

STILASI SHIO
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM



PENCIPTAAN

Eko Yudi Andi
NIM 1011530022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

STILASI SHIO
DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM



PENCIPTAAN

oleh:

Eko Yudi Andi


NIM 1011530022

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
2016


Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

STILASI *SHIO* DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM diajukan oleh Eko Yudi Andi, NIM 1011530022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Januari 2016


Pembimbing I/Anggota




Akmad Nizam, S.Sn, M.Sn.
NIP 19720828 200003 1 006
Pembimbing II/Anggota



Febrian Wisnu Adi, S.sn., MA.
NIP 19800210 200501 1 001
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
NIP 19631104 199303 1 001
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M. Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

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, 22 Februari 2016

Eko Yudi Andi

LEMBAR PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Ayah dan Ibuku yang telah merawat dan membesarkanku sampai aku bisa menjadi seperti sekarang ini, dan selalu senantiasa memberikan do'a, semangat dan dorongan yang positif selama penulis menuntut ilmu.

MOTTO

“Seneng bareng kanca-kanca, eling wong tuo, lan Gusti Allah”



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun judul yang diangkat dalam Karya Tugas Akhir ini adalah Stilasi *Shio* dalam Karya Kriya Logam, dengan harapan semoga tulisan ini dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk ilmu pengetahuan seni.

Kemudian rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Joko Subiharto, SE., MSc, Sekertaris Jurusan Kriya Seni.
5. Akmad Nizam, S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
6. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA. selaku Dosen Pembimbing II
7. Drs. Rispul, M.Sn. selaku *Cognate*
8. Drs., Supriaswoto, M. Hum. selaku Dosen Wali

9. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Sumaryono yang telah mengenalkan dunia pendidikan di ISI Yogyakarta.
11. Bapak, ibu, adik dan kakak atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
12. Teman-teman kriya 2010 Fidyah Fafa Admaja, Momo, Faizah, Paskasius Kalis Legi, Wahyu Sulehman dan semua elemen yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

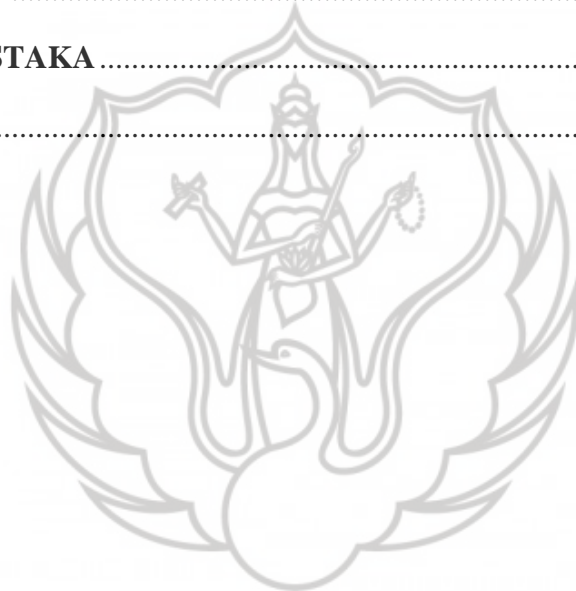
Yogyakarta, 20 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMA JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN KEASLIAN	v
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan.....	24
B. Anilisis Data Acuan	38
C. Rancangan Karya	39
1. Sketsa Alternatif.....	39
2. Sketsa Terpilih.....	43

D. Proses Perwujudan	50
1. Bahan dan Alat	50
2. Tehnik Pengerjaan	60
3. Tahap Perwujudan	61
E. Kalkulasi Biaya	87
BAB IV. TINJAUAN KARYA	91
A. Tinjauan Umum	91
B. Evaluasi Hasil Karya	118
BAB V. PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123



DAFTAR SKEMA

Skema I. Metode Penciptaan dan perwujudan	5
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 12 <i>Shio</i>	10
Gambar 2. <i>Ying Yang</i>	12
Gambar 3. Simbol 12 <i>Shio</i> dengan tulisan cina	25
Gambar 4. Simbol 12 <i>Shio</i>	25
Gambar 5. Ukiran Naga pada Meja Sembahyang	26
Gambar 6. Ukiran Kuda pada Meja Sembahyang	26
Gambar 7. Suvenir Kepala Naga dan Kuda	27
Gambar 8. Lukisan Naga pada Tiang Klentheng	27
Gambar 9. Gambar Situasi Bagian Dalam Ruang Sembahyang	28
Gambar 10. Patung Macan pada Dinding Luar Klentheng	28
Gambar 11. Pahatan Tikus pada Langit-Langit Klentheng	29
Gambar 12. Pahatan Kerbau dan Kambing pada Langi Klentheng	29
Gambar 13. Ukiran Ayam pada Atap Klentheng	30
Gambar 14. Suvenir Tikus	30
Gambar 15. Pahatan Kuda pada Papan Atap Klentheng	31
Gambar 16. Gambar Naga Chiao	31
Gambar 17. Gambar Naga Lung	32
Gambar 18. Gambar Naga Li	32
Gambar 19. Stilisasi Harimau Putih	33

Gambar 20. Patung Kuda Bertanduk	33
Gambar 21. Patung Kuda Laut pada Atap Klentheng	34
Gambar 22. Patung Batu Singa Jantan	34
Gambar 23. Patung Batu Singa Betina	35
Gambar 24. Patung 12 Kepala <i>Shio</i>	35
Gambar 25. Patung Babi	36
Gambar 26. Patung Kerbau	36
Gambar 27. Patung Anjing	37
Gambar 28. Patung Anjing	37
Gambar 29. Sketsa Alternatif 1	39
Gambar 30. Sketsa Alternatif 2	40
Gambar 31. Sketsa Alternatif 3	40
Gambar 32. Sketsa Alternatif 4	41
Gambar 33. Sketsa Alternatif 5	41
Gambar 34. Sketsa Alternatif 6	42
Gambar 35. Sketsa Alternatif 7	42
Gambar 36. Sketsa Terpilih 1	43
Gambar 37. Sketsa Terpilih 2	43
Gambar 38. Sketsa Terpilih 3	44
Gambar 39. Sketsa Terpilih 4	44
Gambar 40. Sketsa Terpilih 5	45
Gambar 41. Sketsa Terpilih 6	45
Gambar 42. Sketsa Terpilih 7	46
Gambar 43. Sketsa Terpilih 8	46
Gambar 44. Sketsa Terpilih 9	47

Gambar 45. Sketsa Terpilih 10	47
Gambar 46. Sketsa Terpilih 11	48
Gambar 47. Sketsa Terpilih 12	48
Gambar 48. Sketsa Terpilih 13	49
Gambar 49. Sketsa Terpilih 14	49
Gambar 50. Kuningan	51
Gambar 51. Aluminium	52
Gambar 52. Tanah Liat	52
Gambar 53. <i>Gypsum</i>	53
Gambar 54. Resin, Talek, Katalis dan Meth.....	54
Gambar 55. Butsir.....	56
Gambar 56. Triplek.....	57
Gambar 57. Sabun dan Baskom.....	57
Gambar 58. MAA.....	57
Gambar 59. <i>Sponge</i>	58
Gambar 60. Drill	58
Gambar 61. Amplas dan Kikir	58
Gambar 62. Mesin Gerindra.....	59
Gambar 63. Las Asitilin	59
Gambar 64. Braso.....	59
Gambar 65. Proses Pembuatan Model dengan Tanah Model	62
Gambar 66. Proses Melumasi Model dengan Air Sabun	64
Gambar 67. Proses Pembuatan Adonan <i>Gypsum</i>	64
Gambar 68. Hasil Jadi Adonan <i>Gypsum</i>	65
Gambar 69. Proses Penuangan Adonan <i>Gypsum</i>	65

Gambar 70. Proses Pelepasan Tanah Liat dari Cetakan <i>Gypsum</i>	66
Gambar 71. Model 2 Dimensi yang Sudah Terlepas dari Cetakan <i>Gypsum</i>	66
Gambar 72. Cetakan <i>Gypsum</i> dengan Model 3 Dimensi	67
Gambar 73. Hasil Cetakan <i>Gypsum</i> dengan Model 3 Dimensi.....	67
Gambar 74. Resin, Katalis, Talek dan Matt	68
Gambar 75. Proses Pengolesan MAA	69
Gambar 76. Proses Penuang Adonan Resin	69
Gambar 77. Adonan Resin yang Sudah Mengeras	70
Gambar 78. Proses Membuat Lapisan Pertama untuk Cetakan 3 Dimensi.....	71
Gambar 79. Hasil Pelapisan Kedua untuk Cetakan 3 Dimensi	72
Gambar 80. Proses Menghaluskan menggunakan Kikir	72
Gambar 81. Proses Penghalusan dengan Drill	73
Gambar 82. Proses Peleburan	74
Gambar 83. Tanah Merah dan Kotak Kayu	74
Gambar 84. Penggunaan <i>Powder</i> pada Cetakan Resin	75
Gambar 85. Proses Pembuatan Lubang pada Tanah Merah	75
Gambar 86. Memberikan Tekanan dengan Botol	76
Gambar 87. Proses Melepas Master Cetakan dari Tanah Merah.....	77
Gambar 88. Hasil Rekaman dari Tanah Merah dan Proses Pembuatan Jalur dengan Sendok serta Kayu	77
Gambar 89. Proses Penuangan Cairan Logam.....	78
Gambar 90. Cairan Logam yang Sudah Mengeras	79
Gambar 91. Proses Pengelasan Kuningan.....	79
Gambar 92. Mata Drill	80
Gambar 93. Proses Pembuatan Tekstur	80

Gambar 94. Hasil Pemberian Tekstur	81
Gambar 95. Proses Pemolesan dengan Mesin Poles dan Batu Hijau.....	82
Gambar 96. Pemberian Warna Hitam Menggunakan Spidol.....	83
Gambar 97. Proses Pewarnaan Menggunakan Cat Candy Toon.....	84
Gambar 98. Hasil dari Pewarnaan Menggunakan Cat Candy Toon	85
Gambar 99. Proses Penguncian Warna Menggunakan PiloX Clear	86
Gambar 100. Hasil Penguncian Warna Menggunakan PiloX Clear	86
Gambar 101. Karya 1	92
Gambar 102. Karya 2	94
Gambar 103. Karya 3	96
Gambar 104. Karya 4 Bagian Depan	98
Gambar 105. Karya 4 Bagian Belakang.....	98
Gambar 106. Karya 5	100
Gambar 107. Karya 6	102
Gambar 108. Karya 7	104
Gambar 109. Karya 8	106
Gambar 110. Karya 9	108
Gambar 111. Karya 10	110
Gambar 112. Karya 11	112
Gambar 113. Karya 12	114
Gambar 114. Karya 13	116

DAFTAR TABEL

Tabel I. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Tikus.....	12
Tabel II. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Kerbau.....	13
Tabel III. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Macan	14
Tabel IV. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Kelinci	14
Tabel V. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Naga.....	15
Tabel VI. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Ular.....	15
Tabel VII. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Kuda.....	16
Tabel VIII. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Kambing atau Domba.....	16
Tabel IX. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Monyet	17
Tabel X. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Ayam	18
Tabel XI. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Anjing.....	18
Tabel XII. Tahun Kelahiran pada <i>Shio</i> Babi.....	19
Tabel XIII. Kalkulasi Biaya Bahan Baku atau Utama	88
Tabel XIV. Kalkulasi Biaya Bahan Pendukung.....	89
Tabel XV. Kalkulasi Biaya Keseluruhan	90

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran Bersama
- B. Foto Poster Pribadi
- C. Katalog
- D. Foto Situasi Pameran
- E. Biodata (CV)
- F. CD



INTISARI

Shio merupakan simbol mitologi binatang Cina yang digunakan untuk menandai duabelas siklus tahunan Cina. *Shio* diwujudkan dalam bentuk duabelas binatang yaitu, tikus, kerbau, macan, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam, anjing dan babi. Duabelas macam bentuk binatang tersebut sudah distilasi. Masing-masing simbol *shio* masih dipercaya oleh masyarakat Cina. Pemakaian hewan mitologi sebagai simbol seperti *shio* juga dikenal di Indonesia, misalnya dalam Candi Hindu. Binatang sapi digunakan sebagai kendaraan dewa Shiwa, Garuda digunakan sebagai wahana oleh dewa Wisnu dan dewa Brahma yang menggunakan angsa sebagai tunggangannya. Di Jawa juga dikenal simbol pawukon yang digambarkan dalam bentuk wayang dan hewan. Di negara Barat pemakaian simbol mirip dengan *shio* dikenal dengan nama zodiak. Zodiak dibagi menjadi duabelas macam yaitu, capricorn, aquarius, virgo, cancer, scorpio, taurus, libra, sagitarius, leo, gemini, aries dan pisces. Bentuk binatang yang diwujudkan dalam bentuk *shio* memiliki karakter dan bentuk yang artistik yang disesuaikan dengan sifat seseorang yang tanggal lahirnya berada dalam periode tahun salah satu *shio*. Hal-hal inilah yang menjadi latarbelakang dari pembuatan tugas akhir ini.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan estetika. Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Tiga unsur estetika yang digunakan dalam berkesenian meliputi wujud atau rupa, bobot atau isi dan penampilan atau penyajian. Khusus untuk proses penciptaan dan perwujudan karya Tugas Akhir penulis berlandaskan pada metode penciptaan SP. Gustami, yang membagi proses pembuatan karya dalam tiga tahap yaitu, eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Penulis menggunakan tiga tahapan tersebut karena metode tersebut cocok digunakan dalam pembuatan karya.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menghasilkan karya-karya yang masing-masing menggambarkan karakteristik *shio* yang telah distilasi oleh penulis. Stilasi yang dilakukan penulis menghasilkan bentuk *shio* yang mempunyai karakter berbeda dengan bentuk *shio* dari Cina. Perwujudan karya dalam tugas akhir ini berupa karya seni fungsional dan non fungsional.

Kata kunci: *shio*, mitologi Cina, karakteristik, stilasi, estetika

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Shio merupakan simbol mitologi binatang Cina yang mewakili dua belas siklus tahunan Cina. Astrologi Cina adalah ilmu yang mempelajari tentang *shio*, ilmu astrologi dari bangsa Cina ini merupakan sebuah “kesenian kuno” yang digunakan saat kelahiran untuk mengungkapkan pemahaman tentang kepribadian, sifat seseorang, gaya hidup, kesehatan, karir dan jodoh. Waktu dalam kalender Cina yang digunakan dalam ilmu astrologi Cina memakai simbol *shio* sebagai lambang disetiap tahunnya.

Shio diwujudkan dalam bentuk duabelas binatang, yaitu: tikus, kerbau, macan, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam, anjing, dan babi. Masing-masing simbol *shio* memiliki karakteristiknya sendiri, tikus mempunyai karakter menarik, dinamis, idealistis, pandai, serta praktis. Kerbau memiliki karakter keras, dapat diandalkan, keras kepala, dan pekerja keras. Macan karakternya tenang, sensitif, menawan, serta percaya diri yang tinggi. Kelinci mempunyai karakter dinamis, cantik, penuh hasrat, dan praktis. Naga memiliki karakter yang kuat, sehat, ekspresif dan perfeksionis. Ular berkarakter santai, dinamis, anggun, serta mempesona. Kuda memiliki karakter bersemangat, suka tantangan, menarik, dan agresif, kemudian kambing mempunyai karakter pemalu, dinamis, penuh perhatian. Monyet memiliki karakter simpatik, agresif, materialistik dan berkemauan keras. Ayam memiliki karakter praktis, jujur, fokus, berprinsip teguh dan bertanggung

jawab. Anjing mempunyai karakter berbakti, simpatik, tenang, menyenangkan dan setia pada majikannya. Babi memiliki karakter rakus, ambisius, dan materialistis (Liao, 2010: 17-326).

Pemakaian simbol seperti *shio* Cina sudah dikenal di Indonesia dan Dunia Barat (Eropa), penggunaan simbol hewan mitologi yang ada di candi-candi Hindu misalnya. Sapi digunakan sebagai kendaraan dewa Shiwa, dewa Wisnu memakai garuda sebagai wahananya dan dewa Brahma mununggangi angsa sebagai kendaraannya. Selain itu, makhluk-mahluk khayalan seperti kinara-kinari juga masuk dalam hewan mitologi. Sedangkan di Eropa dikenal dengan sebutan zodiak, dimana simbol zodiak tersebut dibagi menjadi duabelas macam, yaitu: capricorn berkarakter kuat dan pekerja keras, aquarius yang suka akan kebebasan, pisces memiliki karakter penyayang, idealis dan sensitif. Aries yang berani, bersemangat dan gegabah, taurus yang pendiam dan keras kepala, gemini memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, cancer berkarakter berhati nyaman dan damai. Leo yang tangguh, agresif dan egois, virgo yang berkarakter praktis serta tidak sabaran, libra mempunyai karakter populer dan juga menarik. Scorpio mempunyai karakter emosional, bersemangat serta pantang menyerah, dan sagitarius dengan karakternya yang romantis, humoris dan antusias (Moelyono, 1989: 325).

Simbol binatang *shio* memiliki kemiripan dengan kecenderungan karakter seseorang yang tanggal lahirnya masuk dalam salah satu hewan mitologi Cina ini, meskipun hal ini tidak dapat dibuktikan secara ilmiah. Namun, hal semacam ini masih dipercaya oleh masyarakat luas. Di Jawa misalnya, dikenal pawukon yang disimbolkan dengan wujud wayang dan hewan. Sebenarnya simbol

yang ada di *shio* tidak jauh berbeda dengan hewan mitologi yang ada di Indonesia, terutama di dalam bentuk visual, terdapat kecocokan dimana bentuk-bentuk tersebut sudah distilasi.

Kekayaan bentuk artistik yang dimiliki *shio* juga merupakan latar belakang pembuatan karya tugas akhir ini. Seperti perwujudan bentuk naga yang beragam, bentuk naga laut berbeda dengan bentuk naga langit. Kemudian penggambaran kuda juga bervariasi, kuda laut yang memiliki ekor seperti ikan dan kuda bertanduk yang memiliki sepasang tanduk seperti tanduk naga dikepalanya. Selain itu, pada patung macan yang berada di sisi kanan dan kiri tangga Klenteng Sam Poo Kong, bentuk macan diwujudkan dalam wujud macan besar yang garang dan kuat. Berbeda dengan wujud macan pada dinding Klenteng Zen Ling Gong, perwujudannya seperti macan pada umumnya.

Pada karya tugas akhir ini penulis menstilasi *shio* ke dalam benda-benda fungsional seperti cermin tangan, jam dinding, kalung, anting, tempat perhiasan, hiasan dinding dan lampu tidur. Di dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menciptakan bentuk-bentuk yang menurut pengamatan penulis belum pernah dibuat oleh perupa sebelumnya dari tema *shio* dalam karya kriya logam. Bentuk tersebut dicapai melalui teknik cor dengan teknik *texturing* dan teknik *vino teca*.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan masalah dalam penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini adalah bagaimana memvisualisasikan dan menstilasikan bentuk *shio* ke dalam bentuk

karya seni kriya logam?

C. Tujuan dan Manfaat

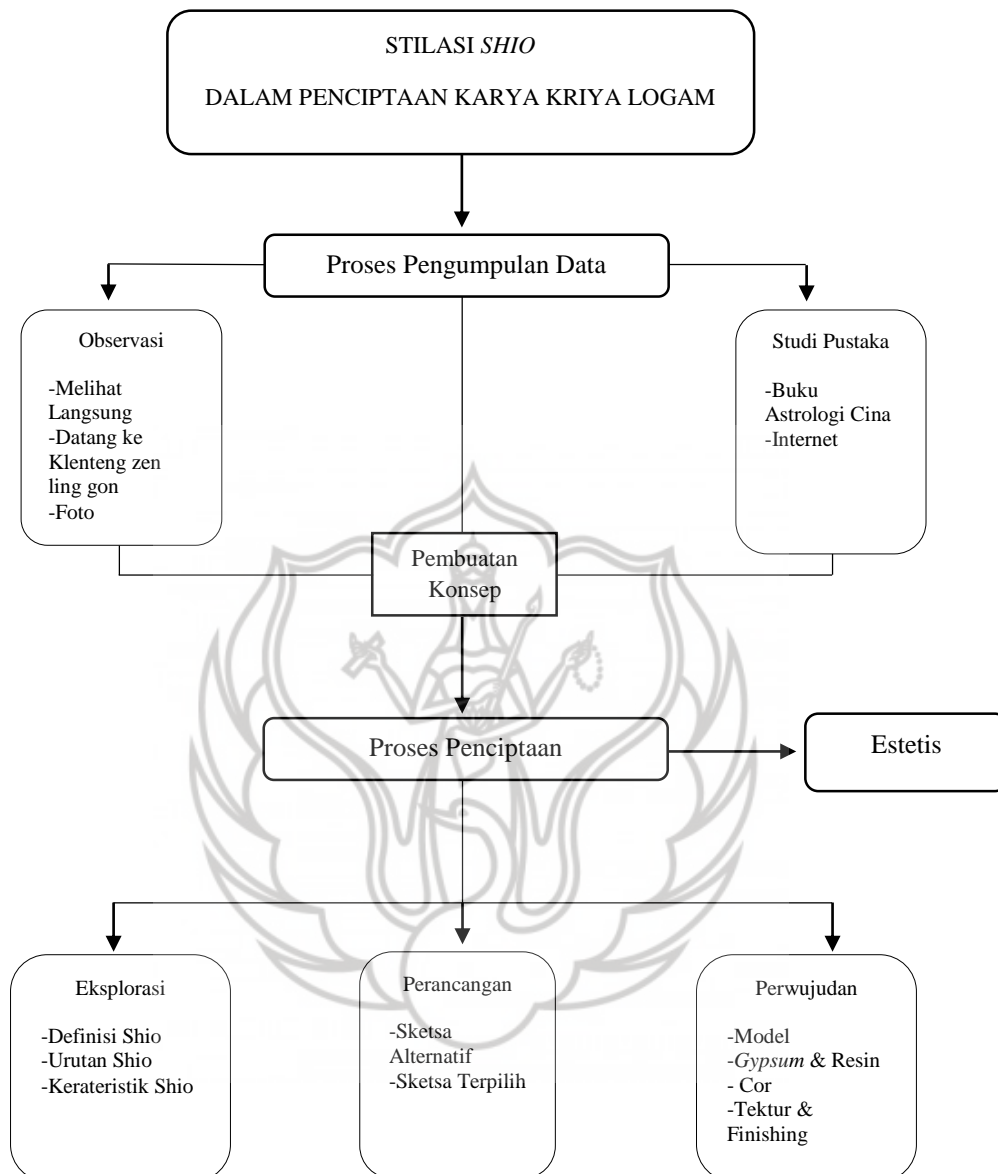
1. Tujuan

- a. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- b. Memvisualisasikan dan Menstilasi simbol *shio* ke dalam karya kriya logam sesuai dengan konsep penciptaan karya seni.
- c. Menambah wacana baru bagi penikmat seni terhadap karya kriya logam tentang *shio*.

2. Manfaat

- a. Menciptakan bentuk – bentuk karya logam sesuai dengan tema *shio*.
- b. Menambah wawasan dan memperluas pengalaman berkarya seni terutama pada eksplorasi tehnik, tektur dan *finishing*.
- c. Memberikan kontribusi ilmu pengetahuan akan *shio* dan tehnik yang digunakan dalam pembuatan karya.

D. Metode Penciptaan



Skema I. Metode Penciptaan dan Pendekatan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui literatur berupa buku yang relevan, baik dalam bentuk buku, majalah, katalog dan internet.

b. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat, mengamati, dan mendokumentasikan objek yang akan diwujudkan dalam karya dengan mendatangi Klenteng atau tempat sembahyang masyarakat Cina.

2. Proses Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya kriya tentu melalui berbagai tahapan. Dalam metode penciptaan karya ini mengacu pada metode penciptaan SP Gustami (2004) dalam bukunya yang berjudul Proses Penciptaan Seni Kriya “*Untaian Metodologis*”. SP Gustami mengungkapkan tiga metode atau tahap penciptaan karya seni, yaitu:

a. Eksplorasi

Metode ini meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dan menyelidiki data yang sudah ada, kemudian data digunakan sebagai dasar perancangan.

b. Perancangan

Metode ini dibangun berdasarkan hasil analisis data, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif yang kemudian ditetapkan pilihan skesa terbaik atau steksa terpilih sebagai acuan reka bentuk yang berguna bagi perwujudannya.

c. Perwujudan

Bermula dari pembuatan model sesuai sketsa terpilih yang telah disiapkan menjadi model *prototype* sampai pada ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Ekplorasi adalah pencarian data penciptaan yang didasarkan atas berbagai macam kegiatan pengamatan atau penyelidikan data. Kemudian data digunakan untuk mencari bentuk-bentuk baru dengan cara mengeksplor dari bentuk *shio* sehingga menciptakan bentuk-bentuk yang menurut pengamatan penulis belum pernah dibuat oleh perupa sebelumnya. Perancangan merupakan gagasan dari hasil analisis yang dituangkan dalam bentuk sketsa alternatif dan sketsa terpilih. Perwujudan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis data, sketsa alternatif, sketsa terpilih, sampai pada persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan dan yang terakhir *Finishing*. Beberapa tahapan perwujudan karya dari sket rancangan terpilih tersebut, kemudian dievaluasi kesesuaian hubungan antara ide dengan wujud karya dan ketepatan fungsi.

Pembentukan dimulai dari proses pembuatan model dari tanah liat, kemudian berlanjut pada pembuatan model tersebut dengan cetakan dari *gypsum* dan penyempurnaan model cetakan dari resin, selanjutnya adalah proses pengecoran kuningan dan aluminium dengan tehnik cetak pasir (*tapel*), kemudian pemberian detail tekstur, diakhiri dengan *finishing*, sehingga karya siap untuk di *display*. Dalam proses *finishing* ada beberapa tahapan seperti:

1. Proses penghalusan. Dalam proses ini karya yang telah melewati tahap cor akan segera di haluskan dari sisa-sisa

bekas cor yang tidak berguna. Alat yang digunakan adalah gerindra, kikir, dan amplas.

2. Proses pengkilatan. Proses ini berguna untuk membuat karya mengkilat atau terlihat lebih berkilau, alat yang digunakan adalah braso dan kain bersih. Kain bersih dioleskan cairan braso kemudian menggosokkannya ke bagian karya yang ingin terlihat mengkilat.

3. Proses Pewarnaan. Pewarnaan dilakukan untuk menambah keindahan dari karya yang sudah mengkilat.

Proses ini menggunakan bahan cat, thinner, kuas, spidol sebagai bahan pewarnaan dan *coating* sebagai pengunci warna.

3. Metode Pendekatan

Pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan estetika, yaitu nilai-nilai estetis yang terkandung dalam karya seni rupa meliputi pengorganisasian unsur titik, garis, bidang, warna, bentuk, sebagai elemen visual karya. Teori pendekatan estetika yang digunakan adalah teori estetika A. A. M. Djelantik. Teori ini menjelaskan bahwa untuk menilai karya seni dapat didekati dengan melihat wujud, bobot dan penyajian.