

**KONSUMERISME MASYARAKAT URBAN
DALAM NARASI VISUAL**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**KONSUMERISME MASYARAKAT URBAN
DALAM NARASI VISUAL**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**KONSUMERISME MASYARAKAT URBAN
DALAM NARASI VISUAL**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3122 / H / S / 2009	
KLAS		
TERIMA	9-9-2009	T. D. Ate



**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
2009**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 3 Juli 2009



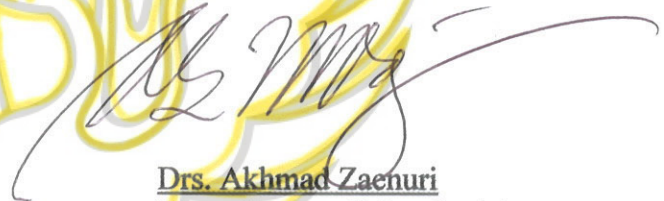
Drs. Andono, M. Sn.
Pembimbing I / Anggota



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



Drs. M. Soehadji
Cognate / Anggota



Drs. Akhmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya Seni /
Ketua Program Studi /
Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP. 19600408 198601 1 001



Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Bapak, Ibu serta keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, dan pengertian dalam penyelesaian studi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah memberikan segala karunia nikmatNya sehingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Konsumerisme Masyarakat Urban dalam Narasi Visual” ini dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M. Sn., Dosen Pembimbing I.
5. Drs. Herry Pujiharto, M. Hum., Dosen Pembimbing II.

6. Indro Baskoro M. P.,S.Sn, Dosen Wali.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak dan ibu tercinta atas kepercayaan dan pengertiannya, seluruh keluarga tercinta yang telah banyak membantu dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
10. Sahabat dan keluarga Seni Teku; Ibed, Andika, Mas Lintang dan Joe, Iyak, Bureg, Rendra, Ade.
11. Teman-temanku; Gunarso, Mas Topo, Nasir, Widodo, Rima, Budi dan keluarga, Teguh, Gunawan, Angga, Bowo, Fantri, teman-teman seperjuangan angkatan 2002, SMANGAT in Djogdja, dan semua elemen yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

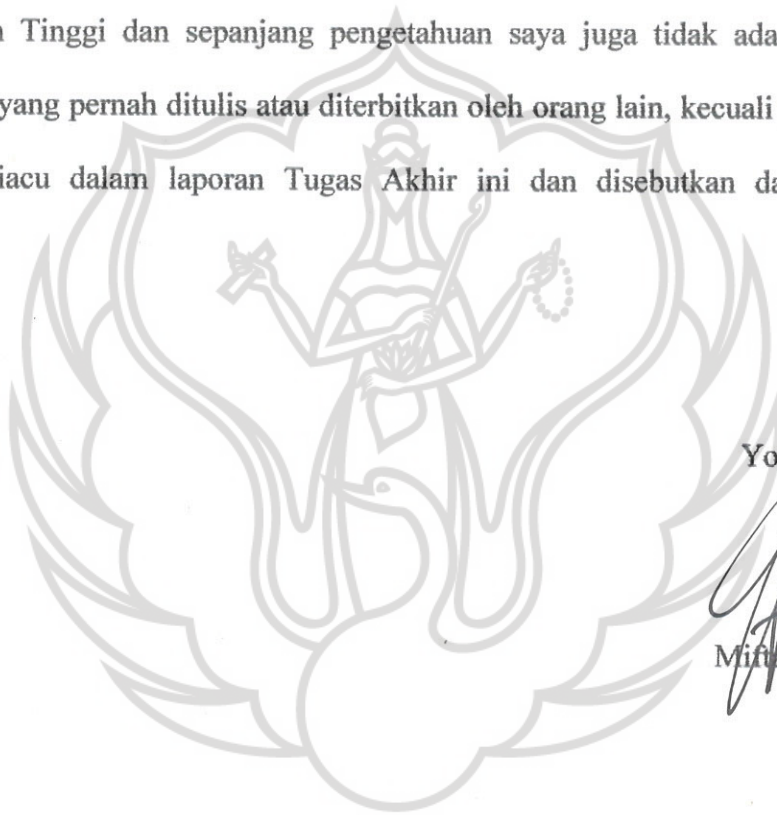
Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta

Penulis

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,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Miftakul Efendi', is written over the printed name.

Miftakul Efendi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang Penciptaan.....	1
A. Tujuan dan Manfaat.....	6
B. Metode Penciptaan.....	7
C. Metode Perwujudan.....	10
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	12
A. Sumber Penciptaan.....	12
B. Landasan Teori.....	20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	27
A. Data Acuan.....	27
B. Analisis Data Acuan.....	46

C. Rancangan Karya.....	48
1. Sketsa Alternatif.....	50
2. Sketsa Terpilih.....	69
3. Rancangan Karya.....	69
D. Proses Perwujudan.....	79
1. Bahan dan Alat.....	79
2. Teknik Pengerjaan.....	84
3. Tahap Perwujudan.....	86
E. Kalkulasi.....	88
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	92
BAB V. PENUTUP.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan Baku.....	89
Tabel 2. Kalkulasi Bahan Pendukung.....	90
Tabel 3. Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i>	90
Tabel 4. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana di dalam salah satu mall terbesar di India.....	28
Gambar 2. Kegiatan pembelian suatu barang.....	29
Gambar 3. Interior sebuah kafe.....	29
Gambar 4. Sebuah <i>coffee shop</i>	30
Gambar 5. Makanan cepat saji (<i>fast food</i>).....	30
Gambar 6. Sebuah poster iklan rokok.....	31
Gambar 7. Poster iklan sebuah produk kecantikan.....	31
Gambar 8. Karya fotografi.....	32
Gambar 9. <i>Apollo</i> , desain oleh Ronald Sennett-Willson.....	33
Gambar 10. Komposisi kuda dengan bulu tengkuk yang mengalir karya Daum	34
Gambar 11. Komposisi bebek liar sedang terbang karya Daum.....	34
Gambar 12. <i>Quintessence</i> , karya desain Paul Schulze dan Patricia Davidson....	35
Gambar 13. Gelang dengan hiasan dari berlian.....	35
Gambar 14. <i>USHR (space claps)</i> , Benhard Luginbuhl	36
Gambar 15. <i>Fugue</i> , Carel Visser	37
Gambar 16. <i>Una grande Liberta</i> , Hubert Dalwood.....	38
Gambar 17. <i>Monstranz</i> , Jean Tinguely.....	39
Gambar 18. <i>Figure</i> , Jacques Lipchitz.....	40
Gambar 19. <i>Star</i> , Jean Arp.....	41
Gambar 20. <i>Trois Pointes</i> , Henri-Georges Adam.....	41

Gambar 21. <i>Gothic Lanscape</i> , Harold Cousins.....	42
Gambar 22. <i>Steel Relief</i> , Hans Uhlmann.....	42
Gambar 23. <i>Tri-Hexagon (Third Phase)</i> , Fletcher Benton.....	43
Gambar 24. <i>Synchronetic C-4400-S Series</i> , Fletcher Benton.....	44
Gambar 25. <i>Synchronetic C-8800 Series</i> , Fletcher Benton.....	45
Gambar 26. Sketsa Alternatif 1.....	50
Gambar 27. Sketsa Alternatif 2.....	51
Gambar 28. Sketsa Alternatif 3.....	52
Gambar 29. Sketsa Alternatif 4.....	53
Gambar 30. Sketsa Alternatif 5.....	54
Gambar 31. Sketsa Alternatif 6.....	55
Gambar 32. Sketsa Alternatif 7.....	56
Gambar 33. Sketsa Alternatif 8.....	57
Gambar 34. Sketsa Alternatif 9.....	58
Gambar 35. Sketsa Alternatif 10.....	59
Gambar 36. Sketsa Alternatif 11.....	60
Gambar 37. Sketsa Alternatif 12.....	61
Gambar 38. Sketsa Alternatif 13.....	62
Gambar 39. Sketsa Alternatif 14.....	63
Gambar 40. Sketsa Alternatif 15.....	64
Gambar 41. Sketsa Alternatif 16.....	65
Gambar 42. Sketsa Alternatif 17.....	66
Gambar 43. Sketsa Alternatif 18.....	67

Gambar 44. Sketsa Alternatif 19.....	68
Gambar 45. Desain Karya I.....	70
Gambar 46. Desain Karya II.....	71
Gambar 47. Desain Karya III.....	72
Gambar 48. Desain Karya IV.....	73
Gambar 49. Detail Desain Karya IV.....	74
Gambar 50. Desain Karya V.....	75
Gambar 51. Detail Desain Karya V.....	76
Gambar 52. Desain Karya VI.....	77
Gambar 53. Detail Desain Karya VI.....	78
Gambar 54. Bahan Utama.....	80
Gambar 55. Bahan <i>Finishing</i>	81
Gambar 56. Alat Pertukangan Manual.....	82
Gambar 57. Alat Pertukangan Masinal.....	83
Gambar 58. Alat Ukir.....	84
Gambar 59. Proses Pengerjaan Karya.....	88
Gambar 60. Foto Karya I.....	93
Gambar 61. Foto Karya II.....	95
Gambar 62. Foto Karya III.....	97
Gambar 63. Foto Karya IV.....	99
Gambar 64. Foto Karya V.....	101
Gambar 65. Foto Karya VI.....	103

INTISARI

Penampilan atau presentasi diri menjadi hal pokok dalam kehidupan masyarakat saat ini. Sebuah gaya hidup yang menjadikan barang konsumsi sebagai benda imajiner. Makna simbolik yang ada di dalamnya menjadi target utama pengkonsumsian. Nilai guna barang konsumsi menjadi sesuatu yang tersamar dan berada di balik batas antara realitas dengan pencitraan yang ditawarkan obyek konsumsi.

Membeli barang tidak lagi hanya sekedar terdorong oleh pemenuhan kebutuhan sehari-hari semata, namun juga keinginan memperoleh kepuasan, eksistensi diri serta kebanggaan turut mempengaruhi tindakan konsumsi. Makna di balik tampilan fisik barang menjadi alasan penting tindakan konsumsi demi mendapatkan status sosial dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat sebagai konsumen ditempatkan pada kondisi skisofrenik dimana mereka sulit menemukan realitas barang yang mereka konsumsi. Keberadaannya telah tersamarkan oleh buaian dan bujuk rayu dengan mengatasnamakan status sosial yang akan disandang.

Konsumerisme, sebuah tindakan fetisisme barang konsumsi telah menjadi budaya baru yang membawa konsumen ke arah pengagungan diri melalui pencitraan barang. Apa pun bentuknya, pencarian nilai fungsi benda tidak lagi menjadi tujuan utama. Obyek-obyek konsumsi dipandang sebagai ekspresi diri, pembentuk strata sosial, simbol, serta prestise. Tindakan konsumerisme dilkakukan tidak dengan menggunakan realitas logika nilai guna barang, melainkan didasari oleh hasrat yang tidak memiliki batas kepuasan yang jelas.

Konsumsi makna simbolik menjadi gaya hidup baru yang melekat pada kehidupan masyarakat modern. Sebuah komunitas sosial yang dianggap peka terhadap perkembangan yang terjadi dalam ruang lingkup kehidupan nyata. Konsumsi dan masyarakat adalah sebuah mata rantai yang tidak dapat dipisahkan, saling terkait dan saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lain.

Kata kunci: gaya hidup, konsumerisme, masyarakat modern

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Berkesenian merupakan salah satu upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan batinnya. Pemenuhan ini dikaitkan dengan kreatifitas, imajinasi, serta keindahan sebagai wujud naluri yang dimiliki manusia. Suatu hal yang wajar, jika berbagai macam upaya ditempuh guna mencapai kepuasan naluri tersebut. Pencapaian nilai keindahan akan terus berkembang sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi yang mengiringinya.

Ketika manusia masih berada pada tingkatan jaman prasejarah, penuangan imajinasi dan kreatifitas, terutama dalam bentuk rupa, dilakukan pada dinding-dinding goa sebagai tempat tinggal mereka maupun perlengkapan-perengkapan peribadatan. Hasil karya peninggalan mereka salah satunya dapat ditemukan pada dinding goa di Leang Patta, Sulawesi Selatan yang menggambarkan bentuk cap tangan serta lukisan seekor babi rusa yang sedang melompat dengan panah di bagian jantungnya.¹ Benda-benda lain sebagai wujud penggalian kepuasan estetis dapat dijumpai pada berbagai macam perlengkapan peribadatan (bangunan-bangunan megalitik pada masa bercocok tanam), berbagai macam bentuk kapak, perhiasan dan lain sebagainya. Kesederhanaan unsur-unsur rupa yang terbentuk saat itu tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki.

¹ Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto, *Sejarah Nasional Indonesia I*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), pp. 161-162

Saat ini, di mana manusia telah mencapai tingkat kebudayaan yang tinggi, berbagai macam fasilitas dapat mereka pergunakan. Kebebasan berkreasi tidak memiliki batasan-batasan tertentu, baik media maupun teknologi penunjang. Berbagai macam bentuk dan jenis karya seni tercipta melalui tangan dan akal budi yang terus bergerak secara dinamis. Pada perkembangan selanjutnya, pengungkapan imajinasi secara visual tidak lagi terbatas pada pemakaian media-media yang telah lazim dipergunakan, akan tetapi mereka mencoba memakai media alternatif lain yang ditata secara estetis.

Dharsono Sony Kartika mengungkapkan bahwa:

Seni modern memberikan berbagai alternatif dan permasalahan yang rumit dan sulit dipahami, seperti hubungan yang tak terpisahkan antara seni dan kehidupan. Seni dan kehidupan merupakan suatu komposisi yang menyeluruh seperti halnya individualitas.²

Tumbuh suburnya metode berkesenian tidak dapat terlepas dari rasio, rasa, serta media yang dipergunakan. Teknologi yang terus berkembang turut berpengaruh terhadap media ungkap berkesenian, semakin maju dan tinggi tataran teknologi yang ada maka semakin luas pula lahan untuk membebaskan imajinasi.

Seni kriya yang merupakan bagian dari seni rupa, juga ikut mengalami perubahan serta perkembangan sejalan dengan semakin berkembangnya seni rupa secara keseluruhan. Hasil karya seni kriya pada awal kemunculannya merupakan barang-barang penunjang kehidupan manusia. Bentuknya yang sederhana menunjukkan bahwa sesederhana itulah kondisi kehidupan masyarakatnya. Hal ini dapat dilihat pada benda-benda hasil kebudayaan manusia purba pada jaman

² Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p.73

prasejarah. Kapak, peralatan berburu, perhiasan, pakaian, peralatan peribadatan, serta benda-benda lainnya dibuat dengan kesederhanaan dan yang mereka miliki.

Setelah manusia mulai mengenal tulisan, peradaban yang mereka alami pun semakin berkembang. Barang-barang yang mereka ciptakan kemudian lebih beragam, sentuhan estetis mulai dimasukkan di dalamnya. Berbagai bentuk motif hias diolah dan diterapkan untuk mendapatkan wujud yang indah serta menarik.

Di tengah perkembangan seni rupa kontemporer, seni kriya turut memberikan wacana baru sebagai bentuk eksistensinya dalam dunia kesenirupaan. Tema serta teknik yang terus berkembang tanpa meninggalkan sejarah dan filosofi, menyajikan tampilan baru yang unik disertai spirit tradisi. Sumino menyatakan bahwa: “Kriya bukan sebatas persoalan teknik, seni, karya, media, *transfer skill*, ataupun *craftmanship*, melainkan juga melibatkan persoalan *socio cultural* yang lebih memiliki dimensi luas dan dalam.”³

Penciptaan karya seni kriya tidak hanya sekedar keinginan untuk membuat barang semata, akan tetapi terciptanya melalui proses kreatif. Sehingga pada perkembangan karya seni kriya selanjutnya tidak terbatas pada penggalian unsur tradisi (ukiran) semata. Cakupan penggalian kreatifitas penciptaan semakin luas. Tanggapan terhadap kondisi lingkungan merupakan salah satu bentuk perluasan tersebut, yang memberikan alternatif keunikan wujud visual.

Perubahan kehidupan masyarakat merupakan hal yang menarik untuk dikaji dan direnungkan sebagai proses kreatif penciptaan karya. Dinamika sosial masyarakat terkait dengan tradisi yang melingkupi gerak laju keragaman

³ Sumino, “Memahami Kriya di Bawah Bayang-Bayang Ratu Intan : Kajian Antropologi di Era Kemunculan Paradigma”, (Makalah Saminar Akademik FSR 2007, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007), p. 2

kebutuhan hidup menjadi fenomena yang banyak disinggung akhir-akhir ini. Tuntutan kebutuhan hidup saat ini tidak terbatas pada skema awal kebutuhan pokok semata, tapi telah terjadi pergeseran-pergeseran kedudukan di dalamnya. Sebuah barang yang dulu dianggap sebagai barang mewah sekarang ditempatkan pada tingkat kebutuhan sekunder, bahkan dapat menjadi kebutuhan pokok.

Peluncuran produk-produk hasil desain terbaru membuat barang tersebut bukan hanya sekedar sebuah barang pemenuhan kebutuhan saja, akan tetapi dapat mendorong munculnya trend gaya hidup baru. Masyarakat atau konsumen dipacu untuk berlomba-lomba mengikuti model terbaru yang dikeluarkan oleh produsen. Kondisi seperti ini secara perlahan namun pasti, dapat memunculkan persaingan terselubung antar individu dalam hal kepekaan menanggapi trend gaya hidup yang sedang terjadi. Konsumen seperti dituntut dan dipaksa untuk terus mengikutinya agar tidak merasa tersingkirkan dan dikucilkan oleh suatu peradaban.

Gaya hidup dan budaya pop adalah sebuah korelasi yang kian menjadi suatu keniscayaan ketika di dalamnya juga media massa turut berperan dan menjadi penanda penting dalam membentuk histeria budaya konsumerisme. Yasraf Amir Piliang mengungkapkan bahwa:

Di masa kini istilah gaya hidup tidak bisa dipisahkan dari iklan, yang tidak saja mempresentasikan gaya hidup, akan tetapi juga menaturalisasikannya. Terdapat perbedaan mendasar antara cara iklan masa kini mempresentasikan gaya hidup dibandingkan yang sebelumnya. Di masa kini gaya hidup menjadi lebih banyak, beraneka ragam dan yang penting lebih mengambang bebas. Artinya ia tidak lagi menjadi milik eksklusif kelas tertentu dalam masyarakat, seperti pada waktu yang lalu.⁴

⁴ Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), p. 188

Meski pada batas-batas tertentu gaya hidup tidaklah bisa disebut bahwa ia mencakup seluruh pengalaman sosial, namun dengan seluruh kecenderungannya di tengah arus budaya pop dan budaya konsumerisme yang dihembuskan oleh media, gaya hidup merupakan bagian dari kehidupan sosial sehari-hari dunia modern. Bahkan gaya hidup juga bisa dipahami sebagai ciri dari modernitas. Gaya hidup telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses orang bereksistensi.

Hasrat untuk menjadi orang pertama yang mengikuti perubahan gaya menciptakan sebuah fenomena baru di mana orang terpicu untuk menjadikan barang atau produk sebagai bukti kekuatan, kemampuan, serta kepuasan tingkat kehidupan. Kegelisahan, ketakutan, dan sikap skeptis akan timbul jika hasrat tersebut tidak tercapai. Merasa kalah dalam persaingan menjadikan seseorang cenderung mengarah kepada sikap paranioid.

Masyarakat perkotaan merupakan komunitas yang rawan mengalami sikap tersebut, di mana kompleksitas kehidupan berkembang dengan cepat di dalamnya. Yasraf Amir Piliang memaparkan bahwa: "Kota cenderung *bertumbuh* ke arah yang lebih kompleks. Artinya, kota berevolusi ke arah kompleksitas yang lebih tinggi. Dalam kompleksitas itu, tempat, ruang, dan relasi manusia di dalam kota juga mengalami kompleksitas."⁵ Tersedianya berbagai fasilitas yang mendukung tindakan yang mengarah pada tindakan konsumtif serta sebagai komunitas sosial yang mempertemukan berbagai macam latar belakang kepribadian, menjadikannya sasaran strategis percepatan perputaran kebudayaan.

⁵ *Ibid.*, p. 469

Sulit untuk berbicara tentang pola hidup efisien bagi masyarakat konsumerisme, terlebih bagi setting masyarakat perkotaan di Indonesia. Desain-desain hunian banyak yang menawarkan efisiensi dan kepraktisan ala minimalis, namun tak jarang pula anggaran belanja dan budaya memborong membuat isi rumah tumpah ruah. Hal yang unik disaat menyaksikan pola hunian rumah tinggal yang efisien minimalis namun dihuni oleh pengguna yang tidak menganut prinsip efisiensi hidup. Pada dasarnya prinsip efisien adalah tidak melampaui kebutuhan dan melampaui kemampuan. Dua hal ini menjadi ukuran apakah selama ini pemenuhan kebutuhan hidup termasuk perumahan dan infrastruktur dipenuhi berdasarkan prinsip tersebut.

Fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkup masyarakat perkotaan berkaitan dengan masalah konsumerisme menggugah perenungan serta kemunculan ide yang mengilhami proses penciptaan karya seni kriya. Sebuah proses penceritaan melalui karya seni yang mengungkapkan sosialita kehidupan masyarakat yang terbentuk melalui pergeseran waktu. Perubahan-perubahan kondisi yang terjadi di lingkungan sekitar merupakan bagian dari proses perkembangan sejarah manusia.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya yang menggambarkan tindakan konsumtif masyarakat urban dalam bentuk visual karya kriya kayu.

- b. Sebagai media ekspresi dan kepuasan batin penulis melalui proses kreatif dalam mengungkapkan nilai-nilai estetik ke dalam bentuk karya kriya kayu.
- c. Mewujudkan ide atau gagasan dalam menanggapi gejala yang terjadi pada diri penulis maupun pada keadaan lingkungan sekitar.

2. Manfaat

- a. Diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi pemerhati bidang kriya kayu
- b. Diharapkan karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat dan mempunyai pengaruh yang positif bagi penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.
- c. Sebagai wahana menambah wawasan untuk lebih dekat mengenal dan memahami keberadaan kriya.
- d. Menambah keanekaragaman karya kriya kayu pada saat ini.

C. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan seni kriya, terutama yang berfungsi sebagai ungkapan pribadi, hasil akhir dari karya tersebut belum tentu diketahui. Hal ini dikarenakan dalam proses perwujudan akan terus terjadi perubahan dan perkembangan bentuk sejalan dengan perkembangan ide dan pencapaian estetis penciptanya. Untuk itu diperlukan langkah-langkah perencanaan secara seksama, analitis, dan sistematis agar tidak terjadi keliaran ekspresi dalam proses perwujudan. Tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada lingkungan sekitar maupun studi pustaka untuk menggali sumber penciptaan. Dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang bentuk maupun makna atau simbol yang memungkinkan dipakai sebagai landasan teori. Proses pencarian juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan.

Untuk membuat proses eksplorasi lebih sistematis, perlu adanya penggunaan metode-metode pendekatan. Metode-metode tersebut diantaranya adalah:

a. Metode Empiris

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peristiwa ataupun yang berhubungan dengan obyek yang dilihat baik diperoleh dari pengalaman di dalam maupun di luar akademisi.

b. Metode Kontemplatif

Melalui perenungan diri dalam mengungkap kejadian di dalam diri maupun di lingkungan sekitar sehingga menimbulkan ide untuk merespon dan memvisualisasikan hasil kreatifitas dan pemikiran menjadikanya seni

c. Metode Estetis

Melalui pengkajian tentang perkembangan wacana kesenirupaan pada umumnya serta seni kriya melalui sumber-

sumber yang terkait dengan estetika, sehingga dapat mendasarkan teori-teori estetika pada penciptaan karya seni kriya.

d. Metode Kepustakaan

Melalui kajian terhadap data yang ada dengan cara studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang berasal dari buku-buku tentang kebudayaan populer, gambar hasil karya seniman, majalah, dan media pustaka lainnya.

e. Metode Simbolik

Melalui interpretasi bentuk visual ke dalam bentuk simbol.

2. Konsep/tema

Dari hasil eksplorasi yang dilakukan, baik dalam bentuk narasi verbal, rekaman visual, maupun sumber acuan lainnya, kemudian dianalisis sehingga diperoleh rumusan konsep/tema. Konsep ini sebagai landasan penciptaan yang akan dikembangkan dan bertanggung jawaban ilmiah terhadap penciptaan yang dilakukan.

3. Perancangan

Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, fungsi sosial dan budaya, serta peluang ke depannya.

4. *Designing*

Alternatif-alternatif rancangan/sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan mana yang terbaik untuk dibuatkan gambar teknik berikut kelengkapannya.

5. Perwujudan

Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan gambar teknik yang telah dibuat dan dianggap sempurna. Dalam konteks pembuatan karya yang berfungsi praktis, sangat kecil kemungkinan terjadi perubahan dari rancangan yang telah dibuat. Lain halnya dengan perwujudan karya sebagai ekspresi pribadi, yang tentu saja akan terjadi pengembangan pada waktu proses perwujudan.

6. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak pada kekuatan dan kesuksesan mengemas mengungkapkan segi penjiwaannya, termasuk penguasaan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.

D. Metode Perwujudan

Pembuatan karya dilakukan dengan cara manual dan menggunakan bantuan mesin. Pembuatan secara manual dilakukan dengan hanya

memanfaatkan tenaga manusia saja, meliputi penyambungan dan pemahatan/pengukiran. Penggunaan bantuan mesin dikaitkan dengan cara kerja yang berhubungan dengan listrik. Teknik ini meliputi pemotongan dan pembelahan kayu, pembentukan menggunakan gergaji bobok, perataan permukaan kayu, dan lain-lain.

Untuk menambah nilai lebih karya seni baik baik dari segi keindahan maupun keawetan karya. Proses finishing dalam perwujudan karya disini menggunakan bahan pelapis yang juga dapat melindungi dengan diawali pengamplasan untuk menghasilkan hasil akhir yang bagus.

