

**PENCIPTAAN LAMPU HIAS LIMBAH INDUSTRI  
DENGAN KONSEP *STEAMPUNK STYLE***



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**Adi Sugeng Purnama**

**NIM: 1812082022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA JURUSAN KRIYA**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**PENCIPTAAN LAMPU HIAS LIMBAH INDUSTRI  
DENGAN KONSEP *STEAMPUNK STYE***



**PENCIPTAAN**

Oleh :


**Adi Sugeng Purnama**

**NIM: 1812082022**

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 :  
**PENCIPTAAN LAMPU HIAS LIMBAH INDUSTRI DENGAN KONSEP  
STEAMPUNK STYLE** diajukan oleh Adi Sugeng Purnama, NIM.1812082022,  
Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(kode prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas  
Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima pada tanggal 12 Juni  
2023.

Pembimbing I/Penguji




Dr. Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn.  
NIP. 197208282000031006/NIDN. 0028087208

Pembimbing II /Penguji




Drs. Rispul, M.Sn.  
NIP.196211041993031001/NIDN.0004116307

Cognate /Penguji Ahli





Dra. Titiana Irawati M.Sn.  
NIP. 196212311989111001/NIDN. 0024086108

Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S-  
1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA  
NIP. 197404301998022001/NIDN. 0030047406

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tusbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 196911081993031001/NIDN. 0008116906

## 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 di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2023



Adi Sugeng Purnama



## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayahNya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1 di jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang mendalam kepada semua pihak yang sangat memiliki andil dalam penciptaan tugas akhir ini, tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus Dosen Wali yang telah memberikan masukan dan dukungan selama ini;
2. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA, Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn. Dosen Pembimbing I yang banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam segala proses tugas akhir ini;
4. Drs. Rispul M.Sn., Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam segala proses tugas akhir ini;
5. Dra. Titiana Irawati, M.Sn., *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
6. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna;
7. Kedua Orang Tua, Ayah Dan Mamah beserta Keluarga Besar Trah Suramun, yang telah memberikan semangat, dorongan, kasih sayang, serta Do'a yang tidak pernah putus selama ini;
8. Keluarga Besar Drs. Maskurun dan Dra. Ela Yulaeliah, M. Hum. Yang turut andil dalam tugas akhir ini sebagai media partner dalam seluruh proses

penciptaan tugas akhir;

9. Seluruh teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Angkatan 2018 dan dari berbagai kalangan kolektif berkesenian yang turut andil dalam tugas akhir ini: Heshyo Official, Matahitam, Turupawon, Kpk All Base, Rimfail, Illusion Company, Flower Beauty Studio, TPSAS (Tiger Penjol Street Art Studio), dan Lowanu 38 Street Art, yang selalu memberikan support system dukungan dan dorongan dalam tugas akhir ini.

Pada akhirnya, Tugas Akhir ini penulis berharap semoga dapat membangun dan bermanfaat bagi masyarakat, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, dan inovasi baru, khususnya dalam Seni Kriya Logam, umumnya bagi pembaca dan pecinta Seni.

Yogyakarta, 12 Juni 2023



Adi Sugeng Purnama

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRAC</i> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>14</b>
A. Latar Belakang .....	14
B. Rumusan Masalah.....	16
C. Tujuan dan Manfaat.....	16
1. Tujuan.....	16
2. Manfaat.....	17
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	17
1. Metode Pendekatan .....	17
2. Metode Penciptaan .....	18
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b><b>Error! Bookmark not defined.</b></b>
A. Sumber Penciptaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian <i>Steampunk</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Pengertian Lampu Hias.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Teknik Las Listrik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Teori Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Teori Estetika.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Teori Ergonomi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b><b>Error! Bookmark not defined.</b></b>
A. Data Acuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Data Acuan <i>Steampunk</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Data Acuan Lampu Hias .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Analisa Data Acuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

C. Rancangan Karya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Sketsa Alternatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Desain Terpilih .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Proses Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Alat Dan Bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Teknik Perwujudan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tahap Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Kalkulasi Biaya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Tinjauan Umum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Tinjauan Khusus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Alat yang digunakan dalam proses perwujudan . **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2. Bahan yang digunakan dalam proses perwujudan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 ....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Visual Mesin Uap .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2. Karya <i>Steampunk</i> Brian Kesinger ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3. Karya <i>Steampunk</i> Welderman Alex .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 4. Karya <i>Steampunk</i> Eri Sudarmono ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 5. Karya <i>Steampunk</i> Amin Hamidan ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 6. Lampu Hias <i>Steampunk</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 7. Lampu hias dinding .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 8. Kursi <i>Bricolage</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 9. Meja <i>Bricolage</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 10. Lampu Hias Dinding .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 11. Teknik Las Listrik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1. <i>Steampunk</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 2. <i>Steampunk Gears</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 3. Thomas Alva Edison.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 4. Lampu Minyak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 5. Lampu Gas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 6. Lampu hias gantung .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 7. Lampu Hias Gantung.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8. Lampu Hias Panel Dinding.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 9. Lampu hias panel dinding.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 10. Lampu Hias Duduk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 11. Lampu Hias Duduk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12. Sketsa Alternatif 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 13. Sketsa Alternatif 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 14. Sketsa Alternatif 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 15. Sketsa Alternatif 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 16. Sketsa Alternatif 5.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 17. Sketsa Alternatif 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 18. Sketsa Alternatif 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 19. Sketsa Alternatif 8 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 20. Sketsa Alternatif 9 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 21. Sketsa Alternatif 10 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 22. Sketsa Alternatif 11 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 23. Sketsa Alternatif 12 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 24. Sketsa Alternatif 13 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 25. Sketsa Alternatif 14 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 26. Desain Terpilih Karya 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 27. Desain Terpilih Karya 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 28. Desain Terpilih Karya 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 29. Desain Terpilih Karya 4.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 30. Desain Terpilih Karya 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 31. Desain Terpilih Karya 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 32. Tahap Sketsa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 33. Tahap Pemilahan Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 34. Tahap Pola Pembentukan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 35. Tahap Pembersihan Bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 3. 36. Tahap Pembentukan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 37. Tahap Pengelasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 38. Tahap Penghalusan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 39. Tahap <i>Finishing</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 40. Tahap Perakitan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1. Foto Karya <i>Table Lamp</i> 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2. Foto Karya <i>Table Lamp</i> 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3. Foto Karya <i>Table Lamp</i> 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4. Foto Karya <i>Table Lamp</i> 4.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5. Foto Karya <i>Panel Lamp</i> 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 6. Foto Karya <i>Panel Lamp</i> 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## INTISARI

*Steampunk* adalah subgenre fiksi ilmiah yang menggabungkan teknologi *retro-futuristik* dan estetika, yang terinspirasi oleh mesin uap industrial abad ke-19. Fiksi ilmiah adalah suatu bentuk fiksi spekulatif terutama membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat dan para individual. Batasan dari genre ini tidak pernah diterangkan dengan jelas, dan garis pembatas antara *subgenre*-nya tidaklah tetap. Fiksi ilmiah digabungkan dengan *retro-futuristik* yang berarti sebuah tren dalam seni kreatif yang menunjukkan pengaruh penggambaran masa depan yang dihasilkan sebelum masa tahun 1960. Ditandai dengan campuran gaya klasik "*retro*" dengan teknologi *futuristik*, *retro-futurisme* mengeksplorasi tema ketegangan antara masa lalu dan masa depan, antara efek mengasingkan dan memberdayakan teknologi.

Metode penciptaan yang digunakan pada karya ini menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomis, sebagai karya fungsional. Metode penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan Graham Wallas, melalui metode beberapa tahap, seperti tahap *preparation* (persiapan), tahap *incubation* (inkubasi), tahap *illumination* (iluminasi), tahap *verification* (verifikasi). Setiap tahap memiliki teori, sistem, dan metode untuk mencapai tujuan, seluruh proses itu menghasilkan sebuah karya seni *novelty* atau *original* dengan berbagai pembaharuan.

Dengan konsep *steampunk* dalam pembuatan karya seni ini, penulis terinspirasi menggunakan media limbah industri, dengan memanfaatkan limbah menjadikan suatu karya seni dengan bentuk lampu hias, yang mengkombinasikan dan memperlihatkan konsep *steampunk* yang terkesan *retro* di era modern. Penciptaan karya tugas akhir ini menghasilkan 6 karya, berupa lampu hias dengan konsep *steampunk*, dengan bentuk model dan jenis lampu hias yang berbeda, yaitu 2 lampu hias duduk, 2 lampu hias fleksibel (dinding/duduk), dan 2 lampu hias panel (*walldecor*). Dengan karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata penulis dalam memberikan penyegaran, dan pembaharuan khususnya dalam dunia seni kriya logam.

**Kata Kunci :** *Steampunk, Industrial, Limbah Industri, Lampu Hias.*

## **ABSTRAC**

*Steampunk is a subgenre of science fiction which combine retro-futuristic technology and aesthetic, inspired by industrial steam engine from the 19th Century. Science fiction is a form of speculation mainly centered around the impact of science and technology to the people. There is no clear limitation towards this genre and all the subgenres. Science fiction combined with retro-futuristic, developed a creative arts trend which shows picture of the imagined future prior to 1960. The classic style of “retro” merged with futuristic technology resulting in so called retro-futurism which explore the theme of tension between the past and the future, between isolation effect and technology utilization.*

*The making method of this form of art is developed by Graham Wallas, utilizing aesthetic approach and ergonomic approach as a functional art. There are few steps in the making process of this art form such as preparation, incubation, illumination, and verification. Each step has their own theory, system, and method. All of these steps will then assemble a novelty or original art with many reformations.*

*With the steampunk concept, the writer was inspired to utilize industrial waste to made decorative lamps that showcased steampunk concept, giving the impression of retro feel in a modern era. There are 6 creation in this final project, which is 2 floor/table lamps, 2 flexible lamps (wall and floor/table), and 2 panel lamps (wall decoration). With these creations, the writer intended to give a real contribution, revitalization, and innovation towards the metal crafting art world.*

**Keywords :** *Steampunk, Industrial, Industrial Waste, Decorative Light*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Steampunk* adalah subgenre *fiksi ilmiah* yang menggabungkan teknologi *retro-futuristik* dan estetika, yang terinspirasi oleh mesin uap industrial abad ke-19. *Fiksi ilmiah* adalah suatu bentuk *fiksi* spekulatif terutama membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat dan para individual. Batasan dari *genre* ini tidak pernah diterangkan dengan jelas, dan garis pembatas antara *subgenre*-nya tidaklah tetap. *Fiksi ilmiah* digabungkan dengan *retro-futuristik* yang berarti sebuah tren dalam seni kreatif, dengan menunjukkan pengaruh penggambaran masa depan yang dihasilkan sebelum masa tahun 1960. Ditandai dengan campuran gaya klasik "*retro*" dengan teknologi *futuristik*, *retro-futurisme* mengeksplorasi tema ketegangan antara masa lalu dan masa depan, dan antara efek mengasingkan dan memberdayakan teknologi. Karya-karya *steampunk* sering kali berlatar sejarah alternatif era *Victoria* atau "*Wild West*" Amerika. Dalam artian tetap menampilkan masyarakat yang memanfaatkan mesin-mesin bertenaga uap, atau di dunia fantasi yang juga menggunakan tenaga uap. *Steampunk* menampilkan teknologi *anakronistik* atau penemuan *retro-futuristik* kerap dibayangkan oleh orang-orang di abad ke-19. *Steampunk* juga berakar pada perspektif tentang model, budaya, gaya arsitektur, dan seni. teknologi dalam *steampunk* bisa berupa mesin *fiktif* seperti yang ditemukan dalam karya H. G. Wells dan Jules Verne ("*Definition of steampunk*". Oxford University Press 2016-07-18).

*Steampunk* terkadang menampilkan sejarah alternatif dari berbagai teknologi seperti meriam uap, kapal udara yang lebih ringan dari udara, komputer analog, atau komputer mekanik digital seperti mesin *Analitik* ciptaan Charles Babbage. Penulis tertarik menggunakan konsep *steampunk* pada karya seni ini, karena ingin menjadikannya sebagai konsep sumber ide, dengan mengenalkan latar belakang dari *steampunk*, dan mewujudkannya pada karya seni khususnya kriya logam. Karya seni dengan sumber ide *steampunk* belum banyak dikenal di Indonesia, *steampunk* lebih banyak di kenal di luar negeri. Contohnya di wilayah Eropa dan Amerika. Indonesia sendiri masih jarang yang mengetahui tentang Subgenre ini baik pada akademis maupun teori, akan tetapi banyak yang melakukan pada prakteknya. Konsep *steampunk* memiliki ciri khas nilai estetik sendiri, yang terkesan *unfinished* (setengah jadi) atau apa

adanya. Karya seni dengan konsep *steampunk* di luar negeri banyak di gunakan pada busana kostum, Lukisan, walldecor interior, dan konsep desain interior ruangan.

Brian Kesinger sebagai contoh seniman luar negeri seorang *story artist*, penulis skenario film animasi yang meminjamkan bakatnya selama lebih dari dua puluh tahun kepada Disney. Tangan artistiknya telah menghidupkan berbagai karakter animasi seperti Tarzan dan Moana. Keahliannya pun sudah pernah dianugerahi *Annie Awards*. Tetapi Brian Kesinger juga mengembangkan teknik gambar dengan media lain yang tak kalah menarik, dengan media teh. Dia mencoba membuat gambar-gambar bertema *steampunk* dengan media teh, yang memberikan kesan *unfinished* dari warna teh yang dihasilkan, dan terlihat *retro* yang jadi kesukaannya sejak menggarap animasi film *Atlantis The Lost Empire*. Selain Brian Kesinger ada juga seniman lain yaitu Welderman Alex, seniman luar negeri yang menggunakan konsep *steampunk* dengan teknik las, yang menciptakan karya-karya patung maupun miniatur dengan berbagai macam bentuk visual hewan, dan patung fantasi. Indonesia juga memiliki seniman bergenre *steampunk*. seperti Eri Sudarmono yang merupakan salah satu seniman Indonesia asal Bantul Yogyakarta. yang berhasil menyulap motor bekas menjadi sebuah robot. Bukan robot biasa, karya yang dibuatnya tersebut berbentuk mirip karakter *Transformers* dengan berbagai variasi bentuk, dari yang terkesan *unfinished* dan terlihat clean dari teknik *finishing*nya. Selain Eri Sudarmono, masih ada seniman asal Bandung yaitu Amin Hamidan, yang termasuk seniman bergenre *steampunk*, dalam pembuatan produk lampu hias dengan media bahan onderdil bekas. Media yang digunakan hanya beberapa *sparepart* dari sepeda motor. Karya lampu hias yang dihasilkan memiliki varian bentuk akan tetapi lebih banyak menghasilkan karya lampu hias meja atau duduk dan *finishing* yang berbeda juga seperti Eri Sudarmono.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik menciptakan karya seni khususnya pada seni kriya logam, dengan menciptakan karya seni dalam bentuk produk lampu hias dari sumber ide *steampunk*, dengan media limbah onderdil bekas menggunakan teknik las listrik. Meskipun karya seni dengan konsep *steampunk* yang akan di buat sudah ada beberapa seniman yang menciptakan, seperti Brian Kesinger yang menggunakan konsep *steampunk* pada karya lukisannya, Welderman Alex dengan karya seni *steampunk* dalam bentuk patung dan miniturnya. Eri Sudarmono dengan karya seni *steampunk* yang di ciptakannya membuat robot *Transformers* dari motor bekas, dan Amin Hamidan dengan karya *steampunk* dalam bentuk

lampu hias duduk atau mejanya yang menggunakan media limbah onderdil. Pada karya ini memiliki bentuk visual yang yang tidak biasa, berbeda dari karya seni yang sudah ada sebelumnya. Dengan menerapkan beberapa bentuk, media yang digunakan, warna, dan *finishing* yang berbeda dari karya seni *steampunk* sebelumnya pada lampu hias gantung, lampu hias dinding, dan lampu hias duduk. Penciptaan karya seni ini layak di ciptakan, terlihat dari nilai estetik, fungsional, penerapan dan bentuk yang berbeda dari sebelumnya, merupakan poin plus pada karya ini. agar terlihat tidak monoton. Dalam penciptaan karya ini akan memperlihatkan karya seni lampu hias yang terkesan estetik, dengan pemilihan media limbah besi dan onderdil yang tidak sembarangan, seperti pipa, gearbox, cakram, plat besi dan lain lain. Mensortir media limbah dilakukan agar tetap sesuai dengan konsep yang digunakan. Bentuk yang di terapkan pun menjadi poin tambahan, dengan bentuk lampu hias *steampunk* yang menyatukan gaya *retro-futuristik*, mengambil konsep masa lalu dan mencampurnya dengan imajinasi tentang masa depan. Sehingga menghasilkan gaya yang unik, terkesan estetik, yang diterapkan di era modern. Karya seni yang di ciptakan ini dapat menjadikan tambahan sumber ide baru di masyarakat, agar dapat mengolah limbah onderdil yang terlihat sebagai barang rongsokan tak berguna, menjadikan nilai estetik bertema *industrial* dengan mengenalkan dan mengembangkan gaya *retro* di era modern. Sehingga memiliki nilai akademis tentang subgenre *steampunk* dan nilai jual di dunia industri, khususnya kriya seni logam.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan konsep *steampunk* pada produk lampu hias dengan menggunakan media limbah onderdil industri?
2. Bagaimana perwujudan lampu hias dengan gaya *steampunk* menggunakan limbah industri?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Sebagai sarana perwujudan ide, pencurahan emosi, keresahan, gagasan dan kreativitas dalam menciptakan karya seni dekorasi ruang.
  - b. Memberikan inovasi dan inspirasi melalui media seni khususnya kriya logam.



## 2. Manfaat

- a. Menjadikan tambahan sumber pengetahuan dan referensi di dunia pendidikan seni khususnya seni kriya logam
- b. Menambah wawasan dalam memanfaatkan limbah industrial menjadikan suatu produk yang memiliki nilai jual dan estetik.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan ini mengacu pada nilai-nilai keindahan *estetis* yang terkandung dalam seni rupa, keindahan yang dilihat dari simbolisme kebudayaannya terutama dalam menilai keindahan kriya. Konsep nilai dan filosofi estetika para kriyawan masa lampau dalam berkesenian selalu identik dengan pandangan hidup dan kepercayaan masyarakatnya, sehingga hal tersebut menjadi bukti dari keberhasilannya. Seperti pendapat Djelantik yang menyatakan karya seni dengan prinsip-prinsip estetika secara visual yaitu berupa garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk. Mengacu pada A.A.M Djelantik pada tiga unsur estetika mendasar, yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*), menjadi bagian dari proses penciptaan (Djelantik,2004:37).

Menurut A.A.M Djelantik dalam bukunya yang berjudul Estetika Sebuah Pengantar (Djelantik,2004:37), dinyatakan bahwa setiap benda atau peristiwa kesenian mengandung 3 aspek yang mendasar yaitu:

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Dengan tiga macam kondisi yang berpotensi atau bersifat memperkuat keutuhannya, adalah : simetri, ritme, dan keselarasan. Teori ini diterapkan pada pertimbangan komposisi bentuk produk lampu hias yang terdiri dari beberapa komposisi bentuk material industrial yang di gunakan dan warna yang menjadi susunan satukesatuan harmonis.
- 2) *Dominance* (Penekanan), suatu karya yang memiliki bagian yang menonjol dimaksudkan mengarahkan perhatian orang terhadap suatu bagian yang

dipandang lebih penting dan dapat memberikan karakter pada karya seni itu sendiri. Penekanan pada produk lampu hias terletak pada teknik pewarnaan, yang mana produk lampu hias menggunakan warna asli dari bahan yang di gunakan, agar terlihat natural, terkesan dengan gaya *vintage industrial steampunk*.

- 3) *Balance* (Keseimbangan), keseimbangan suatu karya seni dapat diperoleh dengan berbagai komposisi yang sama kuat, dalam bentuk *Symmetrik Balance* ataupun *Asymmetrik Balance* yang keduanya dapat memberikan pengalaman perasaan yang seimbang.

#### b. Pendekatan Ergonomi

Merupakan aspek yang sangat penting karena ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008:71). Ergonomi merupakan suatu ilmu yang dapat dikatakan berkembang Bersama dan berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk. Pendekatan ergonomi bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman sehingga selain nilai estetikanya, karya seni fungsional harus diperhatikan juga nilai ergonominya demi kenyamanan pemakainya.

## 2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan produk tahap dasar diperlukan adanya metode penciptaan, Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan metode penciptaan menurut Graham Wallas, proses penciptaan karya seni membutuhkan proses yang cukup Panjang. Penciptaan sebuah karya seni dapat dimulai dengan beberapa tahap, seperti tahap *preparation* (persiapan), tahap *incubation* (inkubasi), tahap *illumination* (iluminasi), tahap *verification* (verifikasi). Setiap tahap memiliki teori, sistem, dan metode untuk mencapai tujuan, seluruh proses itu menghasilkan sebuah karya seni *novelty* atau *original* dengan berbagai pembaharuan (Graham Wallas, *The Art of Thought*. London: C.A Watts & Co. LTD, 1946). Adapun tahapan yang digunakan dalam proses penciptaan lampu hias *steampunk*, sebagai berikut :

a. *Preparation*

Melakukan observasi, mempelajari segala sesuatu yaitu semua pengalaman dan usaha yang dilakukan dalam hidup (masalah, kegagalan, kesalahan). Di antara aktivitas-aktivitas yang termasuk dalam tahap ini adalah:

Mencari tema yang akan diambil sebagai proses persiapan berupa pengumpulan data (bersumber dari pengalaman pribadi maupun yang datang dari luar diri). Semakin banyak pengalaman yang diperoleh seseorang, semakin korelatif dengan kemampuannya untuk berpikir kreatif dan menghasilkan kreativitas. Mencari sumber ide dari buku dan jurnal sebagai acuan dalam pembuatan karya seni yang akan di buat.

Pada dasarnya kesiapan untuk menjadi kreatif tergantung dari pengalaman hidup, memperhatikan fenomena di sekitar dan membaca. Semua pengalaman, baik pengalaman pribadi maupun orang lain, juga fenomena dan informasi yang dibaca, semuanya merupakan inspirasi penting yang sangat berharga dalam fase persiapan.

b. *Incubation*

Keadaan di mana semua pengalaman, data, dan informasi yang dibaca dan diamati (pada tahap persiapan) dipikirkan dengan sadar kemudian diendapkan sampai akhirnya memunculkan inspirasi. Sebuah inspirasi sebagai langkah awal untuk menciptakan karya seni.

Wallas menyebutnya sebagai kondisi atau keadaan yang bebas dari proses kesadaran pikiran atau berpikir. Inkubasi ini dapat dikatakan sebagai tahap pematangan pengolahan ide atau perenungan. Untuk memunculkan ide/ inspirasi yang diendapkan 'dierami' itu, tindakan yang diperlukan adalah merenungkan kembali melalui intuisi *imajiner* semua informasi, data dan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya pada tahap persiapan. (Graham Wallas, *The Art of Thought London: C.A Watts & Co. LTD, 1946*).

Pengaruh dari fase ini antara lain adalah munculnya kemampuan menemukan solusi. Kemampuan menemukan solusi ini bisa terjadi secara tiba-tiba, baik pada saat menghadapi suatu persoalan atau sesaat setelah mengalami suatu persoalan selama masa inkubasi tersebut seperti merenungkan dengan tenang mencari jalan keluar dari persoalan tersebut.

c. *Illumination*

Fase iluminasi merupakan fase pengungkapan ide atau ekspresi, fase timbulnya wawasan. Wawasan itu sendiri muncul ketika ada inspirasi, gagasan baru beserta proses *psikologis* yang mengawali dan sekaligus mengikuti munculnya inspirasi tersebut. Pada saat ide-ide itu diungkapkan atau diekspresikan, di sana akan terlihat hal-hal yang spesifik, unik dan memiliki nilai kebaruan. Tahap iluminasi merupakan titik terang dalam hal kemampuan penciptaan karya seni yang akan dibuat. Kemampuan mengekspresikan ide-ide ini, berkaitan dengan literasi, banyak membaca, berdiskusi, bertanya dan seterusnya. Proses kreatif pada tahap iluminasi adalah fase ketika menemukan inspirasi dan ide dalam pembuatan karya.

d. *Verification*

Pada dasarnya merupakan fase pengujian/ pemeriksaan. Semua data dan ide-ide yang dipersiapkan, diendapkan dan diekspresikan, diuji kelayakannya dengan bereksperimen. Pada fase ini kemampuan dan keterampilan berpikir memegang peranan yang sangat penting. Akan diketahui nanti kemampuan seseorang dalam mengelola dan menghubungkan antara gagasan atau ide yang dikembangkan itu menjadi karya yang menarik, inovatif, baru dan unik. Dalam tahap ini, adalah proses pembuatan sketsa alternatif, mencari media yang akan digunakan dalam pembuatan karya, dilanjutkan dengan pemilihan sketsa terpilih, dan memulai merancang karya yang akan dibuat, dengan teknik las listrik, sampai tahap *finishing* karya.

Kebaruan karya dapat diuji atau diperiksa dengan melakukan perbandingan dengan karya lain. Eksperimen dalam fase ini penting dilakukan karena dapat menentukan apakah sebuah ide atau gagasan dapat dikategorikan sebagai ide atau gagasan kreatif atau tidak. Eksperimen memiliki beberapa kegunaan seperti untuk melihat apakah hasil gagasan/karya memiliki kesamaan dengan eksperimen lain yang sudah ada sebelumnya atau tidak.