BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan cabang ilmu yang memiliki multi tafsir. Hal ini terlihat dari banyaknya pengertian seni menurut para ahli yang mendefinisikan seni dari berbagai sudut pandang. Mereka menterjemahkan seni dengan latar belakang keilmuan mereka yang melihat seni bisa masuk ke dalam berbagai disiplin ilmu.

Perbedaan pengertian seni menurut para ahli ini, tidak hanya terjadi di Indonesia. Banyak ahli yang menterjemahkan makna seni menurut sudut pandang mereka. Meski demikian, hal ini justru menunjukkan bahwa seni memiliki keindahan yang beragam sebagaimana tentang tafsir akan seni itu sendiri yang juga beraneka ragam.

Dalam buku *Pendidikan Seni Rupa untuk SMA*, Rasjoyo (1989:5) mengemukakan beberapa pendapat seni menurut para ahli. Di antaranya sebagai berikut:

> Ki Hajar Dewantara, Pengertian seni menurut bapak Pendidikan Indonesia adalah semua aktivitas dan tindakan yang muncul dari kehidupan dan perasaannya serta memiliki sifat keindahan sehingga mampu menggerakkan perasaan dan jiwa seseorang.
> Drs. Sudarmadji, Seni merupakan kumpulan perwujudan batiniah serta pengalaman estetik yang diwujudkan melalui media bidang, garis, warna, tekstur, volume serta adanya komposisi gelap terang.
> Lager (1964), Seni adalah kegiatan untuk menciptakan sesuatu yang dapat dipahami oleh perasaan manusia bentuknya berupa lukisan, patung, arsitektur, musik, tari, film dan lain-lain.
> Read (1968), Seni merupakan ekspresi sebuah pengalaman nyata yang memiliki nilai yang berdiri sendiri yang dapat ditangkap oleh panca indra.

Masih banyak lagi pendapat dan definisi yang diberikan oleh para ahli mengenai seni yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Kecakapan membuat (menciptakan) sesuatu yang elok-elok atau indah.
b. Sesuatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, ukiran-ukiran dsb.
c. Seni menghasilkan karya yang estetis dan memiliki makna simbolik.

Dengan kata lain seni atau kesenian berarti: Satu ekspresi, gagasan atau perasaan manusia yang diwujudkan melalui pola kelakukan yang menghasilkan karya yang bersifat estetis dan bermakna.

Seperti yang diterangkan oleh Soepratno (1989:1) dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Pertama dan Umum menyebutkan bahwa:

Pada umumnya kesenian itu dapat dikelompokkan menjadi 5 kelompok yaitu:

1. Seni suara : meliputi seni musik, seni vokal, seni seruling.
2. Seni drama : meliputi seni drama, ketoprak, ludruk dan sebagainya.
3. Seni rupa : meliputi seni lukis, seni ukir, seni patung, seni dekorasi dan sebagainya.
4. Seni gerak : meliputi senam irama, seni pencak silat, seni tari dan sebagainya.
5. Seni sastra : meliputi seni pembacaan puisi, mengarang ceritera.

Menurut Prawira (2002) menyebutkan 3 cabang seni rupa, di antaranya:

> (1) Seni Murni, merupakan aktivitas penciptaan karya seni rupa yang dilandasi oleh motif untuk mengungkapkan pengalaman artistik. Yang termasuk dalam kategori Seni Murni adalah: Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis, Seni Fotografi, Seni Keramik, Seni Eksperimental. (2) Desain, merupakan aktivitas penciptaan seni rupa yang bertujuan untuk memecahkan masalah wujud – wujud fungsional dengan penekanan pada proses perencanaan. Yang termasuk bidang kajian dalam kategori Desain antara lain:

> Desain Tekstil, Desain Produk, Desain Interior, dan Desain Komunikasi Visual. (3) Kria, merupakan aktivitas penciptaan karya seni rupa yang bertujuan untuk memproduksi benda – benda fungsional maupun benda hias dengan penekanan pada keahlian teknis dalam mencapai kualitas artistik. Pilihan dalam kategori Kria terdiri dari: Kria Kayu, Kria Bambu, Kria Rotan, Kria Keramik, Kria Logam, Kria Kulit dan Kria Tekstil/Mode.

Indonesia kaya akan material-material alam yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakatnya menjadi karya seni. Kekayaan alam tersebut bisa diolah menjadi karya-karya kriya. Karya kriya merupakan salah satu wujud karya cipta seni dalam bentuk trimatra dengan ekspresivitas, imajinasi yang kreatif serta mengandung nilai estetis yang tinggi. Fungsi karya kriya pun ada beberapa, diantaranya: digunakan sebagai dekorasi, hiasan dan fungsi seni lainnya. Karya kriya banyak dijumpai di berbagai tempat misalnya di pasar-pasar, di tempat-tempat hiburan, dan di tempat wisata. Ada satu teknik yang cara pembuatannya masih jarang dilakukan oleh masyarakat umum, yaitu karya kriya yang dibuat dengan teknik *paper quilling*.

Bila kita menelaah lebih jauh lagi tentang teknik *paper quilling* ini, ternyata kertas bisa dibuat menjadi karya kriya yang tidak kalah menariknya dengan teknik lain yang sudah diterapkan sebelumnya seperti teknik cor (cetak tuang), ukir, batik, anyam, tenun, dan sebagainya.

Pada masa sekarang kebutuhan manusia akan kertas semakin meningkat, hampir di setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia selalu melibatkan kertas sebagai salah satu fasilitas kegiatannya. Banyak macam kertas yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tertentu, mulai dari kertas tipis hingga tebal, dari yang berukuran kecil hingga besar. Sisa dari penggunaan kertas-kertas tersebut akan menjadi sampah dan akhirnya menjadi permasalahan yang harus ditindaklanjuti,

apabila dibiarkan lama-kelamaan sampah-sampah tersebut akan menumpuk dan merusak keindahan.

Sampah-sampah dari sisa kertas yang tidak terpakai atau kertas bekas juga bisa dikatakan sebagai limbah kertas. Sebagian besar orang berpikir bahwa sampah itu adalah sesuatu yang tidak berguna harus dibuang dan dihilangkan agar tidak mengganggu keindahan dan kehidupan mereka, akan disayangkan sekali bila kertas dibuang dan dihilangkan begitu saja tanpa berpikir bahwa sampah kertas bisa diolah menjadi karya seni yang nilainya akan jauh lebih baik dari sekedar sampah yang mengganggu keindahan dan kenyamanan. Cara yang dimaksud adalah dengan mengolah sampah menjadi benda seni, apabila sampah tersebut diubah menjadi benda seni, maka sampah yang tidak bernilai akan mempunyai nilai yang tinggi dan akan ditempatkan pada tempat yang layak untuk sebuah karya seni, tidak lagi dibiarkan menumpuk begitu saja. Pembuatan karya dari kertas bekas ini dilakukan untuk mengubah kesan sampah yang harus dibuang dan dihilangkan menjadi salah satu cara untuk melestarikan kertas karena suatu saat nanti mungkin saja kertas hanya menjadi sebuah dongeng seperti yang dikatakan oleh Setiawan Sabana pada katalog pamerannya yang berjudul Legenda Kertas bahwa:

> "Pada saat sekarang, media tersebut (kertas) sedang dalam proses tergeser oleh media lain, seperti plastik dan digitalisasi yang memungkinkan kertas tidak lagi dipakai dalam mekanismenya. Memperhatikan gejala pergeseran tersebut, saya berimajinasi bahwa sedang terjadi pemunahan media kertas yang telah mensejarah dalam peradaban manusia ini. Saya membayangkan bahwa suatu saat nanti kertas akan menjadi media yang menjadi kenangan manusia, sebuah dongeng yang banyak diceritakan orang, sebuah legenda" (Sabana, 2005:45).

Pengolahan limbah kertas bisa dilakukan dengan banyak cara, salah satu cara tersebut adalah dengan teknik *paper quilling*. *Paper quilling* merupakan salah satu karya seni yang menggunakan kertas sebagai media utamanya. *Paper quilling* mudah dilakukan, sederhana, namun hasil karyanya sangat unik. Sebagian orang beranggapan bahwa *paper quilling* hanya bisa dilakukan menggunakan kertas *import* khusus *quilling* yang harganya mahal dan sulit didapatkan di daerah Indonesia sehingga tidak banyak orang yang membuat *paper quilling* dikarenakan keterbatasan bahan dan keterbatasan pengetahuan tentang seni ini.

Di Eropa dan beberapa negara lain seperti India, Bangladesh dan Malaysia banyak yang membuat karya *paper quilling* namun karya yang mereka buat masih didominasi oleh bentuk dua dimensi dan masih mencontoh pada karya-karya yang sudah ada sebelumnya berupa hiasan motif bunga pada kartu ucapan, *cover* buku dll. Adapun karya tiga dimensi tapi jumlahnya masih sangat sedikit dan jarang dilakukan oleh para seniman *paper quilling*. Paper quilling bisa dibuat menjadi karya tiga dimensi dan hasilnya pun bisa lebih menarik dari karya dua dimensi. Ide yang didapat oleh para seniman *paper quilling* banyak didapat dari flora, fauna dan manusia.

Di lingkungan sekitar kita terdapat banyak makhluk hidup yang bisa dijadikan sebagai sumber ide. Salah satunya adalah binatang (fauna). Binatang merupakan salah satu makhluk hidup yang mempunyai keunikan tertentu dan dapat dijadikan sebagai sumber ide. Kura-kura merupakan salah satu binatang reptil yang langka serta mempunyai bentuk unik dan estetik sekaligus menjadi gagasan ide dalam

berkarya tugas akhir ini. Ciri yang paling menonjol ialah rumah atau batok yang keras dan kaku yang digunakan sebagai tempat untuk berlindung. Hewan ini merupakan salah satu hewan yang mempunyai nilai filosofi yang baik bila diterapkan dalam kehidupan. Nilai filosofi yang banyak dikenal adalah "alon-alon asal kelakon" yang artinya biar lambat asal selamat. Banyak orang beranggapan bahwa kura-kura itu makhluk lambat, namun satu hal yang harus kita ketahui bahwa kura-kura lambat bukan karena ia lambat atau pemalas tapi karena dia harus membawa rumahnya kemana pun ia pergi, ia membawa beban yang harus ia pikul setiap hari. Coba kita bayangkan bila semua hewan sama seperti kura-kura yang dibebani rumah/tempurung besar dipunggungnya mungkin semua hewan akan menjadi lambat sama seperti kura-kura. Bila kura-kura tidak membawa tempurungnya mungkin dia akan menjadi pelari cepat seperti cheetah, akan lincah seperti kelinci, atau mungkin seperti hewan burung yang mempunyai sayap dan bisa terbang. Selain itu kura-kura mempunyai makna-makna kehidupan lain seperti ikhlas, sabar, menerima kenyataan, bijaksana, dll.

Bentuk visual yang akan ditampilkan pada karya ini dibuat ke dalam bentuk simbol dan mengandung makna kehidupan yang ingin disampaikan penulis dalam karyanya. Makna tersebut adalah kita harus menerima apa yang telah diberikan kepada kita, harus ikhlas memberi, sabar, tidak harus memaksakan diri untuk menjadi seperti orang lain yang berbeda karena mereka belum tentu lebih baik dari kita, dan setiap makhluk mempunyai keunikan serta potensi keberhasilan masing-masing.

Melalui tugas akhir ini penulis akan membuat 6 karya patung imajinasi kura-kura dengan teknik *paper quilling*.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Banyaknya sampah kertas yang ada di sekitar mendorong penulis untuk melakukan suatu pengolahan sebagai tindak lanjut untuk mengubah kegunaan kertas sampah berupa helaian-helaian kertas atau selembaran kertas yang dianggap sebagai sampah menjadi sesuatu yang bermanfaat dengan cara mendaur ulang dengan teknik *paper quilling*.

Adapun beberapa masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut, diantaranya:

1) Bagaimana teknik dan proses yang akan digunakan untuk membuat karya *paper quilling*?
2) Bagaimana hasil karya *paper quilling* dengan memanfaatkan kertas-kertas bekas?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan memahami seni *paper quilling*.
2. Menampilkan karya-karya yang dibuat dari berbagai jenis kertas bekas yang dibuat dengan *paper quilling*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis yaitu mengasah kreativitas, mengembangkan ide dan imajinasi, serta menambah wawasan dan pengalaman dalam penciptaan karya seni *paper quilling*.
2. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa diharapkan bisa dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam membuat karya seni.
3. Bagi dunia seni rupa diharapkan bisa memberikan suatu perbandingan dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya kriya.
4. Bahan yang digunakan murah dan mudah didapat, teknik yang dilakukan mudah, serta karya-karya yang dihasilkan tidak kalah menarik bila dibandingkan dengan karya seni lainnya.

E. Metodologi Penciptaan

1. Eksperimen

Untuk mengolah material dan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lain yang bisa dilakukan dengan menggunakan sampah kertas.

Dalam membuat karya ini diperlukan pertimbangan khusus untuk menggabungkan satu bagian dengan bagian yang lain karena membuat karya ini tidak seperti karya seni murni lain (melukis) yang bisa dilakukan secara spontan. Namun teknik yang digunakan adalah teknik pengerjaan seni kriya yang membutuhkan keuletan, ketelitian dan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Sumber Ide

Awalnya ide berkarya *paper quilling* ini muncul dari melihat sebuah buku tentang *paper quilling* karangan Jane Jenkins yang berjudul "Three-Dimensional Quilling". Di dalam buku tersebut ditampilkan beberapa karya 3D bentuk manusia (wanita), hewan dan bunga. Karya-karyanya sangat unik, kreatif dan imajinatif, meskipun dibuat dari gulungan yang sederhana namun bisa menghasilkan karya yang luar biasa. Ia menggunakan kertas khusus untuk membuat *paper quilling* yang biasa disebut *paper strip.*

Penulis memilih *paper quilling* sebagai karya yang akan ditampilkan pada tugas akhir ini karena proses pembuatan *paper quilling* mudah dan sederhana, *paper quilling* juga merupakan hobi penulis. Selain itu, penulis juga ingin mendapatkan pengalaman yang lebih dalam berkarya *paper quilling* karena penulis berkeinginan untuk mengembangkan *paper quilling* kedepannya.

Kertas merupakan bahan utama untuk membuat *paper quilling,* namun tidak semua kertas bisa digunakan tergantung dari tingkat ketebalan dan tingkat kelenturannya. Kertas yang ada saat ini bermacam-macam, ada kertas HVS, kertas *buffalo,* kertas Koran, karton, berbagai jenis kertas di majalah, kertas duplek, dus dll. Pada karya akhir ini penulis akan membuat beberapa karya yang merupakan gabungan dari beberapa jenis kertas yang telah disebutkan tadi.

Paper quilling bisa dibuat berbagai bentuk, diantaranya menjadi bentuk manusia, hewan, tumbuhan, perahu, motor dll. Pada tugas akhir ini penulis mengambil objek kura-kura sebagai sumber ide dalam berkarya. Kura-kura merupakan salah satu makhluk reptil yang unik dan langka, merupakan hewan

yang dilindungi dan dilestarikan serta mempunyai keindahan tersendiri. Kura-kura juga mempunyai nilai filosofi menarik. Nilai-nilai filosofi tersebut diuraikan dalam http://blog-indonesia.com/blog-archive-4661-177.html, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Alon-alon asal kelakon atau biar lambat asal selamat. Ini bisa diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam berkendara. Ingat peribahasa "It's better to lose one minute in your life than to lose your life in one minute." Orang ingin cepat meskipun terkadang hasil yang dicapai jauh dari harapan. Ada baiknya kita mengerem sedikit dan menilik semua usaha kita agar tujuan kita tercapai dengan baik dan bukan tercapai dengan asal-asalan.
2. Perisai tempurung yang kuat. Kura-kura mempunyai tempurung yang kuat yang digunakan sebagai perlindungan dari bahaya. Semua orang juga ingin punya tempurung seperti itu. Saat dunia seakan-akan tidak berpihak ke diri kita, kita bisa menyembunyikan diri dalam tempurung kita untuk sementara supaya kita bisa menarik nafas, bersembunyi dan menyusun strategi lagi. Tempurung kita bisa berupa rumah, keluarga, lagu, cerita, atau sekedar kenangan indah di masa lalu.
3. Fokus pada sedikit tujuan. Kura-kura tahu, bahwa dengan gerakannya yang lambat, dia tidak mampu untuk mengerjakan banyak hal. Jadi dia fokus kepada hal-hal yang ingin dia kerjakan dan kemudian dia memberikan perhatian penuh pada tujuannya itu. Manusia modern dengan segala yang serba instan, ingin banyak hal dengan cepat dan segera. Pada akhirnya, dia kehilangan fokus apa yang sebenarnya ingin dia kerjakan dan malah mengerjakan hal-hal yang tidak dia inginkan.
4. Kesabaran adalah kelebihan utama seekor kura-kura. Ada cerita tentang seekor kura-kura yang berjalan pelan di atas salju musim dingin. Monyet datang menghampiri dan bertanya mau ke mana kura-kura tersebut. Dijawab bahwa si kura-kura mau berenang di tepian danau. Monyet menertawakannya karena danau sekarang sedang beku total dan si kura-kura tidak mungkin berenang. Kura-kura cuma menjawab, "Pada saat aku sampai ke sana, danaunya sudah mencair."
5. Lihat, dengar dan rasakan prosesnya. Dengan gerakannya yang lambat, kura-kura melihat banyak hal dalam perjalanan mencapai tujuannya. Dia melihat bagaimana petugas parkir menyeka wajahnya yang kepanasan, pedagang asongan berlari meloncat ke arah bus untuk menawarkan dagangannya, dan berbagai aspek kehidupan lain yang mungkin tidak kita sadari karena kita hanya fokus pada tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya.
6. Temukan kecepatan pribadimu sendiri dan jangan menjadi minder karenanya. Kura-kura menyadari bahwa dia mempunyai kecepatannya sendiri. Kecepatan yang menjadi miliknya sendiri dan tidak terpengaruh

> oleh kecepatan dunia disekitarnya. Dia tidak berupaya untuk menjadi lebih cepat dan berganti nama menjadi kelinci. Dia bergerak sewajarnya, dan tidak merasa kesal jika ada yang bergerak lebih cepat darinya.

Dengan demikian lengkap rasanya bagi penulis untuk menciptakan benda seni dari kertas bekas yang mempunyai tujuan dan mengandung makna-makna kehidupan yang ingin disampaikan.

3. Teknik dan Medium Penciptaan

Penulis memilih teknik menggulung dengan menggunakan lem sebagai penyambung antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Lem yang digunakan adalah lem kayu. Lem kayu dipilih karena mempunyai sifat yang bisa menguatkan dan berwarna bening ketika lem tersebut kering maka lem jenis ini cocok dipakai karena tidak akan mengganggu warna asli kertas. Proses *finishing* dilakukan dengan cara melapisi seluruh bagian luar karya menggunakan lem kayu yang sudah dicampur dengan air. Pelapisan lem yang dicairkan ini dilakukan untuk lebih menguatkan gulungan kertas agar menjadi kaku, tidak mudah lepas atau rusak. Setelah bagian luar karya dilapisi oleh lem kayu tersebut akan dihasilkan karya yang tampak mengkilat dan warnanya lebih menarik.

Menurut Parta (2011) menyebutkan 3 tahap yang disusun berdasarkan Gustami. Tahap-tahap tersebut, diantaranya:

- Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancanagan final atau gambar teknik, dan racangan final ini

(proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

- Tahap perwujudan yaitu mewujudan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Terdapat perbedaan antara penciptaan seni kriya murni dengan kriya fungsionsl, sebab penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai secara pasti (masih terjadi ekplorasi, inovasi dan improvisasi dalam proses perwujudan), sedang seni kriya fungsional/layanan publik, sejak awal telah diketahui hasil yang hendak dicapai berdasarkan desain atau gambar teknik yang lengkap.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

- Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancanagn dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsusr estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
- Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- Perwujudan realisasi rancangan/prototipe kadalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsionsl jika berbagai pertimbangan/kreteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi. Beda dengan karya kriya sebagai ungkapan pribadi/murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.

Berdasarkan teori di atas penulis mengikuti 3 tahap yang sudah dipaparkan oleh Prof. SP. Gustami yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Pada tahap eksplorasi penulis melakukan eksperimen pada beberapa jenis kertas bekas, pengkajian gagasan, observasi dan pengamatan pada karya seni patung dan beberapa karya *paper quilling*. Selain observasi, penulis juga melakukan studi pada beberapa jenis kertas sampah yang memungkinkan untuk dibuat menjadi *paper quilling*. Tahap perancangan, membuat rancangan karya yang akan divisualisasikan menjadi wujud karya akhir.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, identifikasi rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metodologi penciptaan dan sistematika penulisan skripsi "KARYA *PAPER QUILLING* TIGA DIMENSI MENGGUNAKAN LIMBAH KERTAS".

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan *paper quilling* tiga dimensi atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka. Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu kajian pustaka (teoritik) dan konsep penciptaan.

BAB III METODE DAN PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian, proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, proses pengerjaan karya dan pengemasan karya *paper quilling*.

BAB IV TINJAUAN KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan dan menganalisis 6 hasil karya *paper quilling* yang dikaitkan dengan konsep penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang jawaban terhadap tujuan penciptaan karya *paper quilling* serta berisi beberapa saran yang ditujukan pada berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS