

**HURUF ALFABET SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA *FURNITURE* BERBAHAN
LIMBAH LOGAM**



PENCIPTAAN

Afi Almahdi

NIM: 1712034022

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

2024

**HURUF ALFABET SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA *FURNITURE* BERBAHAN
LIMBAH LOGAM**



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

2024

Tugas Akhir Kriya berjudul:

HURUF ALFABET SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA FURNITURE BERBAHAN LIMBAH LOGAM diajukan oleh Afi Almahdi, NIM 1712034022, 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 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Penguji I


Febyan Wisnu Adi, S.Sn., MA.
NIP. 19800210 200501 1 001/ NIDN 0010028001


Pembimbing II/ Penguji II


Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720920 200501 1 002/ NIDN 0020097206

Cognate/ Penguji Ahli


Drs. Rispul, M.Sn.
NIP. 19631104 199303 1 001/ NIDN 0004116307

Ketua Jurusan/ Program Studi Kriya


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.
NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Murnamad Sholanuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005



HALAMAN PERSEMBAHAN
MOTTO

“Keberanian yang menyelamatkan”



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, 11 juni 2024

Afi Almahdi



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. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan semangat dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
6. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II dan juga selaku dosen Wali yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
7. Drs. Rispul, M.Sn. *Cognate* atau Dosen Penguji Ahli yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Terimakasih kepada kedua orangtua yang selalu memberikan do'a dan motivasi untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Terimakasih kepada Anton Nurcahyo, Arip Sugianto dan Krisna Dwi Risdyantoro yang selalu direpotkan mulai dari memfasilitasi dalam proses berkarya serta bertukar pikiran dalam proses pembuatan karya.

11. Teman-teman seperjuangan Kriya angkatan 2017 atas dukungan dan kerja samanya.

12. 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, 11 juni 2024



Afi Almahdi

Daftar ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	20
A. Data Acuan.....	20
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya	26
D. Proses Perwujudan	39
BAB IV TINJAUAN KARYA	64
A. Tinjauan Umum	64
B. Tinjauan khusus.....	66
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
Daftar Pustaka	75
WEBTOGRAFI.....	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Bahan	39
Table 3. 2 Alat.....	45
Table 3. 3 Kalkulasi biaya karya 1.....	61
Table 3. 4 Kalkulasi biaya karya II.....	62
Table 3. 5 Kalkulasi biaya karya III.....	63
Table 3. 6 Kalkulasi total biaya karya.....	63



DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar 1, 1 Skema <i>Practice Based Research</i>	6
--	---

BAB II

Gambar 2. 1 Bagian alfabet Tongkat	10
Gambar 2. 2 Bagian alfabet Lengan.....	10
Gambar 2. 3 Bagian alfabet Garis Hubung	11
Gambar 2. 4 Bagian alfabet Garis Hubung	11
Gambar 2. 5 Bagian alfabet Garis Hubung	12
Gambar 2. 6 Bagian alfabet Garis Hubung	12

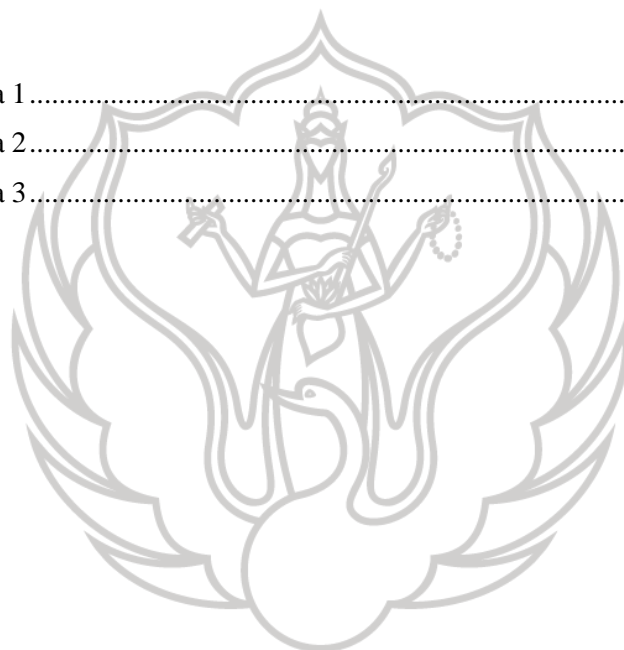
BAB III

Gambar 3. 1 Bentuk huruf A.....	20
Gambar 3. 2 Bentuk huruf M.....	21
Gambar 3. 3 Bentuk huruf B.....	21
Gambar 3. 4 Karya <i>Furniture</i> Seni Logam.....	22
Gambar 3. 5 Karya <i>Furniture</i> Seni Logam.....	22
Gambar 3. 6 Karya <i>Furniture</i> Logam	23
Gambar 3. 7 Sketsa Alternatif 1.....	26
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif 2.....	27
Gambar 3. 9 Sketsa Alternatif 3.....	27
Gambar 3. 10 Sketsa Alternatif 4.....	28
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 5.....	28
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 6	29
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif 7.....	29
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif 8.....	30
Gambar 3. 15 Sketsa Alternatif 9.....	30
Gambar 3. 16 Sketsa Alternatif 10.....	31
Gambar 3. 17 Sketsa Alternatif 11	31
Gambar 3. 18 Sketsa Alternatif 12.....	32
Gambar 3. 19 Sketsa Alternatif 13.....	32
Gambar 3. 20 Sketsa Terpilih 1	33
Gambar 3. 21 Sketsa Terpilih 2	34
Gambar 3. 22 Sketsa Terpilih 3	35
Gambar 3. 23 Desain Karya 1	36

Gambar 3. 24 Desain Karya 2.....	37
Gambar 3. 25 Desain Karya 3.....	38
Gambar 3. 26 Proses pembuatan Sketsa	52
Gambar 3. 27 Proses Pemilihan onderdil.....	53
Gambar 3. 28 Proses pemotongan bahan.....	53
Gambar 3. 29 Proses pembuatan kerangka	54
Gambar 3. 30 Proses Perakitan	55
Gambar 3. 31 Proses <i>Finishing</i>	56
Gambar 3. 32 Proses <i>Finishing</i>	57
Gambar 3. 33 Proses <i>Finishing</i>	58
Gambar 3. 34 Proses <i>Finishing</i>	59
Gambar 3. 35 Proses <i>Finishing</i>	60

BAB IV

Gambar 4. 1 Karya 1	66
Gambar 4. 2 Karya 2.....	69
Gambar 4. 3 Karya 3.....	70



INTISARI

Penciptaan karya ini adalah wujud pengekspresian ide gagasan yang terinspirasi dari huruf alfabet yang diwujudkan dalam bentuk *furniture* dengan menggunakan olahan limbah otomotif. Pemilihan huruf alfabet didapat dari respon dari memori masa lalu yang berkesan dan juga ketertarikan pada visual huruf alfabet ini yang memiliki bentuk yang unik yang terdiri dari 26 huruf yaitu A sampai Z. terwujudnya *furniture* dalam bentuk huruf alfabet ini dengan diwujudkan menggunakan bahan limbah logam otomotif nantinya diharapkan mampu menambah referensi ditengah perkembangan *furniture* di era sekarang ini.

Analisis yang dilakukan terhadap obyek penciptaan dengan menggunakan pendekatan Estetika dari A.A.M Djelantik, Ergonomi dari Nurmiyanto. Metode penciptaan yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*) menurut Malins, Ure, dan Gray. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik *assembling* atau perakitan menggunakan alat bantu (las listrik), *bending* dan *finishing* dengan alat bantu *spray gun*. Proses perwujudan karya meliputi proses pembuatan sketsa, pemotongan limbah onderdil, perakitan dan *finishing*.

Hasil proses karya yang diciptakan sejumlah tiga karya tiga dimensi dibuat secara *craftmanship* dengan media logam. Karya dengan judul Huruf Alfabet Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya *Furniture* Berbahan Limbah Logam ini diharapkan mampu memberikan inovasi ditengah perkembangan *furniture* di era sekarang ini serta dalam penciptaan karya kriya logam selanjutnya. Penulis menyarankan kepada pembaca jika ingin berkarya, terlebih dahulu untuk memahami teknis yang akan digunakan serta pemahaman karakter bahan yang digunakan agar tidak terlalu menghambat pada saat proses penciptaan karya seni.

Kata Kunci: Huruf Alfabet, Limbah Otomotif, *Furniture*.

ABSTRACT

The creation of this work is a form of expression of ideas inspired by the letters of the alphabet which are realized in the form of furniture using processed automotive waste. The selection of the letters of the alphabet is obtained from the response of memorable past memories and also interest in the visual letters of the alphabet which have a unique shape consisting of 26 letters, namely A to Z. The realization of furniture in the form of letters of the alphabet by being realized using automotive metal waste materials is expected to be able to add references amid the development of furniture in this era.

The analysis carried out on the object of creation using the Aesthetic approach from A.A.M Djelantik, Ergonomics from Nurmianto. The method of creation used is using the practice-based research method according to Malins, Ure, and Gray. The techniques used in the creation of this work are assembling techniques using tools (electric welding), bending and finishing with spray gun tools. The process of realizing the work includes the process of sketching, cutting the waste parts, assembling and finishing.

The results of the work process created a total of three three-dimensional works made by craftsmanship with metal media. The work with the title Alphabet Letters as a Source of Idea for the Creation of Furniture Works Made from Metal Waste is expected to be able to provide innovation amid the development of furniture in the current era and in the creation of further metal craft works. The author advises readers that if they want to work, they must first understand the techniques that will be used and understand the character of the materials used so that they do not hinder the process of creating works of art too much.

Keywords: Alphabet, Automotive Waste, Furniture.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah karya seni diciptakan dari ide dan gagasan yang berasal dari pikiran dan perasaan seseorang. Dalam berproses berkesenian seorang seniman dalam menciptakan sebuah karya terkadang didalam karyanya tersirat cerita dari sisi seniman itu sendiri. Setiap orang tentu memiliki cerita yang terekam dalam memori yang sering kali dikaitkan tentang cerita masa kecil. Respon dari memori yang diingat tersebut yang sekiranya mempunyai kenangan yang indah dan mengesankan tentu dapat dijadikan ide oleh seniman dan diwujudkan dalam sebuah karya seni. Proses dari didapatkannya sumber ide, juga bisa direspon dari sebuah melihat objek tertentu sehingga menggugah pengalaman batin yang terus mengganggu fikiran hingga menjadi wujud ketertarikan terhadap objek yang selanjutnya, *output* ketertarikan tersebut menjadi ide dan diwujudkan dalam sebuah karya seni.

Hal yang menjadi daya tarik penulis hingga yang melandasi dan ingin menjadikan sumber ide dalam berkarya, bermula dari kabar menetapnya ibu yang akan tinggal kembali dirumah dari bekerja di Arab Saudi, menjadikan memori yang dulu tergugah dan terngiang kembali saat diajari ibu menghafalkan huruf alfabet diruang tengah rumah. Ingatan yang menjadikan ide tersebut juga dipengaruhi dari berbagai penglihatan dan pengamatan dalam keseharian penulis, huruf alfabet selalu hadir dalam susunan kalimat yang berada disetiap benda apapun sehingga mengganggu fikiran dan menjadi wujud ketertarikan untuk dijadikanya sumber ide penciptaan.

Mengenal tentang huruf alfabet dalam sejarahnya bermula pada era masa mesir purba. Perkembangan bahasa tulis bermula sejak sebelum masehi, dimana pada awalnya manusia menggunakan bahasa gambar untuk berkomunikasi. Manusia sudah mulai menggambar dan melukis lambang-lambang di batu sejak 35.000 tahun SM, bangsa Afrika dan Eropa mengawali pada tahun 3500-4000 SM

dengan membuat lukisan di dinding gua. setelah manusia berinteraksi melalui gambar-gambar dan lambing-lambang kemudian manusia memasuki dunia kedua dalam berkomunikasi yaitu manusia memiliki kecakapan berkomunikasi melalui tulisan. Phonecia adalah bangsa yang mengembangkan sistem alfabet dan huruf sebagai lambing bunyi. sistem alfabet bangsa Phonecia banyak diadopsi oleh bangsa lain di dunia, termasuk bangsa Yunani. Sistem alfabet Yunani adalah lambang atau huruf yang digunakan hingga saat ini. (Trihartanti Putri : 3)

Pemilihan huruf alfabet dilakukan karena pada visual huruf alfabet ini memiliki bentuk yang unik yang terdiri dari 26 huruf yakni A sampai Z. Huruf alfabet ini juga salah satu alat komunikasi tulis yang beriringan dengan kebudayaan dalam perjalanan peradaban manusia, bisa diketahui dengan yang dulunya hanya alat komunikasi tulis dan visualnya hanya monoton, seiring perkembangan zaman dalam menu komputer terdapat yang namanya *font* yang memiliki banyak variasi bentuk dan maknanya. Untuk itu dalam penciptaan ini sangatlah mungkin dijadikan sumber ide karya seni juga menunjang dalam perkembangan karya seni kriya logam.

Wujud ketertarikan penulis terhadap objek huruf alfabet nantinya akan divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi dalam susunan media limbah logam khususnya onderdil motor dalam bentuk *furniture*. Hal ini diwujudkan atas dasar dari hobi penulis yaitu bidang otomotif khususnya motor. Dari mengamati diberbagai bengkel sering melihat banyaknya limbah logam yang kurang direspon dan diolah kembali oleh masyarakat, sehingga muncul ide penulis untuk mengolah kembali bahan tersebut untuk dijadikan media berkarya seni.

Furniture atau sering disebut mebel sebagai pelengkap *interior*, kehadirannya merupakan kebutuhan yang tidak terpisahkan dari setiap orang. Kebutuhan *furniture* diperlukan untuk tetap hadir memberikan nilai dan fungsinya di kalangan masyarakat. Perkembangan industri, khususnya *furniture* terus berkembang dari segi desain dan material bahan. Hal ini diperlukan kreasi dan

inovasi salah satunya yaitu lewat diwujudkannya karya ini yang diharapkan mampu menambah referensi ditengah perkembangan *furniture* sekarang ini.

Proses penciptaan karya kriya logam yang mengangkat tema huruf alfabet yang diwujudkan dalam bentuk *furniture* ini, nantinya akan dibuat menggunakan teknik *assembling* atau perakitan dengan alat bantu las listrik. Susunan limbah logam khususnya onderdil motor ini akan diolah semaksimal mungkin secara *craftsmanship* dan tetap mengacu sesuai dengan kaidah seni rupa yang ada, serta dipamerkan didalam ruangan dan diharapkan dapat dinikmati oleh penikamat seni dari semua kalangan.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan *furniture* dengan tema huruf alfabet dengan bahan limbah logam dalam karya kriya logam?
2. Bagaimana proses dan hasil pengolahan limbah logam dalam bentuk *furniture* dengan tema huruf alfabet karya kriya logam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah:
 - a. Menciptkan eksplorasi bentuk *furniture* dengan tema huruf alfabet dari pengolahan limbah logam karya kriya logam.
 - b. Menjelaskan langkah-langkah dan hasil penciptaan melalui karya tema huruf alfabet dalam bentuk *furniture* berbahan limbah logam.
2. Manfaat dari penciptaan karya ini adalah:
 - a. Menambah ilmu dan pengalaman dalam berkarya serta memotivasi penulis untuk terus kreatif dan inovatif.
 - b. Memberikan referensi baru tentang perkembangan kriya logam terutama dengan tema huruf alfabet dalam bentuk *furniture* dengan bahan limbah logam.
 - c. Memberikan semangat bagi penulis dalam beraktivitas berkesenian menciptakan karya kriya logam.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari dari segala aspek tentang kebenaran dari keindahan. Unsur-unsur estetika dalam semua benda atau peristiwa mengandung tiga aspek dasar; (1) wujud atau rupa (*appearance*), (2) bobot atau isi (*content, substance*), dan (3) penampilan, penyajian (*presentation*). (A.A.M Djelantik 2004: 13-15). Dalam filsafat keindahan “pengalaman estetis” tentang sesuatu mengapa ada objek yang disebut indah. Objek itu dikaji melalui pendekatan yang berdasarkan pada nilai-nilai estetis atau unsur-unsur estetis atau estetika dari objek tersebut (Mudji Sutrisno, FX., SJ dan Christ Verhaak SJ 1993: 13).

Metode pendekatan Estetika ini bertujuan untuk mengamati tentang struktur bentuk luar yang dilihat dari unsur seni rupa mulai dari garis, bentuk, warna dan lain-lain. Hal ini yang dapat dirasakan oleh panca indra dalam wujud kongkrit dari wujud karya seni. Pada bagian ini mengupayakan dalam perwujudanya dalam visual bentuk *furniture* dalam tema huruf alfabet ini mengarah ke ranah seni yang tepat.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah suatu studi mengenai aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang ditinjau dari fisiologi, anatomi, psikologi, manajemen dan perancangan. Ergonomi berhubungan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja. Pekerjaan mengaplikasi teori, prinsip, data dan metode dalam mendesain dengan tujuan mengoptimalkan keberadaan manusia dan keseluruhan dalam suatu sistem (Nurmianto 2003:1). Dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi dan kenyamananya serta ergonomi ini

berpedoman pada *antropometri* “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan” (Marizar 2005: 118).

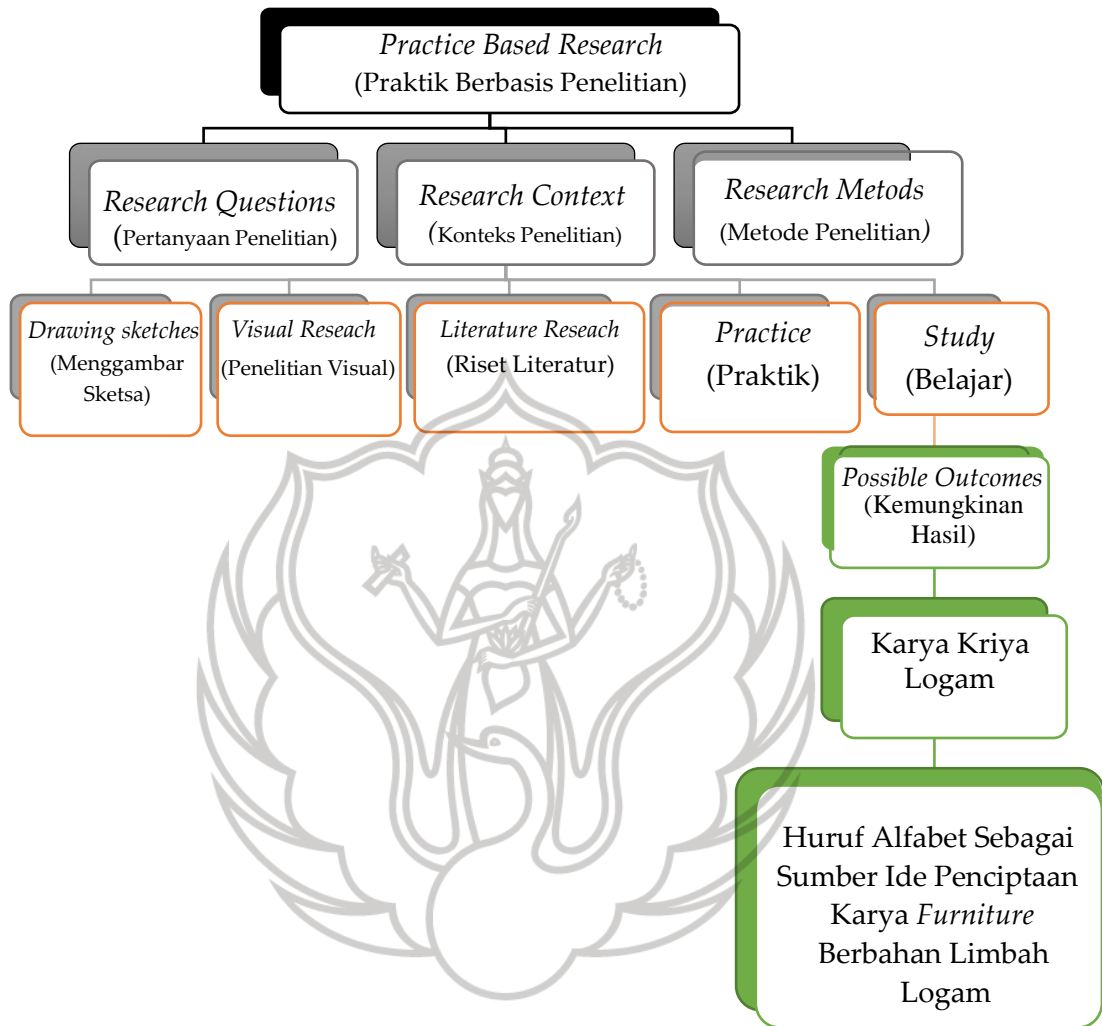
Metode Pendekatan ergonomi ini diharapkan mampu membantu dalam proses pembuatan karya seni yang dipakai saat proses pendesainan sampai ke proses perwujudan. Acuan tentang ergonomi diharapkan dapat membuat karya yang berwujud *furniture* dengan tema huruf alfabet ini dapat difungsikan sesuai ukuran, kenyamanan, bentuk dan fungsi yang berpedoman pada ukuran manusia pada umumnya (*antropometri*).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah sebuah cara untuk menciptakan sesuatu yang belum dibuat untuk mendapatkan hasil berupa karya seni dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada awal metode penciptaan ini sebelum karya diwujudkan terdapat langkah yang berupa metode desain dengan membuat suatu rancangan berupa gambar yang melibatkan unsur seni rupa. Metode penciptaan sering dikaitkan dengan proses kreatif seseorang. Hal ini dapat dimengerti sebab setiap seniman atau karyawan memiliki metode sendiri dengan menyesuaikan kreativitas yang ditemui. Ranah akademis, khususnya dalam bidang penciptaan seni, seseorang memiliki tanggung jawab secara ilmiah atas karya yang diciptakannya. Hal yang sama berlaku bagi penggunaan dan pengembangan suatu model dan metode penelitian yang akan diterapkan pada sebuah kasus penciptaan sebuah karya seni (Nuning 2015: 23-37).

Proses dalam penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan metode *Practice Based Research* yaitu penelitian yang berdasarkan dengan praktik. Metode ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cara riset praktik dan hasil dari riset praktik selama proses penelitian dilakukan (Gray and Malins 2004: 1–2). Proses penciptaan ini terdapat skema berpikir untuk

memudahkan dalam proses penelitian. Berikut skema *Practice Based Research* yang digunakan Ramlan Abdullah dalam (Rachdantia 2021: 46):



Gambar 1, 1 Skema *Practice Based Research*

(Sumber: Tesis Dheasari Rachdantia, “Outerwear Anyaman Pom-pon Warna Anomalous Trichromacy”, 2021: 46) dikembangkan penulis.

Practice based research ini dipaparkan dalam bentuk skema untuk mempermudah dalam menganalisis informasi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Karya yang bertemakan Karya *furniture* berbahan limbah logam ini dirumuskan dalam bentuk tiga poin awal yang berdasarkan skema diatas diantaranya yaitu *research questions*, *research context*, dan *research methods*.

Berikut adalah penjelasan 3 poin pertama dari skema metode penciptaan *practice based research*:

a. *Research Questions*

Poin pertama yakni *Research Questions* dalam proses penciptaan ini menginterpretasikan masalah tentang bagaimana mewujudkan karya *furniture* dalam bentuk huruf alfabet yang dibuat dengan bahan limbah logam. Pengolahan media limbah logam otomotif ini, diperoleh dengan mendatangi berbagai bengkel motor yang kemudian onderdil yang didapat dipilah satu persatu sampai terpilih limbah onderdil yang pas untuk sekiranya cocok dibuat dalam bentuk *furniture*. Dalam hal ini selain untuk memenuhi kebutuhan estetis juga tetap mengacu pada desain dan nilai ergonomis yang akan dibuat. Proses kreatif ini mengerucut tentang bagaimana penulis mengolah limbah onderdil otomotif tersebut.

b. *Research Context*

Poin kedua yaitu *Research Context* pada poin ini merumuskan tentang bagaimana proses mewujudkan karya yang diolah dengan teknik *assembling* dengan alat bantu las listrik. Dimulai dari pembuatan kerangka *furniture* dan menyatukan susunan satu persatu limbah onderdil otomotif hingga membentuk *furniture* hingga mencapai pada nilai *craftsmanship* yang akan dicapai. Pada proses perwujudan ini untuk melanjutkan rumusan yang pertama agar menjadikan karya kriya logam yang diharapkan. Pada poin *research context* dalam penciptaan ini adalah analisis pengamatan proses teknis, dalam menciptakan karya kriya logam.

c. *Research Methods*

Poin ketiga *research methods* yaitu merupakan poin untuk menentukan metode pendekatan dan metode penciptaan agar karya yang dibuat terkandung unsur seni rupanya, juga mempermudah menganalisis dan mewujudkan karya sesuai tema yang dibuat dan dapat menunjang penelitian ini. Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teori estetika,

dan teori ergonomi, metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *practice based research*.

Selanjutnya setelah tiga poin awal dirumuskan dilanjutkan dengan langkah berikutnya yakni *drawing sketch*, *practice*, *literature reseach*, *visual research*, dan *study*. Proses menggambar sketsa dilakukan menggunakan gambar manual pensil dan *drawingpen* pada buku gambar. Pemilihan proses *drawing sketch* manual ini untuk mencapai detail karya yang dibuat. *Practice* merupakan langkah penerapan dari tiga poin awal yang telah dirumuskan yang diwujudkan dalam bentuk kerja nyata perwujudan “Huruf Alfabet Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya *Furniture* Berbahan Limbah Logam”.

Literature research digunakan untuk mencari data penunjang dalam latar belakang, data seniman atau karya terdahulu pada bagian distingsi agar terhindar dari adanya *plagiarism*, dan pencarian sumber data dari *research methods* yang telah dirumuskan. *Visual research* memfokuskan pada pencarian data penunjang berupa gambar sebagai data utama maupun data pendukung tulisan sebagai acuan perwujudan. Langkah selanjutnya, *study* merupakan proses penelaahan proses penelitian yang telah dilakukan dengan mendokumentasikan secara tertulis dan visual foto dan video selama proses berlangsung, yang bertujuan didapatkannya pengetahuan baru dari informasi yang telah terkumpul. Proses yang telah dilalui menghasilkan sebuah hasil *possible outcomes* berupa karya kriya seni dengan wujud nyata yang dibuat secara *craftmanship* dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.