

**BENTUK ROBOT LAMPU  
DALAM SENI KRIYA KAYU**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**RANU MARFA RAFI WIJAYA**

**NIM. 1711991022**

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

**BENTUK ROBOT LAMPU  
DALAM SENI KRIYA KAYU**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**RANU MARFA RAFI WIJAYA**

**NIM. 1711991022**

**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 Penciptaan Karya Seni berjudul:

**BENTUK ROBOT LAMPU DALAM SENI KRIYA KAYU** diajukan oleh Ranu Marfa Rafi Wijaya, NIM. 1711991022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum

NIP. 19620729 199002 1 001/  
NIDN. 0029076211

Pembimbing II/Anggota

  
Joko Subiharto, S. E., M. Sc

NIP. 19750314 199903 1 002/  
NIDN. 0014037505

Cognate/Anggota

  
Samino, S.Sn., M.A.

NIP. 19670615 199802 1 001/  
NIDN. 0015066706

Ketua Jurusan/Program Studi Kriya

  
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/  
NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. J. Imbil Renarjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirahim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk kedua orang tua yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.



## PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis 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, Januari 2022



Ranu marfa rafi wijaya

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “**BENTUK ROBOT LAMPU DALAM SENI KRIYA KAYU**”

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya seni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
6. Joko Subiharto, S. E., M. Sc., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Sumino, S.Sn., M,A Selaku *Cognate* (Dosen penguji) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan
8. Bapak/Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna

9. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materiil
10. Teman berbagi segala hal yang paling sabar dan support setiap waktu Sekar Arumningsih
11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta seluruh angkatan.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Januari 2022



Penulis

Ranu Marfa Rafi Wijaya

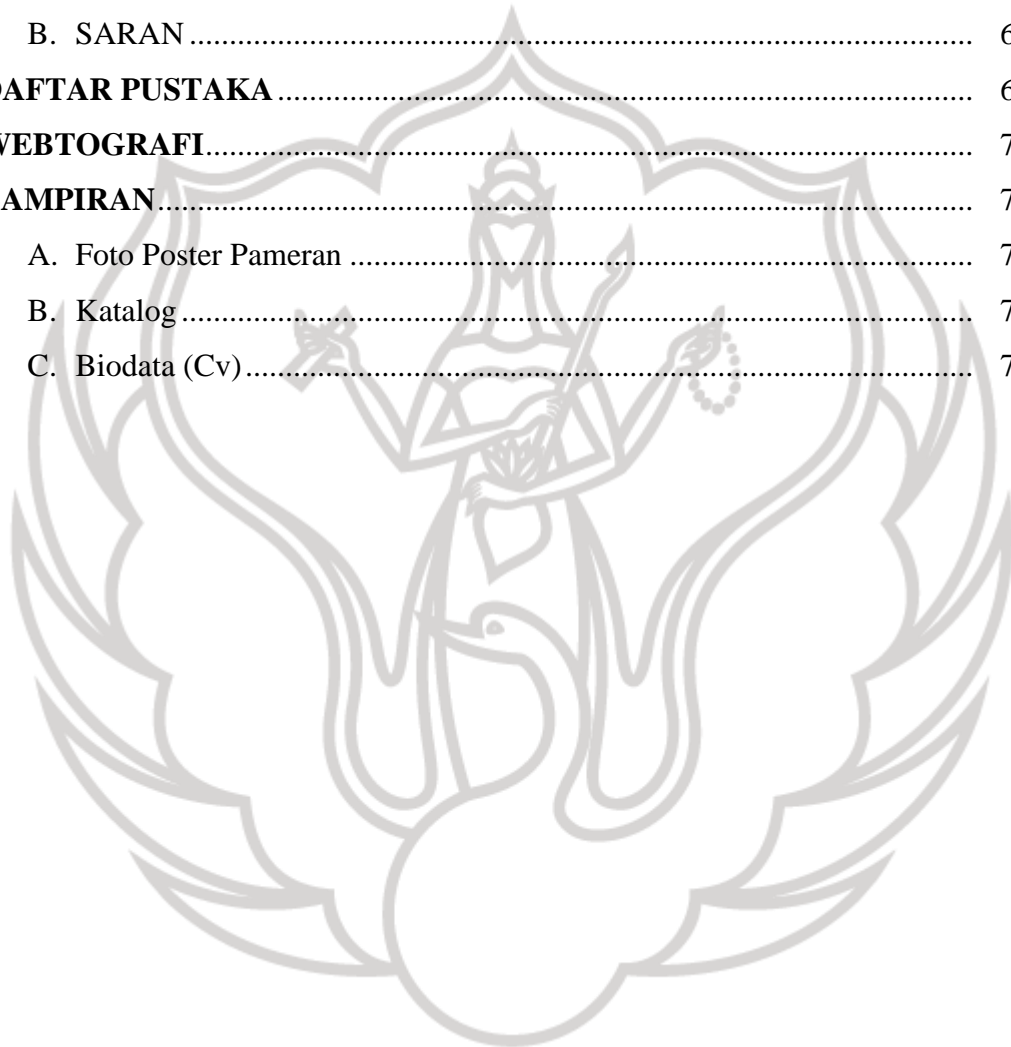


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMN PERSEMBAHAN / 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 LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan Dan Manfaat .....	3
D. Metode Penciptaan Dan Pendekatan.....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	13
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	17
A. Data Acuan.....	17
B. Analisis Data .....	20
C. Rancangan Karya .....	21
D. Proses Perwujudan .....	29
1. Alat Dan Bahan.....	29
2. Teknik Pengerjaan.....	38
3. Tahap Perwujudan.....	38

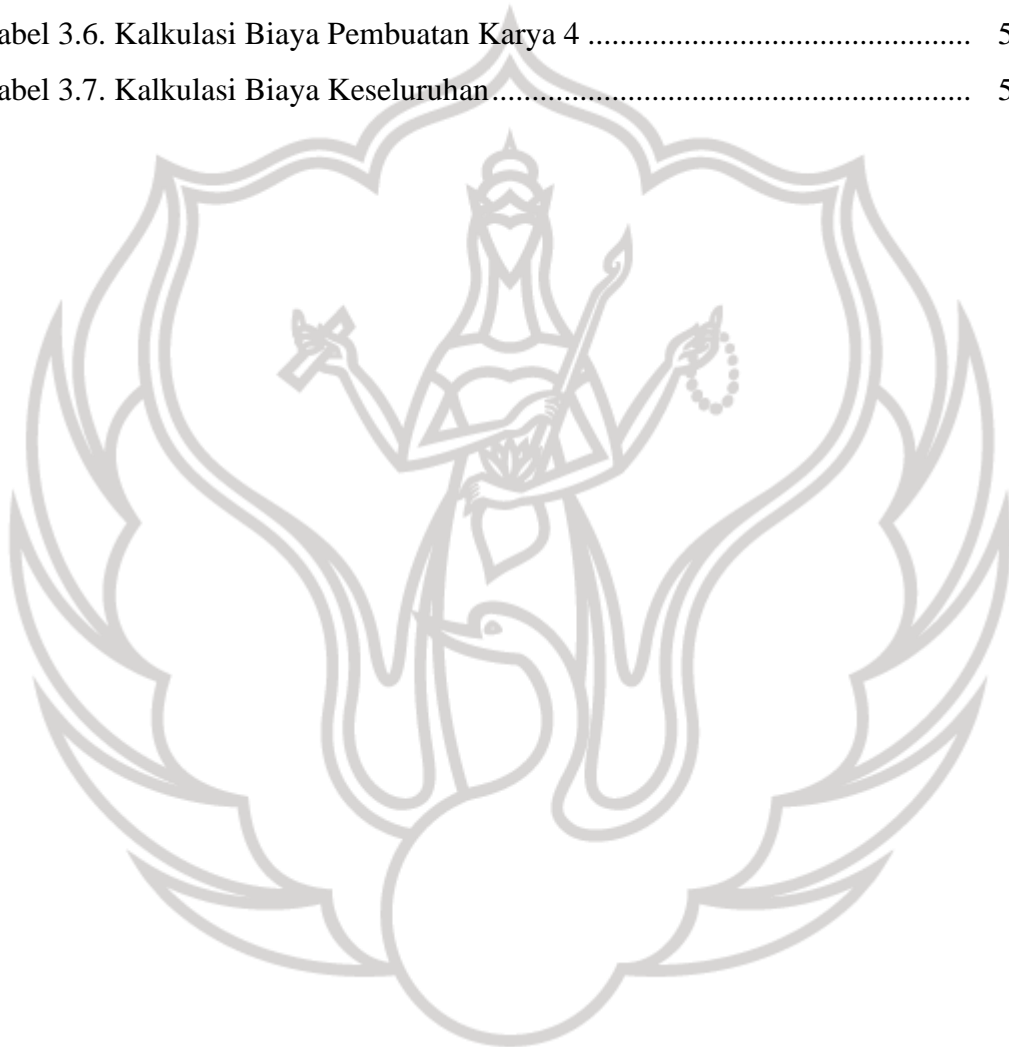


E. Kalkulasi Biaya .....	51
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>55</b>
A. Tinjauan Umum .....	55
B. Tinjauan Khusus .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>65</b>
A. KESIMPULAN .....	65
B. SARAN .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>68</b>
<b>WEBTOGRAFI</b> .....	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>72</b>
A. Foto Poster Pameran .....	72
B. Katalog .....	73
C. Biodata (Cv) .....	75



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Alat Yang Di Gunakan Dalam Proses Perwujudan .....	29
Tabel 3.2. Bahan Yang Di Gunakan Dalam Proses Perwujudan .....	36
Tabel 3.3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	51
Tabel 3.4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	52
Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	53
Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	53
Tabel 3.7. Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran .....	72
Katalog .....	73
Biodata (Cv).....	75

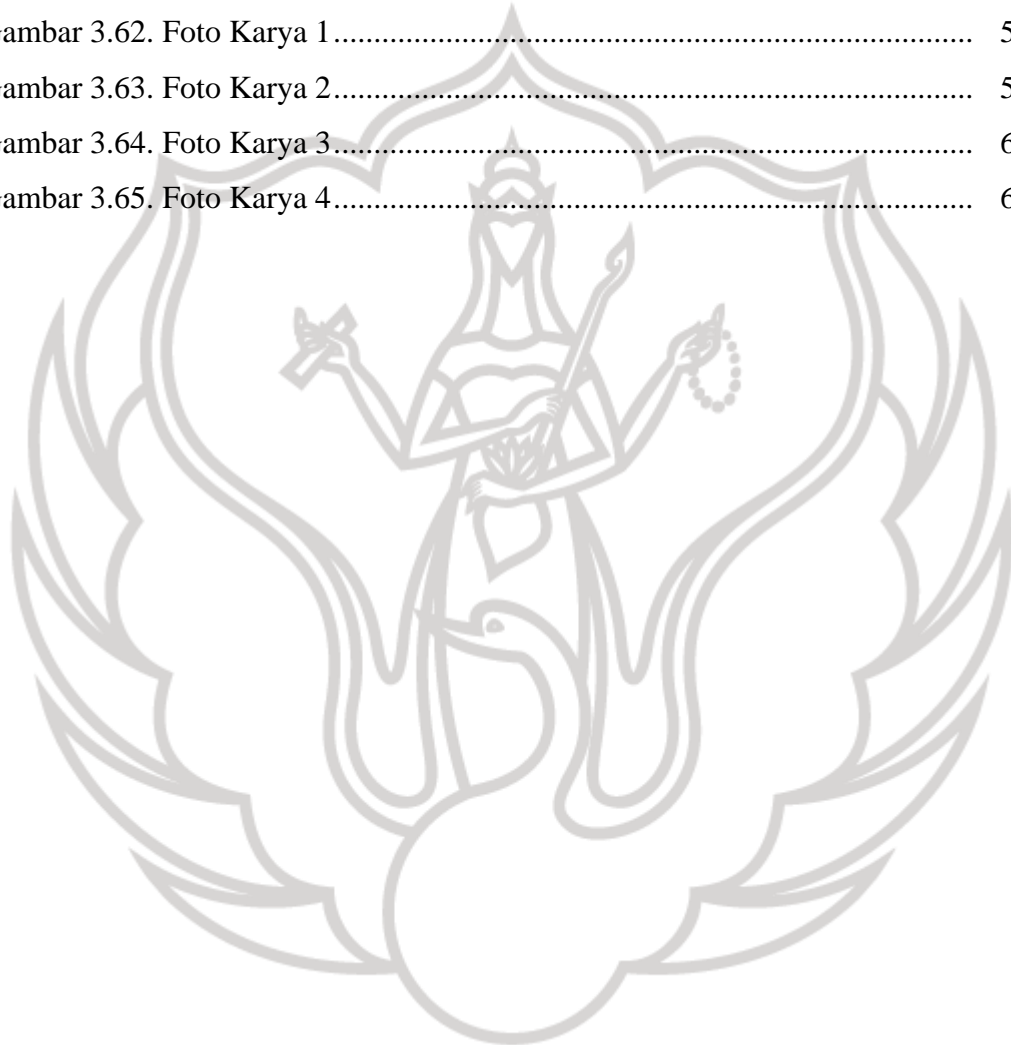


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan yang penulis sederhanakan.....	7
Gambar 2.1. Robot Manipulator .....	9
Gambar 2.2. Robot Kamera .....	10
Gambar 2.3. Robot Lampu Logam .....	10
Gambar 2.4. Under Water Robot .....	11
Gambar 3.1. Robot Lampu Berbentuk Kelinci .....	18
Gambar 3.2. Robot Baling-Baling .....	18
Gambar 3.3. Robot Lampu Meja.....	19
Gambar 3.4. Lampu kamera.....	19
Gambar 3.5. Robot Humanoid .....	20
Gambar 3.6. Sketsa Alternatif 1 .....	22
Gambar 3.7. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 3.8. Sketsa Alternatif 3.....	24
Gambar 3.9. Sketsa Terpilih 1.....	25
Gambar 3.10. Sketsa Terpilih 2.....	26
Gambar 3.11. Sketsa Terpilih 3.....	27
Gambar 3.12. Sketsa Terpilih 4.....	28
Gambar 3.13. <i>Scroll Saw</i> .....	29
Gambar 3.14. Gerinda .....	29
Gambar 3.15. Pasah Kayu.....	30
Gambar 3.16. Kompresor .....	30
Gambar 3.17. Meteran .....	30
Gambar 3.18. Siku Sudut .....	31
Gambar 3.19. Bor Tangan.....	31
Gambar 3.20. Tang.....	31
Gambar 3.21. Mesin Bubut.....	32
Gambar 3.22. <i>Table Saw</i> .....	32

Gambar 3.23. Mata Gerinda.....	32
Gambar 3.24. Klem F.....	33
Gambar 3.25. Klem C .....	33
Gambar 3.26. Paku Tembak.....	33
Gambar 3.27. Palu Kayu .....	34
Gambar 3.28. Bor Duduk .....	34
Gambar 3.29. Mesin Sender.....	34
Gambar 3.30. Pahat Kayu .....	35
Gambar 3.31. <i>Meter Saw</i> .....	35
Gambar 3.32. <i>Spraygun</i> .....	35
Gambar 3.33. Kayu Jati.....	36
Gambar 3.34. Lem Enterniti.....	36
Gambar 3.35. Lem Presto.....	37
Gambar 3.36. Amplas .....	37
Gambar 3.37. Kertas .....	37
Gambar 3.38. Tinner .....	38
Gambar 3.39. Proses Pembuatan Mal Pada Karton .....	39
Gambar 3.40. Proses Pemotongan Mal Pada Karton .....	40
Gambar 3.41. Proses Pembelahan Kayu .....	40
Gambar 3.42. Proses Pasha Kayu Dengan Ketebelana 1,5 Cm .....	41
Gambar 3.43. Hasil Dari Pasha Kayu .....	41
Gambar 3.44. Proses Pemindahan Gambar Atau Desain Pada Kayu .....	42
Gambar 3.45. Proses Penyiapan Bahan Komponen Lengan Dan Jari .....	42
Gambar 3.46. Proses Penyiapan Pembuatan Badan Robot.....	43
Gambar 3.47. Proses Pengeleman Kepala Robot Menggunakan Lem Fox .....	44
Gambar 3.48. Proses Paku Tembak .....	44
Gambar 3.49. Proses Pengeleman Badan Robot Dengan Lem Fox.....	45
Gambar 3.50. Proses Penyambungan.....	45
Gambar 3.51. Proses Pemahatan Kepala Robot Dengan Pahat Lurus .....	46
Gambar 3.52. Proses Pembentukan Kepala Robot.....	46
Gambar 3.53. Proses Penghalusan .....	47
Gambar 3.54. Proses Pemotongan Besi .....	47

Gambar 3.55. Proses Penyemprotan SANDING .....	48
Gambar 3.56. Proses Penyemprotan <i>Clear</i> Pada Badan Robot .....	48
Gambar 3.57. Proses Penyemprotan <i>Clear</i> Pada Tangan Robot.....	49
Gambar 3.58. Proses Pemasangan Kabel Ke Dalam Kepala Robot .....	49
Gambar 3.59. Proses Perangkaian Komponen Listrik Di Badan Robot .....	50
Gambar 3.60. Pemasangan Kabel .....	50
Gambar 3.61. Pemasangan Tombol On/Off Pada Badan Robot.....	51
Gambar 3.62. Foto Karya 1 .....	57
Gambar 3.63. Foto Karya 2.....	59
Gambar 3.64. Foto Karya 3.....	61
Gambar 3.65. Foto Karya 4.....	63



## INTISARI

Penciptaan karya seni berjudul “Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu” ini adalah sebuah pengalaman diri penulis yang sering berkeliling melihat-lihat toko mainan anak-anak di sekitaran jogja sehingga penulis memiliki ketertarikan dan kekaguman dengan bentuk robot. Estetika bentuk dan fungsi yang dimiliki oleh robot membuat penulis tertarik untuk membuat karya seni fungsional berupa lampu. Robot yang memiliki bentuk yang unik nantinya akan diterapkan pada empat karya yang akan di buat dengan daya imajinasi dan kreatifitas penulis sehingga menjadi bentuk-bentuk yang indah.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dan ergonomi, sedangkan metode penciptaan yang digunakan yakni metode penciptaan oleh Grey (*literatur reseach, study empiric, visual reseach, practice*). Landasan teori yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir ini adalah teori estetika dan teori desain. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teknik *scroll* dan teknik bubut.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa karya kriya dengan media karya fungsional. Penulis mengadopsi bentuk-bentuk robot yang bermacam jenis dari bentuk *under water, humoid, flaying robot*. Karya-karya yang diciptakan lebih mengunggulkan detail bentuk dan warna robot, Penulis memilih *finishing* natural mnggunakan *sending sailer* dan *clear doof* agar mendapatkan kesan warna yang klasik.

**Kata kunci** : Robot, Lampu, Kriya, Kayu



## ABSTRACT

The creation of artwork titled "Robot Form of Lights In Wood Craft Art" is a self-experience of writers who often circle around looking around toy stores of children around jogja so that the author has an interest and admiration with the form of robots. The aesthetics of the shape and function possessed by robots make the author interested in making functional artwork in the form of lights. Robots that have a unique shape will be applied to four works that will be made with the imagination and creativity of the author so that it becomes beautiful forms.

The method of approach used in the process of creating this Final Task work is the aesthetic and ergonomic approach, while the method of creation used is the method of creation by Grey (research literature, study empiric, visual research, practice). The cornerstone of the theory used in this Final Task report is aesthetic theory and design theory. The techniques used in this creation process are scrolling techniques and lathe techniques.

The work produced in this Final Task is in the form of craft works with functional work media. The authors adopted various forms of robots from the form of under water, humanoid, flying robot. The works created are more superior to the details of the shape and color of the robot, the author chooses a natural finish using sanding sailer and clear doof to get a classic color impression.

**Keywords:** Robot, Lamp, Craft, Wood

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat ditandai dengan persaingan sangat kuat di bidang teknologi dan industri. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka manusia dapat merasakan pengaruhnya dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam bidang teknologi. Teknologi kian berkembang untuk mempermudah aktivitas manusia, seperti elektronik, alat komunikasi dan lainnya. Bahkan sekarang ini sedang banyak dikembangkan teknologi dalam bentuk robot yang dapat berguna membantu kegiatan manusia dengan kecanggihannya.

Robot adalah seperangkat alat yang dapat membantu aktifitas manusia secara fisik. Penggunaannya dapat dilakukan dengan pengawasan yang dikontrol manusia, ataupun menggunakan program yang telah di definisikan terlebih dahulu (kecerdasan buatan). Istilah robot berasal dari bahasa ceko 'robot' yang berarti pekerjaan atau kuli yang tidak mengenal lelah atau bosan. Robot biasanya digunakan untuk tugas yang berat, berbahaya, pekerjaan yang berulang dan konsisten. Biasanya kebanyakan robot industri digunakan dalam bidang produksi (Wildan Ansori, Soewarto Hardhienata, 2014)

Benda canggih tersebut dalam perkembangan ilmu teknologi dibidang elektronik dan komunikasi banyak membawa manfaat yang bisa dirasakan oleh manusia. Salah satunya untuk mempermudah segala macam pekerjaan dibidang industri, pendidikan, pemerintah dan lainnya. Seiring perkembangan zaman, robot merupakan benda canggih yang mulai banyak dibutuhkan manusia di kehidupan sehari-hari. Fenomena tersebut menjadikan inspirasi penulis untuk mengadopsi bentuk robot menjadi sebuah karya fungsional berupa lampu yang nantinya akan dituangkan dan divisualisasikan sebagai karya seni dengan media kayu yang menarik. Karya Tugas Akhir penulis ini tidak hanya dapat dinikmati secara visual namun juga bersifat fungsional.

Penulis memilih mengadopsi bentuk robot menjadi sebuah lampu bukan tanpa alasan. Hal tersebut dikarenakan cahaya menjadi hal yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia sehingga penerangan menjadi elemen yang sangat dibutuhkan. Selain sebagai penerangan, karya-karya ini juga dapat memperindah ruangan dengan visualnya yang menarik. Lampu menjadi benda penting di setiap tempat guna mendukung aktifitas manusia di saat malam hari. Zaman dahulu alat penerangan buatan biasanya bersumber pada api yang dibuat secara tradisional dan memiliki banyak keterbatasan. Lampu yang dulu dibuat oleh manusia dengan bahan bakar minyak kini telah berganti dengan teknologi yang lebih canggih yakni menggunakan mengenal energi listrik (Amin et al., 2021)

Sejak energi listrik ditemukan hingga saat ini manusia jadi lebih leluasa menggunakan penerangan di malam hari. Kehadiran sumber penerangan ini dapat menghidupkan suasana meskipun tidak dapat menyaingi atmosfer siang hari. Lampu bukan hanya berfungsi sebagai alat penerangan atau sebagai pelengkap rumah, melainkan juga sebagai salah satu elemen interior yang bersifat dekoratif, seperti ruangan kamar tidur menggunakan lampu yang memiliki keterangan yang tidak begitu terang dan menggunakan lampu berwarna kuning. Sedangkan di ruang tamu, ruang makan dan dapur menggunakan lampu yang cukup terang dalam ruangan tersebut lampu yang di gunakan berwarna putih dan di halaman teras menggunakan lampu sorot yang cukup terang yang berwarna putih dan kuning.

Penulis memilih bentuk robot sebagai ide atau konsep dasar penciptaan Tugas akhir. Hal tersebut berawal setelah penulis banyak bermain dan mencari inspirasi. Perjalanan hari demi hari dilakukan sebagai pencarian inspirasi sampai akhirnya penulis menjumpai beberapa robot dengan bentuk-bentuk unik yang mampu menyita pandangan penulis. Tercetuslah ide memilih robot menjadi konsep dasar penciptaan karya Tugas Akhir. Proses perwujudannya dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari pencarian data, menganalisa data acuan, membuat beberapa rancangan hingga proses penciptaan karya.

Visual robot yang beragam merupakan inspirasi penulis dalam menemukan hal yang baru. Bentuk-bentuk robot tersebut dikembangkan oleh

penulis tanpa menghilangkan makna dan karakter visualnya. Bentuk robot dan lampu menjadi dua hal yang menarik jika digabungkan menjadi sebuah karya fungsional. Bagian yang menjadi pencahayaan ada pada bagian kepala, sedangkan *body* robot tersebut dirancang sedemikian rupa agar komposisi yang menarik dan enak dipandang. Karya seni yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berbentuk karya seni fungsional pada media kayu yang menggabungkan beberapa teknik dalam proses perwujudannya seperti teknik *scroll* dibagian kepala, bentuk lengan dan kaki, teknik bubut di bagian pembuatan badan dan pada tahap terakhir menggunakan mesin amplas menyeluruh menghaluskan dan membuat detail visual. Pembuatan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi pelaku seni dan memberikan gagasan baru bagi masyarakat serta karyawan Indonesia, selain itu mampu menambah wawasan robot lampu bagi masyarakat.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep karya dengan judul Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu?
2. Bagaimana proses perwujudan karya Bentuk Robot Lampu tersebut?
3. Bagaimana wujud karya yang di ciptakan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan
  - a. Mengetahui konsep penciptaan Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu
  - b. Mengetahui proses perwujudan
  - c. Menciptakan karya dengan sumber ide Bentuk Robot Lampu

## 2. Manfaat

Manfaat penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah inspirasi atau ide baru bagi seniman kayu dan kriyawan Indonesia.
- b. Menginspirasi pengrajin kayu dalam menciptakan suatu benda yang lebih kreatif dan inovatif dimasa yang akan datang.
- c. Memperkenalkan keberagaman kayu kepada masyarakat luas melalui karya seni robot lampu.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Metode Estetika

Metode Pendekatan estetika ini mengacu pada nilai-nilai keindahan atau estetika yang mengandung dalam seni rupa. Keindahan yang dilihat dari kebudayaan terutama dalam menilai keindahan kriya. Konsep nilai dan filosofi estetika para kriyawan terdahulu dalam berkesenian selalu berkaitan dengan pandangan kehidupan dan kepercayaan masyarakatnya sebagai bukti keberhasilan. Djelantik mengatakan bahwa karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual yaitu berupa garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk. Selain prinsip tersebut, proses penciptaan sebuah karya seni juga harus mempertimbangkan prinsip keseimbangan, kesatuan, komposisi, dan harmoni agar dapat menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki keindahan visual. Pendekatan estetika yang digunakan didalam penciptaan ini adalah pendekatan ditemukan oleh Djelantik. Djelantik juga memaparkan pada bukunya bahwa estetika meliputi tiga aspek yaitu wujud yang mana dalam estetika Djelantik ini bahwa wujud itu sendiri memiliki dua aspek yaitu bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu sendiri.

Bobot yang dimaksud Djelantik memiliki tiga aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*) sebagai makna bobot memiliki suasana hati yang senang dalam membuat sebuah karya yang

akan diciptakan oleh penulis dari gagasan yang dimiliki oleh penulis memberikan pesan kepada masyarakat yang melihat sebuah karya tersebut. Selanjutnya penampilan mengacu pada cara kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya. Unsur dari penampilan ini meliputi tiga aspek yaitu bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana atau media (Djelantik, 1999:15).

Pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik ini menurut penulis sendiri cukup sesuai dan memiliki korelasi dengan konsep karya untuk digunakan sebagai pendekatan dalam penciptaan karya seni kriya kayu dengan tema Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu.

#### b. Metode Ergonomi

Pendekatan ergonomi ini dilakukan untuk mewujudkan suatu karya yang akan diciptakan dalam bentuk visual dengan memperhatikan berbagai ukuran-ukuran dalam menciptakan suatu lampu. aspek yang sangat penting karena ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perancangan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71)

Aspek ergonomi yang digunakan dalam metode pendekatan ini adalah antropometri. Menurut Eddy S. Marizar, (2005: 106), ergonomi sendiri adalah studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan, yang saling berinteraksi satu sama lain. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan pada sebuah sarana, dengan kata lain ergonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dalam kehidupan hubungannya dengan pekerjaan. Penciptaan sebuah lampu akan berbeda-beda ukurannya. Ilmu ergonomi inilah yang akan digunakan dalam proses penciptaan pasti akan sesuai desain pencahayaan maupun ukuran diberbagai tempat.



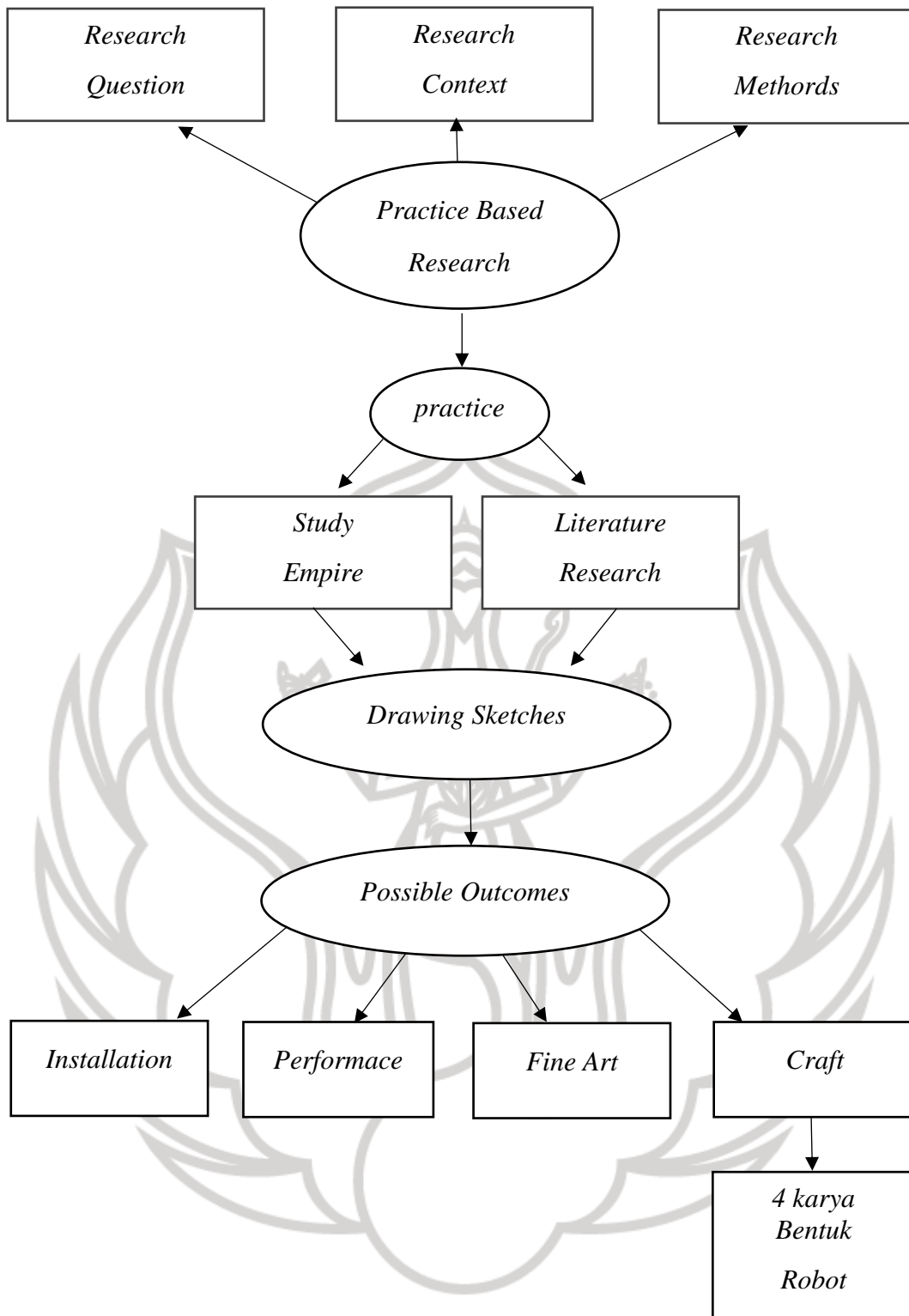
## 2. Metode Penciptaan

Menggunakan metode penciptaan *Practice Based Research* dalam corak: *Jurnal Seni Kriya*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Vol. 4 No. 1 (2015:26) dijelaskan,

Malins, Ure, dan Grey (1996) mendefinisikan konsep *practice-led research* sebagai penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik. Mereka menyebutkan hal ini dalam laporan mereka, *The Gap: Addressing Practice-Based Research Training Require for Designers* yang memaparkan, bahwa penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure, dan Gray, 1996:1)

Menurut Dafri (2015:6) dalam Makalah Diskusi Ilmiah “practice based research” Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan Mahasiswa UiTM Selangor-Malaysia. Diuraikan bahwa practice based research adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktik, melakukan praktik, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.





Gambar 1.1. Bagan yang penulis sederhanakan

(Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Vol. 18. 1 halaman 41)

Bagan alur metode penciptaan *practice based research* diatas dapat diketahui *research question*, *research context*, dan *research methods*. *Research question* mengacu pada pertanyaan permasalahan atau isu yang mana penulis tertarik dengan hal isu tersebut. *Research context* mengacu pada makna atau cakupan lingkungan permasalahan yang relevan. *Research methods* mengacu pada metode yang dilakukan dan terpilih terkait isu atau permasalahan untuk mencapai hasil. Tahapan selanjutnya berupa *practice*, yang mana penulis langsung melakukan praktik berkaitan dengan *study empire* dan *literature research*. *Study empire* dan *literature research* diperlukan untuk menunjang data yang diperlukan meliputi observasi langsung objek permasalahan, yaitu bentuk robot dan lampu untuk mendapatkan data visual secara langsung dan mengamati objek lebih dekat. Studi Pustaka diperlukan untuk menunjang data acuan yang bersumber dari buku, jurnal, dan media daring. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui dan mengungkap semua permasalahan dalam penelitian. Tahap *drawings sketches* rancangan desain karya mulai dibuat berdasarkan hasil data acuan yang sudah di analisis. Langkah selanjutnya adalah menentukan desain terpilih yang nantinya akan diwujudkan dalam Teknik *secrool* dan bubut. Penelitian berbasis praktik ini akan memungkinkan adanya hasil (*outcomes*). Hasil tersebut berupa karya kriya kayu dengan tema Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu dan dilaporkan dalam bentuk tulisan laporan Tugas Akhir.

