohon condong dapat menjadi permukiman penjahak pintar ini. Undur-undur menggali lubang berbentuk corong, dan membenam diri di dasar lubang, terkecuali kepala dan rahangnya yang kekar dan melengkung seperti pedang Turki. Bila semut atau mangsa lainnya mendekati pinggiran lubang, maka pasir akan longsor, dan binatang itu terperosok ke dalam rahang yang menunggu. Terkadang serangga dengan menggaruk-garuk memperoleh pegangan di tepi lubang, tetapi dengan kepalanya undur-undur menyentakkan hujan pasir ke mangsa itu, sehingga mangsa mengendorkan pegangan. Undur-undur terus menghamburkan pasir hingga mangsapun tergelincir ke dasar lorong. Di situ mangsanya akan dicaplok dengan rahang dan ditarik ke dalam pasir. (Farh, 1978: 111). Gambaran metafor yang dapat dijelaskan dari ilustrasi ini adalah seperti kehidupan manusia yang

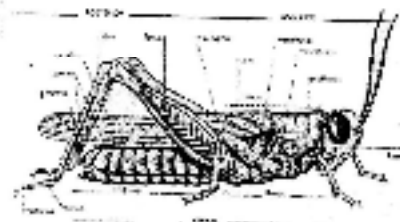
selalu dinamis dan tidak pernah lepas dari segala macam permainan, walau terkadang menyakitkan. Mungkin itu pula salah satu sifat purba manusia, dimana untuk mendapatkan sesuatu menggunakan berbagai macam cara yang metaformya terkadang dilakukan dari yang paling halal sampai paling menjijikkan sekalipun.

Mungkin tidak disadari, serangga yang mempunyai sayap bersisik, berwarna indah, dan rapuh tergolong menjadi dua jenis, kupu-kupu dan ngengat. ...ngengat dipakai untuk menyebut kelompok serangga bersayap sisik yang hidupnya nokturnal. Tertarik oleh cahaya lampu, tubuhnya lebih buntak daripada kupu-kupu, dan antenanya mempunyai beberapa bentuk.(Nugroho, 1994: 76). Yang menarik dari kehidupan 'sepupu' kupu-kupu ini adalah justru perbedaan spesifiknya, yaitu hidupnya yang relatif pendek, tidak memiliki mulut, memiliki antena seperti pakis. Ngengat adalah mesin reproduksi, tak dapat makan, dan hidup hanya sampai saat kawin.(Farb, 1978: 71). Metafor yang dapat ditangkap pencipta dalam teks ini adalah kehidupan malam masyarakat kosmopolitan yang glamor. Hidup memang terkadang menggambarkan kesia-siaan, kalau tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan efisien, untuk menunaikan tugas hidup yang dibebankan. Dalam hidup glamor dan gemerlap, penuh warna-warni kesenangan malam, saat itulah batas kematian. Bagaikan ngengat lahir dengan sayap yang sangat indah, terbang dimalam hari mencari pasangan, dan mati sia-sia.

## 2. Sumber Visual

Dalam mengolah serangga sebagai simbol, ada dua hal yang menjadi perhatian, pertama; yang mengacu pada ciri umum serangga yang sangat khas, yaitu sepasang sungut di kepala sebagai alat mengenali alam lingkungannya, kedua, jenis serangga yang difigurkan.

Gambar: 1  
Model Anatomi Serangga  
Sumber: *Regnier's Guide to Entomology*





Gambar: 2  
Kupu-kupu dan Detail Bentuk Kepala  
Sumber: *Pustaka Alam Life*



Gambar: 3  
Nimfa Undur-undur dan Sarang  
Sumber: *Pustaka Alam Life*





Gambar: 4  
Ngengat Jantan  
Sumber: *Pustaka Alam Life*



Gambar: 5  
Scrangga Berbentuk Batang  
Sumber: *Oxford Ensiklopedi Pelajar: 180*

Semua referensi tersebut dipandang sangat menarik dan dapat mem berikan ilham dalam membuat detail obyek pada setiap karya.

### **BAB III**

## **TUJAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN**

#### **A. Tujuan Penciptaan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni ini adalah:

1. Mewujudkan suatu karya seni yang memiliki ciri khas dan karakter pribadi, artistik, simbolik, dan sesuai dengan yang diinginkan.
2. Menambah khasanah kekriyaan, baik dari segi ide, bentuk, maupun teknik penggarapan, yang mencerminkan kebaruan.

#### **B. Manfaat Penciptaan**

1. Menambah pengalaman dalam menciptakan karya seni secara konseptual dalam rangka pencapaian originalitas dalam berkarya .
2. Bagi masyarakat, penciptaan ini dimungkinkan menambah pemahaman terhadap tema yang diangkat, baik secara tekstual maupun kontekstual, dalam meningkatkan apresiasi terhadap karya kriya seni.

## BAB IV METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan. Tahapan tersebut harus terstruktur, dan sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan rasional. Maka diperlukan pendekatan atau acuan metode yang *comparable* dengan proses penciptaan yang dilakukan. SP Gustami, seperti yang disitir I Made Bandem dalam buku *Metodologi Penciptaan Seni* Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, mengajukan tigapilar penciptaan karya kriya. SP Gustami secara cerdas dan sadar telah ...membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses antara seperti pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendiskripsikan masalah, dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predesain, mendesain, serta mewujudkan model sebagai awal dari pemboutukan akhir karya seni. Perwujudan diikuti oleh finalisasi karya seni konstruksi dan pengujian artistik, serta memberi asesmen sebelum karya kriya itu disosialisasikan kepada masyarakat. Proses seperti itu memberi gambaran dasar kepada setiap pencipta seni kriya dan guna memahami suatu proses penciptaan kriya seni yang di samping bisa dilaksanakan secara intuitif, proses ilmiah juga berlaku dalam sebuah penciptaan. (Bandem, 2001, : 3-4). Berdasarkan acuan metode penciptaan seni di atas, ada beberapa tahap penyelesaian yang dilakukan dalam penciptaan ini.

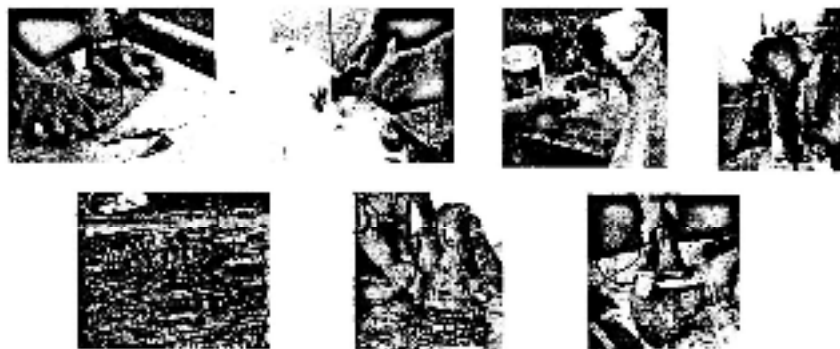
### 1. Eksplorasi

Judul atau topik ciptaan 'Serikat Serangga' berupa *image* kehidupan, digali dari hal-hal dan kejadian yang dialami dalam hidup, yang mengusik sanubari, dikisahkan dalam metafor didasari ide dan konsepsi pribadi. Dari faktor eksternal, sebagaimana yang telah dipaparkan dalam bab pendahuluan, bahwa hal-hal yang menghambat kemajuan bangsa seperti, korupsi, penipuan, kerakusan, dan lain-lain, atukah sebaliknya hal-hal yang membawa kearah kemajuan, seperti

semangat kerja, gotong-royong, dan sebagainya, dipetakan dalam wilayah pikiran. Timbul kemudian imaji-imaji, sehingga pikiran menanggapi realitas itu dan ditafsirkan sebagai suatu metafor baru yang merupakan bagian dari layar kehidupan. Karena dimensi kehidupan ini begitu luasnya, sangat misteri dan menarik untuk diungkap, maka dipandang sangat tepat memilih 'Serikat Serangga' sebagai tema. Melalui kontemplasi mendalam, 'Serikat Serangga' diyakini dapat mewadahi pencitraan fenomena alam semesta yang memberi inspirasi dalam penciptaan.

## 2. Eksperimen

Dalam membuat karya seni modern, yang menjadi ukuran salah satunya adalah *novelty* (kebaruan). Hal-hal baru (yang berbeda dari konvensional) menyangkut teknis dan non teknis. Terutama yang menyangkut hal-hal teknis, eksperimen sangat penting dilakukan. Misalnya mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam mengolah material.



Gambar: 6  
Eksperimen Bahan

Dalam membuat harmonisasi, atau kontras-kontras tertentu, dalam proses berkarya diperlukan kepekaan membedakan dan mempertimbangkan sesuatu. Karena lebih dominan digerakkan intuisi, hal ini tidak jarang dicapai secara spontan. Namun karena teknik pengerjaan seni karya tergolong sulit (teknik tinggi), yang membutuhkan keuletan dan kesabaran, serta peralatan yang beraneka ragam, maka pencapaian itu tetap tidak se-ekspresif dalam seni lukis.

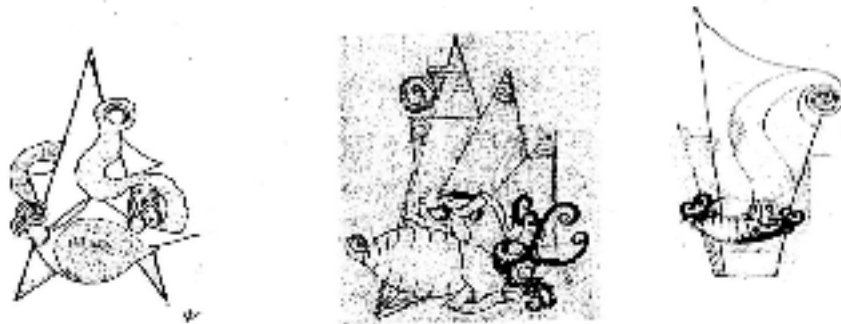
Evaluasi terhadap hasil-hasil eksperimen perlu dilakukan. Hal ini sangat menentukan dalam menjawab tantangan pencapaian integritas dan kesatuan dalam karya. Hasil evaluasi menentukan berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen sehingga bisa ditindaklanjuti/ diaplikasi dalam karya seni.



Gambar :7  
Teknik Laminating, Teknik Alternatif

Untuk mewujudkan proses pengolahan medium tentu diawali dengan membuat sket-skets sebagai media pencatat ide-ide liar yang mengalir dalam pikiran. Pencatatan itu tidak dapat dilakukan sekali dan dianggap final, tetapi tetap melalui proses pemilihan, revisi, dan pemilihan kembali, sehingga pada akhir pencatatan didapat sket-skets atau sebuah rancangan sebagai berikut.





Gambar: 8  
Sket-skets yang Diwujudkan dalam Penciptaan

### 3. Pembentukan

Karya yang dibuat dibentuk dengan teknik *laminating*, *carving*, dan konstruksi. Visualisasi diwujudkan dalam bentuk tri matra dan dwi matra. Kesatuan dicapai melalui komposisi unsur seni rupa, aplikasi material yang berbeda untuk mendapat karakter yang diinginkan. Memberikan bobot seni, kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas, ditentukan dari membuat detail rancangan, mengacu pada bentuk-bentuk tri matra/dwi matra dengan merujuk pada suatu pola pikir 'bagaimana mewujudkan sebuah ide', tetapi bukan 'apa yang harus diwujudkan'. Dalam konteks penciptaan, apa yang diciptakan merupakan hasil dari pengolahan ide yang bersumber pada inspirasi, bukan tercipta berdasarkan pesanan, sebagai upaya mencapai kemurnian penciptaan.

Secara umum, bentuk berkonotasi kata benda yang berarti rupa, wujud. Dalam bahasa Inggris disebut *form*. Dalam sudut pandang antropologi, bentuk masih dibedakan antara *form* yang dinyatakan sudah bersifat presentasional dimana suatu bentuk sudah menunjukkan makna, pesan atau nilai tertentu, dan *shape* yang bersifat diskursif sebagai bentuk yang hanya menampakkan material yang kasat mata. (Sumandio Hadi, 2002). Rupanya *form* inilah yang telah sepadan dengan teks suatu karya seni. M. Dwi Muriyanto menyatakan form itu sama dengan bentuk. Semua karya seni memiliki form atau bentuk. Bentuk itu bisa realistik

atau abstrak, representasional atau non representasional, dibuat secara cermat dengan persiapan yang matang atau dibuat secara spontan ekspresif. (M. Dwi Marianto, 2002: 6).

A.A.M. Djelantik memandang persoalan bentuk justru merupakan bagian dari wujud. Wujud merupakan lampiran sesuatu yang kasat mata atau sesuatu yang didengar apa adanya. Sedangkan bentuk merupakan penjelasan wujud yang terpropokasi pikiran yang mengacu pada takaran tertentu. Adapun pandangan A.A.M. Djelantik tentang wujud adalah mengacu pada kenyataan yang nampak secara *kongkrit* (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yang *abstrak*, yang hanya bisa dibayangkan, seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku.

Dalam bahasa sehari-hari lazim kita pakai kata "rupa" untuk menyebut sesuatu yang berwujud. Seperti patung yang dikatakan *rupanya seperti kuda*. Tetapi lagu, gending, tembang, adalah hal-hal yang terwujud dan *wujudnya* sudah bisa disebut sebagai *rupa*. Dengan demikian, dalam pelajaran ilmu Estetika, kita kategorikan rupa hanya bagi hal-hal yang dapat dilihat, misalnya di dalam *seni rupa* dan memakai kata wujud sebagai istilah umum pada semua kenyataan-kenyataan yang terwujud. (Djelantik, 2004: 17).

Uraian pengertian bentuk di atas, dapat dijadikan landasan untuk menyatakan bentuk karya yang dibuat. Karya yang dibuat berbentuk tiga dimensi dan dua dimensi, riil (tidak abstrak/ konseptual art), dan memiliki rupa karena dibangun dari struktur atau penyusunan elemen berupa bidang geometri dan elemen simbol (scrangka).

Kata struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu *pengorganisasian, penataan*; ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun itu. (Djelantik, 2004: 37). Kata kuncinya adalah penataan, hubungan antara bagian-bagian. Dalam seni rupa struktur ini dapat dinyatakan dengan komposisi. Besaran karya dianggap sebagai sebuah ruang atau bidang kerja, yang harus ditata isianya. Dengan demikian sebuah karya seni kriya memiliki sistem organik.

Pada sistem organik, setiap unsur-unsurnya tidak berperan sendiri-sendiri, tetapi selalu dalam kaitan internalnya (bukan yang eksternalnya) dengan unsur-unsur yang lain. ...Apa yang berlaku untuk unsur berlaku pula untuk karakteristik dan ekspresivitas unsur. Kata ekspresivitas digunakan juga di sini karena karya seni dapat dirumuskan juga sebagai kesatuan organik yang terdiri dari unsur-unsurnya yang ekspresif. (Humar Sabunan, 1993: 34).

Struktur organis suatu karya visual, merupakan susunan materi subjek (*subjek matter*) karya tersebut melalui medium yang digunakan. Materi subjek (*subjek matter*) dalam karya seni adalah figur-figur, objek-objek, tempat-tempat, dan peristiwa-peristiwa yang dilukiskan dalam suatu karya seni. (M Dwi Marianto, 2002: 4). Dalam kaitannya dengan struktur karya seni M Dwi Marianto membedah dengan tiga istilah, komposisi, aransemen, dan konstruksi visual dari elemen-elemen karya seni. Elemen-elemen formal suatu karya seni meliputi titik, garis, shape, cahaya, tekstur, massa, ruang dan isi. Mungkin perlu ditambah dengan bidang, karena kata bidang, juga mencakup hal-hal yang lebih luas, misalnya untuk menyebut bidang-bidang geometri; bidang segi tiga, bidang segi empat, bidang miring, bidang datar dan sebagainya.

Dalam karya yang dibuat, struktur organisnya berupa susunan materi subjek yang digunakan, seperti; figur serangga, dan bidang geometri (segi tiga, segi empat dan lingkaran). Sedangkan elemen formalnya, menegaskan ekspresivitas dari masing-masing unsur tersebut, sehingga dapat memancarkan ekspresi karya secara keseluruhan.

#### 4. Finishing

*Finishing* adalah finalisasi atau proses akhir penyelesaian karya, ini dicapai dengan memberikan aksentuasi yang dipandang perlu, termasuk pelapisan dengan warna plakat atau pun transparan. Untuk memunculkan artistik material yang digunakan, maka *finishing* dalam karya ini akan dikerjakan melalui proses pewarnaan yang diawali dengan pengampelasan yang bersih dan detail sehingga semua bagian dan permukaan betul-betul halus. Kesetuputeraan dalam



pengamplasan akan sangat memudahkan dalam pewarnaan maupun dalam proses pemolesan terakhir untuk mendapatkan kesan *finishing* yang sempurna.

### 5. Displai

Displai (*Display*), dalam pengertian umum adalah pameran, pertunjukan, atau pertunjukan. Displai, dalam konteks penciptaan karya, lebih cenderung mengungkap cara mempertontonkan atau memamerkan atau mempertunjukkan karya yang dibuat. Karya seni kriya yang dibuat membutuhkan tempat displai *indoor*, karena medium yang dipakai adalah kayu, yang memiliki kerentanan terhadap resapan air (hujan), maupun terpaan sinar matahari. Hal ini disebabkan sifat fisis kayu yang dapat mengembang dan menyusut secara signifikan, terhadap cuaca yang terlalu ekstrem yang mempengaruhinya. Di samping itu, dalam teknik laminating lem merupakan membran yang cepat rapuh bila kena sinar matahari secara terus menerus. Ruangan yang dibutuhkan tergantung sedikit atau banyaknya karya. Untuk mendapat displai yang ideal dengan sirkulasi pengunjung, karya yang akan dipamerkan membutuhkan ruangan dengan luas minimal 15 X 15 meter persegi dengan penerangan atau tata *lighting* yang memadai.

Cara pemajangan konvensional, untuk karya tiga dimensional digunakan pegistal atau pustek dalam displainya. Pustek (dari bahasa Belanda *Voerstuk*) ialah landasan untuk memajang karya seni tiga dimensional. Dapat berupa kotak maupun bentuk-bentuk lain yang dirancang sekuat mungkin untuk mengatasi beban yang dimiliki karya yang akan ditaruh di atasnya. (Mikke Susanto, 2002: 94).

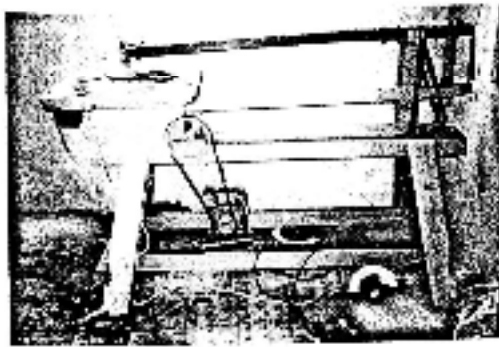
## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Realisasi Konsep

Alat merupakan perangkat yang sangat menentukan dalam menunjang teknis penciptaan. Tanpa pemburu yang sedang masuk hutan, maka senjatanyalah yang akan mengantarkan binatang buruannya, maka seperangkat alat adalah sesuatu yang vital. Alat berfungsi sebagai perpanjangan tangan, tepat guna, dan menyatu dengan jiwa pemakainya. Dalam membantu penyelesaian karya ini, digunakan bermacam alat, seperti: seperangkat pahat mengukir, alat pertukangan kayu baik yang manual maupun yang menggunakan listrik, dan *scrollsaw* (gergaji ukir).



Gambar 9  
Seperangkat Pahat Ukir dan Alat Pertukangan.



Gambar 10  
*Scrollsaw (gergaji ukir)*

Karena menggunakan mixed media (bahan campuran), dalam hal ini bahan perlu diklasifikasikan menjadi tiga kelompok; pertama bahan utama, yaitu kayu mahoni, kedua bahan aplikasi yang terdiri dari kayu sonokeling dan batok kelapa, ketiga bahan bantu berupa lem. Lem yang dipakai terdiri dari jenis lem *epoxy*, lem putih atau *PVAc*, dan dari jenis *cianoacrylate*. Penggunaan ketiga lem tersebut sesuai dengan alasan teknis yang timbul dalam proses pengerjaan karya, seperti: kebutuhan konstruksi (yang berhubungan dengan kekuatan), situasi dan kondisi pangeleman, serta penyiapan material yang cepat.



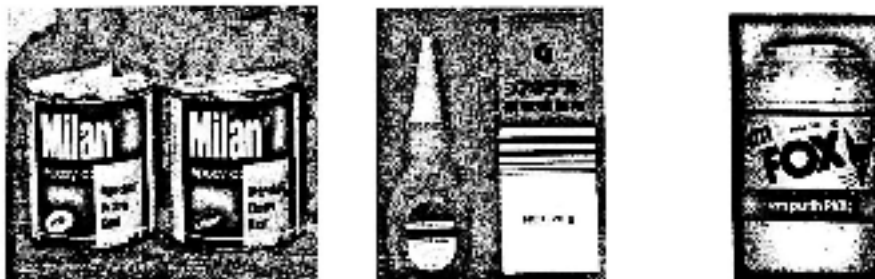
Gambar 11  
Kayu Mahoni Gelondongan



Gambar 12  
Papan Kayu



Gambar 13  
Laminasi Bahan Tambahan

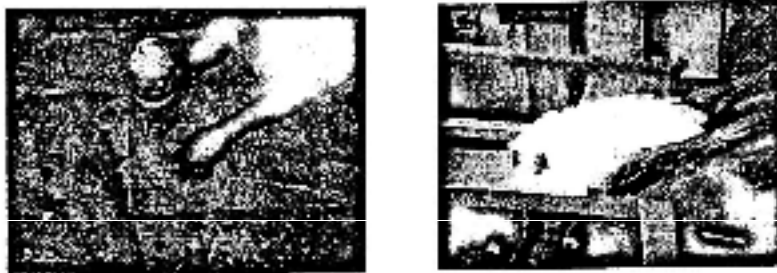


Gambar: 14  
Lem Epoxy, Lem *Cyanoacrylate*, dan Lem Putih *PVAc*

## B. Rekayasa dan Pembentukan

### a. Pemindahan sket dan pemotongan

Untuk menghemat bahan, pemotongan disesuaikan dengan ukuran sket yang telah dibesarkan dengan skala 1:1. Sket tidak langsung ditempelkan pada permukaan kayu yang akan dipotong, tetapi dipindahkan dahulu di atas kertas minyak (kertas roti) untuk mendapatkan hasil yang transparan, baru kemudian ditempelkan di atas permukaan bidang kerja. Langkah selanjutnya adalah pemotongan dengan mesin *scrollsaw*, mengikuti garis sket yang telah ditetapkan.



Gambar: 15  
Penempelan dan Pemotongan Desain

Setelah proses pemotongan, potongan kayu disusun berdasarkan bentuk karya yang telah direncanakan. Proses laminating bisa dimulai setelah posisi-posisi potongan bahan pada tempat yang benar. Laminating dilakukan dengan mengelem dan merekatkan permukaan kayu yang akan digabung, dibantu dengan alat press (tanggem) untuk menguatkan presisinya.

Untuk bisa memproses lanjut dari obyek yang telah dilaminating, sangat tergantung dari lem yang digunakan. Masing-masing lem mempunyai sifat dan kekuatan yang berbeda. Bila yang digunakan lem *epoxy*, dibutuhkan waktu 3 – 24 jam pengeringan. Lem putih atau *PVAc* membutuhkan 24 jam atau lebih waktu pengeringan, dan dari jenis *cyanoacrylic* 1 – 30 detik waktu pengeringan.



Gambar 16  
Proses laminating (pelapisan)

#### b. Carving

*Carving* adalah suatu teknik kerja yang lazim digunakan pada *sculpture*. Kata Latin *Sculptura* berakar dari kata kerja *sculptum*, yang berpadanan kata Inggris *to carve* atau kata Indonesia memahat/mengukir. *Woodcarving* mendapat kata padanan pahatan atau ukiran kayu (Echols-Shudily). Menurut Encyclopedia Britannica: *woodcarving consists entirely in a sort of elimination of parts obscuring the desired image*. Pada pekerjaan *carving*, bagian bahan yang tak diperlukan akan dibuang, seperti halnya kalau kita bekerja dengan batu atau marmar. (Umar Sahman, 1993: 80). Proses *carving* memang bertolak dari bongkahan batu/marmar atau kayu, yang akan dibuang bagian-bagiannya yang tidak esensial, sehingga gagasan yang harus ada sebelumnya, bisa dibebaskan (*liberated*) dari bongkahan itu. Dalam istilah Bali, proses ini sepadan dengan *makalin* (memahat global) dalam proses pencapaian bentuk yang dikehendaki, seperti yang diperlihatkan gambar berikut.



Gambar 17  
Proses Pembentukan

### C. Detail

Penggarapan objek secara detail dalam penciptaan seni kriya sangat penting dilakukan. Karena dalam pandangan atau peni-laian terhadap produk-produk seni kriya masa lalu, ketuhanan penggarapan detail tersebut merupakan ruh dari karya itu sendiri, dan menjadi lambang kekuatan emosi senimannya. Kini dalam penggarapan seni kriya yang mengejar *novelty* di tengah arus moderenisme, komposisi modern menuntut kelihain seniman menobar detail. Seniman dapat membangkitkan *peak shift effect* (efek perubahan yang tajam) di bidang lain di luar aspek bentuk,...(M. Dwi Marianto, 2003, 164). Penjelasan ini memberi penekanan selektif dalam menggarap detail objek.



Gambar 18  
Pembuatan Detail Objek

### D. Tekstur

Tekstur dalam seni rupa sering disebut dengan barik. Tekstur merupakan kesan raba dari permukaan suatu benda, dan tentu itu dapat memunculkan perasuan halus, kasar, lembut, teratur, tidak teratur, dan sebagainya. Namun secara kasat mata, tekstur dapat dibedakan atas tekstur nyata dan semu. Dalam karya yang diciptakan, kedua pengertian ini dapat dimanfaatkan. Tekstur nyata ditimbulkan dengan hasil pahatan, sedangkan tekstur semu melalui pewarnaan dan dekoratif serat dari bahan aplikasi.

Gambar 19  
Tekstur



## E. Konstruksi

Pengertian dan penerapan konstruksi dalam penggarapan karya ini, tidak seperti susunan pada bangunan, atau karya yang sifatnya arsitektural. Teknik konstruksi dipakai dalam kompleksitas pemasangan detail-detail obyek. Seperti pada pemasangan komponen dengan sambungan pen.



Gambar 20  
Memasang Konstruksi

## F. Flaishing

### 1. Filling

Salah satu kelemahan teknik laminating, dimana bekas pahatan akan meninggalkan lubang pada bagian-bagian sambungan yang tidak tertutup bahan perkat. Teknik *filling* ini dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah teknis tersebut, yaitu dengan mengisi rongga-rongga yang kosong dengan bahan *filler*. Bahan *filler* dapat berupa kemasin sintetik yang dapat dibeli dari toko, seperti *woodfiller* dari produk impra, atau membuat dari campuran lem dengan serbuk bekas ampelasan kayu atau serbuk gergajian. Cara ini dilakukan dengan mengoles langsung dengan tekanan secara berulang-ulang pada tempat yang berlubang dengan alat bantu pisau palet.



Gambar 21  
Proses pendempulan (*filling*)



## 2. Pengampelasan

Pengampelasan merupakan bagian finishing yang umum dilakukan untuk permukaan kayu sebelum pewarnaan maupun untuk bagian yang dibiarkan natural. Pengampelasan selain bertujuan untuk menghaluskan, juga dapat memperkuat tampilan serat, menghilangkan bulu-bulu halus permukaan, atau untuk memunculkan karakter tekstur.



Gambar 22  
Proses Pengampelasan Setelah Didempul

## 3. Pewarnaan

Pewarnaan dalam seni kriya kayu sesungguhnya tidak mutlak dibutuhkan. Namun dalam karya tugas akhir ini, pewarnaan diterapkan untuk membangkitkan karakter karya yang kegelapan, namun ada unsur keinginan yang bersifat magis, dan diharapkan dapat mendukung isi karya yang ingin disampaikan. Pewarna yang dipakai adalah *woodstain* (pewarna kayu) jenis ratan dari produk impra, dikombinasikan dengan polister (semir cokelat merek Kiwi). Keunggulan dari kedua bahan ini adalah mudah diterapkan, mudah kering, dan direpson dengan baik oleh bahan kayu yang dipakai.



Gambar 23  
Pewarnaan dengan  
Woodstain dan semir

### G. Ulasan Karya

Dalam mengulas karya pribadi, yang dapat dilakukan tidak lebih dari menyampaikan deskripsi, atau mendeskripsikan karya yang dibuat. Ada dua hal yang dapat dilakukan dalam mengulas karya yang dibuat, pertama yang berkaitan dengan fisik karya, M. Dwi Marianto menjelaskan ...tiga hal utama dalam dimensi fisik karya seni yang bersangkutan, yaitu: subjek matter, medium, dan form. Yang kedua adalah yang berkaitan dengan isi (*contents*), berupa makna, pesan atau hal-hal batiniah yang ingin disampaikan melalui karya tersebut, yang merupakan penggambaran perasaan yang dialami saat rangsang awal muncul.



Gambar 24  
Judul: *Introspeksi*  
Bahan: Mixed Media  
Teknik: Laminating dan Ukir  
Ukuran: 20 X 25 X 80 Cm.  
Tahun: 2009

#### Deskripsi Karya:

Judul Karya *Introspeksi*. Medium: kayu. *Shape*: kayu gempinis, kayu mahoni, kayu sonokeling, lem, dan bahan-bahan finishing. *Subject Matter* (materi subjek): Seekor figure serangga dalam kepompong. Display: sebagai karya mandiri di atas pusteck. Dimensi/Ukuran: 20 X 25 X 80 Cm.

#### Struktur:

Karya yang dibuat bermatra tiga dimensional, dibentuk dalam abstraksi kepompong. Setting karya merupakan karya mandiri. Serangga (dalam kepompong) sebagai obyek sentral diwujudkan deformatif, bagian depan dipahat dengan teknik auto relief, badan kepompong dihiasi tekstur yang terinspirasi dari tekstur-tekstur kepompong serangga, serta bulatan-bulatan kecil berwarna hitam dengan teknik *inlay*, bertekstur kasar. Finishing, kombinasi warna-warna gelap dan natural.

#### Analisis Simbolik:

Introspeksi adalah suatu perilaku lumrah dalam kehidupan manusia, akan tetapi perilaku ini tidak selalu mudah untuk dilakukan. Bagai manapun introspeksi adalah sebuah pilihan sebagai salah satu jalan bagi pendewasaan diri manusia.



Gambar 25  
Judul: *Kamouflage #1*  
Bahan: Kayu  
Teknik: Konstruksi dan Ukir  
Ukuran: 60 X 40 X 80 Cm.  
Tahun: 2009



Gambar 26  
Judul: *Kamoplase #2*  
Bahan: Kayu  
Teknik: Konstruksi dan Ukir  
Ukuran: 60 X 40 X 90 Cm.  
Tahun: 2009

**Deskripsi Karya:**

Judul Karya *Kamoplase #1* dan *Kamoplase #2*. Medium: kayu. *Shape*: kayu gempinis, kayu mahoni, kayu sotokeleling, lem, dan bahan-bahan finishing. *Subject Matter* (materi subjek): masing-masing seekor figur serangga dalam *kamoplase*. *Display*: sebagai karya mandiri di atas pusteck. Dimensi/Ukuran: Karya *Kamoplase #1* 160 X 40 X 80 Cm., *Kamoplase #2*. 60 X 40 X 90 Cm.

**Struktur:**

Karya yang dibuat bermatra tiga dimensional, dibentuk dalam abstraksi serangga yang sedang berkamoplase (mimikri). Setting karya merupakan karya mandiri. Serangga sebagai obyek sentral diwujudkan deformatif, dipahat dengan teknik *auto relief*, badan dihiasi tekstur yang terinspirasi dari tekstur-tektur serangga daun dan serangga batang, bulatan-bulatan pada ujung sayap adalah

kesan bahwa itu bukanlah bagian yang sesungguhnya dari obyek merupakan kesan pokok dalam kamoprase, bertekstur kasar. Finishing, kombinasi warna-warna gelap dan natural.

Analisis Simbolik:

Kamoprase juga suatu perilaku lumrah dalam kehidupan manusia, merupakan replaksi energi instingtif manusia yang mencitrakan sebuah privasi tersembunyi, untuk membela atau menyelamatkan diri dalam keadaan yang kurang menguntungkan.



Gambar 27  
Judul: *Sang Sutradara*  
Bahan: Kayu  
Teknik: Laminating dan Ukir  
Ukuran: 55 X 20 X 63 Cm.  
Tahun: 2009

Deskripsi Karya:

Judul Karya *Sang Sutradara*. Medium: kayu. *Shape*: kayu mahoni, batok kelapa, lem, dan bahan-bahan finishing. *Subject Matter* (materi subjek): dua ekor nimfa undur-undur, empat buah segi tiga berderaf, dan sebuah bola bertekstur. *Display*: sebagai karya mandiri di atas pusteck. *Dimensi/Ukuran*: 55 X 20 X 63 Cm.

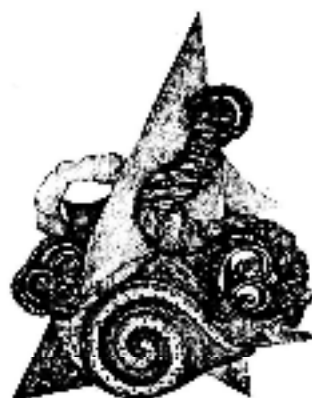
Struktur:

Karya yang dibuat bermatra tiga dimensional, dibentuk dan berdiri ditopang sepasang kaki undur-undur yang menghimpit derup segi tiga, menyangga

keseluruhan karya dengan kokoh. Dekoratif pahatannya sangat menonjol, untuk menampilkan greget makna yang disampaikan. Tiga segi tiga tersusun seirama, serta tekstur puseran yang menggambarkan abstraksi rumah undur-undur. Segi tiga kecil untuk mengharmoniskan komposisi, dan sebagai landasan bola dunia.

#### Analisis Simbolik:

Judul ini mengisyaratkan bahwa hidup adalah juga suatu panggung permainan, dimana setiap individu memainkan kartu hidupnya, sebagai Diger, dan sebagai sutradara. Ispirasinya dari nimfa undur-undur, bagaimana mereka menggali lobang di pasir, bersembunyi di dalamnya, menunggu mangsa dan memainkan pasir untuk menangkap mangsanya. Demikian pula dalam kehidupan, manusia selalu terlibat dalam permainan, memperjuangkan sesuatu, menciptakan sesuatu, menawarkan, menyembunyikan, berpura-pura sampai dengan aksi tipu-metipu, adalah suatu dinamika dalam kehidupan.



Gambar 28  
Judul: *Keindahan dan Kematian*  
Bahan: Kayu  
Teknik: Laminating dan Ukir  
Ukuran: 55 X 25 X 76 Cm.  
Tahun: 2009

#### Deskripsi Karya:

Judul Karya *Keindahan dan kematian*. Medium: kayu. *Shape*: kayu mahoni, kayu sonokeling, batok kelapa, lem, dan bahan-bahan finishing. *Subject Matter* (materi subjek): dua ekor ngengat sedang kawin, menghimpit sebuah segi tiga meninggi. Dua buah segi tiga kecil menempel di kedua sisi sebagai penyeimbang komposisi. Dua buah motif berpilin meliuk dari perut kedua ngengat, menjadi satu (kenikmatan). *Display*: sebagai karya mandiri di atas pusteak. Dimensi/Ukuran: 55 X 25 X 76 Cm.

#### Struktur karya:

Karya yang dibuat bermatra tiga dimensional, dibentuk dan berdiri di antara dua sudut segi tiga dan perut ngengat. Perut ngengat dibuat melingkarlingkar melambangkan keterikatan nafsu, dihubungkan dengan motif berpilin menjadi satu kearah puncak kenikmatan. Segi tiga yang melatar belakangi merupakan hamparan layar tanpa tekstur, lambang kekosongan makna kehidupan. Makna Simbolis:

Judul ini mengisyaratkan sebuah kontroversial, dalam hal ini obyek yang dipakai adalah ngengat jantan (masih dalam keluarga kupu-kupu). Perbedaannya dengan kupu-kupu yang dapat dijelaskan adalah pada antenanya yang seperti pakis, hidupnya singkat dan segera mati karena tidak makan dan minum, yang dilakukan selama hidup adalah mengawini betinanya. Dalam kesamaannya ngengat juga memiliki sayap dengan warna yang indah dan mencolok yang menarik perhatian serangga lain dan memangsanya. Ini adalah cerminan hidup yang hanya mengejar segala kesenangan, memenuhi hawa nafsu duniawi yang penuh kesia-siaan, serta berakhir dengan kematian.



Gambar 29  
Judul: *Arah*  
Bahan: Kayu  
Teknik: Laminating dan Ukir  
Ukuran: 43 X 20 X 80 Cm.  
Tahun: 2009

#### Deskripsi Karya:

Judul Karya *Arah*. Medium: kayu. *Shape*: kayu mahoni, kayu sonokeling, batok kelapa, lem, dan bahan-bahan finishing. *Subject Matter* (materi subjek): *Figure-figur* serangga, sebuah bidang besar dengan bentuk dinamis dengan tekstur yang mengarah dan memusat pada satu titik, sebuah bidang kecil dengan tekstur yang mengarah dan memusat pada satu titik. *Dis-play*: sebagai karya mandiri di atas pustek. Dimensi/Ukuran: 43 X 20 X 80 Cm.

#### Struktur karya:

Karya yang dibuat bermatra tiga dimensional, dibentuk dan berdiri tegak, di topang bagian bawah bidang yang dibuat menebal mengikuti bentuk bidang atasnya. *Figur-figur* serangga menghadap arah tekstur yang bergerak memusat pada tempat yang berbeda, yang melambangkan arah dan keyakinan hidup makhluk yang berbeda-beda tujuan, karena perbedaan dasar pemikiran, situasi, kondisi, dan sebagainya.

#### Makna Simbolis:

"Arah" adalah sebuah kata yang penuh makna, nampaknya semua makhluk memanfaatkan karunia ini. Arah adalah suatu keyakinan dan selalu disertai tujuan tertentu, yang paling sederhana tentunya makanan. Hanya saja, sekali lagi pemanfaatannya dalam luas yang berbeda antara satu makhluk dengan yang lainnya. Perbedaan ini juga sangat ditentukan tingkat kehidupan masing-masing makhluk hidup itu sendiri. Pada serangga arah jalan dalam hidupnya selalu berkelok, memutar atau meliuk. Ini tiada lain merupakan perilaku serangga pada umumnya atas penanggapan tubuh terhadap lingkungannya. Utamanya untuk mengolah cahaya yang selalu harus disesuaikan dengan sudut pandangan mata majemuknya. Perilaku tersebut juga dipengaruhi kepekaannya mendeteksi gerakan suatu benda di sekelilingnya yang mungkin sebagai musuh atau mangsa, sehingga semua hal tersebut membuat serangga selalu awas dan waspada. Arah bagi manusia mengacu pada hal-hal konvensional tentang maksud tujuan, jurusan, pandangan dan sebagainya. Akan tetapi "arah" sesungguhnya merupakan perilaku yang membentuk hidup dan kehidupan manusia dari hal-hal yang paling kecil sampai hal-hal terbesar dalam hidup manusia.



Dalam sub terdahulu, telah diuraikan deskripsi dan makna simbolik dari masing-masing karya yang dibuat. Untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat, berikut isi yang dikandungnya telah berhasil atau tidak mewakili tema 'Serikat Serangga' yang diketengahkan, maka dipandang perlu untuk membuat semacam *conclusion* dari uraian tersebut. Seperti telah diuraikan di atas, bahwa bahan karya dibuat dari material yang berbeda (*mixed media*), masing-masing bahan menimbulkan kesan atau karakter yang berbeda, ini sangat menunjang untuk mengungkapkan bahwa 'serikat' kehidupan itu beraneka warna macam dan sifatnya. Seperti dapat dijelaskan dalam tataran kehidupan manusia, ada kehidupan petani, seniman, nelayan, pegawai, pedagang dan sebagainya dengan situasi, kondisi, dan karakter yang berbeda-beda. Bengkok, lurus, kosong, berisi, panas, dingin, keras, lembut, dan sebagainya adalah ritme kehidupan yang acap kali terekam dalam kesadaran. Dengan konsep 'Serikat Serangga', dapat mengakumulasi pengalaman masa lalu sebagai pengalaman estetik, melihat sendi-sendi kehidupan sebagai konsep Hyang Maha Agung, *Rwa Bhineda* telah mewadahi seluruh kehidupan dalam segala aspeknya. Atas kesadaran itu pula, karya-karya itu dapat diciptakan. *Subject matter*, disusun dari unsur-unsur yang berbeda pula, figur serangga yang berbeda, tekstur yang berbeda, bidang-bidang yang berbeda, sebagai simbol yang dapat menggambarkan kondisi kehidupan manusia yang sebenarnya, beraneka ragam subjek dan predikat yang ditunjukkan dalam kehidupan, mengisyaratkan 'serikat' masing-masing kehidupan sangat beranekaragam dan luas. Namun, kendala yang dihadapi dalam mengantarkan tema besar ini dalam berkarya adalah terbatasnya waktu penciptaan dalam tugas akhir, sehingga keseluruhan karya yang dibuat hanya dapat menggambarkan secuil seotak-belok kehidupan di alam yang maha luas. Dari evaluasi ini membuktikan bahwa di masa yang akan datang tema penciptaan 'Serikat Serangga' masih perlu dikembangkan, diperbaharui dalam kontinuitas penciptaan yang tiada batas.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Mengacu pada apa yang dijelaskan pada bab-bab terdahulu, bahwa wilayah pemikiran manusia selalu dipengaruhi alam lingkungan. Kalau itu terjadi maka konsep-konsep suatu penciptaan akan mengacu pada alam. Analisis ini sudah ada sejak lahirnya teori-teori klasik ribuan tahun silam. Pernyataan tentang 'mimesis' merupakan peniruan manusia pada alam dalam menciptakan karya seni. Dalam bahasa Yunani "mimic" atau "mimos" yang berarti tiruan alam. Prinsip peniruan karya seni terhadap alam ini berasal dari teori Aristoteles bahwa segala bentuk seni adalah peniruan dari alam. Namun patut pula diakui bahwa dalam pemikiran modern, karya seni bukanlah sepenuhnya hasil peniruan, hal-hal yang bersumber pada alam tersebut tidak selalu mutlak menguasai, sehingga seniman selalu berusaha memiripkan ciptaannya dengan apa yang ada di alam. Akan tetapi hal-hal yang berkaitan dengan pengalaman estetik tersebut tidak jarang hanya dijadikan sumber inspirasi saja, kemudian sumber tersebut akan berhadapan dengan berbagai pertanyaan dan pertimbangan dalam diri seniman: sudah baikkah ini, sudah cocokkah, dan sebagainya. Selanjutnya akan menjadi perenungan dan bahkan pergolakan sebelum tertuang dalam kerangka atau konsep penciptaan.

Dalam kaitannya dengan penciptaan ini, figure mimesis tetap ada, akan tetapi harus ditetapkan pula bahwa segala sesuatu yang memberi obsesi adalah sebuah perenungan yang membuka mata hati untuk melihat *kehidupan sebagai objek eksplorasi untuk mengembangkan kebebasan berekspresi dalam menciptakan karya-karya kriya kayu*. Dalam hal ini sasaran penciptaan pada penciptaan kriya kayu tri matra dalam bentuk abstraksi figure-figur srangga yang dipahatkan pada medium kayu.

### B. Saran-saran

Perlu digalakkan model penciptaan seni kriya di masa mendatang, dengan penggalan ide, konsep, teknik, dan lain-lain yang lebih eksploratif. 'Scrikat

---

Serangga' adalah salah satunya, dan merupakan teks penciptaan yang masih terbuka, dianalisis, direrungkan, dan direkayasa kembali dalam bentuk-bentuk ciptaan yang mencerminkan orisinalitas pemikiran senimannya, yang memiliki dedikasi, sportivitas, inteleksi, dan virtousitas yang tinggi dalam mencipta.

## PUSTAKA

- Bandem, I Made, *Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Mata Kuliah, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, Yogyakarta, 2001.
- Benin-Elmen, *Oxford Ensiklopedi Pelajar, Jilid 2*, Oxford University Press, Walton Street, Oxford OX2 6DP, 2002.
- Berger, Arthur Asa, (1984), *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, terj. M. Dwi Marianto, Tirta Wacana, Yogyakarta, 2000.
- Horror, Donald J. (dkk.), (1989), *Pengenalan Pelajaran Serangga*, terj. drh. Soetiyono Partosodjono, MSc., Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 1996.
- Lilies S., Christina, ed., *Kunci Determinasi Serangga: Program Nasional Pelatihan dan Pengembangan Pengendalian Hama Terpadu*, Yogyakarta, Kanisius, 2002.
- Farb, Peter dan Para Redaktur Pustaka Time-Life, (1962), *Serangga*, Tira Pustaka Jakarta, Jakarta, 1978.
- Gustami, SP., *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*, Program Pascasarjana, Program Studi S2 Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2004.
- Incs, Rick, *Beginner's Guide to Entomologi*, Chancellor Press, London, 2000.
- Marianto, M. Dwi, *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2002.
- Meliach, Dona Z, *Creating Modern Furniture: Trends, Techniques, Appreciation*, Crown Publisher, INC., New York, 1975.
- National Geographic Indonesia, *Mimikri Alam Menyamar untuk Bertahan Hidup*, National Geographic Society, Jakarta, Agustus 2009.
- Sahman, Humar, *Mengenal Dunia Seni Rupa*, IKIP Semarang, Semarang, I, 1993.
- Susanto, Mikke, *Membongkar Seni Rupa*, Jendela, Yogyakarta, 2003.
- Susetyu Putra, Nugroho, *Serangga di Sekitar Kita*, Kanisius, Yogyakarta, I, 1994.

**BIODATA**



1.	Nama	:	I Nyoman Suardina, S.Sn, M.Sn.
2.	Tempat / Tgl. Lahir	:	Gianyar, 7 September 1968
3.	Alamat Rumah	:	Br. Semaon, Puhu, Payangan, Gianyar, Bali
4.	Nomor Telp.	:	(0361)8520593
5.	Nomor HP	:	081338575399
6.	Tahun Tamat S1	:	1994 (Sarjana Seni Rupa Kriya STSI Denpasar)
7.	Judul Skripsi / TA	:	Kerajinan Tulang di Tampak Siring / Bhuta Yadnya Sebagai Sumber Inspirasi dalam Penciptaan Kriya Kayu
8.	Tahun Tamatan S2	:	2004 (PPS. ISI Yogyakarta)
9.	Judul Tesls	:	Serikat Serangga

**Riwayat Pendidikan**

No	Sekolah / Perguruan Tinggi	Tempat	Tahun Ijazah	Nomor Ijazah
1	SD Negeri III Puhu	Ponggang	24 - 11 - 1981	240/I 19/kep/I id.81
2	SMP Negeri I Payangan	Payangan	28 - 2 - 1985	299/I 19/kep/I id.85
3	SMA Negeri I Ubud	Ubud	25 - 10 - 1987	86/I 19/kep/I 87
4	STSI Denpasar	Denpasar	26 - 2 - 1994	1644/STSI/A .09/1994
5	PPs. ISI Yogyakarta	Yogyakarta	4 - 9 - 2004	Ij.: 087/kk/k.14.04/PP/04

**Pengalaman Pameran**

No	Tempat Pameran	Tahun
1.	Pameran bersama dalam rangka Dies Natalis XXIV STSI Denpar	1990
2.	Pameran dalam PEKSIMTNAS I di Galery Taman Budaya surakarta	1990
3.	Pameran Seni Rupa dalam rangka Festival Ramayana di STSI Denpasar	1992
4.	Pameran bersama Sanggar Giri Kusuma di Museum Negeri Bali Denpasar	1992
5.	Pameran bersama dalam rangka Dies Natalis XXV STSI Denpasar	1992
6.	Pameran bersama Mahasiswa STSI Denpasar di Art. Center Denpasar	1993
7.	Pameran Bersama "Pameran Pembangunan" Denpasar	1993
8.	Pameran Bersama Seni Masa Kini, STSI Denpasar	1993

9.	Pameran bersama dalam rangka pembukaan Ayung River Walk Padanggalak, Denpasar	1994
10.	Pameran Bersama Dosen STSI, Museum Neka, Ubud, Gianyar	1997
11.	Pameran Seni Rupa "Bali Art Selection" di STSI Denpasar	1997
12.	Pameran Seni Rupa dalam rangka Festival Kesenian Indonesia I di Jakarta	1999
13.	Pameran bersama Dosen-dosen Seni Rupa STSI Denpasar, Museum Puri Lukisan, Ubud	1999
14.	Pameran dalam rangka Posta Kesenian Bali XXI di Taman Budaya Denpasar	1999
15.	Pameran bersama kelompok Kris Kamasra STSI Denpasar	1999
16.	Pameran bersama dalam rangka Dies Natalis XXXIII STSI Denpasar	2000
17.	Pameran bersama Sanggar Sangga Bhuana dalam rangka Kemah Seni Rupa di Serangan Denpasar.	2000
18.	Pameran dalam rangka solidaritas Seni kriya bersama Kelompok Kris Kamasra STSI Denpasar.	2002
19.	Pameran Bersama Dosen STSI Denpasar." Pengider Bhuana" Museum Rudana, Ubud, Gianyar, Bali	2002
20.	Pameran bersama Pembukaan Timboel Keramik, Kasongan, Yogyakarta	2003
21.	Pameran bersama dalam rangka FKY, Taman Budaya Yogyakarta	2003
22.	Pameran bersama "Jejak Tradisi dalam Ekspresi Modern I" Dosen STSI Denpasar di Gedung Socitet, Taman Budaya Yogyakarta.	2003
23.	Pameran bersama "Jejak Tradisi dalam Ekspresi Modern II" Dosen ISI Denpasar di Museum Widayat, Magelang, Jawa Tengah.	2004
24.	Pameran bersama "Jejak Tradisi dalam Ekspresi Modern III" Dosen ISI Denpasar di Puri Art Gallery, Malang	2004
25.	Pameran bersama B.I.A.S.A di Dali Zoo Park, Singapadu, Gianyar, Bali	2005
26.	Pameran bersama PKB ke XXVII, di Taman Budaya Denpasar	2005
27.	Pameran bersama di Hotel Kamandalu, Ubud	2005
28.	Painting Exhibition di Jakarta	2005
29.	Pameran tugas akhir mahasiswa PSRD ISI Denpasar di Munut Gellery Ubud Bali	2005
30.	Sculpture & Painting Exhibition	2005
31.	Pameran The Story of Life	2005
32.	Summit Event (Bali Biennale) Painting Exhibition Tk. Nasional di Bali	2005
33.	Pameran Festival Kesenian Indonesia di Bandung	2005
34.	Pameran bersama B.I.A.S.A di Mangrove Information Centre, Suwung Kauh, Badung, Bali	2006
35.	Pameran bersama Between Repetition and Deconstruction di Perpustakaan Umum, Malang	2006

36.	Pameran bersama Tradisi dan Kreativitas, di Monumen Perjuangan Rakyat Bali, Denpasar	2006
-----	--	------

Denpasar, 20 November 2009  
Yang membuat pernyataan



(I. Nyoman Suardina, S.Sn., M.Sn)

