

**UBUR-UBUR PADA KARYA *HOME DÉCOR* 2 DAN 3
DIMENSI**



PENCIPTAAN

GILANG BIMANTAKA

NIM. 1611956022

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

**UBUR-UBUR PADA KARYA *HOME DÉCOR* 2 DAN 3
DIMENSI**



PENCIPTAAN

GILANG BIMANTAKA

NIM. 1611956022

**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**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Kriya Berjudul:

UBUR-UBUR PADA KARYA *HOME DÉCOR* 2 DAN 3 DIMENSI diajukan oleh Gilang Bimantaka, NIM 1611956022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90617), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

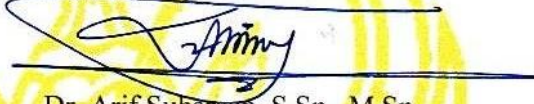
Pembimbing I



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19618241 080903 2 001/NIDN 0024086108

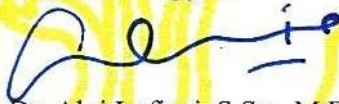
Pembimbing II



Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN 0022067501

Cognate / Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Ketua Jurusan / 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



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua, kakak, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi baik secara fisik maupun materi.

Kepada dosen pembimbing yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Kepada seluruh teman-teman.



MOTTO

“Hidup indah bila mencari berkah”

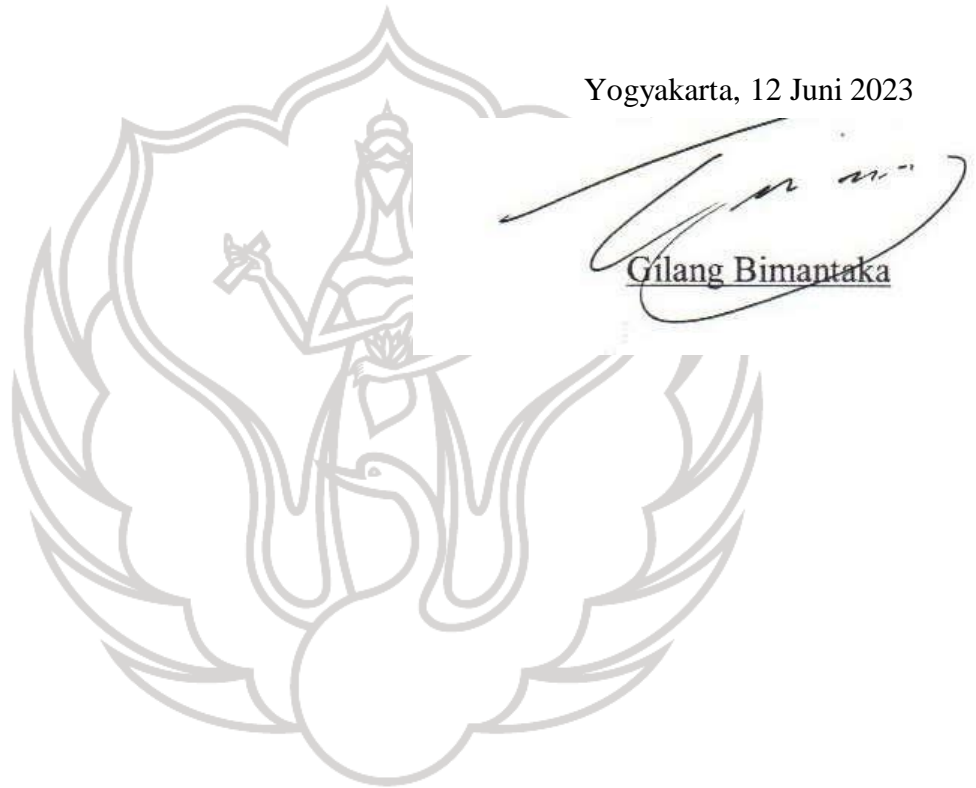
(Apoy - gitaris wali band)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis 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, 12 Juni 2023



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dibidang Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan. Penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Rektor dan Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai penguji ahli.
3. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. dan Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn. dosen pembimbing yang selalu membantu dan membimbing penulis.
4. Drs. I Made Sukanandi, M.Hum. dosen wali.
5. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Sri Bhinekawati, kakak Niam Krisna Windarti dan keluarga besar yang sudah mendukung dan memberikan semangat dan doa.
7. Alm. Bapak yang selalu memberikan *support* hingga akhir hayatnya.
8. Teman-teman KAWOS, Sibe, Antok, Mamad, Ipang, Hendrix, Faros, Sahid, yang selalu mendukung dan berjuang bersama dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman Studio Belakang, Mandra, Aris, Hilal yang selalu memberikan support dan solusi ketika penulis buntu.
10. Teman-teman PUNK FC.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas kebaikan kalian.

Segala hal yang diperoleh selama ini merupakan pengalaman dan pelajaran berharga bagi penulis untuk terus belajar menjadi lebih baik dikemudian hari. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca dan pencipta karya logam. Karya Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, saran dan kritik akan sangat membantu penulis dalam evaluasi.

Yogyakarta, 2 juni 2023

Gilang Bimantaka



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	19
A. Data Acuan	19
B. Analisis Data.....	23
C. Rancangan Karya	24
1. Sketsa Alternatif.....	25
2. Sketsa Terpilih	30
D. Proses pewujudan.....	34
1. Alat dan Bahan.....	34
2. Teknik Pengerjaan.....	43
3. Tahap Perwujudan.....	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	78
BAB IV TINJAUAN KARYA	83

A. Tinjauan Umum.....	83
B. Tinjauan Khusus	84
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
WEBTOGRAFI	99
LAMPIRAN.....	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ubur-ubur	8
Gambar 2.2. Ilustrasi ubur ubur.....	9
Gambar 2.3. Danau Ubur-Ubur Pulau Sembilan.....	10
Gambar 2.4. Danau Lenmakana - Raja Ampat.....	10
Gambar 2.5. <i>Black Sea Nettle</i> di lautan	11
Gambar 2.6. <i>Black Sea Nettle</i> warna merah.....	11
Gambar 2.7. <i>Black Sea Nettle</i> keemasan.....	12
Gambar 2.8. <i>Sculpture</i> dengan bahan logam.....	12
Gambar 2.9. Patung bentuk kepala rusa.....	13
Gambar 2.10. Patung bentuk kuda.....	14
Gambar 2.11. <i>Running horse wall art</i>	15
Gambar 2.12. <i>Wall art geometric cat</i>	16
Gambar 2.13. <i>Peacock wall art</i>	16
Gambar 3.1. <i>Black sea nettle 1</i>	19
Gambar 3.2. <i>Black sea nettle 2</i>	20
Gambar 3.3. <i>Black sea nettle 3</i>	20
Gambar 3.4. <i>Sherbert Jellyfish</i> (karya dari Lark Sundsmo).....	21
Gambar 3.5. <i>Silver Jellyfish Earrings</i> (karya dari Alison Evans)	21
Gambar 3.6. <i>Jellyfish lamp</i> (karya Zach Penland).....	22
Gambar 3.7. <i>Panels jellyfish</i> (karya dari KRIS).....	22
Gambar 3.8. Sketsa alternatif 1	25
Gambar 3.9. sketsa alternatif 2	25
Gambar 3.10. sketsa alternatif 3	26
Gambar 3.11. sketsa alternatif 4	26
Gambar 3.12. sketsa alternatif 5	27
Gambar 3.13. sketsa alternatif 6	27
Gambar 3.14. sketsa alternatif 7	28
Gambar 3.15. sketsa alternatif 7	28
Gambar 3.16. sketsa alternatif 9	29
Gambar 3.17. sketsa alternatif 10	29
Gambar 3.18. Sketsa Terpilih Karya 1.....	30

Gambar 3.19. Sketsa Terpilih Karya 2.....	31
Gambar 3.20. Sketsa Terpilih Karya 3.....	32
Gambar 3.21. Sketsa Terpilih Karya 4.....	33
Gambar 3.22. proses Pembuatan Pola pada Karton.....	45
Gambar 3.23. Pola Desain Karya 3.....	46
Gambar 3.24. Pola Desain Karya 3.....	46
Gambar 3.25. Proses Pemotongan Plat Besi Karya 2	47
Gambar 3.26. Proses Pemotongan Plat Besi dengan Pahat Logam.....	47
Gambar 3.27. Proses pemotongan plat besi dengan gerinda.....	48
Gambar 3.28. Proses Kenteng	49
Gambar 3.29. Proses Pembentukan Kepala	49
Gambar 3.30. Proses Memberikan Aksan pada Ujung Kepala	50
Gambar 3.31. Kepala Ubur-ubur Setelah <i>Detailing</i>	50
Gambar 3.32. Proses Merapikan Bentuk.....	51
Gambar 3.33. Bentuk Kepala Karya 3	51
Gambar 3.34. Proses Membersihkan Besi Bekas dari Karat.....	52
Gambar 3.35. Pembuatan Pola Tentakel 1:1	53
Gambar 3.36. Proses Pemotongan Besi Beton.....	53
Gambar 3.37. Proses Pembentukan Besi Beton dengan Alat <i>Roll</i>	54
Gambar 3.38. Bentuk Global Tentakel Karya 1	54
Gambar 3.39. Proses Pemotongan Kawat	55
Gambar 3.40. Proses Pengelasan Kawat	55
Gambar 3.41. Proses Pemotongan Plat Besi	56
Gambar 3.42. Proses Merapikan Permukaan Plat Besi.....	56
Gambar 3.43. Proses Pemanasan Plat	57
Gambar 3.44. Memberikan Tekstur pada Plat Besi	57
Gambar 3.45. Proses Pembentukan Tentakel Media Plat Besi	58
Gambar 3.46. Proses Pengelasan Tentakel Media Plat Besi	59
Gambar 3.47. <i>Visual</i> Karya 2	59
Gambar 3.48. Pemasangan Tentakel Pada Karya 3	60
Gambar 3.49. <i>Evaluasi</i> Bentuk Karya 1	60
Gambar 3.50. <i>Evaluasi</i> bentuk Karya 2	61

Gambar 3.51. <i>Evaluasi</i> Bentuk Karya 3	61
Gambar 3.52. <i>Evaluasi</i> Bentuk Karya 4	62
Gambar 3.53. Proses Pembuatan Penopang Karya 3.....	63
Gambar 3.54. Proses Pengelasan Penopang Karya 3.....	63
Gambar 3.55. Proses Pembuatan Adonan Semen.....	65
Gambar 3.56. Proses Pembentukan Relief Batu Karang	65
Gambar 3.57. Pembentukan Relief Batu Karang	66
Gambar 3.58. proses <i>Detailing</i> Relief Batu Karang	66
Gambar 3.59. <i>Epoxy</i> pada Karya 1	68
Gambar 3.60. <i>Epoxy</i> pada Karya 3	68
Gambar 3.61. <i>Epoxy</i> pada Karya 4	69
Gambar 3.62. <i>Epoxy</i> pada Bagian Kepala.....	69
Gambar 3.63. Cat Dasar Hitam pada Karya 1	70
Gambar 3.64. Cat Dasar Hitam pada Karya 2	70
Gambar 3.65. Cat Dasar Hitam pada Karya 3	71
Gambar 3.66. Cat Dasar Hitam pada Karya 4.....	71
Gambar 3.67. Cat Dasar Hitam Pada Bagian Kepala	72
Gambar 3.68. Memberikan Tekstur Warna Tembaga pada Karya 1	72
Gambar 3.69. Memberikan Tekstur Warna Tembaga pada Kepala	73
Gambar 3.70. <i>Finishing Faux Patina</i> Karya 1	73
Gambar 3.71. <i>Finishing Faux Patina</i> Karya 2	74
Gambar 3.72. <i>Finishing Faux Patina</i> Karya 3	74
Gambar 3.73. Hasil <i>Faux Patina</i> Bagian Kepala	75
Gambar 3.74. Cat Dasar Hitam Relief Batu Karang.....	75
Gambar 3.75. Cat warna Oren Relief Batu Karang	76
Gambar 3.76. Cat Warna Kuning Relief Batu Karang	76
Gambar 3.77. Cat Warna Putih Relief Batu Karang.....	77
Gambar 3.78. Proses <i>Coating</i>	77
Gambar 4.1. Karya 1 “Menari di Atas Terumbu Karang”	85
Gambar 4.2. Karya 2 “Keajaiban Persahabatan di Lautan”	87
Gambar 4.3. Karya 3 “Harmoni di Dalam Lautan”	89
Gambar 4.4. Karya 4 “Keanggunan di Bawah Laut”	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Alat yang Digunakan dalam Proses Perwujudan	36
Tabel 3.2. Bahan yang Digunakan dalam Proses Perwujudan	41
Tabel 3.3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	80
Tabel 3.4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	81
Tabel 3.5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	82
Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	83
Tabel 3.6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya Keseluruhan	84



DAFTAR LAMPIRAN



INTISARI

Penciptaan karya seni berjudul “Ubur-ubur Pada Karya *Home Décor* 2 dan 3 Dimensi” ini adalah wujud apresiasi serta ketertarikan penulis terhadap kekayaan dan keindahan alam bawah laut Indonesia. Ubur-ubur menjadi salah satu diantara biota laut yang memiliki bentuk tubuh sangat indah. Keindahan merupakan unsur pokok dalam berkesenian. Bentuk ubur-ubur yang indah akan divisualisasikan penulis ke dalam karya *home decor* yang menarik.

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah metode pendekatan estetika, serta metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan *Practice-led Research*. Landasan teori yang digunakan penulis pada Tugas Akhir ini adalah teori estetika dari A.A.M Djelantik yang mengandung tiga aspek berupa wujud, bobot dan penampilan. Wujud digunakan dalam pemilihan komposisi bentuk karya logam dengan visual ubur-ubur. Bobot digunakan dalam proses perwujudan karya dengan penggambaran suasana atau latar pada kehidupan ubur-ubur. Penampilan digunakan penulis dalam penyajian karya.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa karya kriya logam berupa 2 (dua) karya dua dimensi serta 2 (dua) karya tiga dimensi. Perpaduan keindahan bentuk ubur-ubur dan batu karang menjadi keindahan utama yang diunggulkan penulis, serta warna-warna yang dihasilkan dari proses *finishing* menambah nilai estetika pada karya.

Kata kunci: Ubur-ubur, estetika, *home decor*

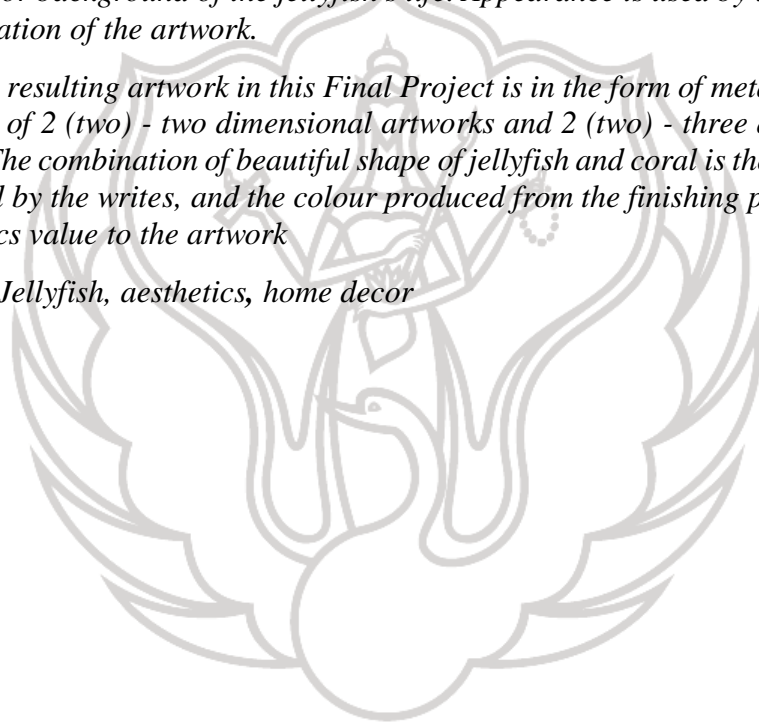
ABSTRACT

The creation of the artwork entitled “Ubur-ubur Pada Karya Home Décor 2 dan 3 Dimensi” is a form of appreciation and interest of the writes towards the wealth and beauty of Indonesian undersea. Jellyfish has been one of sea biota having a captivating physique. Beauty is a principle element in art. The captivating physique of jellyfish will be visualized by the writer in an appealing home décor artwork.

The methodology used by the writer in creating this Final Project is aesthetics approach, and the creation method used is Practice-based Research. The Theoretical base used by the writer in this Final Project is the aesthetics theory from A.A.M Djelantik containing three aspects, namely form, weight, and appearance. Form is used in the selection of shape composition of metal artwork with jellyfish visual. Weight is used in the process of creating the art by depicting the nuance or background of the jellyfish's life. Appearance is used by the writer in the presentation of the artwork.

The resulting artwork in this Final Project is in the form of metal craftwork in the form of 2 (two) - two dimensional artworks and 2 (two) - three dimensional artworks. The combination of beautiful shape of jellyfish and coral is the main point emphasized by the writes, and the colour produced from the finishing process adds an aesthetics value to the artwork

Key word: *Jellyfish, aesthetics, home decor*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Timbulnya suatu gagasan dalam penciptaan didorong oleh rangsangan melalui pengalaman seseorang terhadap objek di sekelilingnya yang paling dekat dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kita sadari, objek yang paling dekat dengan kita adalah alam. Alam menyimpan begitu banyak manfaat bagi semua makhluk hidup. Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki kekayaan dan keindahan alam yang luar biasa, baik dari sektor hutan serta laut.

Seluruh kepulauan Indonesia, terbentang keajaiban alam yang memukau hati, dengan lebih dari 17.000 pulau, Indonesia menjadi rumah bagi beberapa perairan paling luar biasa di dunia. Kehidupan bawah laut di perairan Indonesia merupakan sebuah keajaiban. Terumbu karang yang indah dan berwarna-warni menjadi rumah bagi berbagai spesies biota laut yang memikat. Ubur-ubur menjadi salah satu keindahan biota laut yang hidup di dalamnya. Hewan yang seringkali dianggap sebagai hama disebagian masyarakat ini menjadi sumber ide penulis pada penciptaan karya Tugas Akhir, karena keindahan dibalik racun yang terdapat pada tentakelnya. Paradigma masyarakat di sebagian wilayah Indonesia mengenai ubur-ubur mulai berubah karena nilai ekonomisnya. Ubur-ubur menjadi salah satu biota laut yang menjanjikan dalam komoditas ekspor. Pengolahan yang baik dan benar akan menjadikan ubur-ubur sebagai bahan obat-obatan serta bahan pangan yang mengandung banyak manfaat

Akan tetapi, di balik keindahan dan keajaiban yang terlihat, laut mengalami kerusakan yang serius. Seiring berjalannya waktu, aktivitas manusia telah menyebabkan dampak negatif yang signifikan terhadap ekosistem laut. Salah satu masalah utama adalah pencemaran laut. Pencemaran limbah plastik menjadi ancaman besar bagi kehidupan laut. Seetiap tahunnya, jutaan ton sampah plastic masuk ke laut, menyebabkan kematian berbagai biota laut yang tersangkut atau menelan sampah plastik.

Selain itu, limbah industri, limbah pertanian dan polusi air juga mencemari perairan yang merusak ekosistem dan mengancam kehidupan laut.

Pemanasan global juga turut serta memberikan dampak yang merusak. Kenaikan suhu laut mengakibatkan pemutihan terumbu karang yang menghancurkan rumah bagi bagi banyak spesies biota laut. Terumbu karang yang mati akan menghilangkan tempat perlindungan dan makanan bagi ikan dan organisme laut lainnya. Praktik penangkapan ikan yang tidak berkelanjutan juga menjadi ancaman serius bagi kelangsungan hidup spesies laut. Overfishing atau penangkapan ikan berlebihan, penangkapan ikan dengan metode yang merusak habitat dan penangkapan ikan dengan ukuran yang belum matang akan mengancam populasi ikan, mengganggu rantai makanan laut dan berdampak negatif pada keseimbangan ekosistem laut.

Penting bagi kita untuk mengambil tindakan yang diperlukan dalam menghadapi kerusakan laut. Perlindungan terhadap laut harus menjadi prioritas, termasuk melalui pengurangan limbah plastik, pengelolaan perikanan yang berkelanjutan dan pelestarian habitat laut. Kesadaran dan partisipasi masyarakat juga menjadi kunci dalam mengatasi kerusakan laut, dengan mengedukasi diri dan orang lain tentang pentingnya menjaga laut, serta mengambil tindakan nyata seperti mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan mendukung praktik tangkapan ikan berkelanjutan, kita dapat bersama-sama melindungi dan memulihkan ekosistem laut yang rusak.

Penciptaan karya home décor dengan sumber inspirasi ubur-ubur merupakan salah satu bentuk kepedulian penulis terhadap kelangsungan ekosistem laut. Dengan menghadirkan ubur-ubur dalam karya home décor 2 dan 3 dimensi, penulis mengapresiasi keindahan makhluk laut ini secara estetik serta membawa pesan penting tentang kelestarian lingkungan. Karya seni dengan kesadaran lingkungan ini dapat memberikan nilai tambah pada dekorasi rumah, menciptakan ruang yang indah, memikat dan memberi inspirasi sekaligus menjadi pengingat agar lebih mencintai lingkungan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan visual bentuk ubur-ubur?
2. Bagaimana proses pembuatan karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan dengan visual bentuk ubur-ubur?
3. Bagaimana hasil karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan dengan visual bentuk ubur-ubur?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan visual bentuk ubur-ubur.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan dengan visual bentuk ubur-ubur.
- c. Menampilkan hasil karya *home décor* 2 dan 3 dimensi dengan dengan visual bentuk ubur-ubur.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis
 - 1) Sebagai media untuk menuangkan ide serta gagasan dalam bentuk karya *home décor* 2 dan 3 dimensi.
 - 2) Sebagai media untuk mempelajari berbagai macam teknik dalam pembuatan karya kriya logam.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Sebagai sumbangan pemikiran untuk aktivitas akademik yang berguna untuk menambah wawasan bagi mahasiswa.
 - 2) Menambah perbendaharaan karya kriya logam.
- c. Bagi Masyarakat
 - 1) Sebagai referensi masyarakat dalam memilih karya kriya logam.
 - 2) Memberikan objek karya kriya logam untuk diapresiasi

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan metode pendekatan:

a. Metode Pendekatan Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti “memahami melalui pengamatan indrawi”, kata estetika yang dalam bahasa Inggris ditulis *aesthetics* atau kadang ditulis *esthetics* dan bahasa Jerman tertulis *aesthetica* itu memiliki akar kata *aesthetis* yang berarti perasaan maupun persepsi. A.A.M. Djelantik (1999:37), Menjelaskan dalam ilmu estetik terdapat tiga unsur mendasar yang dibutuhkan dalam struktur karya seni, 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 karya dengan visual ubur-ubur yang terdiri dari beberapa komponen berupa bentuk payung dan lengan atau kaki-kaki yang menggantung bebas yang disusun menjadi satu-kesatuan 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 atau *point of interest* pada karya ini terletak pada visual gerak alami ubur-ubur yang ditampilkan melalui karya kriya logam dengan teknik *roll*, teknik sambung serta finishing karya.
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. Teori ini diterapkan pada pemilihan ukuran bahan

yang digunakan dan jenis karya dengan visual bentuk ubur-ubur yang dibuat, sehingga memiliki keseimbangan bentuk, ukuran, dan konsep karya.

Pendekatan estetika digunakan karena dinilai sesuai dengan sumber penciptaan yang dipilih penulis yakni visual bentuk ubur-ubur. Unsur-unsur yang terdapat pada teori tersebut, yang menyebutkan bahwa seni merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa, yakni bentuk (*form*).

Hal tersebut dapat ditemukan pada bentuk visual ubur-ubur yang akan di transformasi menjadi karya seni. Harmoni antara elemen-elemen bagian bentuk ubur-ubur merupakan perwakilan dari unsur kesatuan pada teori di atas. Pendekatan estetika diharapkan dapat menjadi media penerjemah yang tepat terkait bentuk, struktur, komposisi serta nilai-nilai keindahan lainnya.

2. Metode Penciptaan

Tahapan dasar proses penciptaan karya diperlukan adanya metode penciptaan, hal ini dimaksudkan agar dalam proses penciptaan karya dapat terarah dengan jelas. Metode penciptaan adalah salah satu dari langkah dalam proses perwujudan sebuah karya dengan sistem tertentu. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode *Practice-based Research*. Konflik yang sering dihadapi pada ranah seni adalah ketika dielaborasikan dengan mode akademis, karena proses penciptaan seni sering kali didorong oleh pengalaman pribadi atau emosi yang abstrak. Sudah menjadi kebiasaan untuk proses seni menggunakan *practice-based research* karena kata '*practice*' dapat mencakup kegiatan yang luas dari artistic hingga analisis. Penulis memilih metode penciptaan ini dikarenakan sifat penciptaan yang serba eksploratif dan melibatkan penyesuaian terus-menerus sepanjang proses.

Berdasarkan buku Metodologi Penelitian Penciptaan Karya oleh Husen Hendriyana, *practice-based research* merupakan bagian dari rancangan Penelitian Terapan (*Art and design capability*) yang diterjemahkan ke dalam bentuk karya seni, model, purwarupa dan prototype. Secara aplikatif, penulis menarik ciri-ciri dari jenis penelitian praktek yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini terdiri atas kegiatan observasi dan analisis. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bias didapatkan dalam masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topic dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi ide atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu observasi tentang klasifikasi bentuk, jenis serta karakteristik ubur-ubur melalui jurnal ataupun tulisan di media internet. Analisis tentang ubur-ubur dilakukan penulis pada data-data yang sudah didapatkan tersebut.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahapan ini terdiri atas eksplorasi bentuk, eksperimentasi teknik maupun material yang akan digunakan (imaji konkret). Pada tahapan ini penulis melakukan imajinasi mengenai bentuk dasar dan tubuh dari polip atau kepala serta tentakel pada ubur-ubur ketika berenang di perairan yang akan ditransformasikan ke dalam karya kriya logam. Kemudian ide atau gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk gambar kerja berupa desain atau sketsa karya menggunakan teknik gambar sketsa manual.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahapan ini penulis menggambar desain atau sketsa karya sebanyak-banyaknya, kemudian dari beberapa desain tersebut dipilih untuk dijadikan sebagai sketsa terpilih yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk karya pada proses perwujudan. Tahapan

ini dilakukan agar nantinya dapat serasi dengan tema atau topik yang dijadikan ide penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, serta dapat memudahkan dalam proses pembuatannya.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan kerja ini merupakan tahapan dimana penulis mulai fokus bekerja bergelut dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Tahap perwujudan dilakukan dengan teknik dan tahapan yang sistematis, hal ini berguna agar dalam proses berkarya tidak terjadi penyimpangan konsep atau tema yang telah ditentukan sebelumnya. Tahapan yang dilakukan yaitu mulai dari pembuatan sketsa atau desain jadi, dilanjutkan dengan persiapan alat dan bahan, kemudian pengolahan bahan serta penyusunan dengan berbagai teknik hingga menghasilkan karya yang sesuai dengan sketsa, lalu dilanjutkan dengan proses *finishing* karya.