

**DEFORMASI *CHASING HANDPHONE*
DALAM PENCIPTAAN KARYA**



KARYA SENI

Oleh :

Tri Adhi Widyatmanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DEFORMASI *CHASING HANDPHONE*
DALAM PENCIPTAAN KARYA**



KARYA SENI

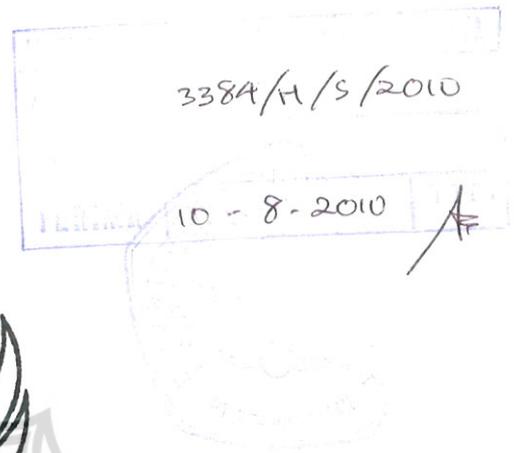
Oleh :

Tri Adhi Widyatmanto



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DEFORMASI *CHASING HANDPHONE*
DALAM PENCIPTAAN KARYA**



KARYA SENI

Oleh :

**Tri Adhi Widyatmanto
NIM : 031 1258 022**

**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
2010**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal 07 Juli 2010



Drs. Herry Pujiharto, M. Hum
Dosen Pembimbing I



Dr. Ir. Drs. Yulriawan Dafri, M. Hum
Dosen Pembimbing II



Drs. H. Andono, M.Sn
Cognate / Anggota



Drs. Ahmad Zaenuri
Ketua Jurusan Kriya Seni/ Ketua/Anggota
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



Mengetahui,
Dean Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP : 19600408198 601 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan kepada
kedua **orang tuaku** tercinta, kedua **kakak-kakakku** yang selalu mengasihiku,
dan buat **nenekku** terimakasih atas segala do'a dan restunya



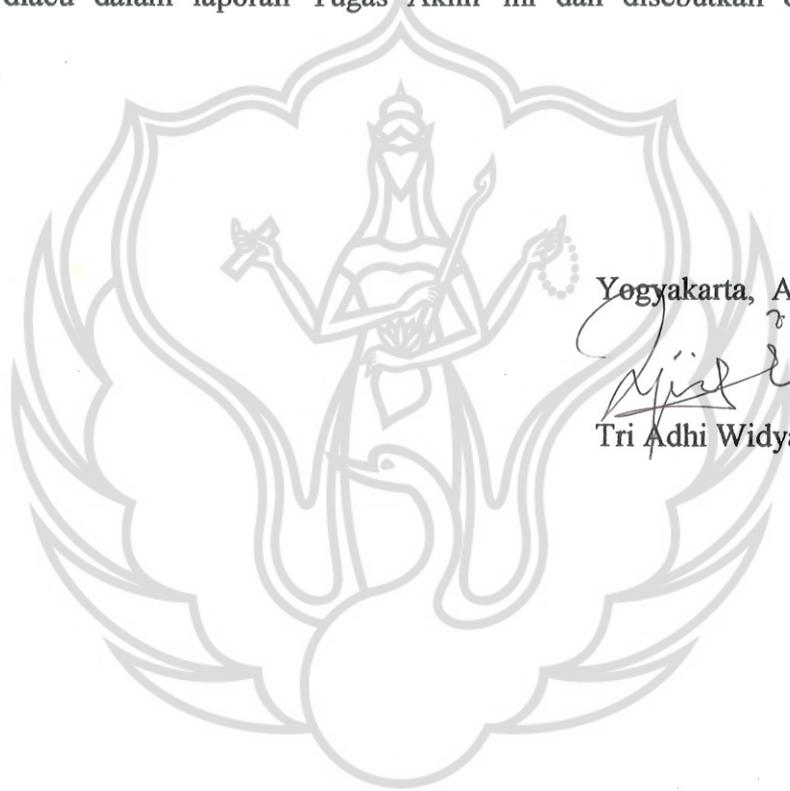
MOTTO

Manusia dikutuk untuk bebas

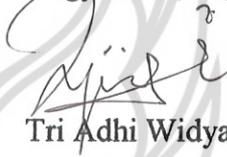
(Jean Paul Sartre, 1972)

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, Agustus 2010


Tri Adhi Widyatmanto

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Karena dari-Mu lah segala tanda-tanda ditunjukkan, serta atas izin-Mu Tugas Akhir Karya Kriya Seni dapat terselesaikan dengan baik. Karena bagi saya, tugas ini bukan sekedar prasyarat guna memenuhi jenjang Strata-1 (satu) dalam Institusi melainkan sebuah ujian yang harus saya hadapi guna menambah ilmu dalam hidup. Hingga pada akhirnya, mampu membuka pintu cakrawala di hati ini.

Penyelesaian Tugas Akhir karya seni ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Ahmad Zaenuri, Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Herry Pujiharto, M. Hum., Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Ir. Drs Yulriawan Dafri, M. Hum., Dosen Pembimbing II.
6. Agung Wicaksono, S.Sn., Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan.

8. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk acuan dalam berkarya.
9. Kedua orang tuaku dan kedua kakakku yang telah banyak memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi selama ini.
10. Buat Desrat Fianda dan keluarga atas segala kritikan dan studionya yang menaungi karya-karya saya.
11. Buat Abdi Setiawan atas segala arahan, bimbingan, dan properti yang telah diberikan.
12. Buat Rudi, Yuli, dan Mas Tembong atas semangat kritikan-kritikan pedasnya.
13. Buat Erzan, Anton, dan Kutil atas segala referensi yang telah diberikan.
14. Ke-enam sahabatku atas segala do'a dan semangat yang telah diberikan.
15. Teman-teman di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan inspirasi.

Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Yogyakarta, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI (ABSTRAK)	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	7
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan	8
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	13
A. Sumber Penciptaan	13
B. Landasan Teori	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	22
A. Data Acuan	22
B. Analisis	29
C. Rancangan Karya	32
D. Proses Perwujudan	66
1. Bahan dan Alat	66
2. Teknik Pengerjaan	74
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	78
BAB IV. TINJAUAN KARYA	81
A. Tinjauan Umum	81
B. Tinjauan Khusus	82
BAB V. PENUTUP	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96
A. Foto Poster Pameran	96
B. Foto Situasi Pameran	97
C. Katalogus	99
D. Biodata (CV)	100
E. CD	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Harga Bahan Pokok	78
Tabel 2 : Bahan Finishing dan Bahan Bantu	79
Tabel 3 : Alat Finishing	79
Tabel 4 : Rekapitulasi Biaya	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Chasing Handphone Nokia 6300	18
Gambar 2.	Chasing Handphone Nokia 6100 dan 1100	19
Gambar 3.	Paolo Soleri, Jembatan	20
Gambar 4.	Chasing Handphone Nokia 6030 Black	23
Gambar 5.	Chasing Handphone Nokia 6030 Silver	23
Gambar 6.	Handphone Nokia 6030, perspektif	24
Gambar 7.	Nokia 6030 Dark Blue Neoprene Case	24
Gambar 8.	Nokia 6030 Hot Pink Neoprene Case	25
Gambar 9.	Nokia 6030 Stingray Case	25
Gambar 10.	Handphone Kayu, Motorola GD309	26
Gambar 11.	Sepeda Kayu	26
Gambar 12.	Flash Disk Kayu	27
Gambar 13.	Sepeda Kayu	27
Gambar 14.	Chasing Handphone Unik	28
Gambar 15.	Ramadhani, "Teknologi Informasi"	28
Gambar 16.	Sketsa Alternatif 1	33
Gambar 17.	Sketsa Alternatif 2	33
Gambar 18.	Sketsa Alternatif 3	34
Gambar 19.	Sketsa Alternatif 4	34
Gambar 20.	Sketsa Alternatif 5	35
Gambar 21.	Sketsa Alternatif 6	35
Gambar 22.	Sketsa Alternatif 7	36
Gambar 23.	Sketsa Alternatif 8	36
Gambar 24.	Sketsa Alternatif 9	37
Gambar 25.	Sketsa Alternatif 10	37
Gambar 26.	Sketsa Alternatif 11	38
Gambar 27.	Sketsa Alternatif 12	38
Gambar 28.	Sketsa Alternatif 13	39
Gambar 29.	Sketsa Alternatif 14	39
Gambar 30.	Sketsa Alternatif 15	40
Gambar 31.	Sketsa Alternatif 16	40
Gambar 32.	Sketsa Alternatif 17	41
Gambar 33.	Sketsa Alternatif 18	41
Gambar 34.	Sketsa Alternatif 19	42
Gambar 35.	Sketsa Alternatif 20	42
Gambar 36.	Sketsa Alternatif 21	43
Gambar 37.	Sketsa Alternatif 22	43
Gambar 38.	Sketsa Alternatif 23	44
Gambar 39.	Sketsa Alternatif 24	44
Gambar 40.	Sketsa Terpilih 1	46
Gambar 41.	Sketsa Terpilih 2	47
Gambar 42.	Sketsa Terpilih 3	48
Gambar 43.	Sketsa Terpilih 4	49
Gambar 44.	Sketsa Terpilih 5	50

Gambar 45. Sketsa Terpilih 6	51
Gambar 46. Sketsa Terpilih 7	52
Gambar 47. Sketsa Terpilih 8	53
Gambar 48. Sketsa Terpilih 9	54
Gambar 49. Sketsa Terpilih 10	55
Gambar 50. Desain Karya 1	56
Gambar 51. Desain Karya 2	57
Gambar 52. Desain Karya 3	58
Gambar 53. Desain Karya 4	59
Gambar 54. Desain Karya 5	60
Gambar 55. Desain Karya 6	61
Gambar 56. Desain Karya 7	62
Gambar 57. Desain Karya 8	63
Gambar 58. Desain Karya 9	64
Gambar 59. Desain Karya 10	65
Gambar 60. Kayu Jati	67
Gambar 61. Silicone dan Resin	67
Gambar 62. Lem Kayu	68
Gambar 63. Wood Filler, Wood Stain, Sanding Sealer, Clear Gloss, dan Tinner	69
Gambar 64. Bor Tangan dan Bor Duduk	70
Gambar 65. Pahat Ukir dan Ganden	71
Gambar 66. Spray Gun dan Kuas	72
Gambar 67. Kompresor dan Blower	73
Gambar 68. Melubangi dan Memahat Karya	75
Gambar 69. Pewarnaan Karya	76
Gambar 70. Karya 1	82
Gambar 71. Karya 2	83
Gambar 72. Karya 3	84
Gambar 73. Karya 4	85
Gambar 74. Karya 5	86
Gambar 75. Karya 6	87
Gambar 76. Karya 7	88
Gambar 77. Karya 8	89
Gambar 78. Karya 9	90
Gambar 79. Karya 10	91

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran	95
Foto Situasi Pameran	96
Katalogus	98
Biodata (CV)	99
CD	100



INTISARI

Sebuah visual (apapun bentuknya) ketika disajikan dalam bentuk ekspresif dengan gaya dan nilai estetik tersendiri akan memunculkan penilaian lain. Visual karya Tugas Akhir ini lebih menonjolkan kepada bentuk deformasi *chasing handphone*. Dari simbol dan visual karya yang ada, bertujuan menyentuh perasaan dan pemikiran seseorang tentang benda-benda yang ada di sekitar kita. Relativitas individu dalam masyarakat mempunyai beragam pendapat tentang benda atau simbol yang dipakainya, karena tiap individu dalam masyarakat mempunyai kebutuhan mendasar yang wajib dipenuhi. Salah satunya adalah eksistensi diri, di mana setiap orang ingin menonjolkan diri dan ingin dikenal dalam lingkungannya. Salah satu benda untuk memenuhi hal tersebut adalah *handphone*, di mana setiap individu memilikinya. Hal tersebut menjadi dasar mengapa pentingnya masalah ini untuk dikaji, karena benda sebagai *trend* atau mode harus melekat dan berkarakter pada tiap individu.

Barang atau benda ketika dihadapkan pada pemenuhan gaya hidup, akan menciptakan perlambangan tersendiri dalam strata sosial masyarakat. Hal tersebut tercipta karena kualitas benda sudah menjadi simbol eksistensi dan merucut pada budaya masa. Terbentuknya kerangka teori tersebut diambil dari metode pendekatan secara sosiologi, yang menyatakan kebudayaan malu ditandai oleh perasaan bersalah atau gengsi jika konsumsi kebutuhannya berkualitas rendah.

Dalam penciptaan karya kriya ini ditemukan kreativitas dan inovasi baru, yang memiliki fungsi guna. Karya ini juga menawarkan satu bentuk karya yang memiliki nilai khusus di mana segi fungsionalnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui karya *chasing handphone*.

Selain itu, sumbangsih temuan atau penciptaan ini ditujukan kepada lembaga Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan menghadirkan satu bentuk karya yang kreatif dan inovatif, serta menawarkan satu bentuk karya yang memiliki nilai khusus (segi fungsionalnya). Sumbangan lainnya juga diharapkan isu dan makna-makna akan eksistensi dalam karya ini dapat tersampaikan dengan sempurna.

Kata kunci: Deformasi, *Chasing Handphone*, Penciptaan, Karya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi dan kehidupan manusia di zaman sekarang tidak dapat dipisahkan. Berbagai bentuk peralatan yang berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari atau segala aktivitasnya telah banyak diciptakan. Kehadiran teknologi telah mengubah hubungan manusia dengan alam, antar individu, dan hubungan individu dengan masyarakat. Seperti halnya teknologi komunikasi yaitu berupa *handphone*, yang kini telah mempermudah masyarakat berkomunikasi antar sesama walau dalam jarak yang berjauhan.

Peran *handphone* dewasa ini, disadari telah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat, di mana kebutuhan tersebut menjadi hal yang utama. Hal ini terjadi karena *handphone* dapat dibeli dengan mudah di pasar dan mudah dibawa kemana saja, dan kapan saja, sehingga kehadiran *handphone* dewasa ini sangat efektif untuk berkomunikasi dibandingkan dengan *telephone* yang tidak bisa dibawa kemana-mana. Fitur-fitur yang ada di *handphone* sangat bervariasi dan lengkap, yang mampu memanjakan konsumen dalam berkomunikasi.

Handphone selain berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, dapat juga berperan sebagai alat (sarana) hiburan, informasi, dan dokumentasi. Akibatnya, fungsi *handphone* bergeser dan cenderung menunjukkan kelas atau

gaya hidup seseorang.¹ Dari gaya hidup tersebut menjadikan *handphone* sebagai penanda identitas dalam strata sosial. Hal tersebut menjelaskan, bahwa sisi lain dari sebuah benda dapat menghadirkan hal baru untuk dikonsumsi, tetapi zaman memiliki standar kecenderungan gaya atau makna-makna sosial tersendiri, oleh sebab itu standar tersebut menjadi faktor utama dalam menentukan pilihan terhadap strata sosial.

Masalah yang ditimbulkan oleh konsep *gaya* mengacu lebih dari pada sekedar masalah *bentuk*, yang lebih jauh melingkupi masalah *kehendak* di balik '*bentuk*' tersebut.² Pendapat di atas menjelaskan bahwa kehendak di balik sebuah bentuk merupakan masalah yang perlu dipertimbangkan dalam memperhitungkan kualitas suatu benda. Oleh karena itu *handphone* dihadirkan dengan berbagai macam jenis model, fitur, dan memuat aplikasi lain.

Model dari jenis *handphone* yang penulis ketengahkan merupakan jenis *handphone* keluaran Nokia dengan seri 6030. Deskripsi *handphone* Nokia 6030 yang diproduksi dari tahun 2005 sampai 2007 ini adalah sebagai berikut.

1. Fitur Ponsel
 - a. Layar warna resolusi tinggi hingga 65.536 warna (128 x 128 piksel)
 - b. *Keypad* yang besar dan mudah digunakan
 - c. *Interface* intuitif dan *user-friendly*
 - d. Pesan multimedia (MMS)
 - e. Radio FM
 - f. Daftar telepon, kalender dan pengingat (*reminder*)
 - g. *Cover Xpress-on*TM

¹ Lembaga Pendidikan Teknologi Terapan Indonesia, *Panduan Menjadi Teknisi Handphone: Solusi Tepat Mengatasi Kerusakan Hardware dan Software Handphone* (Jakarta: Kawan Pustaka, 2006), p. 5

² Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna* (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), p.177

- h. Jam alarm
 - i. Kalender
2. Frekuensi Operasi
 - a. GSM dual-band (GSM 900/1800)
 - b. Perpindahan otomatis antar band
 3. Ukuran
 - a. Berat: 90 g
 - b. Dimensi: 104 x 44 x 18 mm
 4. Tampilan dan *User Interface*
 - a. Layar warna hingga 65.536 warna (128 x 128 piksel)
 - b. Tombol gulir empat arah dengan tombol pilihan
 - c. Tombol kiri dan kanan yang dapat diatur
 - d. Menu *list* dan *grid*
 5. Olah Pesan
 - a. Pesan multimedia:
 - 1) Mengirim dan menerima pesan berisi teks
 - 2) Klip suara dan gambar ke piranti kompatibel lainnya (ukuran pesan maksimum hingga 100 KB)
 - b. SMS (menyimpan hingga 30 SMS)
 - c. Input teks prediksi
 - 1) Inggris
 - 2) China *Simplified*
 - 3) China Tradisional
 - 4) Thailand
 - 5) Filipina
 - 6) Vietnam
 - 7) Bahasa Indonesia
 - 8) Bahasa Malaysia
 - 9) India
 6. Fungsi Memori
 - a. Daftar telepon (hingga 300 nama)
 - b. Catatan kalender (hingga 500 data)
 7. Konektivitas
 - Konektor *plug and play*
 8. Aplikasi Java™
 - a. Java™ MIDP 2.0
 - b. *Download over-the-air* aplikasi dan *game* berbasis Java™

9. Browsing
 - a. *Browser* HTML terpadu melalui WAP
 - b. OMA DRM untuk perlindungan *content*
10. Transfer Data
 - a. GPRS, *class* 6 (hingga 40 kbps)
 - b. WAP 2.0
11. Pengaturan Panggilan
 - a. Panggilan cepat hingga 8 nama (tombol 2-9)
 - b. Panggilan ulang nomor terakhir dari daftar panggilan terakhir (tombol *dial* memunculkan daftar nomor yang pernah dipanggil)
 - c. Panggilan ulang otomatis (sampai 10 kali percobaan)
 - d. Menjawab panggilan otomatis (hanya dengan *headset* atau *car kit*)
 - e. *Call waiting*, *call hold*, pengalihan panggilan dan penghitungan waktu panggilan
 - f. Pemilihan jaringan manual dan otomatis
 - g. Nada getar
12. Fitur Suara
Speaker handsfree terpadu
13. Personalisasi
 - a. Gambar
 - 1) *Icon*
 - 2) Animasi
 - 3) Logo
 - b. *Game*
Memungkinkan untuk men-*download* game baru
 - c. *Ringtone*
Nada polifonik
 - d. Tema
Memungkinkan untuk men-*download* tema baru
14. Isi Paket Penjualan
 - a. Ponsel Nokia 6030
 - b. Baterai Nokia BL – 5C
 - c. *Headset* Nokia HS – 7
 - d. *User guide*
15. Power Management
 - a. Baterai
BL – 5C
 - b. Kapasitas
900 mAh
 - c. Waktu bicara
Hingga 180 menit

d. Waktu siaga hingga 300 jam ³

Keistimewaan dari *handphone* ini mampu dijadikan sarana hiburan dan informasi, yaitu berupa kemampuan mengakses GPRS (internet) dan radio. Kelebihan lain berupa standar *handphone* yang terdiri dari aplikasi-aplikasi ringan yang terdapat di dalamnya. *Handphone* Nokia 6030 ini bukan lagi merupakan *handphone* kuno, tetapi tidak juga *handphone* yang canggih bila dilihat dari tahun perakitan dan deskripsinya.

Ketika berada dalam strata sosial masyarakat, *handphone* Nokia 6030 tidak bisa untuk mencapai eksistensi masyarakat zaman sekarang. Karena *handphone* ini telah diproduksi secara massal, dan bukan merupakan barang mewah. Hal tersebut merupakan alasan penting kenapa dalam pemakaian *handphone*, perlu penggantian *chasing* dalam pemakaiannya.

Chasing handphone yang digunakan sekarang bukan lagi berfungsi sebagai tempat ataupun pengaman *hardware* di dalamnya sebagaimana fungsi aslinya, tetapi lebih berfungsi pada penanda identitas. *Chasing handphone* yang tidak diproduksi Nokia menjadi pilihan, karena keunikan dan berbagai ragam corak dan warna baru. Hal tersebut difungsikan untuk mencapai eksistensi manusia dengan lingkungan sosial, yang melambangkan pandangan masyarakat terhadap nilai benda sebagai pengukur eksistensi. Ditemukannya nilai benda sebagai pengukur eksistensi, berdasar pada pengamatan pemakaian atau konsumsi benda atau barang memiliki kecenderungan yang berbeda walaupun memiliki fungsi yang sama.

³ <http://www.nokia.co.id>, *Komentar Diskusi Spesifikasi Lengkap Harga Termurah Baru Bekas Nokia 6030*, Maret, 13, 2009, p. 11

Di Indonesia sendiri, kecenderungan umum dalam menentukan simbol sosial dan identitas kultural di ukur melalui gaya pakaian, mobil, atau produk lainnya sebagai komunikasi simbolik....⁴ kemudian tendensi ini menjadi *trend* dan membentuk keseragaman yang mengakibatkan rotasi kehidupan yang monoton.

Dalam menyikapi persoalan tersebut, maka sudah menjadi tuntutan bagi penulis untuk membentuk sudut pandang lain guna memberi warna baru. Oleh sebab itu penulis menghadirkan karya-karya yang lebih kreatif melalui *chasing handphone* dengan media kayu. Dari sepengetahuan penulis karya tersebut memang belum pernah dicipta sebelumnya. Karena dilihat dari karya yang sudah ada hanya memvisualkannya saja, selebihnya berfungsi sebagai hiasan interior atau dihadirkan dengan bentuk dua dimensional.

Ide dan gagasan pembuatan karya Tugas Akhir ini berawal pada pengamatan berbagai *trend*, gaya, mode baru dewasa ini, yang pada akhirnya merucut pada sebuah budaya masa.

Dari berbagai trend yang dilakukan tersebut (pola perilaku, cara berbicara, selera musik, dan lain-lain) merupakan pengungkapan yang signifikan pada identitas diri dalam masyarakat, dan merucut pada eksistensi diri yang pada akhirnya melahirkan sebuah budaya pop.⁵

Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini, penulis mencoba menghadirkan sebuah inovasi melai *chasing handphone* dengan menggunakan media kayu yang dideformasi kepada bentuk yang unik dan

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

⁵ John Storey, *Pengantar Komprehensif Teori dan Metode: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop* (Yogyakarta: Jalasutra, 2007), p. 152

kreatif tanpa merubah fungsi dari *chasing* tersebut. Melalui *chasing* atau karya ini, diharapkan bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena salah satu seni terap yang paling dominan adalah seni kriya.⁶

B. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya ini antara lain adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan bentuk *chasing handphone* yang kreatif dan inovatif dari media kayu.
2. Membuat karya seni yang kreatif dan inovatif yang memiliki nilai fungsi guna.
3. Melahirkan ide baru dalam membuat, dan menciptakan *chasing handphone*. Selain itu manfaat yang ingin dicapai ditujukan kepada lembaga yaitu, dapat memberikan sumbangsih terhadap lembaga Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan menghadirkan satu bentuk karya yang kreatif dan inovatif, serta menawarkan satu bentuk karya yang memiliki nilai khusus di mana segi fungsionalnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁶ Soedarso Sp., *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni* (Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2006), p. 109

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode-metode karya ini diperlukan guna memunculkan pemahaman dan pengertian konseptual dalam pembuatan karya. Metode pendekatan yang digunakan meliputi :

a. Estetik

Dalam pendekatan ini, diharapkan karya seni yang dihasilkan memperoleh keindahan dan berkarakter atau mempunyai ciri khas. Ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat keindahan dari benda-benda estetis yaitu *unity, complexity, dan intensity*.⁷

1) Kesatuan (*unity*)

Benda estetis tersebut tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

2) Kerumitan (*complexity*)

Karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

3) Kesungguhan (*intensity*)

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.⁸

Akan tetapi dalam kurun waktu, kajian estetik mengalami pergeseran sejalan dengan pergeseran konsep estetik disetiap zaman.

⁷ The Liang Gie, *Garis Besar Estetik: Filsafat Keindahan* (Yogyakarta: Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada, 1976), p.48

⁸ *Ibid.*, p. 48

Seperti pandangan dalam zaman romantik sampai zaman modern sekarang, pandangan akan estetika akan mengalami perubahan.

Pandangan bahwa estetika hanya mengkaji segala sesuatu yang indah (cantik dan gaya seni) telah lama dikoreksi, karena terdapat kecenderungan karya-karya seni modern tidak lagi menawarkan kecantikan seperti zaman Romantik atau Klasik, tetapi lebih pada makna dan aksi mental.⁹

Aplikasi dalam metode ini mengarah kepada bentuk-bentuk dan kesatuan media. Seperti halnya media kayu di dalam karya yang tetap menggunakan satu media utuh tanpa penambahan atau penyambungan kayu lain, walaupun di dalamnya terdapat ornamen-ornamen dengan kerumitan-kerumitan tersendiri. Dari hal tersebut menegaskan keseriusan dalam membuat karya.

b. Sosiologi

Pelaksanaan dalam metode ini, penulis menggunakan dari berbagai literatur. Seperti dari berbagai buku, majalah, media elektronik (internet), dan melakukan pengamatan langsung terhadap pemakaian *handphone*.

Relativitas kebutuhan akan barang atau benda dalam strata sosial tertentu berbeda. Hal itu dipengaruhi oleh gaya hidup atau rasa gengsi lebih, yang dipengaruhi oleh adanya orang lain yang ada disekitarnya. Jika kebutuhan akan benda atau barang berkualitas buruk maka akan mendapat ejekan dari orang lain, akan tetapi jika kebutuhan tersebut berkualitas maka akan dipuji orang lain. Seperti pendapat K.

⁹ Agus Sachari, *Estetika: Makna, Simbol dan Daya* (Bandung: ITB, 2002), p. 03

Bertens bahwa kebudayaan malu ditandai oleh perasaan bersalah atau rasa malu, dan di dalamnya terkandung pengertian seperti hormat, reputasi, nama baik, status, dan gengsi.¹⁰ Oleh sebab itu kebutuhan benda yang berkualitas melahirkan penghargaan tersendiri di dalam masyarakat, apapun benda atau barang yang dikonsumsi. Dan juga sebaliknya, jika kualitas benda yang dikonsumsi buruk maka akan mendapat tanggapan negatif dari lingkungannya.

Aplikasi metode ini seperti pengambilan berbagai simbol atau obyek yang telah dideformasi dihadirkan dalam karya. Hal tersebut bertujuan, benda atau barang yang awalnya kurang berkualitas kemudian dihadirkan menjadi karya yang mempunyai kelebihan (kreativitas dan inovasi baru) guna penyampaian makna atau ungkapan karya lebih tercapai.

2. Metode Penciptaan

Metode dalam karya ini diawali dari metode eksperimen. Melalui berbagai percobaan (media) dalam pendekatan ini, dan diwujudkan dalam karya melalui eksplorasi bentuk, gaya, dan teknik. Dengan tujuan, bukan hanya keindahan dan simbol saja yang ditampilkan melainkan konstruksi dan komponen-komponen detail yang dicapai.

Melalui berbagai kombinasi bentuk dan media berusaha menemukan kaidah-kaidah atau dalil-dalil mengapa penghargaan lebih kepada sesuatu hal yang indah bukan kepada yang lain. Karena sasaran

¹⁰ K. Bertens, *Etika: Seri Filsafat Atma Jaya 15* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), p. 87

yang diselidiki bukanlah sesuatu keseluruhan karya seni, melainkan komponen-komponennya yang paling dasar.¹¹

Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan Seni Kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.¹²

a. Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data, dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.¹³

b. Perancangan

Tahap ini dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis data yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.¹⁴

c. Perwujudan

Bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya.¹⁵

3. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi Lapangan

¹¹ The Liang Gie, *Op.cit.*, p. 24

¹² SP. Gustami, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, Yogyakarta: Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004, p. 31

¹³ *Ibid.*, p. 31

¹⁴ *Ibid.*, p. 31

¹⁵ *Ibid.*, p. 31

Observasi lapangan ditekankan pada berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap model-model *chasing handphone*, serta pemakain *handphone*.

b. Studi pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan mempelajari buku, majalah, ataupun data dari internet sebagai dasar penunjang ide dan gagasan dalam penciptaan.

