

**VISUALISASI BENTUK GURITA DALAM
KARYA KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

HILAL MUSTARI

NIM 1611928022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**VISUALISASI BENTUK GURITA DALAM
KARYA KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

HILAL MUSTARI

NIM 1611928022

**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
2023**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

Visualisasi Bentuk Gurita Dalam Karya Kriya Kayu diajukan oleh Hilal Mustari, NIM 1611928022, 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 03 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Penguji



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP 19670615 199802 1 001/NIDN. 0015066706

Pembimbing II /Penguji



Aruman, S.Sn., M.A.

NIP. 19771018 200312 1 010/NIDN. 0018107706

Cognate /Penguji Ahli



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-1
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. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas nikmat, rahmat, dan perlindungannya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya tugas akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yang selalu mencitai, mendukung dan medoakan supaya tetap dilancarkan dalam segala hal yang positif, serta kepada kaka dan adik saya yang selalu menyertai saya, dan kepada semua sodara, keluarga dan teman-teman yang membantu serta mendukung, sehingga tugas akhir ini dapat terwujud.

MOTTO

“selalu ingin tau apa yang baru tidak puas terhadap pencapaian sekarang”

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, 03 Januari 2023



Hilal Mustari

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 “VISUALISASI BENTUK GURITA DALAM KARYA KRIYA KAYU”

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya 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. Sumino, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Aruman, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn. Selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

9. Kedua orang tua, kaka dan adik saya, yang telah memberikan do'a dan dukungan.
10. Spesial untuk teman yang selalu memberikan waktunya dalam proses pembuatan.
11. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
12. Seblak dan Baso Aci GEGEDEN, Makaroni Ujang Ahaww, GEGEDEN SNACK Hawari Ansorulloh, RA cinematography Restu Abdilah, re DESiGN Renaldi, CALADI.ID, bang Hadi & mba Ifa Simfoni Jogja, Waindra, Ranu, Ipang, Wiguna, Feri, Sekar, Laili, Faros, Hendrix, Anto, Mas Mool, Almuaris, Jadik, Rizqi Alam, Riski Aklani, Udin Gosong, Gilang Taaka, Gilang R, Sartria I, dan beserta tim Studio Belakang yang selalu memberikan dukungan.
13. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2016.

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, 03 Januari 2023

Penulis,



Hilal Mustari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	iv
PENYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Penciptaan.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan teori.....	21
BAB III PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan	24
B. Analisis Data Acuan.....	28
C. Rancangan Karya	29
D. Proses Pewujudan	36

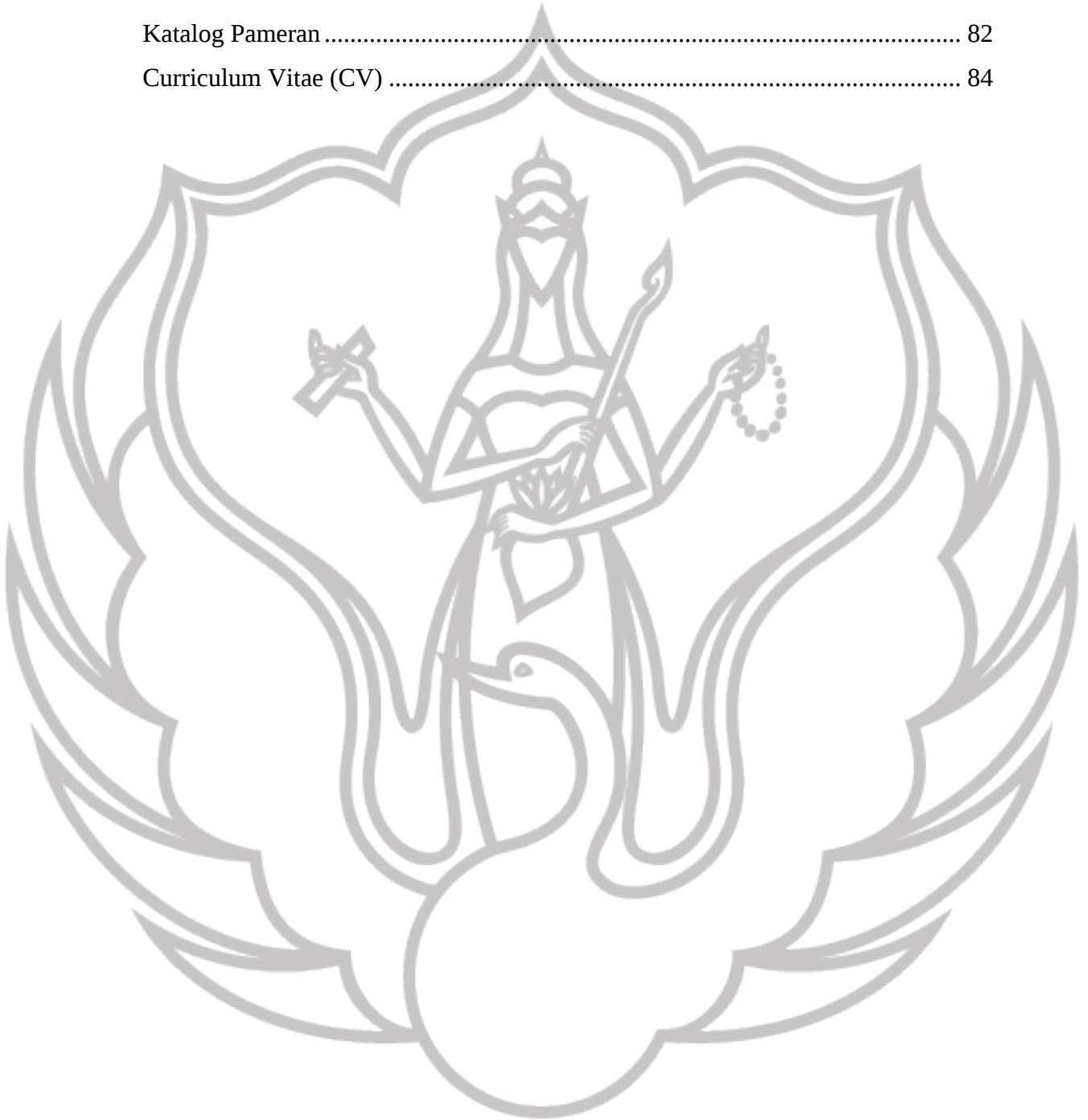
1. Alat dan bahan.....	36
2. Teknik Pengerjaan	44
3. Tahap Pewujudan.....	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	65
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	69
A. Tinjauan Umum	69
B. Tinjauan Khusus	70
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
WEBTOGRAFI.....	79
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Klasifikasi atau Taksonomi Gurita	7
Tabel 3. 1. Alat Yang Digunakan Dalam Proses Pewujudan.....	36
Tabel 3. 2. Bahan Yang Digunakan Dalam Proses Pewujudan	41
Tabel 3. 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1.A.....	65
Tabel 3. 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1.A.....	65
Tabel 3. 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.A.....	66
Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.A.....	66
Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.A.....	67
Tabel 3. 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.B.....	67
Tabel 3. 9. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	68

DAFTAR LAMPIRAN

Poster Pameran.....	80
Foto Situasi Pameran	81
Katalog Pameran	82
Curriculum Vitae (CV)	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagian Anatomi Tubuh Gurita.....	8
Gambar 2. 2. Gurita Penyamar.....	10
Gambar 2. 3. Gurita Cincin Biru.....	11
Gambar 2. 4. Gurita Pasifik Utara di perairan California	12
Gambar 2. 5. Gurita Dumbo.....	13
Gambar 2. 6. Gurita Pygmy Atlantik	14
Gambar 2. 7. Gurita Kelapa	15
Gambar 2. 8. Kuliner Olahan Makanan Gurita	19
Gambar 2. 9. Gurita Dalam Aquarium.....	20
Gambar 3. 1. Karya Bentuk Gurita Matreial Elektronik.....	24
Gambar 3. 2. Gurita dan Karang	25
Gambar 3. 3. Gurita Melingkar.....	25
Gambar 3. 4. Karya Bentuk Gurita Bahan Kramik.....	26
Gambar 3. 5. Foro Karya Gurita Menempel Bahan Kramik.....	26
Gambar 3. 6. Karya Patung Fine Art.....	27
Gambar 3. 7. Karya Patung Fine Art Laminasi Efek Glitch	27
Gambar 3. 8. Sketsa Alternatif 1.....	29
Gambar 3. 9. Sketsa Alternatif 2.....	30
Gambar 3. 10. Sketsa Alternatif 3.....	31
gambar 3. 11. Sketsa Alternatif 4.....	32
Gambar 3. 12. Sketsa Alternatif 5.....	32
Gambar 3. 13. Sketsa Terpilih 1.....	33
Gambar 3. 14. Sketsa Terpilih 2.....	34
Gambar 3. 15. Sketsa Terpilih 3.....	35
Gambar 3. 16. Proses Pembuatan sketsa	45
Gambar 3. 17. Proses Pemberian Arsir Pada Gaambar.....	45
Gambar 3. 18. Proses Pembelahan Kayu	46
Gambar 3. 20. Hasil Dari Belahan Kayu.....	46
Gambar 3. 19. Proses Pembelahan Kayu	47
Gambar 3. 21. Hasil Dari Belahan Kayu.....	47

Gambar 3. 22. Proses Pemotongan Kayu.....	48
Gambar 3. 23. Foto Hasil Potongan Kayu	48
Gambar 3. 24. Proses Penyusunan Kayu	49
Gambar 3. 25. Proses Pemberian Lem	49
Gambar 3. 26. Proses Pengeleman Menggunakan Gelang Karet.....	49
Gambar 3. 27. Foto Hasil Pengeleman Menggunakan Gelang Karet	50
Gambar 3. 28. Proses Pengalusan	50
Gambar 3. 29. Proses Pemberian Lem	50
Gambar 3. 30. Proses Pengeleman	51
Gambar 3. 31. Proses Perekatan Menggunakan Clam F	51
Gambar 3. 32. Foto Hasil Perekatan Menggunakan Clam F.....	51
Gambar 3. 33. Foto Hasil Dari Potongan Kayu yang Disusun	52
Gambar 3. 34. Proses Pemolaan yang Mengacu Pada Desain Gambar	52
Gambar 3. 35. Proses Pemahatan Bagian Kepala	53
Gambar 3. 36. Foto Hasil Dari pembentukan Kepala Gurita	53
Gambar 3. 37. Foto Hasil Setengah Jadi Pembentukan Kepala.....	53
Gambar 3. 38. Proses Pemotongan Akar	54
Gambar 3. 39. Proses Pengeleman Potongan Kayu	54
Gambar 3. 40. Proses Pemotongan Bagian Lengan	55
Gambar 3. 41. Proses Penyusunan Pengeleman Bagian Lengan	55
Gambar 3. 42. Hasil Dari Eengeleman Bagian Lengan	55
Gambar 3. 43. Proses Pembentukan Bagian Lengan	56
Gambar 3. 44. Proses Perakitan Bagian Lengan Dengan Kepala	56
Gambar 3. 45. Proses Pemberian Lem	57
Gambar 3. 46. Proses Prakitan Lengan Dengan Bagian Kepala	57
Gambar 3. 47. Proses Perekatan Menggunakan Bantuan Lakban	57
Gambar 3. 48. Hasil Dari Proses Perakitan.....	58
Gambar 3. 49. Proses Detai Pembuatan Tentakel Menggunakan Mesin Tuner....	58
Gambar 3. 50. Proses Pembuatan Tekstur Kulit	59
Gambar 3. 51. Proses Pembuatan Mata	59
Gambar 3. 52. Proses Ampas Akar Karya 1	60
Gambar 3. 53. Proses Ampas Akar Karya 2	60

Gambar 3. 54. Proses Ampas Karya 1	60
Gambar 3. 55. Proses Ampas Karya 2	61
Gambar 3. 56. Proses Ampas Karya 3	61
Gambar 3. 57. Proses Sanding Akar Karya 1.....	61
Gambar 3. 58. Proses sanding Akar Karya 2	62
Gambar 3. 59. Proses Sanding Karya 1.....	62
Gambar 3. 60. Proses Sanding Karya 2.....	62
Gambar 3. 61. Proses Sanding Karya 3.....	63
Gambar 3. 62. Proses Finishing Melamin Dop akar karya 1	63
Gambar 3. 63. Proses Finishing Melamin Dop karya 1	63
Gambar 3. 64. Proses Finishing Melamin Dop karya 2	64
Gambar 3. 65. Proses Finishing Melamin Dop karya 3	64
Gambar 4. 1. Foto Karya 1.....	70
Gambar 4. 2. Foto Karya 2.....	72
Gambar 4. 3. Foto Karya 3.....	74

INTISARI

Penciptaan karya berjudul “Visualisasi Bentuk Gurita Dalam Karya Kriya Kayu” ini merupakan objek yang menarik dari sisi visual gurita. Gurita memiliki peran ekologis penting sebagai predator maupun mangsa, disamping itu tergolong komoditas ekonomi perikanan, dan menduduki urutan ketiga setelah ikan dan udang. Selain menjadi bahan konsumsi, sebenarnya gurita memiliki keindahan yang dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan karya seni. Jika diamati lebih dalam visual gurita memiliki keunikan dari segi bentuk, warna, dan tekstur. Selain memiliki bentuk, warna, dan tekstur, gurita memiliki karakteristik melakukan kamuflase atau merubah bentuk dan warna.

Metode penciptaan yang digunakan yaitu metode *Practice-led Research* yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shaper-user, solution, innovation- utility, significance, and aesthetic*) dalam metode ini menggunakan empat tahapan , yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya adalah teknik kerja mesin, teknik sambung laminasi, dan teknik tatah dalam pembentukannya.

Hasil dari penciptaan Tugas Akhir ini berupa tiga karya kriya tiga dimensi dalam bentuk gurita. Masing-masing karya memiliki *point of interest* yakni pada bentuk gurita dan teknik sambungan-sambungan kayu yang disusun, teknik ini kemudian disebut sebagai teknik laminasi.

Kata kunci : Kriya, Kayu, Gurita, Visualisasi.

ABSTRACT

The work creation entitled "Visualization of Octopus Shapes in Wooden Craft Works" is an interesting research object from the octopus' visual side. Octopuses have an important ecological role as predators and prey classified as fishery economic commodities ranked third after fish and shrimp. Besides consumption, octopuses have a beauty aspect as a source of ideas in making art. An octopus has uniqueness in shape, color, and texture if deeply observed. Besides the shape, color, and texture, octopuses have the characteristics of camouflage or changing shapes and colors.

The creation method used was the Practice-led Research method based on the ICS-UI-USA theory (idea, concept, shaper-user, solution, innovation-utility, significance, and aesthetic) with four stages of preparation, imagination, development, and work. The work creation techniques used were mechanical work, lamination connecting, and inlay for the work.

The Final Project creation result was three 3D octopus-shaped craft works. Each craft work had points of interest in the octopus's shape and the wooden joints' technique, referred to as the lamination technique.

Keywords: Craft, Wood, Octopus, Visualization.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan sebuah Negara yang memiliki lautan lebih luas dibandingkan dengan daratan, sehingga memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi sebagai Negara dengan kekuatan yang besar. Dengan potensi yang dimiliki, Indonesia tidak terlepas dari pengaruh dan interaksi, baik itu pada lingkungan nasional maupun global. Sebagaimana diketahui laut tidak hanya dilihat dari segi fisik dan isinya, tetapi juga dilihat dari segi geopolitikanya. Hal ini dikarenakan perairan Indonesia menjadi salah satu jalur perlintasan internasional. Selain itu, dengan potensi dan kekayaan yang dimiliki, Indonesia menjadi sasaran bagi negara lain untuk bisa menggunakan dan mengelola sumber daya alamnya. Indonesia sendiri merupakan sebuah negara yang didukung oleh posisinya yang strategis dengan memiliki potensi sumber daya alam yang sangat kaya (Istianda, 2017, pp. 73-75). Oleh karena itu, Indonesia menjadi sebagai negara yang strategis dengan luas wilayah yang dimiliki.

Kondisi geografis Indonesia juga mendukung pengakuan bahwa alam Indonesia dipenuhi iklim tropis, hutan hujan, persawahan, kawasan perairan, beragam buah, hingga binatang. Secara pengertian, mengapa Indonesia disebut sebagai negara maritim karena merupakan negara kepulauan dengan luas wilayah daratan yang hampir sama dengan luasnya laut dan perairan. Keadaan tersebut membuat Indonesia kaya akan biota laut yang memukau dunia. Terdapat berbagai spesies langka dan satwa laut dengan visual yang indah yang terdapat di perairan Indonesia, diantaranya yakni terumbu karang, berbagai jenis ikan, udang, gurita dan lainnya.

Di antara sekian banyak kekayaan laut di Indonesia terdapat satu yang memukau penulis, yakni gurita. Gurita di Indonesia memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi karena merupakan komoditas ekspor. Perikanan gurita hampir di seluruh tempat didominasi oleh nelayan skala kecil dan nelayan tradisional. Salah satu jenis yang banyak ditangkap untuk dijual dan juga konsumsi adalah jenis *Octopus Cyanea*. Gurita sendiri merupakan spesies yang unik dari sisi taksonomi dan morfologi, bagian tubuh gurita dibagi menjadi lima bagian.

Bagian tubuh tersebut meliputi badan, mata atau kepala, tangan, selaput renang, dan juga kantong penghisap. Kelima bagian tubuh gurita ini merupakan struktur lengkap dari *morfologi* gurita, karena jika dilihat sepintas gurita hanya nampak memiliki dua bagian tubuh yaitu badan dan lengan atau kaki. Sebagaimana diketahui, gurita termasuk dalam jenis moluska, sama seperti kelompok siput, kerang, dan cumi-cumi. Namun yang membedakan gurita dengan lainnya, gurita masuk dalam kelas *Cephalopoda*, yakni hewan yang memiliki kaki di kepala. (www.mongabay.co.id/gurita)

Keistimewaan utama gurita adalah dapat mengubah warna tubuhnya dengan cepat, bila ada musuh menyerang. Kulit gurita memiliki banyak khromatofor yang mengandung zat warna atau pigmen. Warna pigmen itu antara lain hitam, coklat, kuning, dan sebagainya. Di bawah pengaruh syaraf dan hormonnya, dinding otot mampu merenggang atau berkontraksi untuk menyebarkan pigmen. Kelenjar tinta berada di dalam perutnya dan menjadi salah satu alat untuk mempertahankan diri. Kelenjar ini dapat terbuka melalui bagian atap kepala (Agus Budiyo dan Herri Sugiarto. Jurnal Oseana, Volume XXII, 1997:23)

Gurita merupakan hewan konsumsi yang memiliki nilai gizi yang cukup tinggi. Gurita memiliki peran ekologis penting sebagai predator maupun mangsa dan tergolong komoditas perikanan ekonomis penting, dan menduduki urutan ke tiga setelah ikan dan udang (Toha, 2015:97). Selain menjadi bahan konsumsi, sebenarnya gurita memiliki keindahan yang bisa dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan karya seni. Bentuk gurita memiliki keindahan tersendiri jika diamati lebih dalam. Keindahan dari visual gurita yang memiliki keunikan dari segi bentuk, warna, dan tekstur. Selain memiliki bentuk, warna, dan tekstur, gurita juga memiliki karakteristik yang unik, gurita mampu meniru benda-benda di sekitarnya, merubah bentuk warna kulitnya sesuai warna dan pola lingkungan sekitarnya dengan maksud melakukan kamuflase (penyamaran). Dari keunikan dan karakteristik tersebut menginspirasi penulis untuk membuat karya seni kriya kayu yang mengacu pada bentuk visual gurita. Gurita memiliki kepala bulat lonjong, tekstur kulit yang terlihat kasar, lengan atau kaki panjang berjumlah delapan yang dilengkapi bulatan-bulatan yang bisa menempel disebut tentakel. Hal tersebut menurut penulis memiliki nilai artistik yang tinggi.

Gurita jika ditinjau dari bentuknya memiliki detail visual yang indah seperti kepala, mata, dan tanganya. Gurita digambarkan sebagai makhluk yang menyeramkan bak sosok kejam yang sering menyerang kapal-kapal dan para pelaut kemudian menenggelamkannya menggunakan tentakelnya. Namun pada kenyataannya gurita merupakan hewan yang cenderung pemalu bahkan sering kali bersembunyi ketika dijumpai, gurita akan menghidar dan bersembunyi pada cela-cela trumbu karang. Dalam mitos gurita digambarkan sebagai seekor monster laut yang disebut Kraken.

Kraken merupakan makhluk mitologi yang digambarkan memiliki tentakel raksasa dan siap memangsa para pelaut beserta kapalnya. Sosok monster ini juga muncul di beberapa film, misalnya *Pirates of The Caribbean* dan *Clash of The Titans* (1981). Dalam film *Pirates of The Caribbean: Dead Man's Chest* (2006), kraken diceritakan sebagai “peliharaan” kapten kapal Flying Dutchman Davi Jones. Menurut Natural History Museum, mitos kraken beakar dari cerita rakyat Skandinavia. Monster ini digambarkan sebagai *sefalopoda* raksasa yang mengincar dan sanggup menenggelamkan para pelaut. (www.kompas.com/mitos-kraken)

Selain keistimewaan gurita seperti yang dijelaskan penulis, pemilihan topik ini juga didasarkan pada pengalaman pribadi penulis yang pernah melihat dan mengamati secara langsung gurita yang terdapat di laut Jawa. Pengalaman itulah yang mendorong penulis untuk mendalami lebih dalam tentang gurita. Kekaguman tersebut menginspirasi penulis untuk menuangkan ide bentuk gurita ke dalam media kayu. Pada karya Tugas Akhir ini penulis menyajikan karya gurita dengan berbagai bentuk yang menarik. Setiap karya yang ditampilkan dibuat secara detail dengan komposisi bentuk yang indah.

Pembuatan karya Tugas Akhir yang mengambil ide dari bentuk gurita yang divisualisasikan kedalam sebuah karya kriya kayu. Penulis mencoba menciptakan karya nonfungsional yang menggabungkan teknik sambung laminasi, teknik tatah, dan teknik keja mesin, pada media kayu, karena belum banyak perupa yang memvisualisasikan bentuk gurita kedalam karya kriya kayu yang menggunakan teknik tersebut, khususnya teknik laminasi. Kebanyakan karya gurita yang dibuat oleh perupa sebelumnya menggunakan kayu utuh atau menggunakan media bahan lain seperti tanah, logam, dan bahan lainnya. Keunikan

dan karakter gurita nantinya, dapat terlihat jelas melalui susunan kayu yang dikomposisikan dengan indah. Pada karya Tugas Akhir ini, penulis berharap dapat memberi inspirasi dan informasi bagi masyarakat umum dan para penikmat seni tentang gurita.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu?
2. Bagaimana proses dan teknik penciptaan karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu?
3. Bagaimana hasil karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep penciptaan karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu.
 - b. Menjelaskan proses dan teknik dalam penciptaan karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu.
 - c. Menciptakan karya bentuk gurita dalam karya kriya kayu.
2. Manfaat
 - a. Menambah pengalaman dan pengetahuan serta ide dalam berkarya terutama pada seni kriya kayu.
 - b. Mengembangkan karya seni kriya kayu dalam bentuk nontradisi (modern) dengan mengambil visualisasi bentuk gurita dalam karya kriya kayu.
 - c. Memberikan kesadaran bagi masyarakat untuk melestarikan biota laut terutama gurita melalui media karya kriya kayu.

D. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan bagian dari langkah dalam proses penciptaan karya dengan sistem tertentu. Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan metode *Practice-led Research* yang didasari dengan teori ICS-USI-USA (*idea, concept, shaper-user, solution, innovation- utility, significance, and aesthetic*) yang didalamnya merupakan indikator-indikator kualitas suatu karya, seperti ide, konsep, wujud atau bentuk karya, pengguna atau target market, solusi, inovasi, daya guna, daya makna, (kebermaknaan), dan keindahan. Secara ringkas karakteristik penulisan penelitian praktik seni kriya dan desain berbasis USI-USA terbagi kedalam empat tahap pengerjaan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan (Hendriana, 2021:16-17).

a. Tahap Persiapan

Tahapan ini terdiri dari tahapan kegiatan observasi dan analisis data. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dengan melakukan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapat dalam masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga mendapat sebuah ide atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Hal pertama yang dilakukan penulis yaitu melakukan observasi tentang visual gurita secara langsung maupun tidak langsung melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet.

b. Tahap Mengimajinasi

Dalam tahapan ini peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan, penggugah rasa semangat, atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi serta peluang yang bisa diwujudkan dan dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan berbagai eksplorasi bentuk, eksperimentasi teknik, maupun material yang akan digunakan. Pada tahap mengimajinasi, penulis membayangkan imajinasi bentuk visual gurita dari segi bentuk, tekstur, dan warna, yang apabila dijadikan sebuah bentuk karya seni pada media kayu.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahapan ini imajinasi tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi, perbaikan atau meningkatkan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Penulis tidak hanya melakukan pengembangan imajinasi dengan mengumpulkan semua data dan informasi yang didapat dari tahap observasi dan juga analisis, namun juga dari tahapan mengimajinasi. Hasil dari tahapan mengimajinasi yaitu bentuk dari gurita yang akan divisualisasikan kedalam karya kriya kayu, kemudian dilanjutkan dengan membuat beberapa sketsa yang akan diwujudkan kedalam karya. Pengembangan bentuk gurita yang akan divisualisasikan dalam karya kriya kayu dibuat menjadi sketsa alternatif, kemudian dari beberapa sketsa alternatif yang dibuat dipilih beberapa untuk dijadikan desain karya yang akan dibuat. Selain itu, teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya telah dipilih yaitu teknik kerja mesin, teknik sambung laminasi dan teknik tatah untuk pembentukan karya. Bahan-bahan maupun alat-alat yang akan digunakan sudah dipilih dengan matang sehingga dapat berfungsi dengan baik pada pembuatan karya.

d. Tahap Pengerjaan

Pada tahapan pengerjaan yaitu tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan pengerjaan ini merupakan tahapan yang bisa dilakukan sendiri maupun dilakukan oleh orang lain atau *team work*, yang fokus bekerja dengan material bahan, teknik pengerjaan, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Pada tahapan pengerjaan ini, penulis memulai pembuatan karya dengan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, serta memulai proses pengerjaan karya dari tahapan pembelahan atau pemotongan kayu, proses pengeleman, proses pembentukan, proses detail, proses *finishing*, sampai karya siap di pajang atau dipamerkan.