

**SKRIP PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

**ANATOMI TUBUH MANUSIA**  
**SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KRIYA SENI**



**OLEH :**

**Nama : I Putu Agustino**  
**NIM : 200507003**  
**Jurusan : Kriya Kayu**

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**DENPASAR**  
**2011**

**SKRIP PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

**ANATOMI TUBUH MANUSIA  
SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KRIYA SENI**



Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

**OLEH :**

**Nama : I Putu Agustino**  
**NIM : 200507003**  
**Jurusan : Kriya Kayu**

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
DENPASAR  
2011**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skrip karya atau Pengantar Karya Tugas akhir ini disusun oleh:

Nama : I Putu Agustino  
NIM : 200607003  
Program Studi : Kriya Seni  
Jurusan : Kriya Kayu.  
Judul : **ANATOMI TUBUH MANUSIA SEBAGAI OBJEK  
PENCIPTAAN KRIYA SENI**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S1) pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. :

**Pembimbing I**

**Drs. I Made Jana, M. Sn**  
**NIP. 195812311986031022**

Denpasar, 26 Januari 2011

**Pembimbing II**

**Drs. I Nyoman Ngidep Wiyasa, M.Si**  
**NIP. 196512301992031002**

## LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA

Skrip karya atau Pengantar Karya Tugas Akhir ini disusun oleh :

Nama : I Putu Agustino  
NIM : 200507003  
Program Studi : Kriya Seni  
Minat Utama : Kriya Kayu  
Judul : **ANATOMI TUBUH MANUSIA SEBAGAI OBJEK  
PENCIPTAAN KRIYA SENI**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, pada tanggal 28 juni 2010 sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni ( S1 ) dan dinyatakan sah.

### Dewan Penguji

	<b>Nama</b>	<b>NIP</b>	<b>TTD</b>
Ketua Sidang	: Drs. I Made Jana, M. Sn	195812311986031022	.....
Sekretaris	: Drs. I Nym Ngidep Wiyasa, M.Si	196512301992031002	.....
Penguji Utama	: Drs. I Made Suparta, M. Hum	196406061991031005	.....
Anggota	: Drs. I Made Radiawan, M. Erg	19580411195031001	.....
Anggota	: I Made Sumantra, S.Sn, M. Sn	197806172005011002	.....

### Mengesahkan

Denpasar, .....  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

### Mengetahui

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

**Dra. Ni Made Rinu, M. Si**  
**NIP:195702241986012002**

**Drs. I Ketut Muka P., M. Si**  
**NIP: 196112311993111001**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pencipta panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/ Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena berkat rahmat Nya-Lah skrip karya tugas akhir ini, dengan judul : **“ANATOMI TUBUH MANUSIA SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KRIYA SENI”**, dapat diselesaikan tepat pada waktunya, sebagai persyaratan untuk menempuh ujian tugas akhir program studi Kriya Seni minat utama Kriya Kayu Institut Seni Indonesia Denpasar.

Pencipta menyadari bahwa tulisan ini sangatlah jauh dari sempurna baik dalam isinya maupun penyajiannya. Untuk itu pencipta mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dari pada karya tulis ini.

Tersusunnya karya tulis ini tidak lepas atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini pencipta menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Rai S, MA. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar.
2. Dra. Ni Made Rinu, M. Si, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
3. Drs. I Ketut Muka P., M. Si, selaku Ketua Program Studi Kriya Seni.
4. Drs. I Made Jana, M. Sn, sebagai Pembimbing I
5. Drs. I Nyoman Ngidep Wiyasa, M.Si, sebagai Pembimbing II sekaligus menjadi Ketua Minat Kriya Kayu.
6. Seluruh Dosen Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang tidak dapat pencipta sebutkan satu persatu yang turut memberikan bimbingan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

7. Keluarga tercinta yang telah banyak memberi bantuan moril maupun materiil selama pencipta menjalani kuliah dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Sebagai akhir kata pencipta, semoga karya tulis ini bermanfaat dan dapat dijadikan bahan perbandingan dalam mengapresiasi Seni Kriya khususnya di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar.

Denpasar, 26 Januari 2011

Pencipta

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
<b>BAB I</b> PENDAHULUAN.....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Sumber Ide Penciptaan.....	4
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4.1. Tujuan Penciptaan.....	5
1.4.2. Manfaat Penciptaan.....	5
1.5. Ruang Lingkup.....	6
<b>BAB II</b> KAJIAN SUMBER.....	<b>7</b>
2.1. Sumber Tertulis.....	7
2.1.1. Penegasan Judul.....	7
2.1.2. Tinjauan Tentang Anatomi Tubuh Manusia.....	10
2.1.3. Pengertian Simbol.....	11
2.1.4. Pengertian Seni.....	12
2.1.5. Pengertian Kriya Seni.....	12
2.1.6. Elemen-Elemen Visual Dalam Seni Rupa.....	14
2.1.7. Struktur Seni Rupa.....	16
2.2. Sumber-Sumber Lain.....	18
<b>BAB III</b> METODE PENCIPTAAN.....	<b>21</b>
3.1. Eksplorasi.....	21
3.2. Perencanaan.....	22
3.2.1. Kriya Seni.....	22

	3.2.1.1. Eksperimen.....	23
	3.2.1.2. Penyiapan Alat.....	27
	3.2.1.3. Pemilihan Bahan.....	27
	3.2.2. Karya Fungsional.....	28
	3.3. Perwujudan.....	32
	3.3.1. Pembentukan.....	33
	3.3.2. Proses Finishing.....	34
<b>BAB IV</b>	<b>PENYAJIAN DAN ULASAN KARYA.....</b>	<b>36</b>
	4.1. Ulasan Karya.....	36
	4.2. Penyajian Karya.....	45
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
	5.1. Kesimpulan.....	46
	5.2. Saran-Saran.....	47

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1 Manipulasi.....	19
Gambar 2 Sorayama.....	19
Gambar 3 Kukuh.....	20
Gambar 4 Kenyang.....	20
Gambar 5 Sket Rancangan Awal.....	23
Gambar 6 Sket-Sket yang dikoreksi.....	24
Gambar 7 Duplikat.....	25
Gambar 8 Manipulasi.....	25
Gambar 9 Harmoni.....	26
Gambar 10 Kehidupan Baru.....	26
Gambar 11 Seperangkat Alat Ukir dan Alat Pertukangan manual.....	27
Gambar 12 Bor Listrik dan Mesin Gerinda.....	27
Gambar 13 Kayu Blalu Bali.....	28
Gambar 14 Lem <i>Epoxy</i> , Lem <i>Cyanoacrylate</i> , Lem Putih.....	28
Gambar 15 Semir Netral, Semir Netral dan Mowilex.....	28
Gambar 16 Meja Rias.....	29
Gambar 17 Sket Rancangan Awal.....	29
Gambar 18 Gantungan Pakaian 1.....	30
Gambar 19 Gantungan Pakaian 2.....	30
Gambar 20 Hanger.....	31
Gambar 21 Meja Rias.....	31
Gambar 22 Proses Pemindahan Sket.....	34
Gambar 23 Proses Pembentukan.....	34
Gambar 24 Proses Finishing.....	35

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Alam lingkungan merupakan sumber imajinasi yang tak pernah habisnya dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya seni. Sumber ide tersebut tidak saja terbatas pada alam binatang dan tumbuhan, melainkan juga alam manusia. Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak lepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman fisik, pengalaman batin dan peristiwa menakjubkan yang dialami oleh seniman itu sendiri. Peristiwa dan pengalaman tersebut akan mengendap dan direnungkan kembali sehingga memunculkan endapan pengalaman estetis, selanjutnya diinterpretasikan ke dalam bentuk karya seni kriya yang melahirkan simbol-simbol yang dapat mewakili perasaan dan kepribadian dari pencipta. Dalam hal ini pencipta tertarik dengan anatomi tubuh manusia yang dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam berkarya seni.

Tubuh/anatomi manusia masing-masing memiliki peranan yang sangat penting dalam aktivitas manusia itu sendiri, bisa dilihat dari ujung kepala sampai ujung kaki. Anatomi tubuh manusia dilihat dari bentuk dan susunannya, terdiri dari potongan-potongan bagian tubuh yang memiliki keterkaitan hubungan organ. Bila ditelaah satu persatu, organ dan tubuh manusia sangat kompleks, memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya antara organ yang satu dengan yang lain. Perbedaan-perbedaan yang dimiliki antar bagian tubuh manusia dimulai dari bagaimana bentuknya, jaringan-jaringan yang menyusunnya, fungsi serta cara kerja masing-masing (Syarifuddin, 2009: 5).

Cara untuk menelaah setiap bagian tubuh manusia dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Secara umum, untuk menelaah keunikan bentuk anatomi tubuh manusia dengan melakukan pengamatan yang seksama, untuk mendapatkan detail variasi dari tiap bagian. Sedangkan untuk mengetahui sel-sel serta jaringan-jaringan susunannya dapat dilakukan dengan menggunakan mikroskop serta melalui pembacaan hasil radiologi atau *city scan*.

Pemilahan tiap bagian tubuh dengan cara membedakan berdasarkan sistem yang terdapat dalam tiap bagian tubuh juga dapat mempermudah dalam mempelajari tiap detail tubuh manusia. Misalnya, sistem tulang dan otot (*muskuluskeletal*) membawa kita bagaimana susunan anatomi tulang-tulang serta otot yang dimiliki oleh manusia. Sebagai mekanisme pertahanan diri, manusia memiliki lapisan kulit paling luar yang disebut *dermis* untuk melindungi susunan maupun organ yang berada di dalamnya dari berbagai benda asing yang bisa merusak tubuh manusia. Secara umum, tubuh manusia ideal adalah memiliki tinggi kurang lebih sama dengan 8 kali ukuran panjang kepalanya, atau 8 kali jarak dari siku ke ujung ketiak. Posisi selangkangan kurang lebih adalah titik tengah dari tinggi manusia dewasa. Panjang bentangan lengan seseorang kurang lebih sama dengan lebar panggulnya. Panjang bentangan kedua lengan, dari ujung jari paling kiri ke ujung jari paling kanan sama dengan tinggi tubuh. Panjang tapak kaki seseorang sama dengan panjang lengan bagian bawahnya. Lebar maksimum bentangan dada seseorang kurang lebih sama dengan seperempat tinggi tubuhnya. Lebar telapak tangan kurang lebih sama dengan 4 jari. Panjang kaki seseorang kurang lebih sama dengan 4 kali lebar telapak tangannya. Lebar kepala kurang lebih sama dengan 4-5 kali lebar mata. Panjang kepala (dari akar rambut sampai bagian bawah dagu) kurang lebih sama dengan satu jengkal

tangan. Panjang kepala seseorang kurang lebih sama dengan 3 kali jarak dari ujung dagu ke hidung. Jarak antara mata kiri dan kanan sama dengan lebar mata. Tinggi telinga sama dengan jarak dari ujung mulut ke ujung mata. Lebar bagian bawah hidung sama dengan lebar mata. Lebar mulut saat terkatup sama dengan jarak antara 2 bola mata atau lebar mata. Panjang wajah seseorang kurang lebih sama dengan 3 kali panjang telinga atau 3 kali jarak antara ujung kening ke alis. (<http://andreasap.multiply.com/journal/item/3>)

Dengan mengamati karakter dan keunikan yang dimiliki tubuh manusia, yang tercermin dalam perilaku manusia masa kini, maka pencipta tersentuh dan tertarik untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk karya seni kriya, yang lebih menekankan karakter bentuk anatomi tubuh manusia itu sendiri. Bentuk anatomi tubuh manusia yang dijadikan objek seperti: kepala, kaki, badan serta organ yang lain diolah dengan menerapkan elemen-elemen seni rupa seperti: garis, bidang, ruang, warna dan tekstur tanpa meninggalkan prinsip-prinsip estetika. Karya seni yang terwujud merupakan hasil kreativitas pencipta yang dikembangkan dengan mendeformasi bentuk yang dipersepsi dan interpretasi, sehingga memiliki kekhasan dan keunikan tersendiri, ditampilkan dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensional.

Perwujudan karya diungkapkan lewat simbol-simbol terkait dengan perilaku manusia masa kini. Hal ini dicermati melalui gejala dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Manusia selalu mengejar keinginan yang bersifat praktis atau sesaat, tanpa memperhitungkan dampak yang ditimbulkan lebih lanjut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapatlah dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana memvisualisasikan anatomi tubuh manusia ke dalam bentuk karya kriya seni dan karya fungsional?
- 1.2.2 Bagaimana teknik pengungkapan anatomi tubuh manusia di atas material kayu dalam bentuk karya murni dan fungsional?
- 1.2.3 Bagaimana memaknai dan memfungsikan karya seni yang diciptakan?

## 1.3 Sumber Ide penciptaan

Penciptaan karya kriya seni, seperti yang telah disebutkan di atas yaitu mengambil sumber ide dari anatomi tubuh manusia yang diwujudkan lewat simbol-simbol terkait dengan tingkah laku manusia sekarang. Dalam memvisualisasikan anatomi tubuh manusia tersebut diungkapkan lewat pendeformasian bentuk.

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, mengubah bentuk anatomi tubuh manusia dengan cara menggambarkan objek tersebut, yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono, 2007: 38)

Dalam mewujudkan sumber ide di atas, karya kriya yang akan dibuat dapat dibagi menjadi dua bentuk yaitu, karya kriya yang bersifat kriya seni (art) dan karya kriya terapan (*applied art*). Karya kriya seni akan disusun dengan komposisi vertikal dan horizontal yang mentransformasikan tingkah laku manusia sesuai dengan bentuk anatominya yang diungkapkan lewat simbol-simbol sebagai

refleksi sifat-sifat manusia pada jaman sekarang. Karya kriya fungsional, yang akan dibuat memiliki nilai pakai dan sifat praktis, ekonomis, efisien, ergonomis dengan orientasi produksi.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penciptaan**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penciptaan karya-karya ini adalah sebagai berikut:

1.4.1.1 Untuk mengungkap bentuk-bentuk estetik karya kriya yang sebagai tugas akhir yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1.4.1.2 Untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan teknik yang bisa diterapkan pada material kayu dalam mewujudkan karya kriya seni dan fungsional.

1.4.1.3 Untuk mengetahui makna dan fungsi karya kriya seni yang diciptakan.

### **1.4.2 Manfaat Penciptaan**

#### **1.4.2.1 Manfaat Bagi Pencipta**

Dapat memenuhi kebutuhan rohani maupun jasmani lewat kreativitas seni, serta mampu meningkatkan pemahaman tentang seni kriya yang bertemakan anatomi tubuh manusia.

#### **1.4.2.2 Manfaat Bagi Lembaga**

Dapat menambah bahan pustaka berupa keragaman dalam seni rupa khususnya kriya seni dan dapat dipakai sebagai bahan perbandingan bagi penciptaan karya-karya selanjutnya di ISI Denpasar.

#### 1.4.2.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Untuk menumbuhkan apresiasi masyarakat tentang kriya seni dengan sumber ide anatomi tubuh manusia, serta dapat memahami kriya seni secara keseluruhan.

### 1.5 Ruang Lingkup

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi dan agar tidak terjadi salah penafsiran tentang tema, sangat penting untuk melakukan penegasan sekaligus untuk membatasi permasalahan. Dalam mewujudkan karya kriya seni yang bertemakan “Anatomi Tubuh Manusia sebagai Objek Penciptaan Kriya Seni”. Dalam pengambilan objek tersebut pencipta membatasi pada bagian anatomi seperti kaki, badan, kepala dan organ menarik lainnya yang diungkapkan lewat simbol-simbol terkait dengan perilaku kehidupan manusia masa kini, yang selalu mengejar kepentingan praktis tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan oleh perilakunya tersebut. Manusia memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan berbagai peralatan yang membuat segala sesuatunya menjadi praktis. Seperti perkembangan berbagai kendaraan bermotor begitu pesat yang diciptakan sebagai duplikasi dan perpanjangan dari kaki manusia. Manusia mengejar kepentingan praktis untuk menuju suatu tempat tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan seperti polusi udara yang meningkatkan resiko *global warming*.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER**

Kajian terhadap berbagai sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam memantapkan konsep penciptaan, khususnya dalam membentuk struktur karya sehingga memiliki landasan referensi yang kuat. Kajian sumber bisa berasal dari berupa sumber kepustakaan yakni dari laporan penelitian, buku-buku, majalah dll, hasil observasi dan wawancara yang memiliki relevansi dengan tema yang dimaksud. Dalam sub bahasan ini ada beberapa sumber referensi yang digunakan sebagai berikut:

#### **2.1 Sumber Tertulis**

##### **2.1.1 Penegasan Judul**

Untuk menghindari salah penafsiran, di bawah ini akan dijelaskan pengertian tentang judul. Dimana judul yang diangkat adalah ”Anatomi Tubuh Manusia sebagai Objek Penciptaan Kriya Seni”.

Anatomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri atas *ana* artinya memisah-misahkan atau mengurai dan *tomos* artinya memotong-motong. Ilmu yang mempelajari susunan tubuh dapat diperoleh dengan cara menguraikan tubuh melalui potongan-potongan bagian tubuh dan bagaimana hubungan organ tubuh satu dengan yang lain. Anatomi tubuh manusia adalah serangkaian pengetahuan tentang susunan dari bagian-bagian beserta perlengkapan tubuh yang membentuk suatu sistem fungsional dalam keadaan normal (Syaifuddin, 2009:1).

Dilihat dari sudut kegunaan, bagian paling penting dari anatomi khusus adalah yang mempelajari tentang manusia dengan berbagai macam pendekatan



yang berbeda. Dari sudut medis, anatomi terdiri dari berbagai pengetahuan tentang bentuk, letak, ukuran, dan hubungan berbagai struktur dari tubuh manusia sehat sehingga sering disebut sebagai anatomi deskriptif atau topografis. Kerumitan tubuh manusia menyebabkan hanya ada sedikit ahli anatomi manusia profesional yang benar-benar menguasai bidang ilmu ini; sebagian besar memiliki spesialisasi di bagian tertentu seperti otak atau bagian dalam. Anatomi topografi harus dipelajari dengan pembedahan dan pemeriksaan berulang kali pada tubuh manusia yang telah meninggal (kadaver) Anatomi bukan sekedar ilmu biasa, namun harus benar-benar mempunyai keakuratan yang tinggi karena dapat digunakan dalam situasi yang darurat. Patologi anatomi adalah ilmu mengenai organ yang memiliki kelainan dan dalam keadaan sakit. Ilmu ini diterapkan untuk berbagai tujuan seperti bedah dan ginekologi. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Anatomi>).

Manusia dapat diartikan berbeda-beda secara biologis, rohani dan istilah kebudayaan atau secara campuran. Secara biologis, manusia diklasifikasikan sebagai homo sapiens (bahasa latin untuk manusia), sebuah spesies primata dari golongan mamalia yang dilengkapi otak berkemampuan tinggi. Dalam hal kerohanian, mereka dijelaskan dengan konsep jiwa yang bervariasi dimana, dalam agama, dimengerti dalam hubungannya dengan kekuatan ketuhanan atau makhluk hidup. Dalam mitos mereka juga seringkali dibandingkan dengan ras lain. Dalam antropologi kebudayaan, mereka dijelaskan berdasarkan penggunaan bahasanya, organisasi mereka dalam masyarakat majemuk serta perkembangan teknologinya, dan terutama berdasarkan kemampuannya untuk membentuk kelompok dan lembaga untuk dukungan satu sama lain. Penggolongan manusia yang paling utama adalah berdasarkan jenis kelaminnya. Secara alamiah, jenis kelamin

seorang anak yang baru lahir entah laki-laki atau perempuan. Anak muda laki-laki dikenal sebagai putra dan laki-laki dewasa sebagai pria. Anak muda perempuan dikenal sebagai putri dan perempuan dewasa sebagai wanita. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 48)

Jadi dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, ketertarikan dengan keunikan yang dimiliki oleh anatomi tubuh manusia dikaitkan dengan tingkah laku manusia jaman sekarang kemudian ditransformasikan ke dalam kriya kayu melalui pendeformasian, agar dapat menghasilkan wujud dari sifat dan tingkah laku manusia. Adapun tingkah laku manusia tersebut disimbolkan ke dalam seni kriya dengan memvisualisasikan anatomi tubuh manusia yang dideformasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, objek adalah hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan. Pokok pembicaraan yang dimaksud adalah anatomi seperti kaki, badan, kepala dan organ menarik lainnya. Menurut Thesaurus, objek adalah bahan, entitas, fenomena, gejala dan materi. Sedangkan menurut Kamus Global, objek adalah benda, barang, sasaran, tujuan dan maksud. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 69)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa penciptaan merupakan proses, cara dan perbuatan menciptakan. Sedangkan dalam Thesaurus dinyatakan sebagai invensi, kreasi, pembentukan, pembuatan, pendirian, penemuan, penjadian dan reka cipta. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 23)

Jadi dapat disimpulkan bahwa "Anatomi Tubuh Manusia sebagai Objek Penciptaan Kriya Seni" adalah potongan-potongan tubuh manusia yang memiliki keunikan tersendiri diangkat sebagai pokok perhatian dalam proses kreasi suatu karya seni.

### 2.1.2 Tinjauan Tentang Anatomi Tubuh Manusia

Anatomi merupakan cabang dari biologi yang berhubungan dengan struktur dan organisasi makhluk hidup. Anatomi bisa juga kerap disebut sebagai ilmu urai tubuh. Anatomi terdiri dari anatomi hewan atau *zootomi* dan anatomi tumbuhan atau *fitotomi*. Tak hanya itu, ada juga beberapa cabang ilmu anatomi lain, yakni anatomi perbandingan, histologi, dan anatomi manusia.

Secara garis besar, anatomi dibagi menjadi 2 bagian yaitu anatomi makroskopis dan mikroskopis. Anatomi makroskopis adalah ilmu anatomi yang mempelajari tentang tiap-tiap organ tubuh dengan jalan memotong dan memisahkan bagian-bagian dari tubuh. Anatomi mikroskopis adalah ilmu anatomi yang mempelajari susunan tiap-tiap organ tubuh dengan menggunakan kaca pembesar atau mikroskop, misalnya mempelajari tentang sel dan penyelidikan tentang jaringan. Dalam hal ini, jika dihubungkan dengan karya yang dibuat, cabang anatomi yang cocok dijadikan pedoman dalam penciptaan karya adalah anatomi makroskopis karena menciptakan tiap-tiap organ tubuh dengan jalan memotong dan memisahkan bagian-bagian dari tubuh.

Dalam rangka mencapai keseragaman deskripsi, telah dipilih dan ditetapkan suatu posisi anatomi. Tubuh dalam posisi tegak, menghadap pengamat, dengan lengan di sisi dan tangan menghadap depan. Garis tengah atau sagital merupakan garis imajiner yang melintas secara vertikal menembus garis tengah tubuh dari bagian atas kepala sampai ke bawah, di antara kaki, yang membagi sisi menjadi dua, kanan dan kiri. Lateral, artinya menjauhi garis tengah, medial artinya mendekati garis tengah. Pembelahan horizontal membagi tubuh menjadi bagian atas (*superior*) dan bawah (*inferior*). Pembelahan sagital membagi tubuh menjadi bagian kanan dan kiri, sejajar dengan garis tengah. Pembelahan koronal

membagi tubuh menjadi bagian depan (*anterior*) dan belakang (*posterior*). (Roger Watson, 2002: 19).

Adanya pembelahan-pembelahan dalam posisi anatomi manusia, memungkinkan pencipta untuk memilih bagian tertentu pada tubuh manusia untuk diwujudkan sebagai karya seni. Sehingga karya yang dibuat tidak berupa anatomi tubuh manusia secara keseluruhan. Bagian tubuh yang dipilih untuk diwujudkan sebagai karya adalah bagian kepala, badan dan kaki dan organ-organ penting lainnya.

### **2.1.3 Pengertian Simbol**

Karya seni yang diciptakan merupakan ekspresi jiwa/symbol dari perasaan menurut (Collingwod dalam Sony Kartika, 2007: 7) menyebutkan bahwa Seni merupakan symbol dari perasaan dan juga kreasi bentuk symbol dari perasaan manusia. Bentuk-bentuk simbolis yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman dan bukan merupakan terjemahan dari pengalaman tertentu dalam karya seni melainkan formasi pengalaman emosional yang bukan dari pikirannya semata.

Simbol, pertanda atau wangsit mempunyai arti tertentu, makna yang lebih luas dari pada apa yang tampil secara nyata, yang dilihat atau didengar (Djelantik, 2005: 58)

Secara etimologis, simbol berasal dari kata kerja Yunani Sumballo (sumballein) (symbolos) yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Bentuk simbol adalah penyatuan dua hal luluh menjadi satu. Dalam simbolisasi, subjek menyatukan dua hal menjadi satu (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/etnomusikologi-arifni.pdf>, 9 Nopember 2010)

#### **2.1.4 Pengertian Seni**

Dalam buku kritik seni banyak definisi yang memiliki tolak ukur yang berbeda, menurut (Herbert Read dalam Sony Kartika, 2007:7) menyebutkan bahwa seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.

Seni merupakan aktivitas manusia yang menuangkan pengalaman-pengalaman batin, sehingga dapat merangsang timbulnya pengalaman batinnya terhadap orang lain, khususnya yang melihat karya seni kriya yang ditampilkan dengan wujud anatomi manusia yang dideformasi.

#### **2.1.5 Pengertian Kriya Seni**

Dalam jurnal seni disebutkan, bahwa seni kriya adalah suatu karya seni yang unik dan berkarakteristik yang di dalamnya mengandung muatan nilai-nilai estetika, simbolik, filosofis, dan fungsional, dalam perwujudannya didukung oleh *Craftsmanship* tinggi (Riswel Zam, 2008: 26).

Menurut Bram Palgunadi menjelaskan bahwa, 'kria' (kadang-kadang juga ditulis 'kriya'). Istilah kriya ini, rupanya diterjemahkan dari istilah '*craft*' dalam bahasa Inggris. istilah 'kria' dalam bahasa Indonesia, berasal dari istilah 'kriya' dalam bahasa Jawa, yang berarti: pekerjaan, hasil pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, keahlian, juru, suatu benda (bisa juga berarti produk) yang dihasilkan dari keterampilan pekerjaan tangan dan dilandasi oleh kehalusan rasa (Bram Palgunadi, 2007: 23). Seni berbasis kriya, umumnya menghasilkan benda yang unik, sangat khas, dibuat dengan kemampuan dan keterampilan tangan yang luar

biasa, serta sangat mengutamakan kehalusan rasa. Benda yang dihasilkan, lazimnya lebih memenuhi fungsi psikologis, misalnya: cinderamata dan topi. Benda atau produk hasil seni kriya, umumnya lebih menitik beratkan kepada nilai-nilai keunikan (*uniqueness*), estetika dan seni (*art*), adiluhung, berbakat tinggi, khusus, khas, dan kehalusan rasa sebagai unsur dasar perwujudannya (Bram Palgunadi, 2007: 28).

Di samping sebagai benda pajangan, karya seni kriya banyak kita jumpai memiliki fungsi praktis, karena fungsi merupakan hal yang diprioritaskan dalam seni kriya. Seni kriya pada dasarnya mengutamakan fungsi, sedangkan unsur hiasan merupakan unsur pendukung untuk memberikan nilai tambah dalam penampilannya dan pada saat inilah karya seni kriya disebut kriya terapan/fungsional. Misalnya kursi, meja, cangkir, teko, tas, ikat pinggang, sepatu dan lain-lain.

Dari pendapat di atas, dapat dijabarkan bahwa karya kriya seni yang digarap ialah kriya seni yang terlepas dari fungsi fisik, sehingga kebebasan berkeaktivitas dalam berolah rasa seni lebih menonjol. Kebebasan dalam berkeaktivitas nampak pada kebebasan dalam teknik yang dipergunakan maupun dalam penyelesaian akhir.

Fungsi produk (*product function*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting. Perancangan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan fungsi yang dikehendaki ada pada satu produk, khususnya dalam hubungan dengan penggunaannya (Bram palgunadi, 2007: 14). Dalam merancang benda fungsional diperlukan pertimbangan-pertimbangan terhadap benda yang akan dibuat, khususnya yang menyangkut tentang nilai keamanan dan kenyamanan si pengguna.

Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Perancang seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Bram Palgunadi, 2008: 71)

### **2.1.6 Elemen-Elemen Visual Dalam Seni Rupa**

#### **a. Garis**

Garis adalah kumpulan atau deretan titik yang memanjang tanpa ada batas atau dua buah titik yang berjauhan dihubungkan, karena garis dapat memunculkan karakter serta dapat mencerminkan simbol-simbol tertentu (Soeharjono, 1994: 17). Garis juga memegang peranan penting dalam mewujudkan karya seni kriya, karena garis memberikan kesan atau karakter yang kita ingin visualkan. Pada karya ini garis berfungsi sebagai pembatas ruang, garis juga ditampilkan dalam bentuk lurus, melengkung, bergelombang sehingga terkesan bergerak. Garis-garis ini terwujud lewat pahatan, sehingga pada batas-batas pahatan tersebut adanya garis lurus, zig-zag, lengkung dan bergelombang.

#### **b. Bidang**

Bidang merupakan garis yang diteruskan melalui belokan atau paling sedikit dua buah siku sampai lagi ketitik tolaknya. Wilayah yang ditengahnya dibatasi dengan garis tersebut menjadi bidang (Djelantik, 1999: 23). Karya yang

pencipta ciptakan terdiri dari bidang datar, cembung, oval, lonjong, menggelembung dan yang lain-lainnya, sehingga tercipta permainan bidang.

c. Ruang

Ruang adalah dapat memunculkan kesan dinamis harmonis, sumbang dan ruang juga dapat berupa bidang yang kosong (Soeharjono, 1994: 17). Pendapat lain menyebutkan bahwa ruang dalam seni rupa ada dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indra peraba dan ruang semu adalah indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada tateril, layar dan kanvas yang bermatra dua matra (Sony Kartika, 2004: 112) Terciptanya ruang dalam penciptaan ini diawali dari pembentukan garis pahatan-pahatan yang beranekaragam bentuk yang menuju pada titik tertentu serta mempunyai volume, ketebalan dan bentuk dua dimensional dan juga tiga dimensional.

d. Warna

Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa unsur yang sangat penting, baik dalam seni murni ataupun seni terapan (Sony Kartika, 2004: 108). Warna dapat menimbulkan kesan cahaya yang ditimbulkan oleh mata. Dalam karya pencipta menampilkan warna dengan maksud menambah kesan irama, keindahan pada karya dan menciptakan perbedaan bidang yang satu dengan yang lainnya.

e. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada



perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata ataupun semu (Sony Kartika, 2004: 114). Penampilan tekstur pencipta menampilkan tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata dibuat dengan adanya bekas-bekas pahatan dari cekung dan cembung, sehingga kalau diraba permukaan akan terasa kasar, sedangkan tekstur semu ditampilkan dalam bentuk warna dan serat kayu yang kelihatan kasar tetapi jika diraba terasa halus, sehingga dapat memberi kesan estetis, seperti keseimbangan, kesatuan dan dapat menambah perbedaan bidang dengan menampilkan nilai dekoratif.

f. Bentuk

Bentuk merupakan unsur dasar dalam menciptakan sebuah karya seni untuk mendapatkan wujud dan bobot sehingga tercipta suatu karya yang artistic (Djelantik, 1999: 18). Bentuk pada karya pencipta yang merupakan perwujudan anatomi tubuh manusia diciptakan ke dalam media kayu. Bentuk ini dibuat bermacam-macam sesuai dengan komposisi yang ingin dicapai. Bentuk dalam karya pencipta merupakan visualisasi anatomi tubuh manusia yang menampilkan bentuk-bentuk yang sederhana seperti lonjong. Cekung dan cembung yang dibuat dengan berdimensi.

### **2.1.7 Struktur Seni Rupa**

a. Komposisi

Komposisi dalam membuat suatu karya seni harus memperhatikan elemen-elemen yang ada pada sebuah karya seni seperti garis, bidang, warna, tekstur yang diatur sedemikian rupa sehingga melahirkan keseimbangan, kesatuan, keharmonisan dalam sebuah karya seni (Soeharjono, 1994: 18). Komposisi merupakan penyusunan unsur-unsur seni rupa berdasarkan pertimbangan rasa untuk menghasilkan kesatuan yang harmonis.

Penyusunan komposisi yang tepat pada seni kriya akan memperoleh suatu karya seni yang mempunyai nilai keindahan dan kualitas tinggi.

b. Balance

Balance merupakan keseimbangan tidak berat sebelah (Fadjar Sidik, 1981: 50). Keseimbangan adalah kesamaan unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan yang saling memerlukan sehingga menghasilkan keseimbangan dalam karya seni (Gie, 1996: 77). Keseimbangan merupakan kemampuan perasaan dalam pengaturan unsur-unsur berlawanan atau bertentangan dalam penyusunannya. Sesungguhnya unsur-unsur berlawanan tersebut saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Dalam seni kriya, keseimbangan sangat mempengaruhi terciptanya bentuk-bentuk motif yang diciptakan. Keseimbangan dalam karya pencipta berupa karya yang sebagian besar karya yang simetris.

c. Irama

Irama atau ritme merupakan pengulangan secara terus menerus dan teratur. Pada batas tertentu pengulangan membantu untuk menarik perhatian, untuk menghindari terjadinya kejemuhan perlu adanya penyelewengan bentuk (Fajar, 1981: 48). Irama merupakan pengulangan suatu bentuk baik itu garis, bidang maupun warna yang disusun secara teratur. Dalam seni kriya irama terbentuk melalui teknik permainan pahatan seperti garis, bentuk maupun warna.

d. Kesatuan

Unsur ini berarti bahwa karya seni estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya (Gie, 1996: 43). Dalam penyusunan bidang, bentuk

maupun warna perlu adanya kesatuan dari karya itu agar tidak terlepas antara bidang yang satu dengan bidang yang lainnya. Setiap unsur dalam karya saling berhubungan untuk menghasilkan kesatuan dalam karya. Didasari oleh unsur kesatuan diharapkan karya seni kriya yang akan dihasilkan antara objek utama dengan latar belakang agar mampu menghasilkan satu kesatuan yang utuh dalam penyusunannya.

## **2.2 Sumber-Sumber Lain**

Terciptanya karya seni, disamping melalui perenungan yang bersumber pada kejadian-kejadian di lingkungan sekitar juga didasari dengan ide yang muncul dari hasil perenungan terhadap objek-objek yang ditangkap indra manusia yang ada di sekitarnya. Selain itu, juga dipengaruhi oleh pengaruh internal dan eksternal. Pengaruh internal berupa bakat yang dimiliki, keluarga dan orang lain serta pengaruh eksternal berupa hasil pengamatan serta pengalaman-pengalaman yang dialami pencipta. Seperti fenomena di masyarakat, dimana manusia selalu mengejar kepentingan praktis tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan oleh perilakunya tersebut. Misalnya, seorang ibu tidak mau menyusui anaknya demi kepentingan menjaga penampilan tanpa memikirkan kebutuhan gizi sang anak.



Gambar 1

Judul : Manipulasi

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 12 Juli 2010

Acuan : Bentuk wajah manusia dan rangkaian mesin, dijadikan sebagai acuan untuk mempertegas bentuk karya yang akan dideformasi sesuai dengan konsep serta ide yang pencipta miliki.



Gambar 2

Judul : Sorayama

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 12 Juli 2010

Acuan : Animasi bentuk kaki manusia yang variatif dijadikan sebagai acuan dalam membentuk karya kriya seni.



Gambar 3

Judul : Kukuh  
Sumber: Katalog Pameran Surprise #3  
Tahun : 2009  
Karya : Dewa Ayu Tri Wahyuni  
Acuan : Kebebasan dalam membentuk



Gambar 4

Judul : Kenyang  
Sumber : Katalog Pameran Surprise #3  
Tahun : 2009  
Karya : M. Arief. W  
Acuan : Bentuk yang variatif

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Dalam proses penciptaan suatu karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan. Tahapan tersebut harus sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan tersusun dengan baik. Dengan demikian diperlukan pendekatan dan acuan yang mendukung metode penciptaan. Dalam buku yang berjudul *Metodologi Penciptaan Seni*, dijelaskan ada tiga tahapan atau tiga pilar dalam penciptaan karya kriya yaitu: eksplorasi, perencanaan dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendeskripsikan masalah dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predesain, mendesain serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni (Gustami, 2001: 3).

#### **3.1 Eksplorasi**

Eksplorasi adalah penjajagan ke luar lapangan yang berhubungan dengan karya yang diciptakan. Penjajagan tersebut akan memperoleh ide baik secara pengalaman kehidupan sehari-hari yang nantinya dapat diolah dengan kreativitas yang dimiliki. Dengan menggali ide-ide yang kreatif untuk menemukan motif yang mampu mewakili tema serta orisinalitas pribadi dilakukan penjajagan yang lebih menghusus lagi. Adapun penjajagan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Melakukan pengamatan langsung lewat event pameran-pameran kriya ataupun seni yang lain untuk merangsang kreativitas pencipta yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam berkarya. Melalui perenungan untuk membayangkan sesuatu di luar alam nyata dan hasil yang didapat dari perenungan itu yang tentunya memperkuat muatan simbol yang ingin dimunculkan dalam bentuk-bentuk sket. Melalui penggalan-terhadap hal-hal yang mengusik sanubari dirumuskan sedemikian rupa berdasarkan ide dan konsepsi pribadi. Dari faktor internal dan eksternal, sebagaimana yang telah dipaparkan dalam bab pendahuluan bahwa perilaku manusia jaman sekarang yang tidak mudah jika diamati dari segi penampilan saja. Sifat manusia yang keras kepala mampu diluluhkan oleh sifat yang lemah lembut. Namun di sisi lain, kelembutan sifat manusia bisa saja memiliki tujuan yang berbahaya dan sebagainya, dipetakan dalam wilayah pikiran. Timbul kemudian imaji-imaji sehingga pikiran menanggapi realitas itu dan ditafsirkan sebagai suatu bagian yang menarik untuk diungkapkan dalam bentuk karya seni kriya.

### **3.2 Perencanaan**

Perencanaan adalah tahapan dimana pencipta akan mendesain karya yang dibuat berupa sket-skets awal yang disesuaikan dengan tema yang dipilih.

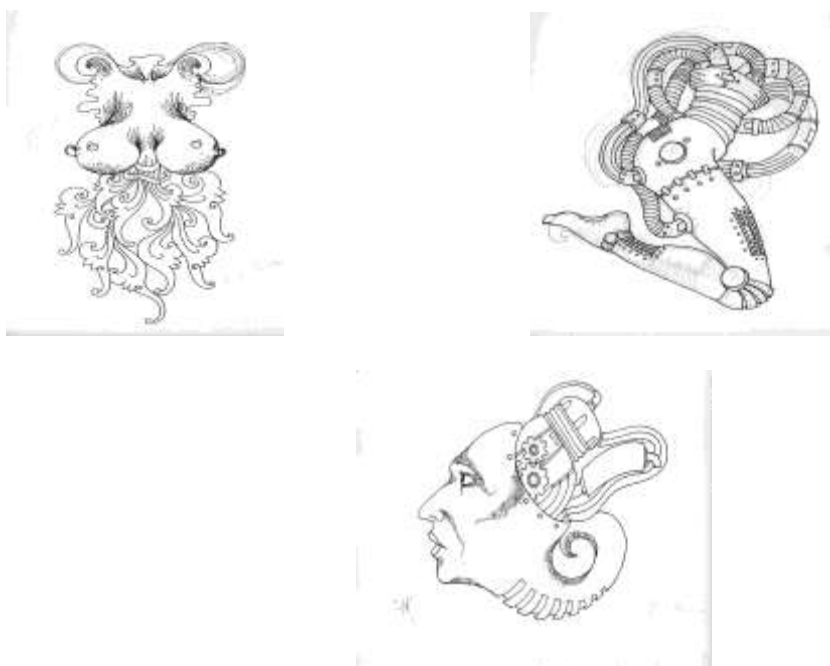
#### **3.2.1 Kriya Seni**

Dalam membuat karya kriya, tentu yang lebih mendominasi ialah unsur personalnya. Karena teknik dalam seni kriya membutuhkan kesabaran dan keuletan serta didukung oleh peralatan yang cukup sesuai kebutuhan agar dapat mempermudah dalam penggarapannya. Untuk karya kriya seni, dirancang beberapa sket-skets anatomi tubuh manusia yang diseleksi dan sket-skets terpilih

dipindahkan ke atas media kayu, yang diwujudkan dalam bentuk karya kriya seni dengan bentuk anatomi tubuh manusia yang dideformasi. Bentuk deformasi yang dimaksud dalam penciptaan karya kriya seni ini adalah, menonjolkan bagian-bagian tertentu dari anatomi tubuh manusia seperti kepala, kaki dan dada.

### 3.2.1.1 Eksperimen

Hasil perenungan yang mendalam terhadap objek yang diwujudkan, maka hasil pengamatan terhadap benda-benda estetis, kemudian direnungkan kembali dan diolah dengan rasa untuk kemudian dituangkan ke dalam bentuk sket-skets. Dengan metode tersebut maka kesempurnaan desain akan didapat dan siap untuk diwujudkan. Dari analisis terhadap objek dan referensi yang mendukung serta di dalamnya dilakukan percobaan-percobaan skets. Adapun percobaan-percobaan skets yang dilakukan yaitu dengan mencoba membuat skets-skets sebagai berikut:

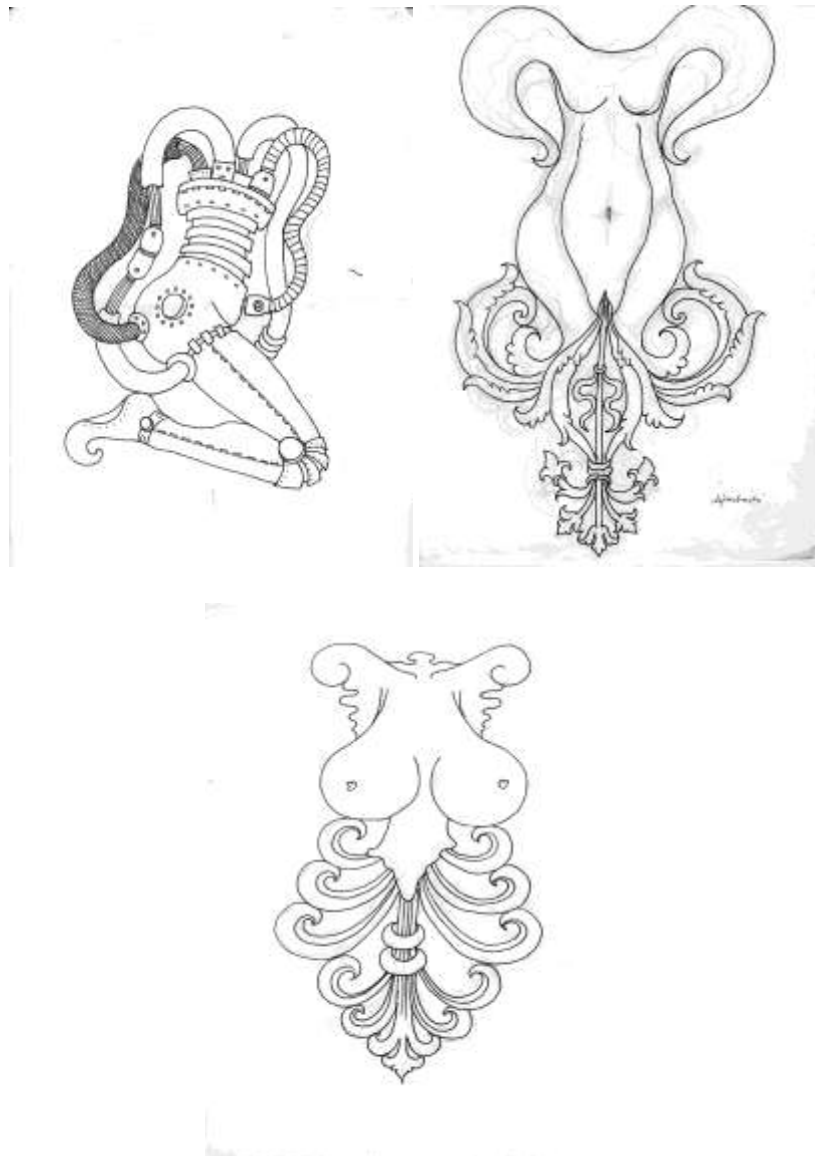


Gambar 5

Skets Rancangan Awal  
Skets: I Putu Agustino



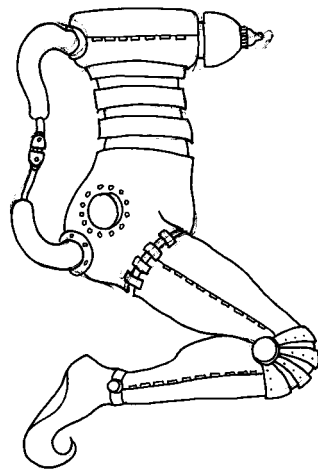
Dalam sket menunjukkan adanya pengolahan bentuk serta karakter dari anatomi tubuh manusia dan adanya penetapan awal bentuk, komposisi, unsur dan isian yang dirancang dalam sket-skets yang sudah dikoreksi.



Gambar 6

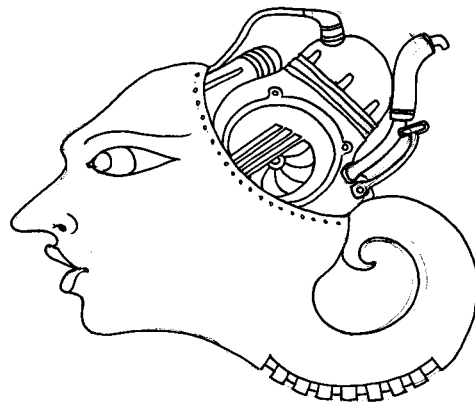
Sket-skets yang dikoreksi dan dilakukan pengembangan bentuk agar mendapat bentuk yang ekspresif  
Skets: I Putu Agustino

Dalam skets yang sudah dikoreksi menunjukkan adanya pengembangan bentuk, unsur dan isian yang dipilih dan ditetapkan sebagai skets terpilih sebagai berikut:



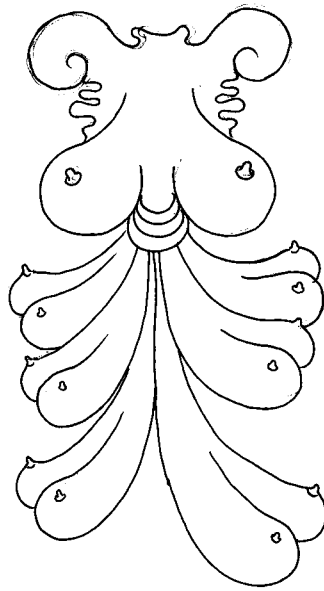
Gambar 7

Judul : Duplikat  
Ukuran : 60x70x5cm  
Bahan : Kayu Blalu  
Sket : I Putu Agustino



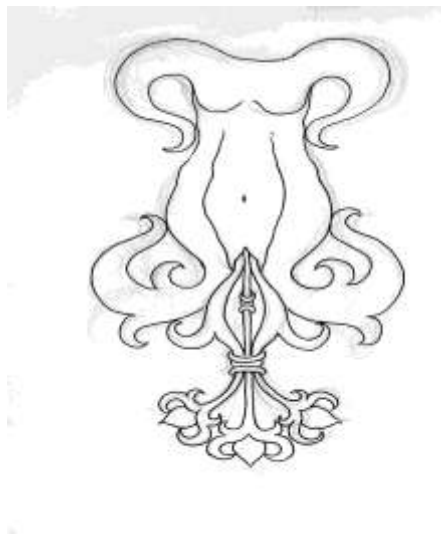
Gambar 8

Judul : Manipulasi  
Ukuran : 70x60x5cm  
Bahan : Kayu Blalu  
Sket : I Putu Agustino



Gambar 9

Judul : Harmoni  
Ukuran : 50x80x5cm  
Bahan : Kayu Blalu  
Sket : I Putu Agustino



Gambar 10

Judul : Kehidupan Baru  
Ukuran : 50x80x5cm  
Bahan : Kayu Blalu  
Sket : I Putu Agustino

### 3.2.1.2 Penyiapan Alat

Alat sangat berperan penting dalam menunjang teknik penciptaan. Alat sebagai perpanjangan tangan yang menyatu dengan jiwa pemakainya. Penyelesaian karya yang diciptakan menggunakan bermacam alat seperti seperangkat pahat ukir yang terdiri dari: pahat pemuku, perancab, penatar dan penyengkron. Selain alat pertukangan manual juga menggunakan alat yang memerlukan sumber energi listrik yaitu mesin gergaji ukir, bor dan gerinda.



Gambar 11

Seperangkat Alat Ukir dan Alat  
Pertukangan Manual

Foto: I Putu Agustino



Gambar 12

Bor Listrik dan Mesin Gerinda

Foto: I Putu Agustino

### 3.2.1.3 Pemilihan Bahan

Jika diklasifikasikan, bahan yang digunakan dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok. Pertama, bahan utama yaitu kayu Blalu, bayur dan jati. Kedua, bahan bantu berupa lem. Lem yang dipakai terdiri dari jenis lem *epoxy*, lem putih atau *PVAc* dan dari jenis *cyanoacrylate*. Penggunaan ketiga lem tersebut sesuai dengan alasan teknis yang timbul dalam proses pengerjaan karya, seperti kebutuhan konstruksi (yang berhubungan dengan kekuatan), situasi dan kondisi pengeleman serta penyiapan material yang cepat.



Gambar 13

Bahan Utama  
Kayu Blalu Bali  
Foto: I Putu Agustino



Gambar 14

Lem Epoxy, Lem cyanoacrylate, Lem Putih

Foto: I Putu Agustino



Gambar 15

Semir Netral, Semir Netral dan Mowilex

Foto: I Putu Agustino

### 3.2.2 Karya Fungsional

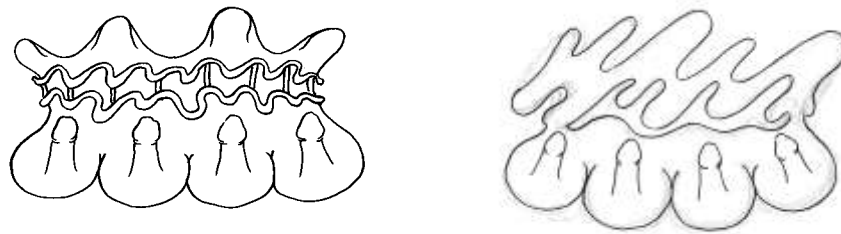
Tujuan yang akan diwujudkan dalam karya fungsional harus dipahami agar dapat dituangkan dalam desain. Oleh karena itu diperlukan perencanaan yang matang dalam perancangan desain agar mempermudah pembuatan karya. Dalam

hal ini, dirancang desain untuk kamar mandi dan area disekitarnya antara lain: dua hanger pakaian, satu gantungan handuk dan satu meja rias.



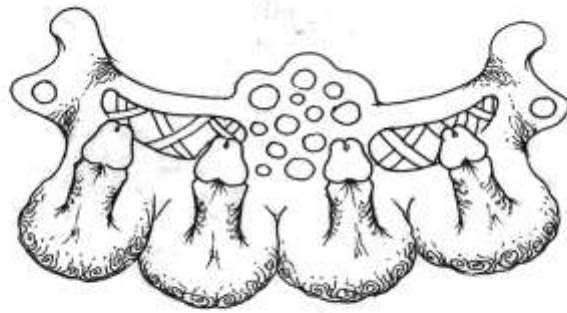
Gambar 16

Sumber : dokumen pribadi penulis  
Acuan : sebagai acuan dalam mendesain karya fungsional dengan pola bentuk yang minimalis



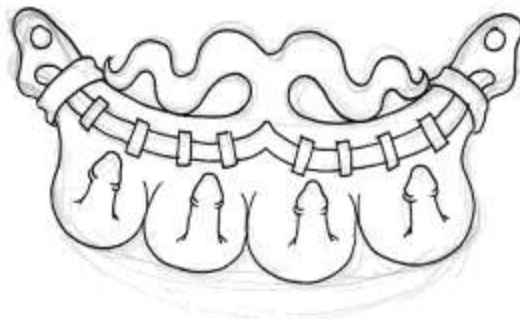
Gambar 17

Sket rancangan awal



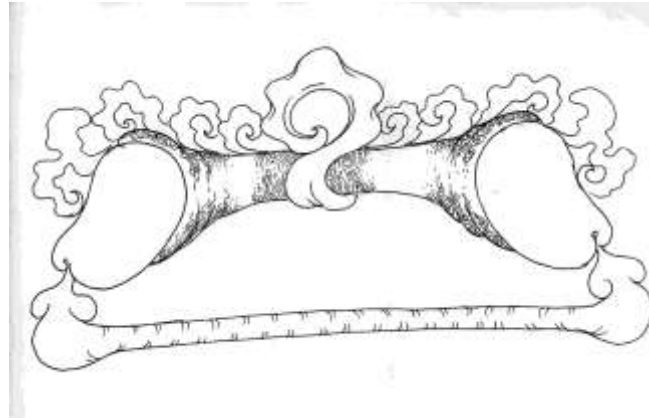
Gambar 18

Desain Hanger Pakaian  
Ukuran : 40x20x10cm  
Bahan: Kayu Blalu



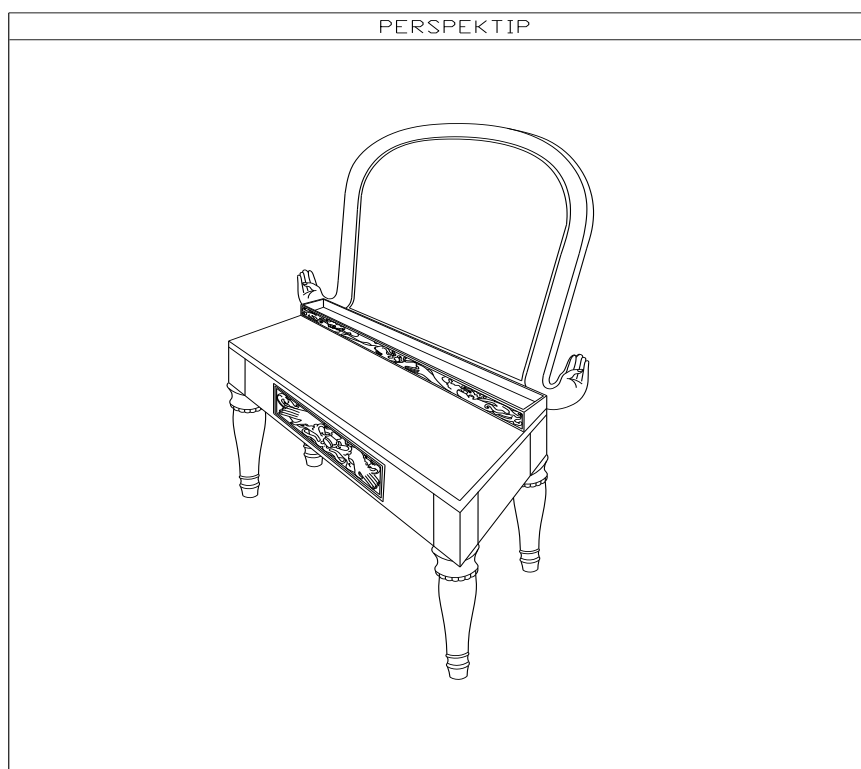
Gambar 19

Desain Hanger Pakaian  
Ukuran : 40x20x10cm  
Bahan: Kayu Blalu



Gambar 20

Desain Gantungan Handuk  
Ukuran : 40x20x10cm  
Bahan: Kayu Blalu



Gambar 21

Desain Meja Rias  
Ukuran: 80 x 50 x 170 cm  
Bahan: Kayu Jati



### 3.3 Perwujudan

Proses perwujudan merupakan pengaktualan desain atau sket-sket ke dalam media, sehingga karya dapat terwujud. Desain atau sket awal yang telah dipilih tidak dapat divisualkan secara pasti karena dalam perjalanannya akan ditemukan kekurangan-kekurangan dan kejanggalan pada desain baik secara artistic maupun konstruktif.

Dalam perwujudan, teknik yang berkaitan dengan proses perwujudan berperan sangat penting, karena teknik dan keahlian pencipta sangat mempengaruhi hasil karya yang diciptakan. Keahlian teknik pencipta sangat terlihat pada karya dan mencerminkan karakter serta identitas penciptanya. Keahlian teknik dan ekspresi ditampilkan dalam proses perwujudan. Kemampuan teknik dituangkan dalam karya untuk memunculkan keunikan tanpa mengesampingkan ekspresi. Pada dasarnya, teknik dan ekspresi dalam penciptaan karya kriya seni merupakan satu kesatuan dan dua hal yang saling berdampingan.

Tahapan dalam perwujudan adalah penuangan desain atau sket-sket ke atas media kayu. Dalam perjalanannya, permainan pahatan yang spontanitas memberikan kesan gerak dinamis sehingga ekspresi atau curahan jiwa akan muncul pada karya yang diwujudkan. Sedangkan bentuk yang dinamis pada karya seni kriya yang diciptakan terlahir dari permainan pahatan dengan mengkombinasikan pahatan halus dengan pahatan kasar.

Pada dasarnya perwujudan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: pembentukan dan proses finishing. Untuk lebih detailnya dijelaskan secara lebih terperinci tahapan pengerjaan yang dilakukan sampai karya selesai dikerjakan.

### **3.3.1 Pembentukan**

Dalam pembentukan ini, untuk mencapai bentuk karya yang diharapkan harus melalui beberapa tahapan-tahapan. Karya yang dibuat dibagi menjadi dua bentuk yaitu dua dimensional dan tiga dimensional. Karya kriya murni berbentuk dua dimensional dan karya kriya fungsional berbentuk tiga dimensional.

Teknik pahatan lebih banyak mendominasi dalam pengerjaan karya kriya murni. Setelah sket dipindahkan ke media kayu, dilakukan pembentukan secara global sesuai dengan sket dan mempertimbangkan ukuran dan teknik yang digunakan. Pembentukan secara global dilakukan dengan menggunakan gergaji ukir dan mesin bor untuk membuat lubang panda bentuk yang akan dilubangi. Selanjutnya, untuk memperjelas bentuk digunakan pahat dan secara tidak langsung ekspresi pahatan akan muncul pada saat memahat.

Untuk karya fungsional, sesuai dengan wujudnya yang lebih mengutamakan nilai fungsi. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: pertama, mewujudkan desain ke dalam bentuk rancang bangun. Dalam tahap ini lebih menekankan keterampilan teknik yang berpedoman pada kehalusan rasa dan kerapian yang tentunya dibantu dengan peralatan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan dibutuhkan keahlian atau profesionalisme di bidang pertukangan. Tahap kedua, mewujudkan desain ornamen ke dalam ukiran untuk menambah nilai estetis.



Gambar 22

Proses Pemindahan Sket di atas Media  
Foto: I Nyoman Ngurah Ardika Yasa



Gambar 23

Proses Pembentukan  
Foto: I Nyoman Ngurah Ardika Yasa

### 3.3.2 Proses Finishing

Finishing merupakan tahap akhir dari pengerjaan suatu karya yang bertujuan melapisi dan menambah kesan atau karakter karya. Proses pewarnaan diharapkan dapat menghasilkan tekstur semu pada karya yang memperkuat

karakter karya yang dibuat. Bahan finishing yang digunakan berupa cat air dan semir.

Karya yang sudah selesai dipahat diampelas kemudian dibersihkan dengan menggunakan kuas untuk menghilangkan sisa debu. Selanjutnya, dilakukan dengan penerapan warna-warna tertentu pada bagian-bagian objek sesuai keinginan dengan menerapkan warna transparan tanpa warna dasar agar serat kayu masih terlihat. Setelah kering, objek yang diwarnai diampelas dan dibersihkan kembali dengan kuas. Tahap akhir adalah disemir dengan semir coklat kemudian dibiarkan hingga kering di bawah terik sinar matahari. Setelah kering disikat dan dilap dengan kain halus hingga mengkilap.



Gambar 24

Proses Menyemir Dengan Menggunakan Semir Coklat  
Foto: I Nyoman Ngurah Ardika Yasa

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DAN ULASAN KARYA**

Setelah melalui berbagai tahapan pengolahan material baik material fisik maupun yang non fisik, terciptalah suatu karya kriya yang cukup kreatif sesuai dengan ide yang diinginkan.

Wujud karya yang diciptakan ditampilkan secara nyata pada media kayu. Wujud karya merupakan hasil dari rancangan terpilih yang terdiri dari delapan rancangan terpilih yang terdiri dari empat karya kriya seni dan empat karya kriya fungsional yang berupa satu gantungan handuk, dua hanger pakaian dan satu meja rias dengan menerapkan motif hiasan anatomi manusia yang dideformasi untuk menambah nilai keindahan sehingga nampak harmonis.

Semua wujud karya yang diciptakan, meskipun berbeda dalam tema, adegan, tetapi untuk keseluruhan karya yang disajikan memiliki hubungan yang sangat erat terutama pada teknik pahatan serta elemen-elemen seni rupa yang diterapkan sehingga semua karya yang ditampilkan merupakan satu kesatuan yang utuh.

Untuk mengetahui lebih jelas wujud karya yang menampilkan kriya seni dan kriya fungsional yang digarap sesuai dengan ide yang diinginkan, merupakan hasil akhir dari seluruh rangkaian proses penciptaan yang telah dilalui.

#### 4.1 Ulasan Karya



Karya 1

Judul : *Harmoni*  
Bahan : Kayu Bayur  
Ukuran : 50 x 80 x 10 cm  
Tahun : 2010  
Foto : I Putu Agustino

Karya yang dibuat bermatra dua dimensional digantung pada dinding ruangan dengan posisi vertikal. Materi subjek payudara atau dada wanita

Apa yang dilihat di sini adalah bagi sebagian besar orang, penampilan luar merupakan segalanya. Oleh karena itu, seseorang akan sangat menjaga penampilannya. Karena pada kesan pertama akan sangat terlihat bagus dan menarik. Fenomena mengenai penampilan yang kini banyak terjadi dikalangan ibu-ibu adalah ketidakmauan mereka untuk menyusui anaknya dengan alasan untuk menjaga bentuk tubuh. Padahal seperti yang kita ketahui ASI eksklusif sangat diperlukan seorang bayi untuk pertumbuhan yang optimal. Ketika seorang

ibu rela mengorbankan buah hatinya hanya untuk penampilan, tentu saja hak seorang anak akan terampas. Satu hal lagi yang paling penting, kasih sayang seorang ibu kepada anaknya tercermin pada dekapan hangat sang ibu ketika menyusui anaknya. Penampilan memang penting, namun jangan hanya dipandang dari satu sisi, karena di sisi lain, penampilan yang bagus belum tentu membawa kebaikan.



## Karya 2

Judul : *Duplikat*  
Bahan : Kayu Bayur  
Ukuran : 70 x 80 x 5 cm  
Tahun : 2010  
Foto : I Putu Agustino

Karya di atas berjudul duplikat, diangkat dari fenomena kehidupan manusia panda kehidupan sehari-hari. Karya ini terinspirasi dari perkembangan teknologi yang begitu pesat

Apa yang dilihat di sini adalah di zaman modernisasi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia. Semakin hari, manusia semakin

berusaha untuk menemukan berbagai hal baru untuk membantu pekerjaannya. Para ahli berlomba-lomba menciptakan berbagai teknologi baru sederhana misalnya zaman dahulu manusia belum mengenal alat transportasi. Sehingga untuk berpergian, manusia hanya mengandalkan kakinya untuk berjalan. Hingga akhirnya para ahli berhasil menemukan berbagai macam alat transportasi mulai dari alat yang paling sederhana hingga yang paling canggih. Namun perubahan ini ternyata juga mempunyai sisi buruknya. Semakin canggih alat-alat yang digunakan untuk melakukan suatu aktivitas. Hal ini akan menumbuhkan rasa manja, sehingga manusia semakin malas untuk mengerjakan sesuatu.



### Karya 3

Judul : *Manipulasi*  
Bahan : Kayu Bayur  
Ukuran : 70 x 80 x 5 cm  
Tahun : 2010  
Foto : I Putu Agustino

Otak manusia merupakan pusat dari system organ yang ada dalam tubuh manusia. Tidak ada satu pun organ yang dapat bekerja tanpa perintah dari otak. Dengan otak manusia mampu berpikir dan menciptakan berbagai inovasi. Inovasi yang diciptakan memiliki tujuan untuk mengurangi energi yang dikeluarkan untuk melakukan sesuatu. Hal ini memang memberikan dampak yang positif bagi



manusia. Namun, adapun itu kita tidak boleh memandang sesuatu dari satu sisi. Meskipun di satu sisi hal tersebut baik bagi kita, belum tentu di sisi lain hal tersebut memberikan dampak yang positif. Kecanggihan teknologi membuat otak manusia semakin malas untuk bekerja. Ternyata perkembangan teknologi memberikan dampak yang negatif bagi manusia. Otak akan terbiasa untuk mengandalkan kecanggihan teknologi dalam melaksanakan tugasnya. Sehingga ide-ide yang seharusnya muncul, terkadang tidak muncul karena otak kurang diasah kemampuannya untuk berpikir lebih kritis. Di sini seperti otak telah dikendalikan oleh kecanggihan teknologi.



#### Karya 4

Judul : *Kehidupan Baru*  
Bahan : Kayu Bayur  
Ukuran : 60 x 80 x 10 cm  
Tahun : 2010  
Foto : I Putu Agustino

Karya yang dibuat bermatra dua dimensional dipajang digantung pada dinding ruangan dengan posisi vertikal. Materi subjek badan seorang wanita.

Apa yang dilihat disini adalah diangkat dari peranan wanita dalam proses kelahiran. Wanita memiliki peranan yang sangat penting dalam proses penciptaan generasi penerus. Di rahim seorang wanita janin tertanam kurang lebih selama sembilan bulan yang pada akhirnya akan lahir ke dunia berupa kehidupan yang baru. Pada karya dapat kita simak tubuh seorang wanita dengan ornamen menyerupai tumbuhan yang muncul dari mulut rahim melambangkan kehidupan baru yang telah terlahir.



Karya 5

Judul : *Gantungan Pakaian 1*  
 Ukuran : 50 x 25 x 15 cm  
 Bahan baku : kayu Blalu Bali  
 Tahun pembuatan : 2010  
 Finishing : Semir

Kalkulasi Produk :

No	Biaya Pengerjaan	Jumlah
1	Ongkos Tukang	Rp 250.000,00
2	Ongkos Finishing	Rp. 75.000,00
3	Bahan Baku	Rp 25.000,00
	Total	Rp. 350.000,00

Keuntungan :  $20\% \times \text{Rp. } 350.000,00 = \text{Rp. } 70.000,00$

Harga jual :  $\text{Rp. } 350.000,00 + \text{Rp. } 70.000,00 = \text{Rp. } 420.000,00$

Penempatan : Gantungan pakaian ini, didesain pada penempatan kamar tidur atau kamar mandi yang di letakkan di belakang pintu.



#### Karya 6

Judul : *Gantungan Pakaian 2*  
 Ukuran : 50 x 25 x 15 cm  
 Bahan : kayu Blalu Bali  
 Tahun : 2010  
 Finishing : Semir

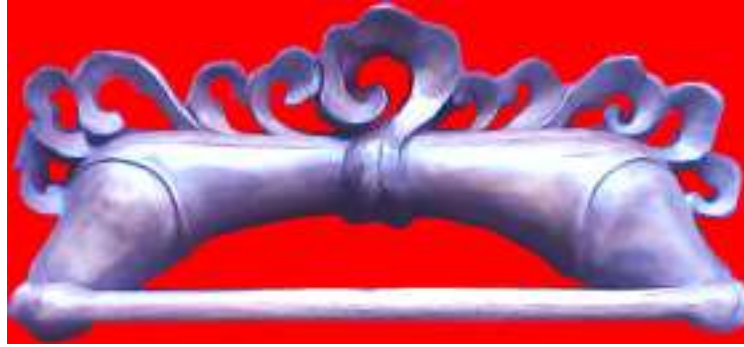
#### Kalkulasi Produk :

No	Biaya Pengerjaan	Jumlah
1	Ongkos Tukang	Rp 250.000,00
2	Ongkos Finishing	Rp. 75.000,00
3	Bahan baku	Rp. 25.000,00
	Total	Rp. 350.000,00

Keuntungan :  $20\% \times \text{Rp. } 350.000,00 = \text{Rp. } 70.000,00$

Harga jual :  $\text{Rp. } 350.000,00 + \text{Rp. } 70.000,00 = \text{Rp. } 420.000,00$

Penempatan : Hampir sama dengan gantungan pakaian yang pertama



### Karya 7

Judul : *Hanger*  
 Ukuran : 40 x 20 x 10 cm  
 Bahan : kayu Blalu Bali  
 Tahun : 2010  
 Finishing : Semir

### Kalkulasi Produk :

No	Biaya Pengerjaan	Jumlah
1	Ongkos Tukang	Rp 200.000,00
2	Ongkos Finishing	Rp. 50.000,00
3	Bahan baku	Rp. 25.000,00
	Total	Rp. 275.000,00

Keuntungan :  $20\% \times \text{Rp. } 275.000,00 = \text{Rp. } 55.000,00$

Harga jual :  $\text{Rp. } 275.000,00 + \text{Rp. } 55.000,00 = \text{Rp. } 330.000,00$

Penempatan : Hanger ini, didesain pada penempatan kamar mandi yang di letakan di sebelah washtafel sebagai tempat handuk kecil.



### Karya 8

Judul : Meja Rias  
 Ukuran : 80 x 50 x 170 cm  
 Bahan : kayu Jati  
 Tahun : 2010  
 Finishing : Mowilex

### Kalkulasi Produk :

No	Biaya Pengerjaan	Jumlah
1	Ongkos Tukang	Rp 750.000,00
2	Ongkos Finishing	Rp. 300.000,00
3	Bahan baku	Rp. 500.000,00
	Total	Rp. 1.550.000,00

Keuntungan : 20% x Rp. 1.550.000,00 = Rp. 310.000,00

Harga jual : Rp. 1.550.000,00 + Rp. 310.000,00 = Rp. 1.860.000,00

Penempatan : Meja rias ini, dirancang pada penempatan kamar tidur.

## **4.2 Penyajian Karya**

Secara umum penyajian karya diartikan sebagai pameran, pertontonan atau pertunjukan. Sedangkan dalam konteks penciptaan karya, lebih cenderung mengungkapkan cara mempertontonkan atau memamerkan karya yang dibuat. Setiap karya yang dipamerkan diharapkan mampu memberikan efek psikologis terhadap orang yang menikmatinya.

Karya kriya seni yang diciptakan ada empat karya yang pajang dengan posisi digantung di dinding. Jarak antara lantai dengan posisi karya disesuaikan dengan jarak pandang yang sesuai. Hal ini dilakukan agar apresiator dapat menikmati karya dengan nyaman dan leluasa.

Karya seni fungsional dalam penyajiannya lebih mengutamakan nilai fungsionalnya di samping nilai seninya. Karya fungsional yang diciptakan ada empat karya yang terdiri dari dua buah hanger pakaian, satu hanger handuk dan satu meja rias. Hanger pakaian dipajang di kamar mandi dan di kamar tidur. Hanger handuk dipajang di sebelah wastafel dan meja rias dipajang di dekat tempat tidur. Semuanya diatur dengan komposisi yang menyesuaikan dengan kondisi ruangan sehingga karya yang disajikan dapat dinikmati dengan leluasa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Manusia merupakan objek yang tidak kalah menariknya dibandingkan binatang.. Di sini pencipta memvisualisasikan anatomi tubuh manusia ke dalam bentuk karya kriya seni dan karya fungsional yang dikaitkan dengan gerak-gerak keseharian manusia. Terwujudnya karya kriya kayu ini tidak lepas dari sumber ide yang membutuhkan acuan-acuan yang mendukung dalam proses pengerjaannya, seperti didapat dari media internet. Kesemuanya ini didapat berdasarkan pengamatan dan kemudian direnungkan kemudian muncullah ide dalam pengolahannya.

Teknik pengungkapan anatomi tubuh manusia di atas material kayu dalam bentuk karya murni dan fungsional adalah dengan menggunakan teknik ukir dan konstruksi sambungan sehingga didapatkan bentuk yang diharapkan sesuai dengan ukuran karya yang telah dirancang sebelumnya.

Ketika memaknai dan memfungsikan karya seni yang diciptakan, terdapat perbedaan antara karya murni dan fungsional. Karya murni yang diciptakan berupa anatomi tubuh manusia yang disertai ornamen-ornamen tambahan yang dikaitkan dengan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat. Untuk menikmatinya dan memfungsikannya, karya murni dapat dipajang secara vertikal. Karya fungsional yang diciptakan yaitu 2 buah hanger pakaian, 1 buah hanger handuk dan 1 buah meja rias. Bentuk dari karya ini disesuaikan dengan tema yang diangkat. Untuk memfungsikannya, hanger pakaian dan hanger handuk dapat dipasang di kamar mandi disesuaikan dengan kondisi ruangan

sehingga dapat menambah kenyamanan. Sedangkan untuk meja rias diletakkan di kamar tidur dekat tempat tidur.

## **5.2 Saran**

Lingkungan di sekitar kita merupakan sumber inspirasi yang tidak akan ada habisnya bila dijadikan sumber ide, bila diamati lingkungan di sekitar kita terjadi berbagai fenomena sehingga apabila ditanggapi dan dicermati secara terus menerus akan menjadi hal yang sangat menarik dan bisa dikembangkan/dituangkan menjadi bentuk karya seni.

Dalam menciptakan sebuah karya seni yang memiliki mutu, bobot serta nilai keartistikan, hendaknya kita jangan memaksakan diri untuk menciptakan sesuatu di luar kemampuan yang kita miliki. Berekspresi dan bereksperimen lewat karya-karya adalah awal untuk menambah pengalaman, wawasan, serta dapat menemukan sesuatu yang baru dalam dunia seni rupa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bram Palgunadi. 2007. *Disain Produk*. Bandung: ITB
- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sain
- Djelantik, A.A.M. 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Arti, Bandung
- \_\_\_\_\_, A.A.M, 1999, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Gustami SP. 2001, *Metodologi Penciptaan Seni (Kumpulan Bahan Kuliah)*, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Soeharjono. 1994, *Buku Panduan Nirmana*, Program Studi Seni Rupa dan Disain, Universitas Udayana.
- Syaifuddin. 2009. *Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Salemba Medika
- Team Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Watson, Roger. 2002. *Anatomi dan Fisiologi untuk Perawat*. Jakarta: EGC
- Zam Riswel. 2008, *Gema Seni*, Jurnal Komunikasi, Informasi Dan Dokumentasi. UPT Kominduk STSI Padangpanjang.
- <http://andreasap.multiply.com/journal/item/3>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Anatomi>
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/etnomusikologi-arifni.pdf>