

**VISUALISASI DEFORMASI SENJATA API
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

**Oleh :
Edy Nurhadiyanto**

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

2011

**VISUALISASI DEFORMASI SENJATA API
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh :
Edy Nurhadiyanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2011**

**VISUALISASI DEFORMASI SENJATA API
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh :
Edy Nurhadiyanto
Nim : 051 1339 022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2011**

**VISUALISASI DEFORMASI SENJATA API
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh :
Edy Nurhadiyanto
Nim : 051 1339 022

**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
2011**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada tanggal 23 juni 2011



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum
Pembimbing I / Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum
Pembimbing II / Anggota



Drs. H. Andono, M.Sn
Cognate / Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni / Ketua / Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triadmadja, M.Des

NIP. 19590802198803202



PERSEMBAHAN



*Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:
Keluarga besar bapak Gutomo hadi wardoyo beserta istri (almarhum), Keempat
Kakaku, sepupu dan Keponakanku yang selalu memberikan dorongan moril dan
material kepada penulis
agar selalu senantiasa untuk menjadi orang-orang pintar dan ikhlas.*

*Ya Allah...
Berikanlah perlindungan dan ketentraman batin bagi kami semua, dan jagalah
kami dan terangilah jalan hidup kami agar selalu ingat kepada-MuAmin
Subhannallah.*

MOTTO

“PELAJARAN HARI INI, SEMOGA TERBALASKAN DI MASA DEPAN”

(PRIVILEGE VAN HET ACHTERSTAND)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang keserjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta 15 juni 2011

Edy Nurhadiyanto.

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah Tuhan Semesta Alam atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “Visualisasi Deformasi Senjata Api Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Kayu” yang dijadikan sebagai Konsep Penciptaan Seni Kriya dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di bidang Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik material maupun spiritual. Atas segala keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan dan juga memberikan banyak tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Profesor. Dr. A.M.Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi Triadmadja, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

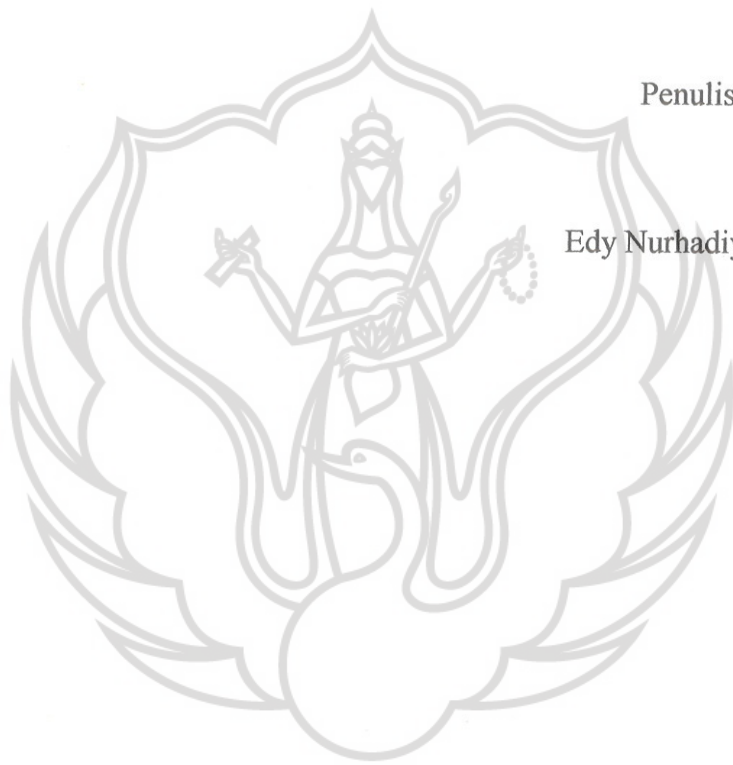
3. Drs. Ahmad Zaenuri selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn, selaku Sekertaris Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Herry Pujiharto, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I. Atas semua pengarahan, saran, serta nasehatnya yang membangun demi terciptanya karya pada Tugas Akhir ini.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum, selaku dosen pembimbing II, atas semua nasehat serta saran yang diberikan demi terlaksannya dan terciptanya Tugas Akhir ini.
4. Isbandono Hariyanto selaku dosen wali. Atas semua bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan.
5. A. Sujud Darnanto terima kasih atas saran dan nasehat memberikan untuk terus berkarya.
6. Drs. H. Andono, M.Sn, selaku Cognate yang selalu mendorong, menekankan dan menasehati serta mengarahkan.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingannya.
8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, atas semua pelayanannya.
9. Keluarga tercinta Bapak Gutomo Hadi Wardoyo beserta istri (almarhum), Pakdhe dan Budhe, Tabrany Sudargo, Keempat Kakakku dan Kakak

sepupu serta keponakan tercinta, keluarga besar di Parakan Temanggung atas segala dukungan, bantuan, doa dan rasa cinta kasihnya yang terus mengalir hingga saat ini.

10. Semua teman-teman di Jurusan Kriya, kepada Adhik kristiantoro, Kartika Ratri Mutiasiwi, Ahmad fachrudin, Novianto, Dedi Kepala Suku 12, Prasetyo Yuniarto, Harjono, Karyadi, Robin Art, Kukuh, Hasan, Gandar The Robotha, Hendri logam, Tri logam, Samsul, Niken, Bayu 03, Ipung, Mail, Beni, Eko Dayak, Mareto, teman angkatan 2005, anak-anak kost topik, dian, jodi, dan juga Rosyid, Dessy, Adi Pamungkas, Aank, Titto, Ricky, Supriana Bernard, SASENITALA, SIKSA KULIT, Semoga Allah SWT membalas budi dan kebaikan yang telah diberikan dan semoga Rahmat dan lindungan-Nya selalu bersama kita semua.
11. Dan kepada semuanya yang telah memberikan bantuannya dan rasa cinta kasihnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Setiap usaha yang dilakukan manusia selalu mengharapkan hasil akhir yang sempurna, Sebagai manusia biasa, tentunya masih terdapat kekurangan-kekurangan, kesalahan, serta kekhilafan. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dikemudian hari segala sesuatu yang dilaksanakan lebih baik dari saat ini.

Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain meskipun sederhana, karya-karya yang telah diciptakan diharapkan dapat dijadikan salah satu inspirasi untuk lebih maju dan selalu berusaha berbuat dan berjuang untuk mendapatkan yang terbaik.



Penulis

Edy Nurhadiyanto.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	5
C. Metode Pendekatan	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis Data Acuan	29
C. Rancangan Karya	30
D. Proses Perwujudan	46
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	57

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	63
A. Tinjauan Khusus	63
B. Tinjauan Umum.....	64
BAB V. PENUTUP.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	77

Lampiran.

- A. Poster pameran.
- B. Foto situasi pameran.
- C. Katalog.
- D. Biodata.
- E. CD.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Adengan perang.....	11
Gambar 2	Diagram Senapan Lewis.....	11
Gambar 3	Pabrik Senjata.....	12
Gambar 4	Pabrik Senjata.....	12
Gambar 5	Pabrik Senjata.....	12
Gambar 6	Maxim Tokarev	20
Gambar 7	Diagram Mekanisme Mesin Maxim Tokarev	20
Gambar 8	Pistol Otomatis David Kucer.....	21
Gambar 9	Mekanisme Mesin Lewis.....	21
Gambar 10	Laras Depan.....	22
Gambar 11	Granat Tangan	22
Gambar 12	Bagian-Bagian Peluru.....	23
Gambar 13	Rim dan Primer Amunisi.....	24
Gambar 14	Mekanisme Bentuk Revolver	24
Gambar 15	Tengkorak Gorilla	26
Gambar 16	Tengkorak Gorilla	26
Gambar 17	Tengkorak Manusia.....	26
Gambar 18	Karya F.X Harsono “ <i>Paling Top 75</i> ”, Tahun 1976	27
Gambar 19	Karya H.R. Gigger “ <i>Li IP</i> ”, Tahun 1974.....	27
Gambar 20	Karya H.R. Gigger “ <i>biomechanoid</i> ” III”, Tahun 1974.....	28
Gambar 21	Sketsa Alternatif I.....	32
Gambar 22	Sketsa Alternatif II	32
Gambar 23	Sketsa Alternatif III.....	33
Gambar 24	Sketsa Alternatif IV.....	33
Gambar 25	Sketsa Alternatif V.....	34
Gambar 26	Sketsa Alternatif VI.....	34
Gambar 27	Sketsa Alternatif VII	35
Gambar 28	Sketsa Alternatif VIII	35

Gambar 29	Sketsa Alternatif IX.....	36
Gambar 30	Sketsa Alternatif X	36
Gambar 31	Sketsa Alternatif XI.....	37
Gambar 32	Sketsa Alternatif XII	37
Gambar 33	Sketsa Alternatif XIII	38
Gambar 34	Sketsa Alternatif XIV.....	38
Gambar 35	Sketsa Alternatif XV.....	39
Gambar 36	Sketsa Terpilih I	40
Gambar 37	Sketsa Terpilih II.....	41
Gambar 38	Sketsa Terpilih III	42
Gambar 39	Sketsa Terpilih IV	43
Gambar 40	Sketsa Terpilih V.....	44
Gambar 41	Sketsa Terpilih VI	45
Gambar 42	Kayu Mahoni.....	46
Gambar 43	Lem epoxy, alteco	47
Gambar 44	Cat Sandi, <i>Sanding Sealer</i> , Cat tembok, Thiner	48
Gambar 44	Melamine Clear Dof, wax furniture (semir coklat).....	48
Gambar 45	Mesin Gerinda, Mesin Bor, Mesin Profil, Mesin Ketam	49
Gambar 46	Pahat coret, Kol, Penguku, Penilap.....	49
Gambar 47	Pres kecil, Besar, Gandem, Amplas	50
Gambar 49	Penymprotan Anti Rayap	50
Gambar 49	Pemotongan kayu (<i>gergaji potong / belah</i>).....	51
Gambar 50	Pengetaman kayu.....	51
Gambar 51	Penyanbungan Kayu.....	52
Gambar 52	Pemotonan Kayu Menggunakan <i>Jigsaw</i>	52
Gambar 53	Pengeboran Kayu	53
Gambar 54	Proses Penggerindaan	53
Gambar 55	Kerja Ukir.....	54
Gambar 56	Pengamplasan.....	54
Gambar 57	Pelapisan Kesan Tekstur	55
Gambar 58	Finishing Wax (<i>semi coklat</i>).....	55

Gambar 59	Finishing Melamine Clear Dof.....	56
Gambar 60	Karya 1, Imaji Mekanis.....	64
Gambar 61	Karya 2, 30 meter kematian.....	66
Gambar 62	Karya 3, Monster.....	68
Gambar 63	Karya 4, Mekanisme Lewis.....	70
Gambar 64	Karya 5, Revolver.....	72
Gambar 65	Karya 6, Imaji Mekanis 2.....	74
Gambar 65	Foto Situasi Pameran.....	80
Gambar 66	Foto Situasi Pameran.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kalkulasi Bahan Karya 1	57
Tabel 2.	Kalkulasi Bahan Karya 2	58
Tabel 3.	Kalkulasi Bahan Karya 3	59
Tabel 4.	Kalkulasi Bahan Karya 4	60
Tabel 5.	Kalkulasi Bahan Karya 5	61
Tabel 6.	Kalkulasi Bahan Karya 6	62



ABSTRAK

Deformasi senjata api sebagai sumber ide serta inspirasi dalam penciptaan kriya kayu secara konseptual merupakan elaborasi eksternalisasi dalam mencari makna-makna peristiwa berlangsungnya suatu aksi yang bergerak, struktur bentuk senjata api yang kokoh merupakan satu manifestasi internalisasi dari transformasi reaksi konstruktif serta kreasi destruktif yang melahirkan bermacam-macam simbol-simbol dan implementasinya, serta tanda-tanda esensi yang luas dan dalam, sebagai satu bentuk yang berimplikasi sebagai wujud estetis dan khas.

Metode pendekatan dan penciptaan senjata api dalam kesan visualisasi merupakan eksternalisasi penciptaan bentuk materiil sebagai transformasi internalisasi deformasi bentuk secara makna konstruktif yang dihadirkan melalui media kriya seni kayu, sebagai wujud pendekatan eksplorasi bentuk dalam memaknai gejala ekspresi semiotik, ekspresi bentuk yang luas dan dalam, sebagai upaya penggalian makna kontekstual secara universal. Kerja melalui metode penciptaan kerja bangku menggunakan pahat ukir serta aktivitas kerja mesin produksi dengan alat-alat gergaji *jigsaw*, mesin gergaji *circle*, mesin bor, mesin bubut kayu.

Identifikasi penciptaan deformasi bentuk senjata api secara substansi merupakan satu transformasi bentuk dalam mewujudkan konsep-konsep Ideoplastis, Fisioplastis, Spiritual dan materiil tersebut sebagai tanda yang dapat dilihat dalam kehidupan sebagai gagasan-gagasan baru dari ungkapan ekspresi bentuk-bentuk mekanisme yang bergerak, satu wujud kreasi inovasi struktur bentuk yang kokoh dalam proses peledakan yang berputar, wujud robot senjata otomatis yang mempunyai fungsi yang efektif dan efisien yang berasosiasi pada simbol-simbol, sehingga dalam proses penciptaan Tugas Akhir melahirkan beberapa karya-karya diantaranya adalah: (1). Imaji Mekanis I, (2). 30 meter kematian, (3). *Monster*, (4). Mekanisme Lewis, (5). *Revolver*, (6). Imaji Mekanis II.

Karya Tugas Akhir ini berusaha untuk mengakumulasikan kaidah praktis dan ketrampilan teknis dalam mengidentifikasi objek secara imajiner serta mengkomunikasikan sebagai apresiasi wujud pesan-pesan tanda yang kondusif bagi ilmu pengetahuan dan seni kriya, serta sebagai upaya menelanjangi pengetahuan yang dapat diterima oleh masyarakat luas dan khususnya di seni kriya kayu.

Kata kunci : Deformasi bentuk, Konstruktif, Destruktif, Senjata Api, Kriya Kayu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Peradaban dunia dewasa ini teknologi tercipta begitu cepat sehingga tanpa disadari sudah tertinggal cukup jauh, teknologi bagaikan replika sejarah yang memainkan peranannya, sehingga budaya yang terbentuk melahirkan bermacam-macam peristiwa, karena kebudayaan adalah karya dan cita-cita manusia sendiri, pola perkembangan jaman menuntut setiap manusia untuk mengikuti peristiwa-peristiwa sejarahnya.

Berkarya seni berarti secara langsung mengeksplorasi, menerapkan dan mengkomunikasikan suatu bentuk dan secara semiotika, dalam hal ini semiotika dipandang sebagai alat yang sanggup mengkomunikasikan sesuatu benda yang sebatas kegunaannya dianggap memiliki keragaman nilai bentuk, sehingga Objek atau peristiwa-peristiwa masa lalu dapat digunakan sebagai referensi imajiner, tempat sebuah seni mengidentifikasi dirinya secara dialogis”.¹ Ungkapan tersebut adalah bagian dari objek yang telah diamati, apabila dilihat lebih jauh lagi sebagai peradaban kebudayaan umat manusia, Senjata api sebagai objek pengamatan dalam penciptaan, dari wujudnya yang beragam memiliki sesuatu nilai yang khas, baik secara fungsional berdasarkan persoalan otomatis akselerasi dan estetikanya, Mekanis maupun susunan bentuknya, senjata juga merupakan alat yang efektif dan sangat efisien dalam

¹ Yasraf Amir Pilliang, *HIPERSEMIOTIKA, "Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna"*. (Yogyakarta : Jalasutra 2003), p. 208.

perlawanan, juga merupakan bagian dari alat pertahanan, bagian dari alat yang mempunyai fungsi dan manfaat-manfaat bagi kepentingan pertahanan serta berperan sebagai alat yang efisien dan berkapasitas teknologi tinggi.

Manusia menciptakan senjata sebagai alat, yang pada dasarnya senjata modern adalah mesin otomatis, difungsikan oleh manusia sebagai jawaban-jawaban atas persoalan pertahanan, merupakan suatu bentuk reaksi dari kebutuhan jasmaniah, satu proses bentuk kreasi sejarah masa lalu, pesan singkat tentang persoalan jasmaniah, kebutuhan bertahan.

Kemajuan teknologi sangat sukar diukur dengan pasti, namun secara praktis kemajuan teknologi ditujukan sebagai upaya untuk mencapai suatu objektif lebih mudah dan efisien, dalam teori mitos perang modern, Teknologi disebutkan sebagai produk sintesis pengetahuan banyak bidang yang berinteraksi langsung dengan kehidupan sosial manusia.²

Mesin senjata sebagai objek yang bergerak merupakan hasil pengamatan dari permainan komputer yang didalamnya merupakan wujud permainan dari suatu aksi mekanis dan peristiwanya sebagai upaya untuk mencari aspek-aspek pengetahuan. Setiap bentuk permainan menciptakan ketegangan-ketegangan tersendiri yang persepektifnya bertujuan menciptakan akan sebuah kemenangan, untuk satu ukuran kekuatan, penafsiran dalam permainan tersebut sebagai wujud orang yang berperan dalam cerita peperangan, menghancurkan suatu gedung ataupun satu pasukan infantri yang meluncurkan

² Atmonadi, "Mitos Perang Modern", *Teknologi Strategi Militer* no. 47 thn IV/mei/1991, (Jakarta : P.T Sinar Cakra Sakti), p. 36.

roket, atau guna untuk mencapai suatu keadaan yang lebih impresif dalam suatu kota misalnya, dengan cara membombardir.³

Keadaan seperti ini adalah seperti halnya kekuasaan yang melahirkan akan sebuah tragedi, ketika perang dunia pertama, kedua terjadi. Para kreator berbondong-bondong menciptakan perangkat teknologi dengan intelektualias yang sangat mahal harganya.

Eksistensi tentang permainan perang menorehkan sedikit kekhawatiran ketika visual yang diciptakan dalam sebuah permainan ternyata terlalu mencekam, namun ketika manusia berhadapan dengan cara pandang visual tentang suatu bentuk gambaran mesin, perlengkapan-perengkapan persenjataan, setiap orang akan merasa tercengang, sebuah manifestasi dari dunia permainan perang dalam dunia mental (objektif) komputer.

Seperti ungkapan yang telah di berikan oleh pemikiran W. Dilthey dalam kedinamisan yang kreatif dalam melihat makna yang diperoleh, nilai yang ada dengan tujuan yang jauh di sana, yang selalu menstruktur kedinamisan yang menstrukturkan dinamika kehidupan sesuai dengan tiga dimensi waktu, masa lalu, masa kini dan masa depan, dalam uraiannya :

“Manusia hanya bisa mempelajari dirinya melalui tindakannya, melalui eksteriorisasi (pengungkapan) kehidupannya melalui pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya pada orang lain. Ia hanya bisa mengetahui dirinya sendiri melalui pemahaman yang melingkar yang selalu merupakan interpretasi”⁴

Terciptanya senjata dianggap sebagai bukti kenyataan yang menggerakkan pola pikir manusia ketika menemukan satu bentuk permasalahan

³ Call Of Duty, *Modern War Fare 2*, (Activision pc game software), *Game perang*.

⁴ Paul Ricouer, *Hermeneutika Ilmu Sosial*, (Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2009), pp. 67- 69.

memberikan suatu saluran menciptakan kebutuhan untuk hidup, sehingga imajinasi tentang pengaruh yang dapat diambil dari perwujudan-perwujudannya, secara komunikatif, masa lalu-masa kini beragam, dan mempunyai satu persoalan yang berbeda-beda, sehingga penafsiran yang sering ditampilkan didalam gagasannya adalah berbagai representasi sebagaimana misalnya keadaan-keadaan untuk survive, berburu, semangat berjuang, pembelaan, solidaritas, sebagai suatu wujud pesan dan peran yang ditampilkan sebagai bentuk kongkrit dalam menciptakan karya tugas akhir dari suatu refrensi peperangan imajiner sebagai yang berkesan : “Dunia mental itu sendiri tak bisa di pahami, namun kita bisa mengetahui apa yang dimaksudkannya, keterkaitan antara yang objektif dan yang identik yang jadi tempat dunia mental melampaui dirinya.”⁵

Ungkapan tentang dunia objek tersebut memberikan penulis satu renungan, guna menafsirkan yang objektif menjadi yang subjektif dan sebaliknya, jawaban yang menghubungkan bahwa senjata adalah manifestasi dari keadaan fantasi yang sebenarnya ketika keberagaman kenyataan menjadi imajinasi yang dikaitkan, dari suatu bentuk kesan kokoh, Mekanis, Akselerasi, Otomatis, yang mereproduksi dan kemudian menjadi pengertian pemakaian pemaknaan antara bentuk pemain (peran) yang subjektif dengan wadah perang (peristiwa) dari sebuah wujud pesan yang mendukung bercerita pada perang.

⁵ Paul Ricouer, *op.cit*, p. 67.

B. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya seni dengan judul “VISUALISASI DEFORMASI SENJATA API” sebagai sumber ide yang menjadi inspirasi penciptaan kriya kayu yang lepas dari sudut pandang atau aspek dimensi fungsional tetapi Implementasinya mencakup dalam bidang kekriyaan yang bertujuan terhadap dunia luas maka berdasarkan tujuan-tujuan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Memperkenalkan bentuk-bentuk senjata api yang dideformasi dalam bentuk karya kriya kayu.
- b. Menciptakan karya kriya dengan melibatkan aspek estetik tanpa meninggalkan unsur serta kaidah teknis dalam mediasi ide deformasinya dengan dimensi bentuk lainnya.
- c. Sebagai media eksplorasi seni kriya sehingga yang didapat tidak hanya sekedar perbandingan dengan karya-karya yang sudah ada sebelumnya sehingga diharapkan juga sebagai mediator antara jenis-jenis karya yang sudah ada sehingga lebih sinergi dalam menyikapi suatu bentuk apresiasi dunia kriya pada khususnya.

2. Manfaat

Sangat diharapkan bahwa dari karya yang terbentuk dalam tugas akhir ini dapat diterima serta dipahami sebagai proses pemahaman eksplorasi deformasi bentuk seni kriya terhadap masyarakat luas,

sehingga dapat menjadi bukti bahwa kehadiran sebuah karya seni diharapkan dapat membangun mentalitas masyarakat terutama terhadap generasi-generasi selanjutnya, agar menjadi pedoman serta mengenal bentuk-bentuk yang memiliki nilai-nilai historis yang syarat akan estetika dan dapat dijadikan sebagai pedoman referensi visual dalam berkesenian khususnya dalam dunia seni rupa serta sebagai upaya untuk mengenal dan melestarikan seni kriya pada intinya.

C. Metode Penciptaan dan Metode Pendekatan

Diharapkan dari beberapa metode memiliki peranan yang umum, sebagaimana sebuah metode memiliki suatu peran dan tempat yang pasti dalam posisi-posisinya dalam kerangka-kerangka teorinya maka penggunaan metode dalam penciptaan karya seni menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Pendekatan Ekspresi semiotik

Pendekatan Ekspresi semiotik adalah tanda yang dimiliki oleh gerak ataupun isyarat, menurut pendapat Van Zoest “semua yang dapat dibayangkan oleh pikiran manusia dapat dijadikan acuan suatu tanda”⁶ dalam karya ini menerapkan analisis semiotika dengan sejumlah acuan yang ditemukan secara kontekstual berdasarkan bentuk secara kongkrit

⁶ Zainal Arifin Aliana (ed.), *Ekspresi Semiotik, Tokoh Mitos dan Legendaris dalam Tutur Sastra Nusantara di Sumatera Selatan* (Sumatera Selatan : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1997), pp. 6-7.

dalam berbagai peristiwa, serta maksud dan tujuan dari suatu pengungkapan penggunaannya menurut benda yang diidentifikasi.

2. Pendekatan Kepustakaan

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan melakukan study literatur melalui study pustaka mencari sumber tentang bukti keberadaan yang otentik tentang latar belakang terciptanya senjata api serta relasinya antara ilmu-ilmu yang berkaitan dengan bentuk konsep secara merata, melalui saluran mass media, PC game software, majalah militer, pencarian didalam internet serta upaya dalam mencari bentuk-bentuk permainan menurut peristiwa-peristiwa permainan perang.

3. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis lebih ditekankan pada bidang-bidang yang menghubungkan, sehingga batasan tentang keindahan pada umumnya hanya bersifat fisis, keindahan adalah kesatuan (yang selaras) antara bentuk satu dengan bentuk lainnya, antara bagian satu dengan bagian lainnya.⁷

4. Pendekatan Eksperimen dan Ekplorasi bentuk

Proses pendekatan yang dilakukan dengan cara memilah-milah bidang material, serta berangkat dari satu objek yang sudah pasti terpilih dan diangkat karena memiliki daya tarik tersendiri dari sebuah gejala atau peristiwa, sehingga yang eksperimen yang dilakukan tersebut sesuai gambar-gambar yang telah ada ataupun secara perspektif ilmiah, yang

⁷ Untung T Budi Antono *Sebuah Tinjauan Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta : 1986), p. 13.

artinya tes produk temuan ilmun, budayawan dan lain sebagainya yang ditemukan secara kontekstual berdasarkan hasil analisa yang bersifat refrensial⁸ untuk dijadikan pertimbangan satu bentuk karya penciptaan.



⁸ Husen Hendriyana, *Metodologi Kajian Artefak Budaya Fisik, Fenomena Visual Bidang Seni*, (Bandung : Sunan Ambu STSI 2009), pp. 17-19.