

**REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN  
LOGAM**



**PENCIPTAAN**

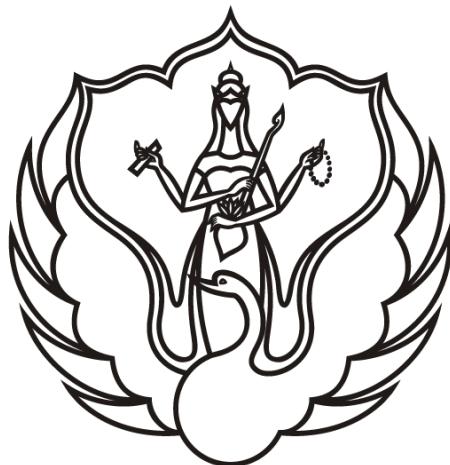
**Luciana Wury Triasih**

**NIM: 1611931022**

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

**2020**

## **REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN LOGAM**



### **PENCIPTAAN**

**Luciana Wury Triasih**

**NIM: 1611931022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

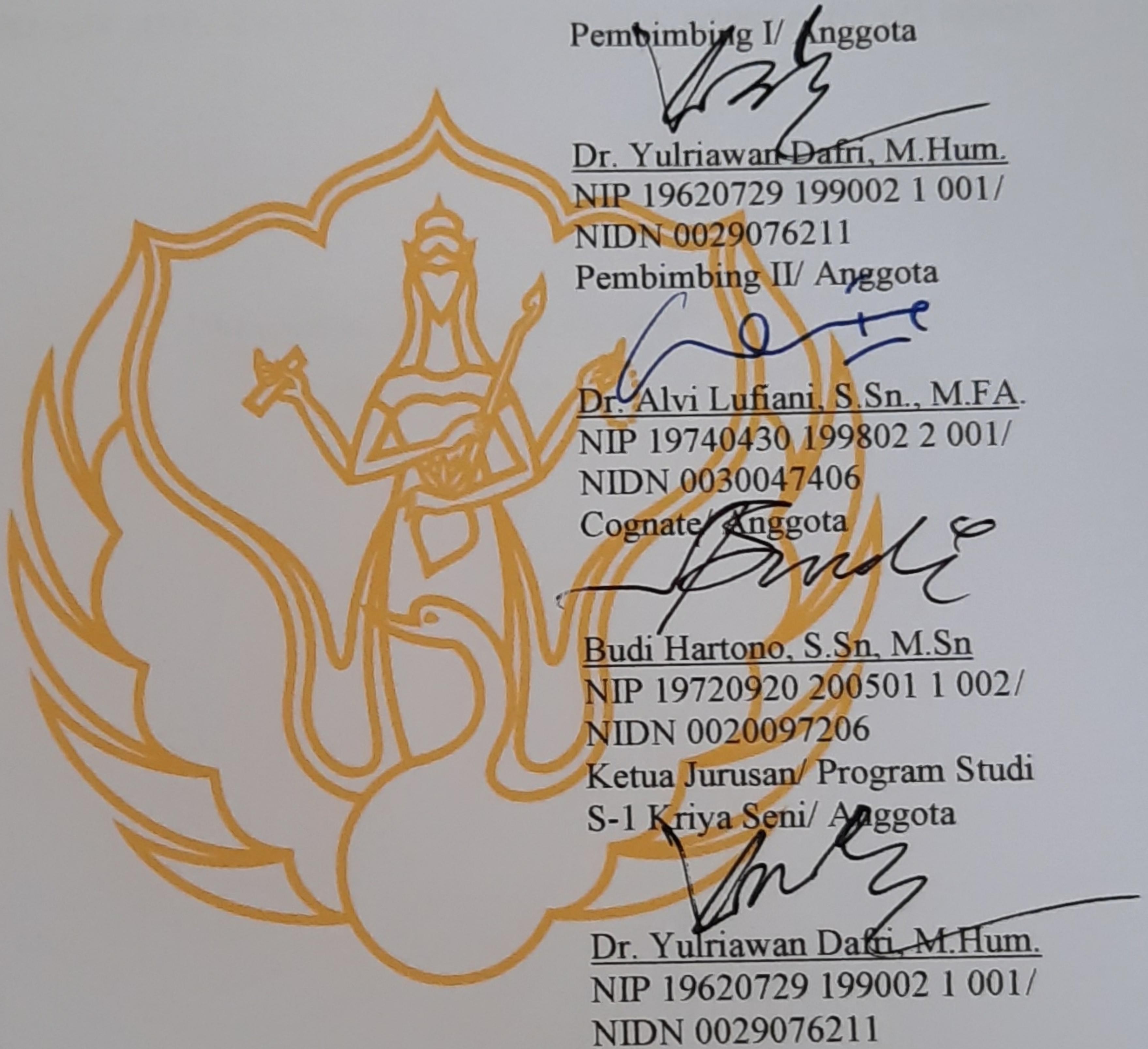
**sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni**

**2020**

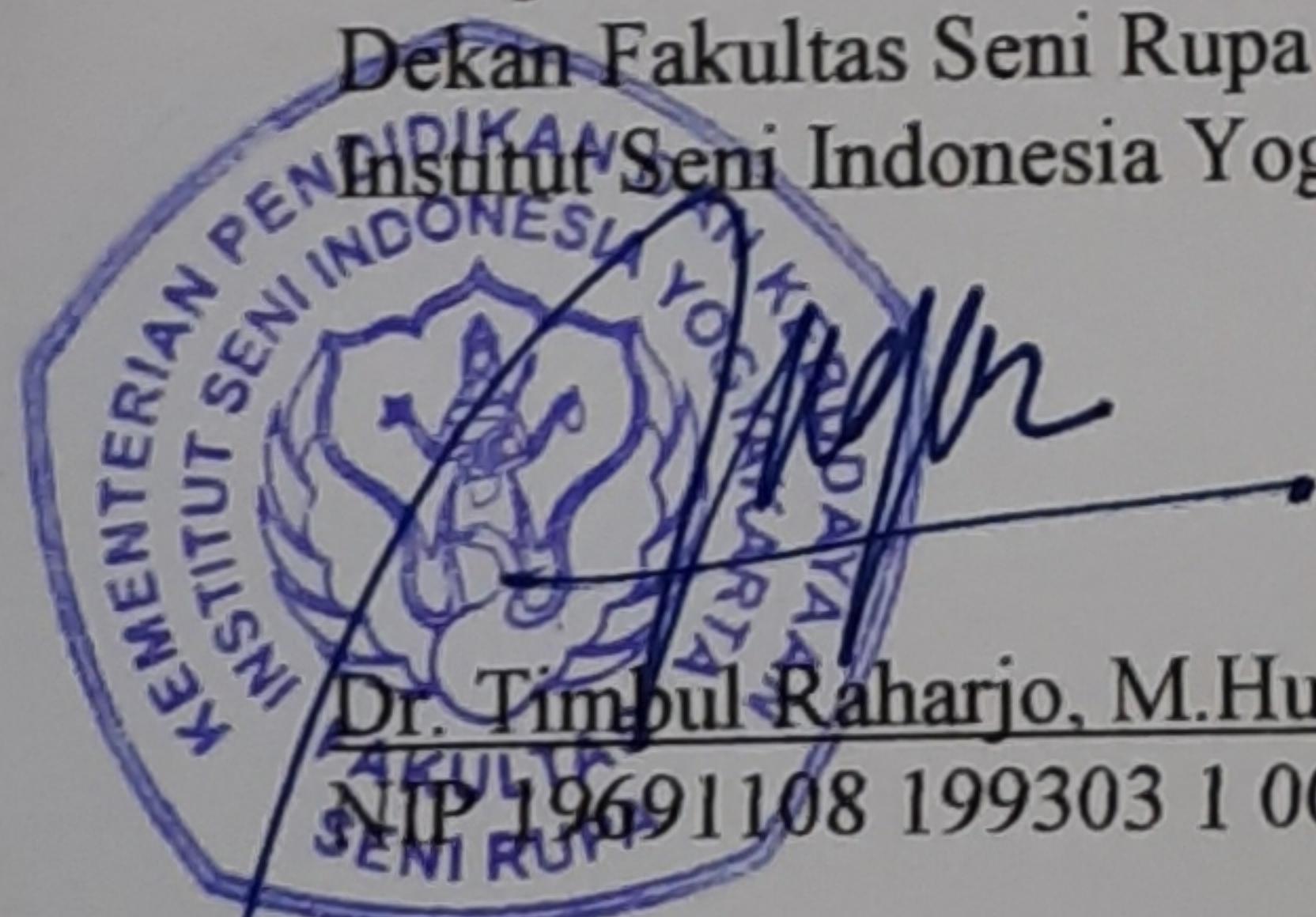
Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**REPRESENTASI REMPAH – REMPAH DALAM PERHIASAN LOGAM**  
diajukan oleh Luciana Wury Triasih, NIM 1611931022, Program Studi Kriya Seni,  
Jurusan Kriya Logam, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020.



Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

*When the time gets hard, there's no way to turn, as God promises He will always be there.*

**"Do small things with great love"**

**- Mother Teresa -**

## **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, 20 Juli 2020

Luciana Wury Triasih

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang kriya seni. Pembuatan Laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulisa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia,
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia,
4. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir,
5. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir,
6. Ibu dan kedua kakak tecinta, Reno dan Bangun yang telah mendukung penulisi menyelesaikan perkuliahan di Institut Seni Indonesia,
7. Teman-teman tercinta dari Jurusan Kriya Seni yang telah menyemangati penulisi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini,
8. Pak Parto yang selalu menghibur dan memberi semangat penulisi,
9. Teman-teman Henju Studio dan Bapak Triono yang membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini,
10. Libarsky yang selalu memberikan semangat dan waktu untuk penulisi dalam menyelesaikan Tugas Akhir,

Akhirnya penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk masa mendatang. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama untuk mahasiswa Jurusan Kriya Seni.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>10</b>
A. Sumber Penciptaan .....	10
B. Landasan Teoritik .....	20
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>23</b>
A. Data Acuan .....	23
B. Analisis Data .....	28
C. Rancangan Karya .....	30
D. Proses Perwujudan .....	36
1. Bahan dan Alat.....	36
2. Alat .....	37
3.Teknik Penggerjaan.....	42
4. Teknik Perwujudan Karya .....	42
E. Kalkulasi Biaya.....	46

<b>BAB IV TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>50</b>
A. Tinjauan Umum .....	50
B. Tinjauan Khusus .....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Bahan .....	36
Tabel 2 Alat.....	37
Tabel 3 Tahap Perwujudan .....	43
Tabel 4 Kalkulasi Biaya Karya “Good Luck in Love” .....	46
Tabel 5 Kalkulasi Biaya Karya “Hold me” .....	47
Tabel 6 Kalkulasi Biaya Karya “Powerful Lucky”.....	47
Tabel 7 Kalkulasi Biaya Karya “Protect your heart” .....	48
Tabel 8 Kalkulasi Biaya Karya “Magical Fire” .....	48
Tabel 9 Kalkulasi Biaya Karya “Roots of Happiness” .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Metode Penciptaan Practice Based Research yang di modifikasi oleh Yulriawan Dafri .....	9
Gambar 2 Cengkigh.....	11
Gambar 3 Bunga Cengkeh dan penampang melintang bunga dan buah.....	12
Gambar 4 Kulit Pala.....	12
Gambar 5 Bunga dan Buah Pala .....	13
Gambar 6 Kembang Lawang .....	14
Gambar 7 Tanaman Kembang Lawang .....	15
Gambar 8 Kayu Manis .....	15
Gambar 9 Morfologi Kayu Manis.....	16
Gambar 10 Jahe.....	17
Gambar 11 Tanaman Jahe.....	18
Gambar 12 Cengkigh .....	23
Gambar 13 Kembang Lawang .....	24
Gambar 14 Jahe.....	24
Gambar 15 Kulit Pala.....	25
Gambar 16 Kayu Manis .....	25
Gambar 17 Anting Karya Kayo Saito .....	26
Gambar 18 Montipora Earrings Karya Jacqueline Ryan .....	26
Gambar 19 Cincin Karya Ute Kolar .....	27
Gambar 20 Satellite Ring karya Danielle Miller-Gilliam .....	27
Gambar 21 Ear cuff dari Mara Paris .....	28
Gambar 22 Sketsa Bros Kembang Lawang dan Jahe.....	30
Gambar 23 Sketsa Cincin Kembang Lawang .....	31
Gambar 24 Sketsa Earcuff Kayu Manis.....	32
Gambar 25 Sketsa Gelang Pala.....	33
Gambar 26 Sketsa Cincin Cengkigh .....	34
Gambar 27 Sketsa Earcuff Pala dan Pulau Banda .....	35
Gambar 29 Karya 1 .....	51
Gambar 30 Karya 2 .....	53
Gambar 31 Karya 3 .....	55
Gambar 32 Karya 4.....	57
Gambar 33 Karya 5 .....	59
Gambar 34 Karya 6.....	61

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Foto Poster.....	68
Lampiran 2 Foto Karya .....	69
Lampiran 3 Biodata.....	75

## **INTISARI**

Indonesia adalah salah satu negara yang luas memiliki keanekaragaman etnis, budaya, bahasa dan hayati yang tidak dimiliki bangsa lain. Rempah-rempah menjadi salah satu kekayaan hayati di Indonesia yang tumbuh subur. Beragamnya kuliner tradisional nusantara dipengaruhi juga dengan adanya rempah-rempah. Adapun beberapa rempah-rempah yang sering digunakan untuk menambah cita rasa kuliner tradisional antara lain cengkih, pala, jahe, kayu manis dan kembang lawang. Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk, dan teknik penciptaan kriya logam, yaitu perhiasan. Karya ini mengangkat objek rempah-rempah sebagai inspirasi penciptaannya. Penciptaan perhiasan logam ini berdasarkan pendekatan estetika dan ergonomi. Karya penciptaan perhiasan ini menggunakan metode *Practice Based Research* oleh Linda Candy. Metode ini digunakan dalam membuat karya seni dikarenakan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah-kaidah penciptaan karya. Hasil dari penciptaan karya ini adalah 6 perhiasan yaitu *earcuff*, gelang, bros, dan cincin. Penciptaan perhiasan yang merepresentasikan rempah – rempah sebagai insipirasi untuk eksplorasi bentuk, kontruksi, dan tekstur.

Kata Kunci: Rempah, Tembaga, Perhiasan

## **ABSTRACT**

Indonesia is a vast archipelago with diverse ethnic, cultural, linguistic, and natural resources. It has been known as the leading producer of spices and abundant natural resources. The Indonesian islands are a veritable paradise for natural resources, providing an abundance of fresh spices and herbs. With its enormous geographic and cultural diversity across the archipelagos, it is evident that Indonesian cuisine is rich in variety and taste. There are some spices and herbs, such as cloves, nutmeg, ginger, cinnamons, and star anise, used for traditional foods and drinks, making the cuisine more delicious. This Final Project aims to describe the concepts, themes, shapes, and techniques of approving metal crafts, namely jewellery. This final project deals with the representation of spices and herbs shapes of the writer's own creative work and creating jewellery. The emphasis in both instances was given to the use of the shape, construction, texture as the stimulus for design ideas. The creation of jewellery is made based on design, aesthetics, and ergonomics. This final project uses the Practice-Based Research method by Linda Candy in the creating process of making jewellery. The results of these artworks are ear cuff, bracelet, brooch, and ring. The creation of jewellery presents spices as inspiration for the form, construction, and texture.

Keywords: Herbs, Copper, Jewelry

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Indonesia adalah salah satu negara yang luas, memiliki keragaman etnik, budaya, bahasa dan hayati yang tidak dimiliki bangsa lain. Salah satu kekayaan hayati di Indonesia yang tumbuh subur yaitu rempah-rempah. Dalam sejarahnya, rempah-rempah di Indonesia menjadi daya tarik pedagang bangsa Eropa sehingga menjadi komoditi perdagangan berharga pada masa lampau dan masa penjajahan bangsa Eropa di Indonesia. Indonesia sangat melimpah, sehingga terkenal menjadi salah satu bagian identitas bangsa Indonesia di mata dunia.

Rempah-rempah dan herba adalah sumberdaya hayati yang sejak lama telah memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Rempah-rempah adalah bagian tumbuhan yang digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas (Luchman Hakim, 2005). Sebagai negara tropis, Indonesia memiliki potensi luar biasa dalam budidaya berbagai rempah-rempah. Menurut data yang dikeluarkan oleh Food and Agriculture Organization (FAO), Indonesia menduduki peringkat ke dua produsen lada dan pala dunia di tahun 2014.

Kekayaan dan hasil rempah-rempah Indonesia ini menghasilkan keragaman kuliner nusantara, hal ini merupakan salah satu budaya yang dihasilkan. Kuliner tradisional Indonesia memiliki pengaruh penting dalam memperkuat budaya dan identitas lokal. Eksistensi kuliner tradisional yang saat ini masih dileastikan secara turun temurun merupakan warisan resep yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Keragaman rempah-rempah yang ada di Indonesia, memiliki karakter spesifik sesuai dengan jenisnya. Karakter tersebut bisa meliputi bentuk, tekstur, aroma dan warna yang khas. Kadang kala bentuk-bentuk rempah-rempah yang ditemuka memiliki

nilai estetika yang cukup menarik, unik dengan melihat struktur yang terdapat pada rempah-rempah tersebut. Bahkan banyak seniman mengangkat jenis rempah-rempah tersebut untuk dijadikan sumber penciptaan karya seni, hal yang sama penulis lakukan. Keanekaragaman hayati ini menjadi sumber inspirasi bagi penulis dalam membuat karya.

Pengalaman penulis berkunjung ke pasar tradisional mengamati langsung bentuk rempah-rempah yang diperjualbelikan. Berdasarkan ketertarikan pada bentuk rempah-rempah, penulis memilih beberapa jenis rempah yang secara visual menarik, diantaranya kembang lawang, cengkih, kayu manis, kulit pala dan jahe untuk dijadikan referensi dalam penciptaan karya seni. Beberapa jenis rempah yang penulis pilih itu menjadi referensi dan sekaligus sumber ide untuk diaplikasikan pada produk karya perhiasan yang akan penulis buat dalam rangka Tugas Akhir.

Menurut Soedarso SP istilah Kriya Seni adalah jenis seni kriya yang bagus buatannya (craftsmanship-nya tinggi), bentuknya indah dan dekoratif, namun satu syarat bagi eksistensi seni kriya telah hilang, yaitu bahwa seni kriya jenis ini tidak lagi menyandang fungsi praktis, baik karena indahnya si pemilik lalu merasa sayang untuk memakainya dalam kehidupan sehari-hari, maupun karena dari sejak didesain memang sudah dilepaskan dari fungsi (Soedarso, 2006:113)

Perhiasan menjadi salah satu produk kriya yang digunakan untuk menghias atau memperindah tubuh manusia. terutama untuk kaum wanita. Perhiasan saat ini merupakan salah satu hal penting yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya hidup, meskipun perhiasan seringkali dianggap sebagai elemen dekoratif, ternyata bisa memberikan dampak pengaruh besar terhadap penampilan seseorang. Fungsi perhiasan telah berevolusi dari waktu ke waktu mulai dari penghias, fungsi simbolik, dan penanda status sosial. Kebutuhan perhiasan pada wanita begitu penting sehingga menjadi bagian utama yang harus diperhatikan.

Rempah-rempah Indonesia sebagai sumber ide, memiliki cerita menarik tersendiri bagi penulis. Dengan mengetahui cita rasa nusantara melalui rempah-rempah, penulis mengenal bagaimana bahan pangan lokal yang dikonsumsi setiap hari

tidaklah kalah dengan bahan pangan impor. Mencintai kuliner nusantara juga ikut mendukung kebaikan alam tetap lestari di tanah Indonesia. Hal ini mendorong penulis untuk mengetahui lebih lanjut apa saja bahan – bahan lokal yang ada disekitar kita. Dengan mengenal lebih jauh apa saja rempah, penulis belajar bagaimana untuk menghargai bahan pangan lokal yang kaya akan manfaat bagi tubuh. Oleh karena itu penulis ingin menuangkan hasil pengalaman eksplorasi rempah – rempah yang memiliki bentuk visual yang menarik menjadi inspirasi utama dalam merancang Tugas Akhir Penciptaan ini dalam wujud perhiasan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa terdapat kebutuhan akan perhiasan lebih bervariatif, penciptaan karya perhiasan ini bermaksud memberikan wawan mengenai keberadaan rempah-rempah Indonesia sebagai identitas budaya serta melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembuatan karya kriya logam.

Ketertatikan penulis dengan rempah-rempah, karena memmiliki beberapa aspek keistimewaan yang terdapat didalamnya yaitu aspek visual dan aspek kebudayaan. Hal ini memandu penulis untuk mengenal dan mengerti karakteristik visual pada rempah-rempah menjadi inspirasi dalam menciptakan perhiasan. Desain yang menerapkan elemen-elemen seni rupa berupa bidang dengan prinsip penyusunan seperti komposisi, proporsi, kesatuan, kontras sehingga diciptakan karya dengan rancangan desain perhiasan yang inovatif.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah merepresentasikan bentuk rempah-rempah pada perhiasan logam?
2. Bagaimanakah proses penciptaan perhiasan logam dengan tema rempah-rempah?
3. Produk perhiasan jenis apa saja yang dapat dihasilkan?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **Tujuan**

1. Menciptakan perhiasan berbasis ide rempah-rempah

2. Merepresentasikan perhiasan logam yang terinspirasi dari rempah.
3. Memahami proses dan hasil penciptaan perhiasan dengan bahan logam tembaga.

### **Manfaat**

1. Dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai proses pembuatan perhiasan kriya logam serta fungsi, bentuk dan estetik instrumen rempah-rempah.
2. Menambah keanekaragaman desain dalam perancangan perhiasan fashion karya kriya logam.
3. Diharapkan mampu menjadi referensi dan menambah wawasan kepada akademisi, kriyawan, penikmat mode dan masyarakat luas mengenai perhiasan.

### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

#### **1. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan untuk mengkaji sumber ide agar dapat diaplikasikan pada pembuatan perhiasan ini adalah:

##### **a. Pendekatan Estetika**

Penciptaan perhiasan rempah-rempah ini menggunakan teori estetika diperlukan untuk menganalisis karya seni berdasarkan pengamatan terhadap obyek seni, menganalisis dan mengungkapkan nilai-nilai keindahan pada rempah – rempah sebagai sumber ide penciptaan. Pendekatan estetis diperlukan dalam mempertimbangkan rancangan dan pengguna agar selaras

Unsur – unsur seni yang mendasar menurut A.M.M Djelantik yaitu pertimbangan proporsi, kesatuan dan keutuhan, penonjolan atau penekanan, keseimbangan, dan harmoni. (Djelantik, 1999:9) Elemen-elemen melalui prinsip estetika dari segi visual seperti garis, bentuk,

warna dan tekstur diperlukan agar karya seni perhiasan yang dihasilkan mencapai keindahan yang berkarakter atau memiliki ciri khas.

Karya perhiasan ini menggunakan dirancang menggunakan pendekatan estetika untuk mengekspresikan respon visual terhadap interaksi dengan objek rempah-rempah sebagai sumber ide. Sebagaimana kita melihat, meraba dan merasakan rempah-rempah kemudian diimplementasikan bentuk – bentuk perhiasan.

#### b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan kenyamanan suatu produk atau karya seni yang terjadi kontak langsung dengan keseluruhan tubuh pengguna. Dalam proses penciptaan perhiasan harus mempertimbangkan tingkat kenyamanannya, namun tidak meninggalkan nilai keindahannya. Karya perhiasan logam dibuat dengan mempertimbangkan bahan dan bentuk.

Pendekatan ergonomi membantu penulis menentukan ukuran benda yang dibuat harus diperhatikan. Penerapan ilmu ergonomi ini sangat diperlukan, permukaan dan tepian logam harus dipastikan halus dan tidak melukai pengguna. Selain itu pemilihan bentuk, warna dan finishing benda dibuat sedemikian rupa sehingga nyaman bersentuhan dengan bagian tubuh.

### 2. Metode Penciptaan

Pada penciptaan karya perhiasan rempah-rempah ini, digunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Dikutip dari Candy, L. & Edmonds, E.(dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6) mengatakan bahwa *Practice-Based Research* adalah suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik yang dilakukan dalam

penelitian, penelitian dan praktek pada metode ini saling bergantung dan melengkapi satu sama lain (Candy & Edmonds, 2018). Menurut Candy.L (2006) Empat elemen kunci dijelaskan secara singkat pada pengantar publikasinya yang berjudul *Practice Based Research: A Guide* yaitu:

a. Permasalahan (*The Problem*)

Ialah sebuah pernyataan singkat dari pertanyaan atau masalah penelitian yang dibahas oleh skripsi ini. Dalam hal ini penulis memiliki ketertarikan terhadap bahan pangan lokal rempah-rempah sebagai identitas budaya diangkat menjadi produk perhiasan kreatif. Permasalahan yang terkait pada karya ini berhubungan dengan bagaimana ide, konsep, tema, bentuk, bahan pada obyek rempah-rempah direpresentasikan dalam karya perhiasan logam.

b. Konteks (*The Context*)

Apa karya yang telah dilakukan yang memunculkan pertanyaan dan makna seperti apa? (permasalahan seperti apa yang dibahas). Penulis mengeksplorasi perhiasan kreatif dengan menonjolkan bentuk, tekstur dan kontruksinya.

c. Metode (*The Method*)

Pendekatan untuk memecahkan masalah (eksperimental, berbasis praktik, analitik) dijelaskan dalam bagian ini. Penciptaan ini fokus dengan acuan pendekatan estetetika dan ergonomi. Pada karya ini, penulis menggunakan referensi karya Ute Kolar, Jacqueline Ryan, Kayo Saito, Naomi Filmer yang fokus pada bentuk, tekstur dan kontruksi membantu penulis melalui *prototype* yang dimodifikasi. Pada perhiasan, penulis eksplorasi dengan kontruksi gerak untuk menjadikan perhiasan inovatif.

#### d. Hasil (*The Outcomes*)

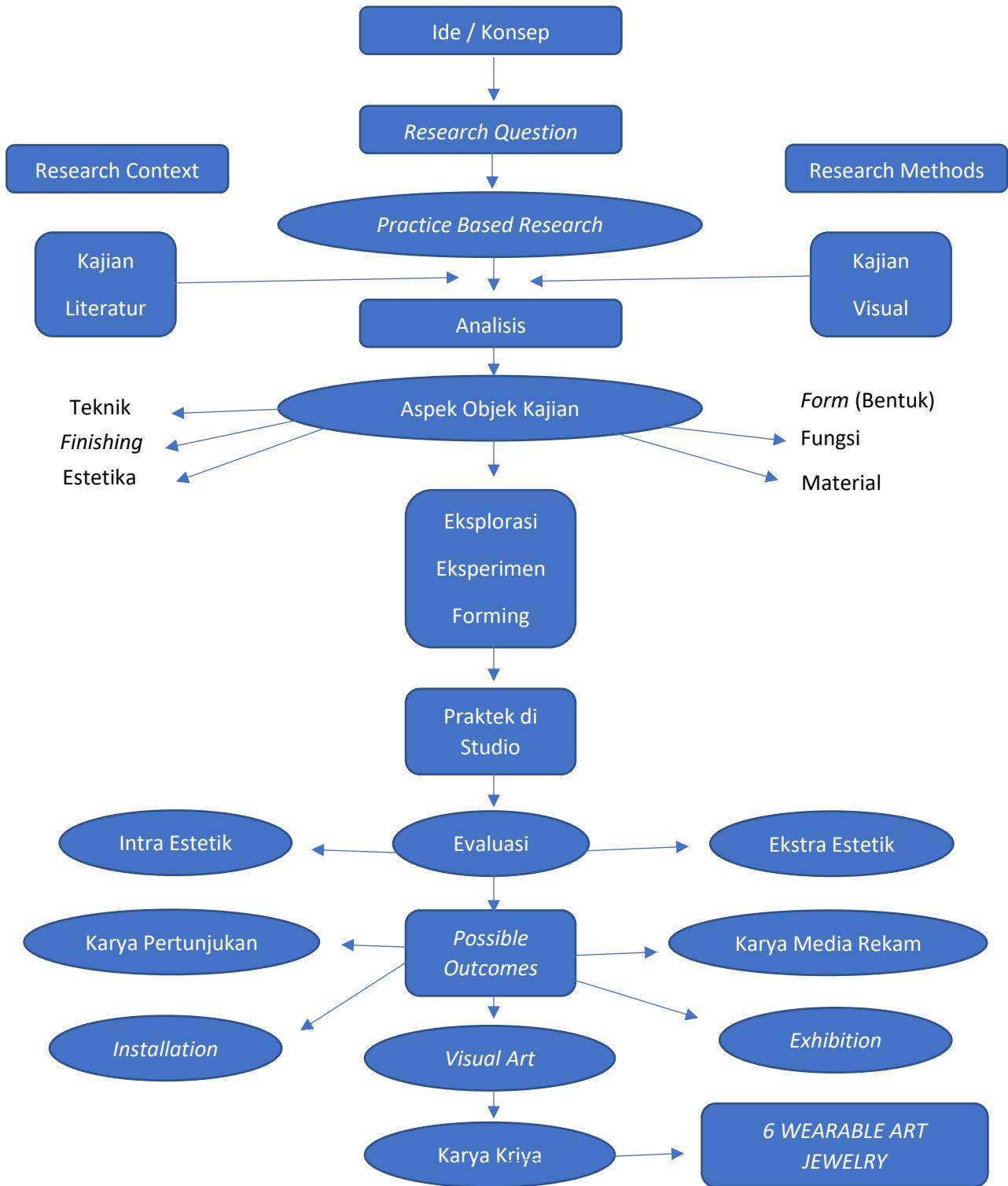
Disini lah kontribusi kunci untuk pengetahuan dijelaskan secara ringkas. Hal ini muncul dari karya yang telah diciptakan dan terbukti dapat memanjudkan pemahaman atau praktik internasional. Nilai dari *Outcome* ini menjadi salah satu untuk komunitas (ilmuwan komputer, seniman, ahli teori) dan penting untuk menjadi jelas tujuan mereka. Dalam hal ini penulis menghasilkan karya inovasi desain *wearable art jewelry* dengan inspirasi rempah-rempah. Untuk itu penulis menghasilkan karya perhiasan dengan fokus pada kontruksi, bentuk dan tekstur.

*Practice by Reseach* yang dilakukan Candy L dan Edmonds E merupakan penelitian yang menghasilkan suatu pengetahuan baru dari yang dihasilkan saat praktek maupun hasil dari praktek tersebut. Pada proses praktek yang melibatkan kreatifitas tidak hanya berfokus pada menciptakan suatu karya, namun cara proses pembuatan tersebutlah yang mengarah ke transformasi ide baru dan mengarah ke pekerjaan baru. Seperti halnya saat penulis mengerjakan tugas akhir, untuk menciptakan sebuah karya, penulis harus melakukan berberapa trial and error untuk mencapai hal yang diinginkan. Pada proses pembuatan karya inilah yang menghasilkan suatu pengetahuan baru baik itu kegagalan saat berproses maupun menemukan jalan pintas baru saat berproses. Hal inilah yang perlu dicapai saat pembuatan karya agar kegagalan yang terjadi tidak akan terulang kedepannya dan pada proses yang baru harus dikembangkan.

Pendekatan menggunakan *practice based research* merupakan metode penciptaan sesuai dengan tugas akhir penciptaan ini:

1. Apakah aktifitas praktek yang dilakukan itu merupakan penyelidikan atau eksplorasi yang sasarannya adalah menemukan sebuah pengetahuan?
2. Apakah kegiatan paraktek kerja studio itu dilakukan secara sistematis?
3. Apakah data dan informasi terkait proses kerja yang dilakukan dikumpulkan dan ditampilkan secara eksplisit?
4. Catatan yang dibuat terkait dengan proses penggerjaan karya dibuat secara transparan tidak ditutup-tutup.
5. Apakah semua hasil kegiatan dari proses praktek yang dikerjakan divalidasi dengan cara yang benar?

Maka apabila sebagian besar pertanyaan tersebut dijawab dengan jawaban positif, maka praktek berbasis penelitian ini yang dilakukan telah memenuhi kaedah keilmuan sebuah penelitian. Adapun penggunaan metode *practice based research* yang penulis lakukan dalam bentuk yang disederhanakan. Disesuaikan dengan kebutuhan praktek kerja yang telah dilaksanakan. Dalam penciptaan karya tugas akhir kali ini, langkah-langkah dalam menerapkan metode penciptaan *practice based research* tersebut dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut: sesuai dengan tugas akhir pada penciptaan ini.



Gambar 1 Bagan Metode Penciptaan *Practice Based Research* yang di modifikasi oleh Yulriawan Dafri