

**KANTONG SEMAR SEBAGAI IDE KARYA  
PENCIPTAAN LAMPU HIAS MEDIA LOGAM**



**Krisna Dwi Risdiyantoro**

**NIM 1712022022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

**KANTONG SEMAR SEBAGAI IDE KARYA  
PENCIPTAAN LAMPU HIAS MEDIA LOGAM**




**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  
2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

**KANTONG SEMAR SEBAGAI IDE KARYA PENCIPTAAN LAMPU HIAS MEDIA LOGAM** diajukan oleh Krisna Dwi Risdiyantoro, NIM 1712022022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.  
NIP. 19720828 200003 1 006/ NIDN 0028087208

Pembimbing II/ Anggota




Drs. Rispul, M.Sn.  
NIP. 19631104 199303 1 001/ NIDN 0004116307

Cognate/ Anggota





Dr. Supriaswoto, M.Hum.  
NIP. 19570404 198601 1 001/ NIDN 0004045704

Ketua Jurusan/ Program Studi  
S-1 Kriya/ Ketua/ Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn.,M.FA.  
NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

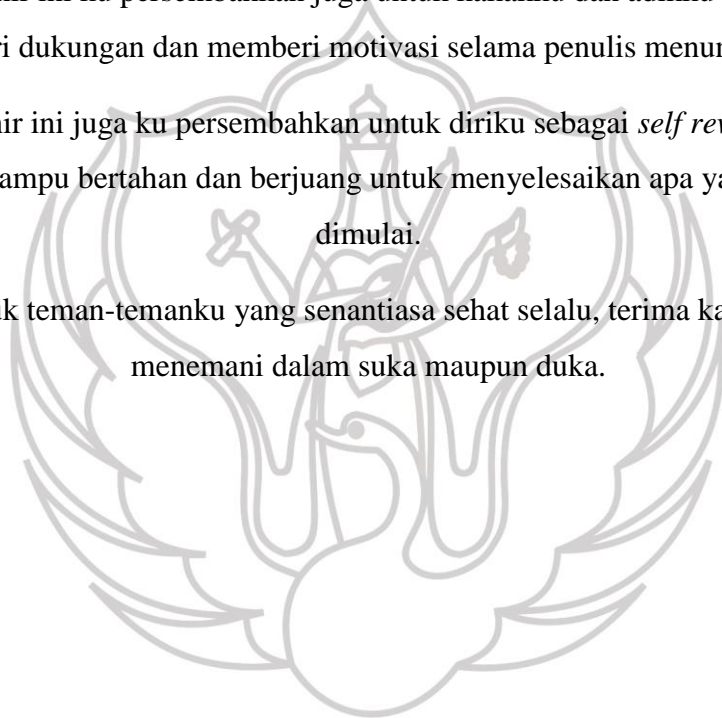
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan izin Allah Subhanahu wa ta'ala Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk kedua orangtuaku tercinta sebagai tanda terima kasih dan baktiku. Terima kasih atas sepanjang kasih sayang yang diberikan, yang telah merawatku, dan membesarkanku sampai aku bisa menjadi seperti sekarang ini.

Tugas Akhir ini ku persembahkan juga untuk kakakku dan adikku yang selalu memberi dukungan dan memberi motivasi selama penulis menuntut ilmu.

Tugas Akhir ini juga ku persembahkan untuk diriku sebagai *self reward* karena sudah mampu bertahan dan berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai.

Teruntuk teman-temanku yang senantiasa sehat selalu, terima kasih telah menemani dalam suka maupun duka.



## **MOTTO**

*Bunuh rasa malas dalam diri!*

*dan*

*Selalu berusaha membahagiakan orangtua!*



## **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, 31 Desember 2021



Krisna Dwi Risdiyantoro

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Seluruh rasa hormat penulis berikan kepada pihak yang telah membimbing dan memberi bantuan selama proses penulisan dan pembuatan karya, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Retno Purwandari, S.S., M.A., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
6. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
7. Dr. Supriaswoto, M.Hum, selaku *Cognate/* Dosen Penguji Ahli yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
8. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku dosen wali.
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Keluarga tercinta Ibu, Bapak, Kakak, dan Adik atas segala kasih sayang serta dukungan do'a yang selalu menyertai setiap langkah selama ini.
11. Teman-teman Mahasiswa Kriya angkatan 2017 atas dukungan dan kerja samanya.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga Tuhan Yang Maha Esa yang mengganti kebaikan kalian.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini, merupakan pengalaman dan pelajaran berharga untuk mendorong penulis terus belajar menjadi lebih baik di kemudian hari. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kriya dan pembaca.

Yogyakarta, 31 Desember 2021

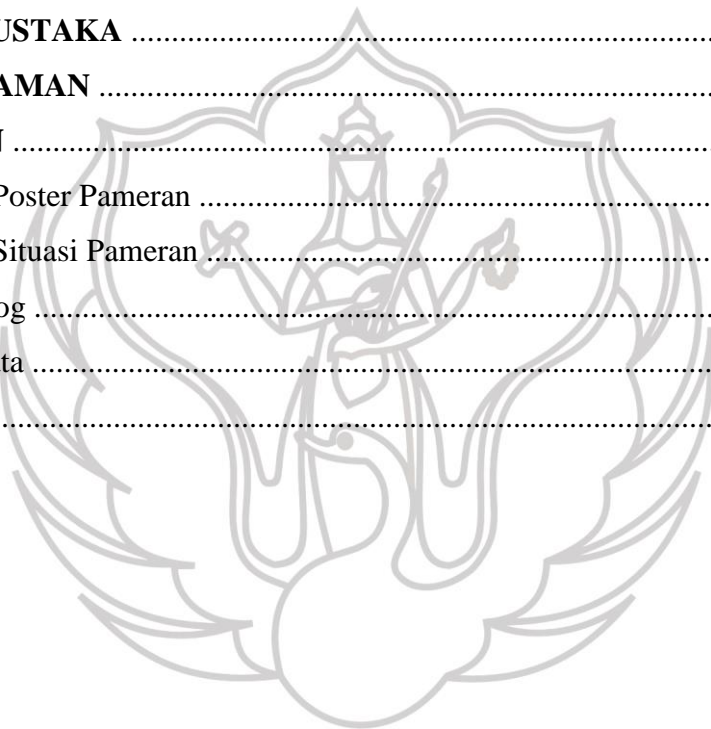




## DAFTAR ISI

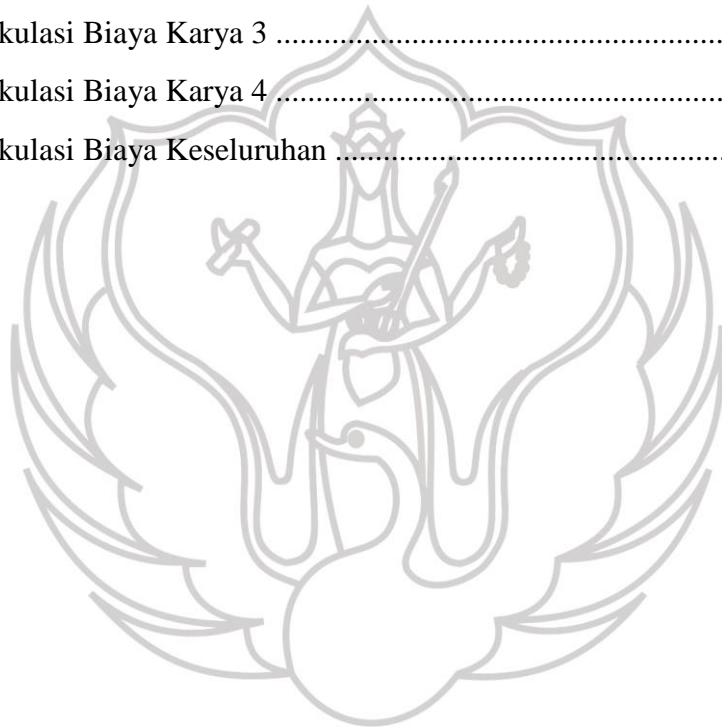
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	11
A. Sumber Penciptaan .....	11
B. Landasan Teori .....	19
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	21
A. Data Acuan .....	21
B. Analisis Data Acuan .....	24
C. Rancangan Karya .....	25
1. Sketsa Alternatif .....	25
2. Sketsa Terpilih .....	29
D. Proses Perwujudan .....	34
1. Bahan dan Alat .....	34
2. Teknik Pengerjaan .....	41

3. Tahap Perwujudan .....	41
E. Kalkulasi Biaya .....	45
<b>BAB 1V. TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>49</b>
A. Tinjauan Umum .....	49
B. Tinjauan Khusus .....	50
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>
A. Foto Poster Pameran .....	65
B. Foto Situasi Pameran .....	66
C. Katalog .....	67
D. Biodata .....	68
E. CD .....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Ilmiah .....	12
Tabel 2. Bahan .....	34
Tabel 3. Alat .....	38
Tabel 4. Proses Perwujudan .....	42
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	45
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	46
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	47
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	48
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Keseluruhan .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Konsep <i>Practice Based Research</i> .....	10
Gambar 2. Contoh Kantong Semar dengan Bentuk Kantong Atas .....	13
Gambar 3. Contoh Kantong Semar dengan Bentuk Kantong Bawah .....	14
Gambar 4. Contoh Kantong Semar dengan Bentuk Kantong Roset .....	14
Gambar 5. Bagian-bagian Kantong Semar .....	18
Gambar 6. <i>Nepenthes Rigidifolia</i> .....	18
Gambar 7. Berita Tentang Penyeludupan Ilegal Kantong Semar .....	19
Gambar 8. Kantong Semar di Baturraden Adventure Park.....	21
Gambar 9. Lampu Hias .....	22
Gambar 10. Lampu Hias dan Dekorasi .....	22
Gambar 11. Jenis-jenis Serangga .....	23
Gambar 12. Karya Seni Burung Dengan Teknik Lilit Kawat .....	23
Gambar 13. Sketsa Alternatif 1 .....	25
Gambar 14. Sketsa Alternatif 2 .....	26
Gambar 15. Sketsa Alternatif 3 .....	26
Gambar 16. Sketsa Alternatif 4 .....	27
Gambar 17. Sketsa Alternatif 5 .....	27
Gambar 18. Sketsa Alternatif 6 .....	28
Gambar 19. Sketsa Alternatif 7 .....	28
Gambar 20. Sketsa Alternatif 8 .....	29
Gambar 21. Sketsa Terpilih 1 .....	30
Gambar 22. Sketsa Terpilih 2 .....	31
Gambar 23. Sketsa Terpilih 3 .....	32
Gambar 24. Sketsa Terpilih 4 .....	33
Gambar 25. Karya 1 .....	50
Gambar 26. Karya 2 .....	52
Gambar 27. Karya 3 .....	55
Gambar 28. Karya 4 .....	57

## INTISARI

Penciptaan karya seni ini adalah wujud pengekspresian ide gagasan yang terinspirasi dari keunikan dan keindahan bentuk bunga yang disebut kantong semar. Kantong semar merupakan tumbuhan *karnivora* dengan bentuk yang unik dari corak warna, bentuk kantong, dan kemampuan dalam menangkap serangga. Bentuk kantong semar tersebut sudah dieksplorasi dan dikembangkan dengan imajinasi serta kreativitas penulis menjadi ciptaan karya seni lampu hias.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode pendekatan estetika menurut A.A.M Djelantik. Metode penciptaan yang digunakan yakni tiga tahap enam langkah yang dikemukakan oleh SP Gustami, di antaranya eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Selain itu, penulis juga menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*) menurut Malins, Ure, dan Gray. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik lilit kawat dan juga teknik patri. Proses perwujudan karya meliputi proses pembuatan sketsa, pemotongan kawat, pembentukan, pematrian, pelilitan kawat, pembuatan media penunjang, pemasangan lampu, dan *finishing*. Proses *finishing* dengan tetap mempertahankan warna asli tembaga dan juga menggunakan cat *spray* dan pelapis.

Hasil karya yang diciptakan sejumlah empat lampu hias media logam dengan tema kantong semar dengan berbagai variasi dan fungsi yaitu berupa lampu hias dinding, lampu hias meja, dan lampu hias langit-langit. Penciptaan karya lampu hias media logam ini diharapkan mampu memberikan nilai baru dan dapat dijadikan sebagai referensi yang mampu menginspirasi dan mewujudkan ide gagasan pribadi ke dalam bentuk karya seni lampu hias.

**Kata Kunci:** Kantong Semar, Lampu Hias, Logam.

## **ABSTRACT**

*The creation of this artwork is a appearance of expressing ideas inspired by the uniqueness and beauty of the flower shape called Nepenthes. Nepenthes is a carnivorous plant with a unique form color pattern, pouch shape, and the ability to catch insect. The shape of the Nepenthes has been explored and developed with the imagination and creativity of the author into a decorative lamp art creation.*

*The approach method used in the creation of this work is the aesthetic approach according to A.A.M. Djelantik. The creation method used is three stages and six steps proposed by SP Gustami, includes exploration, design, and embodiment. In addition, the authors also use Practice-based Research according to Malins, Ure, and Gray. The technique used in the creation of this work is the wire winding technique and also the desoldering technique. The process of embodiment of the work includes the process of making sketches, cutting wires, forming, desoldering, winding wires, making supporting media, installing lights, and finishing. The finishing process while maintaining the original copper color and also using spray paint and coating paint.*

*The works created in of four metal media decorative lamps with the theme of Nepenthes with various variations and functions, namely wall lamps, table lamps, and ceiling lamps. The creation of this metal media decorative lamp is expected to be able to provide new value and can be used as a reference that is able to inspire and realize personal ideas into the appearance of decorative lamp art.*

**Keywords:** *Nepenthes, Decorative Lamp Art, Metal.*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Sumber daya alam hayati dan ekosistem merupakan salah satu bagian terpenting dari sumberdaya alam yang mempunyai manfaat dan fungsi sebagai unsur pembentuk lingkungan hidup yang keberadaannya tidak dapat tergantikan. Namun, kini Indonesia menghadapi permasalahan yang sangat berat akhir-akhir ini. Selama beberapa tahun terakhir, terjadi peningkatan kejahatan yang berupa pembakaran hutan, perambahan, pencurian maupun perdagangan ilegal flora dan fauna langka yang dilindungi, pelanggaran prinsip-prinsip konservasi dan kelestarian khususnya kelangsungan hidup kantong semar di alam habitatnya.

Kantong semar atau dalam bahasa latin (*Nepenthes spp*) adalah jenis flora unik dan termasuk tumbuhan *karnivora*. Kantong semar menjadi salah satu jenis flora yang dilindungi di Indonesia karena mengalami tekanan akibat eksploitasi dan kerusakan habitat sebab kantong semar dianggap memiliki beberapa manfaat seperti, manfaat ekologis sebagai pengendali hama, manfaat medis sebagai obat luka bakar dan mengecilkan pori-pori (*astringent*), serta manfaat estetika untuk digunakan sebagai tanaman hias, karena hal inilah yang juga dapat merusak habitat kantong semar di alam (Muhammad Mansur, 2006).

Kantong semar merupakan salah satu tanaman yang dilindungi berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumberdaya Hayati dan Ekosistemnya serta Peraturan Pemerintah Nomor 7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa, semua jenis kantong semar termasuk flora dilindungi di Indonesia. Status perlindungan kantong semar secara global juga terdaftar dalam CITES (*Convention on International Trade in Endangered Species*) yaitu termasuk dalam *apendix I* dan *apendix II* untuk semua spesies kantong semar dilindungi yang keberadaannya terancam punah.

Habitat kantong semar mampu hidup di hutan hujan tropis dataran rendah, pegunungan, hutan gambut, hutan meranggas, gunung kapur, hingga padang savana. Kantong semar hidup secara *epifit* atau menempel pada batang pohon. Seperti jenis tumbuhan *karnivora* lainnya, kantong semar tumbuh baik pada tanah atau tempat-tempat yang miskin unsur hara. Kantong semar ada yang hidup di tempat lembab dan sedikit sinar matahari dan ada pula yang hidup di tempat yang terbuka dengan cahaya matahari yang banyak.

Salah satu jenis kantong semar di Kalimantan Barat, Balai Konservasi Sumber Daya Alam Kalimantan Barat berencana akan menetapkan sebagai indentitas di suatu wilayah guna untuk memperkenalkan sekaligus menjaga habitatnya dari kepunahan karena kantong semar jenis tertentu hanya ada dan tumbuh di wilayah tersebut.

Karya seni merupakan hasil cipta rasa dan karsa manusia berdasarkan pengalaman batinnya, baik yang bersifat indah, menarik, dan unik. Terkadang ada sebuah pesan dan makna di dalamnya atau hanya menonjolkan nilai estetis, fungsi, dan teknik kerumitan dalam pembuatannya. Terciptanya suatu karya seni merupakan lahirnya inspirasi ide-ide terbaru dari hasil refleksi manusia terhadap pengaruh-pengaruh yang melingkupinya. Pengaruh yang tersimpan dalam batinnya akhirnya menimbulkan suatu keinginan sendiri untuk mengekspresikan sesuai dengan proses kreatif. Proses kreatif tersebut merupakan wujud dari sisi kepribadian penciptanya.

Karya seni lampu hias sekarang banyak diminati oleh masyarakat untuk menghadirkan karya lampu hias yang mempunyai nilai fungsi sebagai penerangan. Penerangan merupakan kebutuhan primer pada era saat ini, sebagai penunjang kegiatan pada malam hari yang terbatas pada penerangan sinar matahari. Lampu hias dapat digunakan untuk pelengkap atau dekorasi interior, karena memperindah suatu ruangan di rumah. Lampu hias memiliki sifat estetis yang dapat diaplikasikan dalam menata ruang. Sebagai salah satu sarana berekspresi di bidang seni, semua tenaga jiwa atau ekspresi manusia dijelaskan melalui sebab musabab (Bastomi, 2014: 97).



Pembuatan lampu hias tidak hanya dilihat dari bentuknya saja tetapi harus memperhatikan komposisi arah cahayanya karena perbedaan kuat cahaya sangat mempengaruhi fungsi dari lampu itu. Lampu meja biasanya tidak memberikan pencahayaan yang menyeluruh pada suatu ruang, melainkan hanya disekitaran meja saja. Lampu dinding merupakan lampu yang letaknya ditempelkan di tembok rumah, selain fungsi sebagai pencahayaan juga memperindah interior di ruang tersebut. Pemilihan desain lampu dinding ada baiknya mempertimbangkan bagaimana bentuk pola sinar yang akan tampak di dinding tersebut. Sedangkan pada lampu gantung, biasanya memberikan pencahayaan yang menyeluruh pada suatu ruang.

Pada tugas akhir penciptaan ini, penulis menciptakan karya dengan tema kantong semar menjadi objek penghias ruangan berupa karya lampu hias dengan media logam. Pemilihan bahan logam tembaga sebagai bahan utama karena tembaga mempunyai sifat yang mudah dibentuk dalam keadaan dingin, lentur, awet, dan tidak mudah korosi serta untuk mempermudah pengaplikasian teknik yang penulis gunakan yaitu teknik lilit kawat dan teknik patri. Penulis tertarik memilih kantong semar sebagai sumber ide dalam menciptakan karya seni karena keindahannya, bentuknya yang unik, dan warnanya yang menarik. Tujuan penulis mengangkat tema kantong semar melalui karya seni juga untuk mengenalkan kepada masyarakat agar ikut melestarikan dan menjaga habitat kantong semar di alam karena terancam punah.

Karya seni orang lain yang terinspirasi dari tumbuhan kantong semar sudah ada yaitu berupa karya seni lukisan, fotografi, logo. Akan tetapi karya yang diwujudkan pada lampu hias sepanjang pengetahuan penulis belum pernah ada, maka ide penciptaan karya ini layak dilakukan. Karya lampu hias ini dapat diaplikasikan pada dinding, meja dan di gantung. Desain lampu hias ini secara fungsi adalah untuk penghias ruangan di rumah, baik di ruang tamu, ruang keluarga, dan juga di ruang kamar, namun dengan desain yang berbeda tetapi memiliki nilai estetis. Dari segi keamanan dan kenyamanan karya juga diperhatikan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan, maka rumusan penciptaan Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Bagaimana masyarakat mengenal dan menghargai kantong semar akan hal ini?
2. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema kantong semar sebagai ide karya penciptaan lampu hias media logam?
3. Bagaimana proses dan hasil dalam penciptaan karya dari bentuk kantong semar sebagai ide karya penciptaan lampu hias media logam?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Sesuai perumusan penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan dan mendeskripsikan aspek tekstual dan kontekstual tentang kantong semar melalui ciptaan karya seni.
- b. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan bentuk kantong semar sebagai ide karya penciptaan lampu hias media logam.
- c. Menjelaskan langkah-langkah dan hasil penciptaan karya dengan tema bentuk kantong semar sebagai ide karya penciptaan lampu hias media logam.

### **2. Manfaat**

Sesuai perumusan penciptaan di atas, maka manfaat penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan kepada masyarakat melalui karya seni tentang kantong semar yang merupakan tumbuhan yang dilindungi Undang-Undang karena terancam punah.
- b. Menuangkan ide-ide dan hasil pemikiran penulis melalui karya seni kriya logam dan memberikan pengetahuan baru bagi penulis.
- c. Menambah ilmu dan pengalaman dalam berkarya serta memotivasi penulis untuk lebih kreatif dan inovatif.

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

### **1. Metode Pendekatan**

Dalam konteks penciptaan karya ini digunakan pendekatan teori yang berfungsi untuk membedah dan mendekati permasalahan, dengan tujuan agar mampu memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang diajukan. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah :

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

Estetika adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana keindahan dapat dibentuk, serta bagaimana dapat merasakannya. Sebuah keindahan yang sudah terbentuk tentunya harus dapat dirasakan oleh banyak orang. Keindahan dalam arti luas merupakan keindahan alam, hasil seni, dan moral intelektual. Sedangkan dalam artian terbatas keindahan sangat berkaitan dengan keindahan bentuk dan warna. Estetika juga berhubungan dengan filosofi seni yang mengajarkan tentang keseimbangan dan keindahan alam, sehingga estetika bisa diartikan sebagai dorongan atau motivasi tentang keseimbangan dari ekspresi diri yang mengungkapkan keindahan secara alami.

Timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan panca indra, maka dapat disimpulkan bahwa yang dinamakan keindahan merupakan segala hal yang memiliki sangkut paut dengan keindahan yang ada pada panca indra seseorang dan bagaimana seseorang dapat melihat, mengamati, merasakan, dan meraba sebuah objek, sehingga objek tersebut mempunyai nilai tersendiri dalam hati yang menikmatinya.

Metode pendekatan ini menggunakan teori estetika menurut A.A.M. Djelantik untuk mengkaji keindahan pada ciptaan karya lampu hias media logam dengan tema kantong semar. Menurut A.A.M. Djelantik, hal- hal yang indah dibagi menjadi dua golongan, yang pertama keindahan alami yang tidak dibuat oleh manusia, dan yang kedua adalah hal-hal indah yang diciptakan dan diwujudkan oleh

manusia. Dijelaskan lebih jauh oleh A.A.M. Djelantik bahwa, ada tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya yaitu: wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*) (A.A.M. Djelantik, 2004: 13-15).

Metode pendekatan ini digunakan untuk mengolah sumber ide yang berkaitan dengan kantong semar dan lampu hias. Sumber ide tersebut diseleksi kembali agar penulis mendapatkan data yang sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan, hingga akhirnya menjadi karya yang artistik dalam penciptaan karya seni lampu hias logam. Penulis mengkaji secara visual dengan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa yaitu berupa garis, bentuk, tekstur, bidang, dan warna.

## **2. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni, khususnya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan secara metodologis menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Metode penciptaan karya tersebut melalui tiga tahap enam langkah yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahapan tersebut diuraikan menjadi enam langkah di antaranya pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide, penggalian landasan teori sumber ide dan referensi serta acuan visual, tahapan perancangan, model pengembangan, tahapan perwujudan, dan evaluasi (SP. Gustami, 2007: 329).

Tahapan dan langkah dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut:

### **a. Eksplorasi**

Tahap eksplorasi yaitu melakukan identifikasi, menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan, analisa data, dan perumusan masalah. Kemudian hasil dari analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan karya atau desain. Untuk penyimpulan dan pemecahan masalah digunakan secara teori mengenai ide yang

hasilnya akan digunakan sebagai dasar melakukan perencanaan. Eksplorasi yang dilakukan penulis untuk membuat karya ini yaitu memperbanyak referensi dari studi literatur dan observasi tentang tumbuhan kantong semar. Penulis memperhatikan dan memahami berbagai persoalan terkait dengan tema sehingga jika digabungkan dalam suatu karya maka pesan yang ada dalam karya tersebut dapat tersampaikan dengan mudah.

b. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Untuk beberapa sketsa yang telah dibuat, dipilih beberapa sketsa yang terbaik untuk dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti bentuk, teknik, bahan, dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna sesuai ukuran, skala, bentuk asli, dan penempatannya. Dalam tahapan awal ini penulis merancang sketsa alternatif gambaran ciptaan karya lampu hias dengan tema kantong semar untuk dijadikan sketsa terpilih.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Tahapan perwujudan karya, misalnya kriya logam ada beberapa tahapan diantaranya: penentuan alat dan bahan, proses sketsa/ desain, pembentukan, dan *finishing* akhir. Begitu juga dengan perwujudan seni dari karya kriya lainnya.

Tahapan diatas kemudian diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

1. Pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan dan penggalian sumber referensi untuk ciptaan karya lampu hias dengan konsep kantong semar.
2. Penggalian landasan teori, sumber ide dan referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis, sehingga diperoleh konsep yang signifikan.
3. Tahapan perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk rancangan dua dimensional atau rancangan sketsa di atas kertas, penulis juga harus mempertimbangkan beberapa aspek sehingga tidak ada kesalahan saat melakukan perwujudan.
4. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model pengembangan. Model pengembangan ini dibangun berdasarkan gambar teknik yang sudah disiapkan.
5. Tahap perwujudan ini diawali dengan pengolahan bahan kemudian pembentukan karya dengan teknik yang ingin diterapkan. Teknik yang diterapkan dalam proses perwujudan karya yaitu teknik lilit kawat dan teknik patri.
6. Memasuki evaluasi dari semua proses. Langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek baik karya seni maupun karya kriya yang dirancang dan berfungsi praktis juga karya yang bersifat sebagai ungkapan diri.

Selain itu dalam metode penciptaan tugas akhir ini, penulis juga menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Penelitian berbasis ini muncul sejak tahun 1980-an dan menonjolkan sentra praktikan dalam mengumpulkan keterangan melalui kerja praktik.

Malins, Ure, dan Gray mendefinisikan bahwa, konsep *practice-based research* sebagai penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan

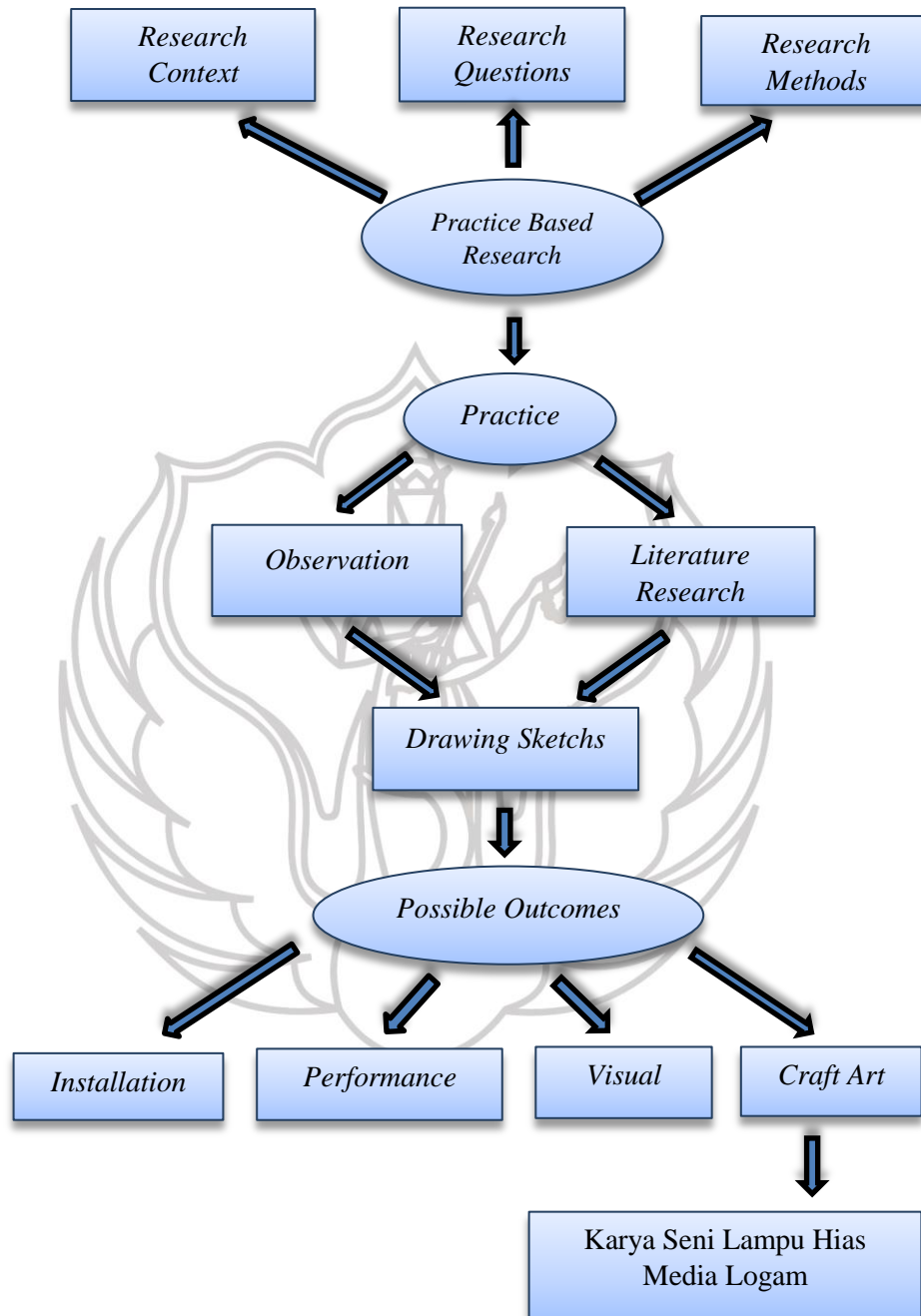
melakukan praktik, serta penelitian berbasis praktik ini merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik, dimana hasil penelitian memberikan penerapan potensial sebagai sarana menyampaikan potensi-potensi yang ada pada praktisi Seni Murni dan Kriya (Malins, Ure, dan Gray, 1996: 1).

Malins, Ure, dan Gray menyebutnya dalam buku berjudul *The Gap: Addressing practice-based research Training Requirements For Designers* (Sebuah Celah: Memaparkan syarat-syarat Penelitian Berbasis Praktik untuk Perancang).

*Practiced based research is the most appropriate form of research for designers since the new knowledge from the research is directly applicable to the field and because the researcher is making best use of their existing skills and tacit knowledge best use of their existing skills and tacit knowledge of the subject.*

Penelitian berdasarkan praktik merupakan praktik yang paling tepat untuk perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut.

Metode *practice-based research* dapat digambarkan dalam bentuk skema dibawah ini:



Gambar 1. Skema Konsep *Practice Based Research*  
(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UITM, 1996)