

BURUNG PHOENIX DALAM KARYA LOGAM



PENCIPTAAN

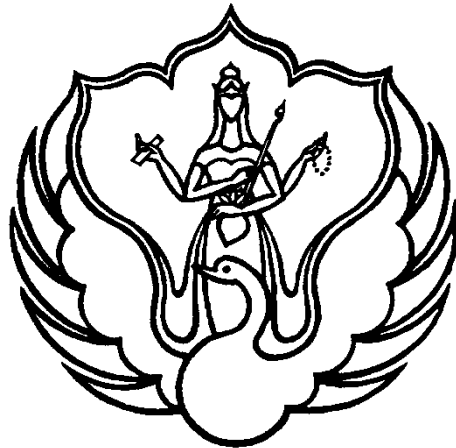
Arip Sugianto

NIM: 1711998022

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

2024

BURUNG PHOENIX DALAM KARYA LOGAM



PENCIPTAAN

Oleh:

Arip Sugianto

1711998022

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

Tugas Akhir Kriya berjudul:

BURUNG PHOENIX DALAM KARYA LOGAM diajukan oleh Arip Sugianto, NIM 1711998022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720920 200501 1 002/ NIDN 0020097206

Pembimbing II/ Anggota



Febrina Wisnu Adi, S.Sn., MA.

NIP. 19800210 200501 1 001/ NIDN 0010028001

Cognate/ Anggota



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/ NIDN 0028087208


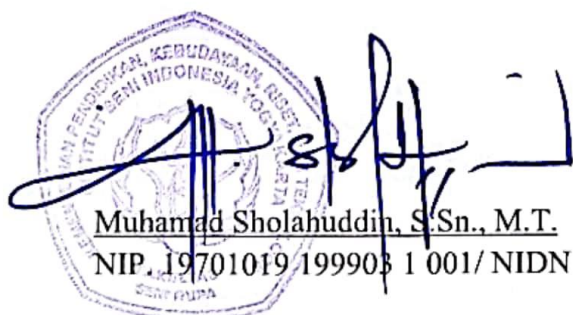
Ketua Jurusan/ Program Studi
S-1 Kriya/ Ketua/ Anggota



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

NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

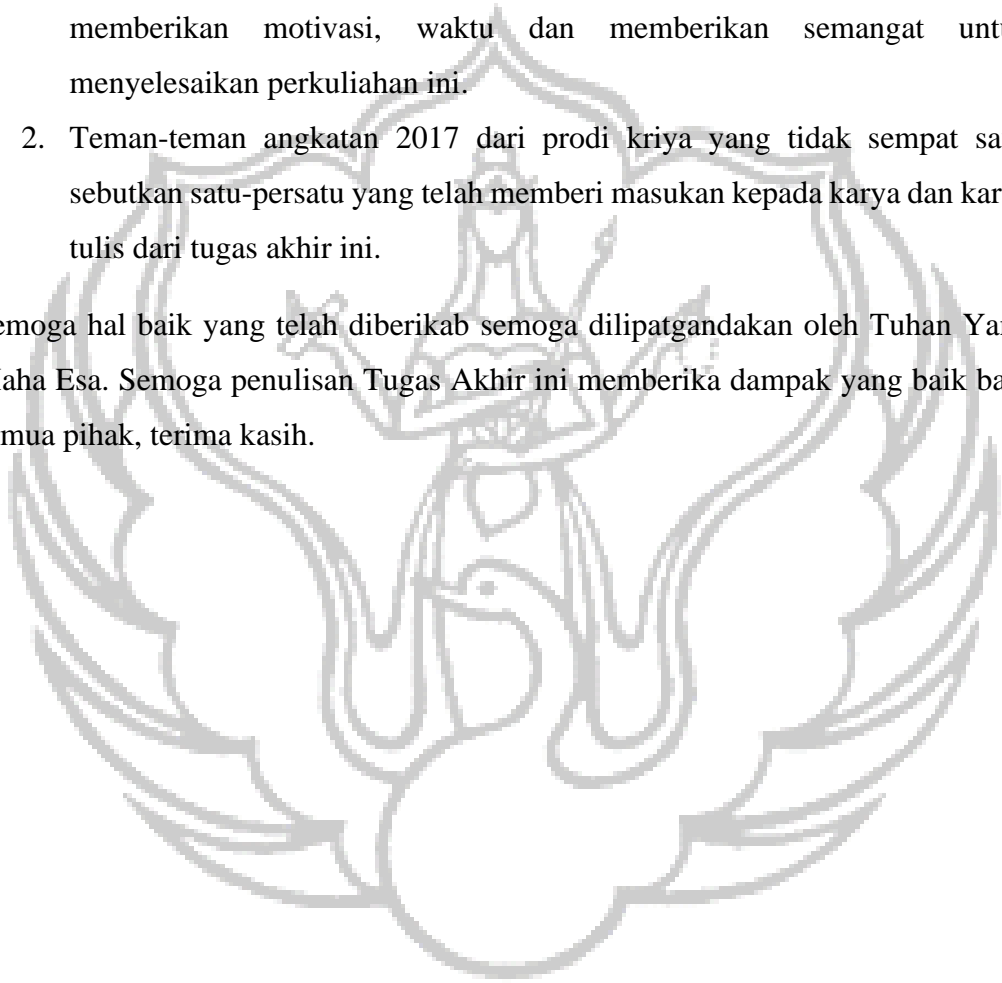
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala Rahmat dan nikmat yang telah di berikan kepada hamba-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tuhan Akhir ini. Saya persembahkan hal ini kepada

1. Orang tua saya Ibu Mastukha dan Bapak Amin Darjat yang sudah memberikan motivasi, waktu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Teman-teman angkatan 2017 dari prodi kriya yang tidak sempat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberi masukan kepada karya dan karya tulis dari tugas akhir ini.

Semoga hal baik yang telah diberikab semoga dilipatgandakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Semoga penulisan Tugas Akhir ini memberika dampak yang baik bagi semua pihak, terima kasih.



MOTTO

“Jangan biarkan api padam, Do’a-do’a terus dipanjatkan, Sampai munculah cahaya keAgungan”



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya dengan ini menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Arip Sugianto



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Seluruh rasa hormat penulis berikan kepada pihak yang telah membimbing dan memberi bantuan selama proses penulisan dan pembuatan karya, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Retno Purwandari, S.S., M.A., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan semangat dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
6. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
7. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku *Cognate* atau Dosen Penguji Ahli yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
8. Sugeng Wardoyo, M.Sn. selaku dosen wali yang sudah menemani dari awal masuk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Terimakasih kepada kedua orangtua yang selalu memberikan do'a dan motivasi untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Terimakasih kepada Gumelar Wahyu Aji selaku owner dari Waton.Art studio yang selalu direpotkan mulai dari memfasilitasi dalam proses berkarya serta bertukar pikiran dalam proses pembuatan karya.
12. Teman-teman seperjuangan Kriya angkatan 2017 atas dukungan dan kerja samanya.
13. Terimakasih kepada seluruh personil dari band Paraphernalia dan Threatened yang tak henti-hentinya memberikan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Terimakasih kepada Bapak Parto dalam memberi informasi dan nasehat dalam masa perkuliahan selama ini.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini, merupakan pengalaman dan pelajaran berharga untuk mendorong penulis terus belajar menjadi lebih baik di kemudian hari. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kriya dan pembaca.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Arip Sugianto

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II.....	9
KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	11
BAB III	15
PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan.....	15
B. Analisis Data Acuan.....	18
C. Rancangan Karya	20
D. Proses Perwujudan	26
BAB IV	55
TINJAUAN KARYA.....	55
A. Tinjauan Umum	55
B. Tinjauan Khusus	57
BAB V.....	65
KESIMPULAN.....	65

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
WEBTOGRAFI	69
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

Table 1. Bahan	27
Table 2. Alat.....	33
Table 3. Kalkulasi Biaya Karya 1	52
Table 4. Kalkulasi Biaya Karya 2	53
Table 5. Kalkulasi Biaya Karya 3	53
Table 6. Kalkulasi Biaya Karya 4	54
Table 7. Total Biaya Karya.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Practice Based Research.....	6
Gambar 2. 1 Burung Phoenix mitologi China.....	10
Gambar 2. 2 Burung Phoenix mitologi Yunani	11
Gambar 3. 1 Ilustrasi burung phoenix.....	15
Gambar 3. 2 Ilustrasi burung phoenix.....	16
Gambar 3. 3 Ilustrasi burung phoenix.....	16
Gambar 3. 4 Ilustrasi burung phoenix.....	17
Gambar 3. 5 Karya logam	17
Gambar 3. 6 Karya Entang Wiharso	18
Gambar 3. 7 Karya Barbiethewelder.....	18
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif 1 dan 2	21
Gambar 3. 9 Sketsa Alternatif 3 dan 4	21
Gambar 3. 10 Sketsa Alternatif 5 dan 6	22
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 7 dan 8	22
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 9.....	23
Gambar 3. 13 Sketsa terpilih 1.....	23
Gambar 3. 14 Sketsa terpilih 2.....	24
Gambar 3. 15 Sketsa terpilih 3.....	25
Gambar 3. 16 Sketsa terpilih 4.....	26
Gambar 3. 17 Proses Pembuatan Sketsa	37
Gambar 3. 18 Proses Modeling.....	37
Gambar 3. 19 Membuat cetakan silikon	38
Gambar 3. 20 Melapisi silikon dengan resin.....	39
Gambar 3. 21 Mencetak master lilin	39
Gambar 3. 22 Menyambung potongan model lilin	40
Gambar 3. 23 Membuat jalan cor.....	40
Gambar 3. 24 Proses menamcapkan paku pada model lilin.....	41
Gambar 3. 25 Proses mengisi cetakan lilin dengan gipsum.....	41
Gambar 3. 26 Membuat molding cor	42
Gambar 3. 27 Mencairkan master lilin.....	42
Gambar 3. 28 Melebur logam alumunium	43
Gambar 3. 29 Menuangkan logam alumunium cair.....	43
Gambar 3. 30 Merapihkan hasil coran yang tidak terpakai	44
Gambar 3. 31 Membersihkan hasil pengecoran.....	44
Gambar 3. 32 Mengelas hasil pengecoran	45
Gambar 3. 33 Detailing karya	45
Gambar 3. 34 Proses menempelkan gold leaf (prada)	46
Gambar 3. 35 Proses menyemprot clear doff.....	46
Gambar 3. 36 Merendam karya kedalam cairan stannum (Sn)	47
Gambar 3. 37 Proses menempelkan gold leaf (prada)	47
Gambar 3. 38 Proses menyemprot clear doff.....	48
Gambar 3. 39 Proses membuat dasaran menggunakan pilox hitam doff	48
Gambar 3. 40 Proses melapisi karya menggunakan cat duco warna merah	49

Gambar 3. 41 Proses menempelkan gold leaf (prada)	49
Gambar 3. 42 Proses menyemprot clear doff.....	50
Gambar 3. 43 Proses mendasari karya menggunakan pilox doff.....	50
Gambar 3. 44 Proses menempelkan gold leaf (prada)	51
Gambar 3. 45 Proses menempelkan gold leaf (prada)	52
Gambar 4. 1 Karya logam dengan judul Ambisi Menuju Puncak Tertinggi.....	57
Gambar 4. 2 Karya logam dengan judul Api Semangat.....	59
Gambar 4. 3 Karya logam dengan judul Potensi.....	61
Gambar 4. 4 Karya logam dengan judul Lahirlah.....	63



INTISARI

Penciptaan karya seni ini adalah wujud pengekspresian ide gagasan yang terinspirasi dari mitologi burung phoenix. Berbagai budaya di dunia sering menganggap burung phoenix sebagai simbolisme dari keabadian, kebangkitan, dan regenerasi. Visualisasi dari burung phoenix sampai saat ini masih menjadi misteri karena belum adanya bukti yang valid tentang penampakannya, namun menurut beberapa sumber ada yang mengatakan bahwa burung phoenix menyerupai seperti elang dan bangau dengan warna yang cerah. Konsep penciptaan dari tema burung phoenix ini memfokuskan pada simbolisme yang terkandung pada burung ini.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu metode pendekatan estetika dari A.A.M Djelantik dan pendekatan semiotika dari Charles Sanderse Pierce. Metode penciptaan yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice based research*) menurut Malins, Ure, dan Gray. Teknik penciptaan yang digunakan dalam karya ini adalah *lost wax casting* (pengecoran lilin hilang), teknik las oksigen *asetilen* (las karbit) dan teknik *engrave*. Bahan utama yang digunakan untuk pengecoran yaitu alumunium dan untuk proses finishing menggunakan *gold leaf* (prada).

Hasil penciptaan tugas akhir ini berjumlah empat karya, tiga karya diantaranya berupa karya 3 dimensi yang didisplay menggunakan pustek dan 1 karya relief yang didisplay menempel pada tembok. Karya pertama berjudul “Ambisi Menuju Puncak Tertinggi”, karya kedua berjudul “Api Semangat”, karya ketiga berjudul “Potensi” dan karya keempat berjudul “Lahiriah”.

Kata Kunci: Burung Phoenix, Logam, Mitologi

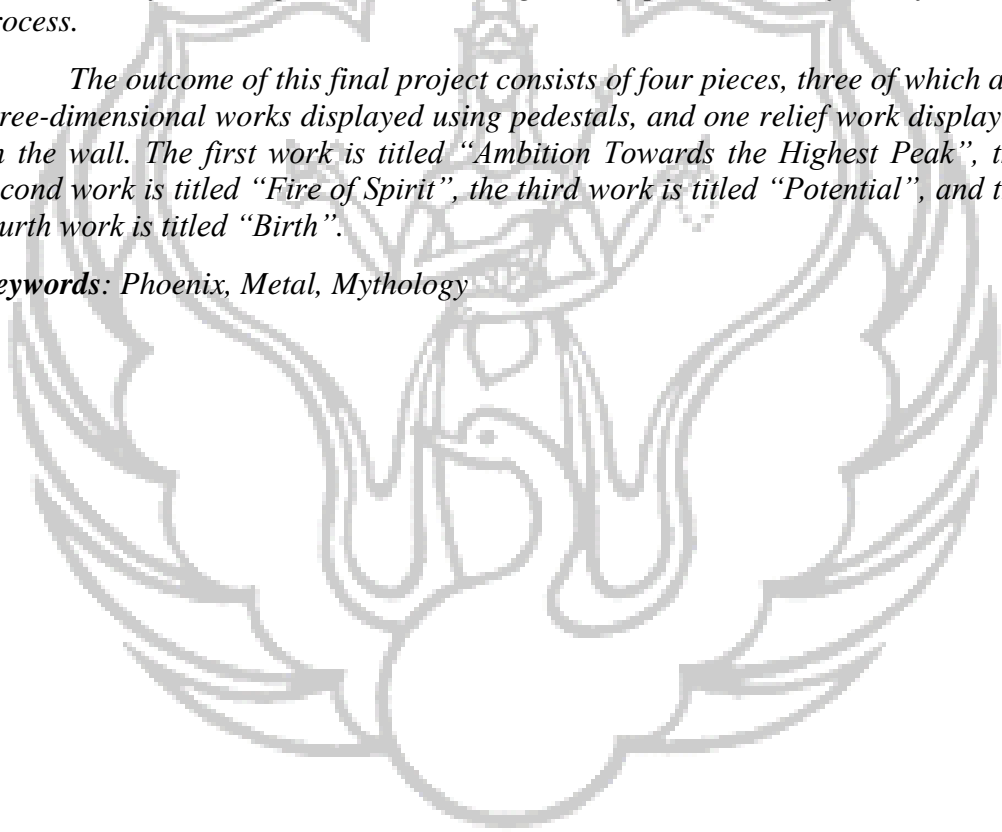
ABSTRACT

The creation of this artwork is a manifestation of expressing ideas inspired by mythology of the phoenix. Various cultures around the world often consider the phoenix as a symbol of immortality, rebirth, and regeneration. The visualization of the phoenix bird remains a mystery to this day due to the lack of valid evidence of its appearance. However, according to some sources, the phoenix is said to resemble eagles and herons with bright colors. The concept behind the creation of this phoenix-themed artwork focuses on the symbolism associated with the bird.

The methods employed in the creation of this artwork include the aesthetic approach by A.A.M Djelantik and the semiotic approach by Charles Sanderse Pierce. The creation method utilized is based on practice-based research, as defined by Mallins, Ure and Gray. The creation techniques involve lost wax casting, oxygen acetylene welding (oxy-acetylene welding), and engraving. The primary material used for casting is aluminum, and gold leaf (prada) is used for the finishing process.

The outcome of this final project consists of four pieces, three of which are three-dimensional works displayed using pedestals, and one relief work displayed on the wall. The first work is titled "Ambition Towards the Highest Peak", the second work is titled "Fire of Spirit", the third work is titled "Potential", and the fourth work is titled "Birth".

Keywords: Phoenix, Metal, Mythology



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan karya logam ini berawal dari keresahan pribadi penulis tentang makna dan simbolisme yang terkandung dalam burung phoenix, yang kemudian ingin diangkat ke dalam karya seni logam. Penulis merasa terpujau oleh mitologi dan simbolisme yang terkandung dalam burung phoenix. Burung phoenix sering dianggap sebagai simbol keabadian, kebangkitan, dan regenerasi dalam berbagai budaya di seluruh dunia. Kemudian penulis merasa tertarik dengan konsep kebangkitan dan kemampuan untuk bangkit dari abu dan melampaui kesulitan yang diwakili oleh burung phoenix.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia mitologi adalah mitos yg bersangkutan dengan dewa-dewa dan tokoh-tokoh legendaris di suatu bangsa, KBI (2008-1032). Hampir seluruh kebudayaan diberbagai belahan dunia memiliki berbagai cerita mitos yang berbeda-beda, selain cerita tentang kehidupan para dewa ada juga cerita mengenai makhluk mitologi. Makhluk mitologi adalah makhluk yang keberadaannya dikisahkan dalam cerita mitologi, legenda dan fabel serta berkaitan dengan cerita suku. Makhluk mitologi bersifat menakutkan dalam segi bentuk ataupun kemampuan. Keberadaan dari makhluk mitologi hanya dipercaya oleh orang yang menganut mitologi tersebut dan orang yang tidak mempercayai keberadaan makhluk mitologi menyamakannya dengan makhluk khayalan. https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Mythical_creature (diakses penulis pada tanggal 24 desembe 2022, jam 14.00 WIB).

Ada banyak makhluk mitologi yang ada didunia ini, beberapa makhluk mitologi yang terkenal antara lain *Centaur*, *Cerberus*, *Minotaur*, *Medusa*, *Hydra*, *Pegasus*, *Phoenix* dan lain sebagainya. Dari beberapa nama makhluk mitologi yang menarik perhatian salah satunya adalah burung phoenix. Burung phoenix adalah burung api legendaris yang sakral. Burung phoenix dikatakan dapat hidup selama 500 tahun. Setelah hidup selama itu, burung phoenix membakar dirinya sendiri dan phoenix muda muncul dari abu, siklus hidupnya juga dapat diartikan sebagai reinkarnasi (Van Der Broek, 1972: 68).

Burung phoenix digambarkan dengan bulu yang berwarna merah keemasan sehingga lebih mencolok dari burung-burung lain. Ada pula yang mengatakan warnanya seperti burung merak dengan matanya yang berwarna antara kuning atau biru (Van Der Broek, 1972: 257). Pendapat mengenai ukurannya sangat bervariasi mulai dari pendapat Herodotus dan Pliny yang mengatakan jika ukurannya hampir sama seperti burung elang (Nigg, 2015: 60).

Dalam dunia nyata representasi burung phoenix belum pernah ditemukan secara langsung baik dalam bentuk foto ataupun video, namun dalam seni Yunani burung phoenix sering ditemukan pada lukisan vas Yunani dan bentuk artistik lainnya. Selain muncul pada lukisan vas, sosok serupa phoenix juga ditemukan pada pakaian *liturgi* yang ditemukan di Saqqara dan pada jimat magis.

Kemudian hal yang mengganggu pemikiran hingga yang melandasi untuk dijadikan sebuah sumber ide dalam berkarya bermula dari ketertarikan penulis pada burung phoenix setelah menonton serial anime *One Piece* dimana sang mangaka Eiichiro Oda memasukkan mitologi burung phoenix pada alur ceritanya. Burung phoenix menjadi referensi pada salah satu tokoh bernama Marco yang memakan buah iblis *tori tori no mi*, dengan memakan buah iblis tersebut Marco memiliki kekuatan yang cukup unik dimana dia bisa berubah menjadi burung phoenix dan dapat beregenerasi dengan cepat. Selain mampu meregenerasi dirinya sendiri, Marco juga bisa menyembuhkan luka yang dialami rekannya. Alur cerita *One Piece* Marco adalah salah satu komandan terkuat bajak laut Shirohige yang sangat terkenal di dunia *One Piece*. Salah satu momen yang selalu diingat pada saat menonton *anime One Piece* ketika Marco melawan tiga admiral angkatan laut, saat itu Marco diserang secara membabi buta oleh ketiga admiral tapi Marco mampu meregenerasi tubuhnya dengan cepat akibat serangan yang diberikan ketiga admiral dengan api birunya.

Perwujudan karya logam dengan tema burung phoenix yang penulis ciptakan berbentuk tiga dimensi dan dua dimensi, dengan menggunakan teknik *lost wax casting* (lilin hilang) dengan bahan dasar logam aluminium. Teknik *lost wax casting* (lilin hilang) adalah teknik menuangkan logam cair kedalam cetakan yang berbahan dasar tanah liat ataupun gipsium yang sudah dihilangkan

model utamanya. Model utama teknik ini menggunakan lilin yang kemudian ditutupi dengan cangkang tahan panas berbahan dasar dari gipsum. Melalui teknik *lost wax casting*, penulis mampu menciptakan bentuk-bentuk yang rumit dan detail dari burung phoenix dalam karya-karyanya. Relief dan tiga dimensi memberikan dimensi yang lebih dalam pada karya seni tersebut, sehingga memungkinkan penonton untuk benar-benar merasakan kehadiran burung phoenix dalam bentuk yang nyata.

Dalam menciptakan karya seni logam ini, penulis menggunakan logam alumunium sebagai bahan utama, pemilihan logam alumunium sebagai bahan utama karena logam alumunium mempunyai titik lebur yang tidak terlalu tinggi. Harga logam alumunium juga tidak terlalu mahal dibandingkan dengan kuningan maupun tembaga. Diharapkan karya logam dengan tema burung phoenix yang diciptakan memiliki nilai estetik dan juga memiliki keunikan tersendiri.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan burung phoenix dalam karya logam?
2. Bagaimana proses perwujudan burung phoenix dalam karya logam?
3. Bagaimana hasil perwujudan burung phoenix dalam karya logam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep burung phoenix dalam karya logam.
 - b. Mewujudkan proses penciptaan burung phoenix dalam karya logam.
 - c. Mempresentasikan hasil karya burung phoenix dalam karya logam.
2. Manfaat
 - a. Manfaat bagi penulis

Penciptaan karya seni logam ini dapat menjadi bahan pembelajaran dalam menuangkan ide gagasan konsep dan teknik pengecoran logam untuk ditumbuh kembangkan cita rasa seni pribadi sehingga dapat menjadi bekal untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.

b. Manfaat bagi Lembaga

Penciptaan karya seni logam ini diharapkan dapat menambah referensi sekaligus menjadi sumbangsih pemikiran kepada masyarakat luas terutama mahasiswa kriya seni logam maupun penikmat seni mengenai karya seni logam.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam konteks penciptaan karya ini menggunakan pendekatan teori untuk membedah dan mendekati permasalahan dengan tujuan agar mampu memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang diajukan. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah:

a. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, erat kaitannya dengan selera perasaan. Menurut Djelantik (2004:15), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu: Wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian).

Pendekatan estetika dalam penciptaan karya ini digunakan untuk mempelajari visual dari bentuk yang berkaitan dengan burung phoenix. Bermula dari sumber ide kemudian diseleksi kembali agar mendapatkan data yang sesuai dengan metode yang digunakan, hingga menjadi wujud karya burung phoenix yang sesuai dengan kaidah seni rupa yang ada.

b. Pendekatan Semiotika

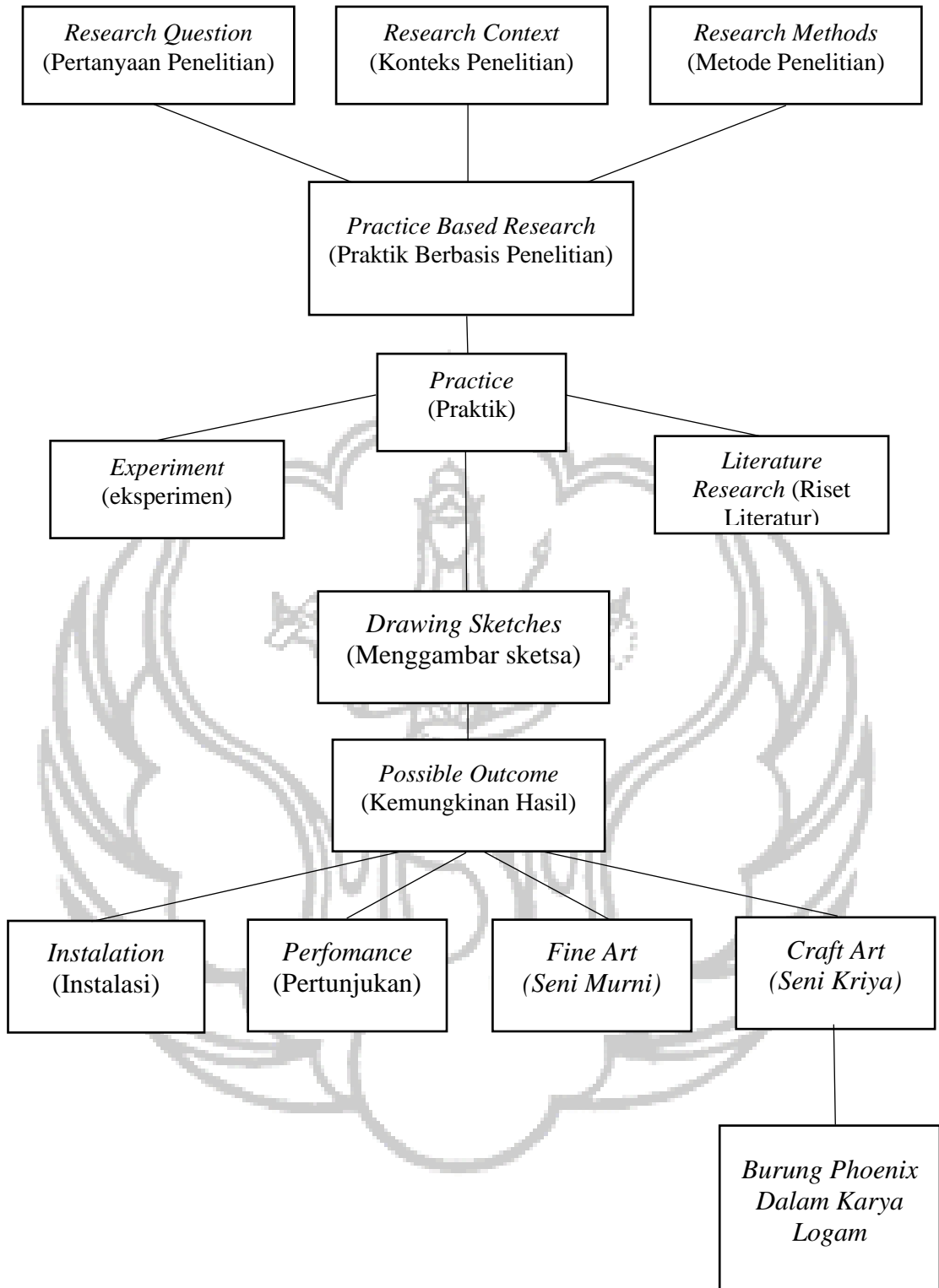
Semiotika adalah cara yang digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah karya seni memiliki makna *symbol*, *index*, dan *icon*. Dalam konsep teori semiotikanya Sanders Pierce mengatakan “logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar”. Penalaran itu dilakukan melalui tanda-tanda. Ilmu apa saja yang dikatakan sebagai

tanda, jadi tanda merupakan dasar dari segalanya. Menurut Pierce melalui Kriss Budiman, (2011:19-22), perbedaan tipe-tipe tanda yang agak paling simpel dan fundamental adalah ikon (*icon*), Indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

Pendekatan ilmu semiotika pada penciptaan karya logam dengan konsep burung phoenix ini berkaitan pada beberapa aksesoris seperti api dan makna bentuk gestur pada sebuah karya seni. Pertimbangan menggunakan landasan teori semiotika ini diharapkan mampu membangun arwah dari karya yang dibuat.

2. Metode Penciptaan

Untuk mewujudkan karya dengan tema “burung phoenix dalam karya logam” membutuhkan metode pada saat proses penciptaannya. Penciptaan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice based research*). Penelitian berbasis praktik merupakan metode untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cara riset praktik dan hasil riset praktik yang didapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan (Gray and Malins 2004:1-2). Proses penciptaan ini terdapat skema berpikir untuk memudahkan dalam proses penelitian, berikut adalah skema *Practice Based Research* :



Gambar 1. 1 Skema Practice Based Research
(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM)
Dikembangkan oleh penulis

Skema metode penciptaan *practice based research* ini digunakan untuk mempermudah penulis dalam menggali informasi serta merealisasikan karya seni burung phoenix dalam karya logam dapat dirumuskan menjadi tiga poin awal sebagai pokok dimulainya penelitian, yaitu *research question*, *research context*, dan *research methods*, berikut adalah uraian tiga poin pertama dari skema metode penciptaan tersebut :

a. *Research questions*

Poin pertama *research questions* yang terkait dengan konsep yang mendasari penciptaan. Bagaimana perwujudan burung phoenix dalam bentuk karya logam dengan konsep penciptaan yang memfokuskan pada simbolisme burung ini serta teknik penciptaannya. Penulis ingin mengekspresikan makna dan simbolisme tersebut melalui media logam alumunium.

b. *Research context*

Poin kedua *research context* yakni ulasan secara mendalam pada teknis penciptaan karya logam meliputi berbagai teknik yang digunakan penulis untuk mewujudkan tampilan karya yang sesuai dengan konsep. Teknik penciptaan yang digunakan dalam karya ini adalah *lost wax casting* (pengecoran lilin hilang), teknik las oksigen asetilen (las karbit) dan teknik *engrave*. Bahan utama yang digunakan untuk pengecoran yaitu alumunium dan untuk proses finishing menggunakan *gold leaf* (prada) dan juga cat. Pemilihan teknik tersebut agar dapat mempermudah dalam proses perwujudan karya.

c. *Research methods*

Poin ketiga *research methods* yaitu metode yang digunakan untuk analisis lebih lanjut dari konsep karya antara lain dengan metode pendekatan estetika dan metode semiotika untuk mempelajari visual dan simbol dari bentuk yang berkaitan dengan burung phoenix. Metode penciptaan yang digunakan meliputi metode penelitian berbasis praktik (*practice based research*) dengan menguraikan konsep, pokok persoalan, pertanyaan yang mendasari penciptaan karya, kemudian tahap proses perwujudan karya.

Poin selanjutnya terdiri dari *drawing sketch*, *practice*, *experiment* dan *literature research*. Rancangan karya mempermudah realisasi karya, dengan media sketsa manual dan digital sebagai detail karya dengan prinsip dasar seni rupa. *Practice*, langkah realisasi poin-poin yang dirumuskan awal sebagai bentuk perwujudan karya, dengan terlebih dahulu melakukan eksperimen tentang teknik pengecoran lilin hilang (*lost wax casting*). *Literature research* sebagai data analisis untuk penunjang yang berkaitan dengan latar belakang dan tujuan penciptaan karya logam. *Possible outcomes* merupakan perwujudan hasil karya kriya logam dengan ide dasar burung phoenix. Hasil penciptaan ini berupa empat buah karya yang terealisasikan dalam bentuk relief dan tiga dimensi.

