

**DEFORMASI TANK MILITER DALAM KARYA KRIYA
KAYU**



Gandar Setiawan

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4101/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013 TTD <i>JI</i>

DEFORMASI TANK MILITER DALAM KARYA KRIYA KAYU



PENCIPTAAN

Gandar Setiawan



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



**DEFORMASI TANK MILITER DALAM KARYA KRIYA
KAYU**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

DEFORMASI TANK MILITER DALAM KARYA KRIYA KAYU




PENCIPTAAN


**Diajukan Oleh:
Gandar Setiawan
Nim. 0811439022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2013**


Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal 30 Januari 2013




Drs. Andono, M.Sn.
Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn, M.A.
Pembimbing II/Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum
Cognate/Anggota



Arif Suharson, S.Sn, M.Sn.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Ketua/Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 001

PERSEMBAHAN

*Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan
untuk orang tua, dan teman-teman seperjuangan.*

*Saya persembahkan untuk
orang tua, sahabatku, dan alam semesta
yang selalu memberikan inspirasi dan semangat untuk berkarya.*



MOTTO

Menciptakan karya seni merupakan suatu tindakan yang mengagumkan. Menciptakan karya seni yang mengagumkan yaitu menciptakan karya dengan karakter yang berbeda dengan yang lain.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 3 Januari 2013

Penulis

Gandar Setiawan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Sumino, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pendamping II, yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir.
6. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., selaku Dosen Wali, yang telah memeberikan nasehat dari awal sampai akhir masa perkuliahan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SKEMA.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Penciptaan dan Pendekatan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis.....	29

C. Rancangan Karya.....	35
D. Proses Perwujudan	51
1. Bahan	51
2. Alat	61
3. Teknik Pengerjaan	72
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	82
BAB IV. TINJAUAN KARYA	84
A. Tinjauan Umum.....	84
B. Tinjauan Khusus	86
BABV. PENUTUP.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
WEBTOGRAFI.....	102
LAMPIRAN.....	104
A. Foto Poster Pameran.....	104
B. Foto Situasi Pameran.....	105
C. Katalogus.....	106
D. Biodata (CV)	107
E. CD.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi bahan utama	82
Tabel 2. Kalkulasi bahan finishing.....	82
Tabel 3. Kalkulasi bahan perekat	82
Tabel 4. Kalkulasi alat finising	83
Tabel 5. Kalkulasi bahan tambahan	83
Tabel 6. Kalkulasi total	83
Tabel 6. Kalkulasi total	83

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Metode penciptaan SP. Gustami	13
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagian bagian dari tank yang vital	18
Gambar 2. <i>Blueprint</i> tank	19
Gambar 3. Tank melaju di daerah yang tandus	19
Gambar 4. Tank melindas mobil yang menghalanginya.....	20
Gambar 5. Tank melompati gundukan dengan kecepatan maksimum.....	20
Gambar 6. Tank melewati rintangan kecil berupa beton penghalang	21
Gambar 7. . Efek tembakan meriam tank	21
Gambar 8. Tank sedang meluncurkan peluru ke musuhnya	22
Gambar 9. Tank melewati daerah berlumpur	22
Gambar 10. Tank Leopard 2A7.....	23

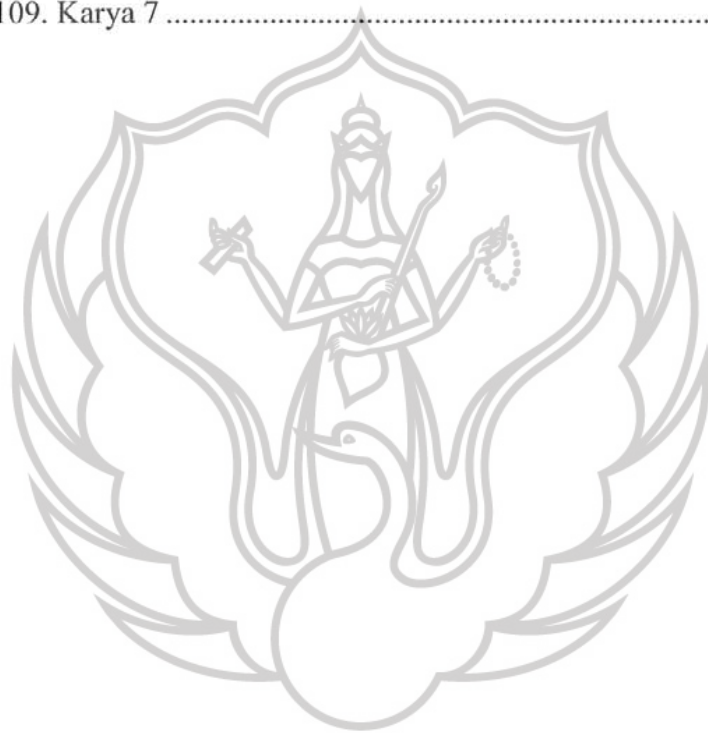
Gambar 11. Tank K2 Black Panther	23
Gambar 12. Tank M1A2 Abrams.....	24
Gambar 13. Tank Challenger 2	24
Gambar 14. Tank Merkava Mk.4.....	25
Gambar 15. Tank TK-X	25
Gambar 16. Tank Leclerc.....	26
Gambar 17. Tank T-90.....	26
Gambar 18. Tank Oplot-M.....	27
Gambar 19. Tank Type-99	27
Gambar 20. Contoh meja tamu	28
Gambar 21. Contoh kursi tamu	28
Gambar 22. Contoh kursi santai.....	29
Gambar 23. Sketsa alternatif 1	35
Gambar 24. Sketsa alternatif 2	35
Gambar 25. Sketsa alternatif 3	36
Gambar 26. Sketsa alternatif 4	36
Gambar 27. Sketsa alternatif 5	37
Gambar 28. Sketsa alternatif 6	37
Gambar 29. Sketsa alternatif 6	38
Gambar 30. Sketsa alternatif 6	38
Gambar 31. Sketsa alternatif 6	39
Gambar 32. Sketsa alternatif 6	39
Gambar 33. Sketsa alternatif 6	40

Gambar 34. Sketsa alternatif 6	40
Gambar 35. Sketsa alternatif 6	41
Gambar 36. Sketsa alternatif 6	41
Gambar 37. Sketsa alternatif 6	42
Gambar 38. Sketsa alternatif 6	42
Gambar 39. Sketsa alternatif 6	43
Gambar 40. Sketsa alternatif 6	43
Gambar 41. Sketsa terpilih 1	44
Gambar 42. Sketsa terpilih 2	45
Gambar 43. Sketsa terpilih 3	46
Gambar 44. Sketsa terpilih 4	47
Gambar 45. Sketsa terpilih 5	48
Gambar 46. Sketsa terpilih 6	49
Gambar 47. Sketsa terpilih 7	50
Gambar 48. Kayu Jati	51
Gambar 49. Kayu Gmelina	52
Gambar 50. Cat tembok	53
Gambar 51. Cat akrilik	53
Gambar 52. <i>Thinner</i>	54
Gambar 53. <i>Wood filler</i>	55
Gambar 54. <i>Wood stain</i>	55
Gambar 55. <i>Sanding sealler</i>	56
Gambar 56. <i>Nitrocellulose</i>	56

Gambar 57. <i>Epoxy glue</i>	57
Gambar 58. <i>Aliphatic glue</i>	58
Gambar 59. <i>Cyanoacrylate glue</i>	58
Gambar 60. <i>Contact adhesive glue</i>	59
Gambar 61. Paku	59
Gambar 62. Sekrup	60
Gambar 63. <i>Dowel</i>	60
Gambar 64. Alat ukir.....	61
Gambar 65. Gergaji bundar.....	62
Gambar 66. Gergaji skrol.....	62
Gambar 67. Mesin bubut.....	63
Gambar 68. Bor tangan	63
Gambar 69. Bor duduk.....	64
Gambar 70. Ketam mesin.....	64
Gambar 71. Klem F.....	65
Gambar 72. Klem panjang	65
Gambar 73. Penggaris	65
Gambar 74. Alat tulis	66
Gambar 75. Palu	66
Gambar 76. Gerinda	67
Gambar 77. Mesin amplas bundar dan amplas sabuk	67
Gambar 78. Ketam meja.....	68
Gambar 79. Amplas	68

Gambar 80. Amplas mesin	69
Gambar 81. Kuas	70
Gambar 82. Kain perca	70
Gambar 83. Kompresor	71
Gambar 84. <i>Spray gun</i>	71
Gambar 85. Proses pembuatan sketsa	72
Gambar 86. Proses pembuatan gambar teknik	73
Gambar 87. Proses pembuatan pola	73
Gambar 88. Proses pengetaman	74
Gambar 89. Proses pemindahan pola	74
Gambar 90. Proses pemotongan kayu dengan gergaji bundar	75
Gambar 91. Proses pengetaman kayu dengan ketam meja	75
Gambar 92. Proses penyambungan papan kayu	76
Gambar 93. Proses pengeboran kayu	76
Gambar 94. Proses pemotongan kayu dengan gergaji skrol	77
Gambar 95. Proses pembubutan kayu	77
Gambar 96. Proses mengukir kayu.....	78
Gambar 97. Proses pemakuan	78
Gambar 98. Proses pemasangan sekrup	79
Gambar 99. Proses penempelan detail	79
Gambar 100. Proses perakitan karya.....	80
Gambar 101. Proses pemasangan dowel	80
Gambar 102. Proses <i>finishing</i>	81

Gambar 103. Karya 1	86
Gambar 104. Karya 2	88
Gambar 105. Karya 3	90
Gambar 106. Karya 4	92
Gambar 107. Karya 5	94
Gambar 108. Karya 6	96
Gambar 109. Karya 7	98



INTISARI

Penciptaan karya seni dilakukan dengan proses yang kompleks. Tank sebagai sebuah inspirasi penciptaan karya seni, memiliki beberapa hal yang mengagumkan, yaitu tentang kekuatan dan bentuk fisik. Tank memiliki tampilan khas dengan meriam, roda rantai, dan detail lapisan baja yang unik, menyatu, dan seimbang jika dilihat dari perspektif seni rupa.

Proses penciptaan karya seni ini tak lepas dari tahapan yang kompleks. Menggunakan metode tiga tahap enam langkah sebagai proses penciptaan karya fungsional, dan metode penciptaan untuk karya non-fungsional. Eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, menjadi langkah utama dalam penciptaan ini. Proses penghayatan, penyetaraan antara rasa dan pikiran juga dilakukan untuk memberikan spirit dan ruh agar karya dapat memberikan inspirasi dan semangat, serta memberikan pesan-pesan budaya kepada orang lain yang melihatnya.

Kolaborasi antara budaya tradisi maupun modern dengan visual tank menjadi suatu kelebihan tersendiri dari karya ini. Menguatkan karya seni kriya ke dalam perkembangan seni rupa post-modern. Dengan mempertimbangkan nilai estetis dan atau ergonomi, terciptalah karya seni berwujud tiga dimensi non-fungsional berupa empat karya ekspresi, serta karya fungsional yang berupa meja tamu, kursi tamu, dan kursi santai. Karya yang diciptakan menghasilkan karakter baru dari tank, dengan memadukan bentuk-bentuk unik dan indah seperti tikus, badut, gajah, mozaik, dan benda-benda mebel, namun tetap terlihat kekuatan dan ketangguhannya.

Kata kunci: seni, tank, kriya, deformasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kendaraan militer erat hubungannya dengan peperangan. Tank sebagai salah satu kendaraan militer mempunyai karakter yang khas dibandingkan dengan kendaraan militer darat yang lain. “Tank merupakan kendaraan lapis baja yang sistem rodanya menggunakan sistem rantai”¹. Kendaraan ini memiliki kekuatan yang lebih tangguh dibanding kendaraan militer di darat lainnya.

Tank sebagai kendaraan tempur memiliki sejarah yang panjang. “Gagasan awal persenjataan berlapis baja pada dasarnya sudah berusia ribuan tahun. Kereta perang yang ditarik oleh kuda dan dilindungi perisai telah digelar semenjak zaman Iskandar Agung. Generasi mula tank modern dipelopori oleh inovasi bangsa Inggris yang mulai menggelar tank dalam pertempuran hampir 2 tahun menjelang akhir perang dunia 1 pada bulan september 1916. Sebutan tank diperoleh karena Inggris memberikan tulisan tanknya untuk mengelabui intelejen Jerman. Tidak lama kemudian, pada Februari 1916, Angkatan Bersenjata Perancis, merencanakan tank dengan persiapan konsepsi tersendiri, tetapi gelar tempurnya baru

¹ www.wikipedia.org/Tank, November, 14, 2012, jam 15.00 WIB

dilakukan pada April 1917. Sejak saat itu, para panglima sekutu khususnya melihat kelebihan taktis tank”².

Tank sebagai kendaraan militer darat, merupakan kendaraan yang kuat. Biasanya tank dilengkapi dengan senjata meriam yang dapat digerakkan secara fleksibel karena dapat diputar 360°, sehingga dapat menyerang ke segala arah. Ia dapat menyerang ke arah belakang, samping, dan depan. Ketika melakukan penyerangan ke arah lawan, tank akan dengan siap melakukannya. Melakukan pertahanan ataupun terkepung musuh, kendaraan ini tinggal memutar kepala tank atau meriam ke samping ataupun ke belakang, dan membidik si lawan. Selain dipersenjatai meriam, ia dilengkapi juga dengan alat pelempar granat dan senapan mesin otomatis di bagian atas, membuat tank semakin kuat untuk menyerang maupun bertahan.

Roda pada tank memiliki sistem roda rantai, sehingga segala macam medan di darat bisa dilewati. Di daerah gurun berpasir, daerah terjal dengan bebatuan dapat ditempuh dengan mudah. Roda rantai besi pada kendaraan tempur ini sangat membantu sekali ketika melewati daerah-daerah sisa kehancuran perang seperti reruntuhan bangunan, ataupun benda-benda tajam tidak akan mengganggu kinerja dari roda tank.

Pada kendaraan tank modern yang sudah dikembangkan dan dimodifikasi sistem pertahanannya, tank dirancang sekuat mungkin agar tidak gentar ketika diserang oleh rudal ataupun senjata anti-tank. Dia telah

² *Ensiklopedi Nasional Indonesia*: (Jakarta: P.T. Delta Pamungkas, 2004, XVI,), pp. 90-91

menggunakan bahan-bahan yang keras dan kuat, tetapi tidak menghambat pergerakan dari tank tersebut. Bahan yang digunakan untuk melapisi tubuh kendaraan ini adalah baja ringan. Karena menggunakan baja ringan, maka massa dari bahan utama pembuat tank tidak menghambat pergerakannya.

Sistem komputerisasi, komunikasi, dan elektronik di dalamnya juga sudah dikembangkan. Mulai dari sistem pemanggilan bantuan dengan via satelit ataupun telepon ke pusat komando. Sistem GPS dan pengatur koordinat serangan juga sudah diterapkan untuk mempermudah melihat alur kondisi jalan di sekitarnya dan juga melihat posisi keberadaan musuh.

Tank merupakan kendaraan perang daratan yang sangat tangguh, karena dilengkapi sistem pergerakan, sistem senjata, dan sistem elektronik yang variatif. Hal ini yang membedakan antara tank dengan kendaraan perang darat lainnya. Dari beberapa deskripsi diatas, hal yang membuat tertarik dan menginspirasi untuk dijadikan karya seni, yang pertama adalah meriam. Bentuk meriam tank memiliki ukuran yang bermacam-macam. Semakin besar ukuran meriam, maka daya tampung rudalnya juga semakin besar, sehingga daya serangnya pun semakin kuat. Kedua, tentang sistem roda rantai, bentuk detail bulatan pada roda dan rantai baja yang bergerak memiliki karakter yang khas, seakan-akan dapat melewati medan tersulit apapun. Ketiga, tentang bentuk detail lapisan baja yang melapisi tubuh tank. Aksesoris pelindung baja berlapis-lapis memiliki daya tarik tersendiri yang memicu untuk dieksplorasi lebih dalam.

Tank sebagai kendaraan tempur yang tangguh melahirkan pikiran-pikiran baru untuk dijadikan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni. Ide penciptaan karya seni yang bermula dari bentuk tank yang selalu dikaitkan dengan peperangan. Dalam karya seni ini, tank akan dikombinasikan dengan bentuk-bentuk lain. Bentuk tank yang dikombinasi dengan bentuk-bentuk lainnya akan memberikan bentuk karya seni yang baru. Beberapa bentuk yang akan dikombinasikan diambil dari unsur alam dan bentuk geometris, misalnya bentuk satwa dan bentuk mozaik yang disusun.

Selain dibuat berupa karya seni kriya yang berfungsi non-praktis, tank juga akan dibentuk dalam sebuah benda yang dapat dimanfaatkan secara praktis, yaitu berupa mebel seperti kursi dan meja. Pada mebel tersebut akan dibuat dengan mempertimbangkan aspek ergonomi tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai estetikanya. Bentuk yang ditampilkan masih terlihat karakter tanknya. Pada beberapa bagian akan disederhanakan ataupun dimodifikasi. Bagian yang disederhanakan dan dimodifikasi merupakan salah satu cara untuk menyesuaikan dengan kenyamanan saat dipakai.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang telah dicapai dari penciptaan karya seni ini adalah hasil dari proses deformasi tank. Menghasilkan karakter baru yang

terdapat dalam visual tank. Menunjukkan wajah tank yang unik dan indah dari segi visual, tetapi masih memperlihatkan ketangguhan dan kekuatannya. Karakter-karakter tersebut tak lepas dari konsep seni, budaya, dan konsep alam, yang meliputi bentuk-bentuk tank dengan karakter gajah, tikus, badut, mozaik, meja, dan kursi. Perubahan bentuk ini juga memberikan pandangan bahwa tank tidak hanya dapat dijadikan kendaraan tempur, namun dapat dieksplorasi menjadi sebuah karya seni fungsional dan non-fungsional.

2. Manfaat

- a. Memperkaya khasanah karya seni kriya dan seni rupa yang kreatif dan inovatif.
- b. Menjadikan karya sebagai objek yang dapat dikaji.

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

- a. Metode pendekatan estetis

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk bagian tank. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, simbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk”³. Terwujud karya seni

³ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p.11

seperti tank dengan karakter yang berbeda, yaitu pengkombinasian bentuk-bentuk lain pada wujud tank, perusakan bentuk tank, dan penyederhanaan bentuk tank.

b. Metode pendekatan ergonomi

Pendekatan dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi, dan kenyamanannya. Pendekatan ergonomi ini berpedoman pada antropometri, “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan”⁴. Antropometri yang digunakan pada karya fungsional ini adalah antropometri orang Indonesia, dengan ukuran tinggi tubuh 150-170 cm, berat tubuh 45-50 kg. Tinggi meja standar yaitu 40 cm dengan panjang dan lebar menyesuaikan. Panjang dudukan kursi tamu 45 cm, lebar dudukan kursi tamu 45 cm, dan kemiringan sandaran kursi tamu 110⁰. Panjang dudukan kursi santai 130 cm, lebar dudukan 46 cm, dan kemiringan sandaran kursi santai 35⁰.

c. Metode pendekatan semiotik

Pendekatan semiotik mengacu pada sistem tanda yang bekerja pada karya yang dibuat. Tanda yang bekerja pada karya seni ini terdiri

⁴ Eddy S. Marizar, *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif, Konsep*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2005) pp. 118-124

dari bermacam-macam tanda, didominasi oleh tanda berupa warna dan bentuk, sebagai wujud dari “ikon, indeks dan simbol”⁵. Pada penciptaan ini, pendekatan semiotik mengacu pada tekstual dan kontekstual dari karya seni.

2. Metode penciptaan

Metode penciptaan ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya menurut Gustami Sp., yaitu “tiga tahap enam langkah menciptakan karya seni. Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan”⁶. Proses eksplorasi tersebut meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilakukan pencarian data dan buku-buku, teori, dan pengertian yang berkaitan. Proses perancangan menghasilkan sketsa-sketsa alternatif, kemudian dipilih tujuh sketsa dan dibuat gambar teknik, lalu siap untuk diwujudkan. Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya. Metode ini diterapkan untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi praktis, seperti kursi dan

⁵ Arthur Asa Berger, *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010), pp. 16-17

⁶ SP. Gustami, “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, (Program Pasca Sarjana S-2 Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia, 2004), pp. 29-32

meja, sehingga proses yang dilakukan runtut, mulai dari awal sampai akhir.

Untuk karya non-fungsional, digunakan “metode yang tak konstan”⁷. Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.



⁷ SP. Gustami , “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, (Program Pasca Sarjana S-2 Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia, 2004), pp. 29-30