

**MERIAM SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA
MEBEL RUANG TAMU**



KARYA SENI

Samsul Hanafi

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2014**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.978/HIS/2019
KLAS	
TERIMA	16-6-2019
	TTD 1

MERIAM SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA MEBEL RUANG TAMU




**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2014**

MERIAM SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA FUNGSIONAL RUANG TAMU




**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
2014**

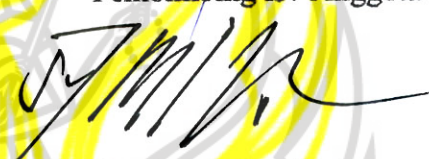
Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 28 Januari 2014




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



Aruman, S.Sn., M.A.
Pembimbing II / Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.
Cognate / Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmadja, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Bermakna dan Memberi Makna

Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Ayah dan Ibu yang senantiasa memberikan do'a, semangat dan dorongan yang positif, selama penulis menuntut ilmu. Serta kepada keluargaku anaku dan istriku tercinta yang selalu menjadi motivasi dalam diriku untuk berusaha dan terus berusaha menjadi lebih baik.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “MERIAM SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA MEBEL RUANG TAMU” ini dapat terselesaikan. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

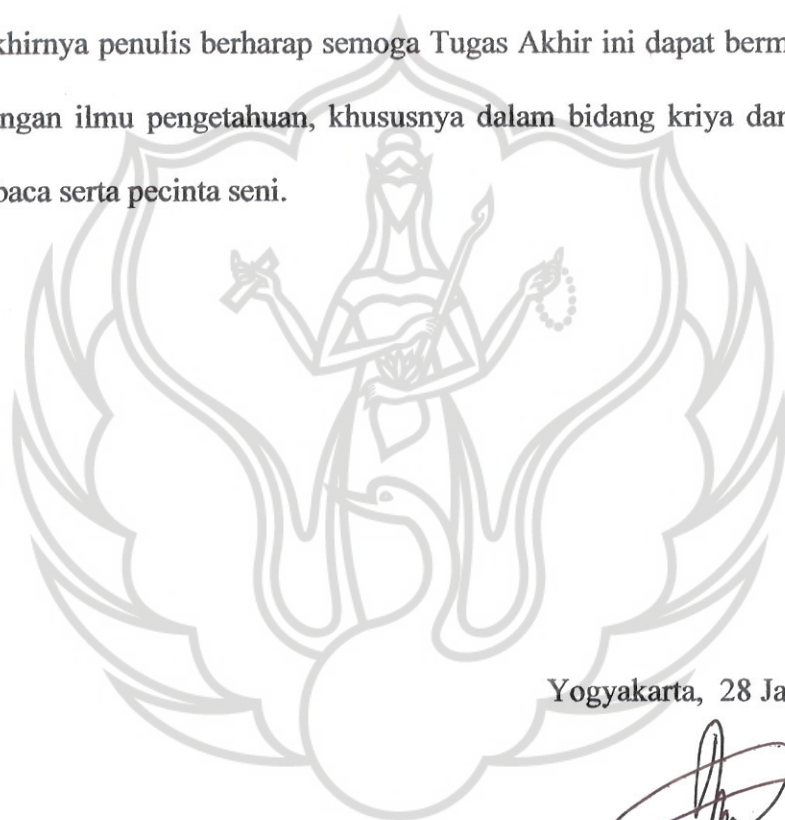
Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Aruman, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pendamping II, yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir.
6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Bapak, ibu dan adik tercinta, serta keluarga anak dan istriku.
8. Komunitas Kandang Sapi, Komunitas Studio Belakang, Komunitas Gudang Uwuh (Gandar, Hasan, Agus, Fani, Safa, Ludiro, Sigit, Safrul, Ecki, Roy, Dedy, Tahfur), atas dukungannya.
9. Usmanto, Prasetio, Karyadi, Niken, Husain, Mawar, Wulan, Adi, Ade Rian, Aziz Kurniawn, Arya, Nina, Siti, dan teman-teman angkatan 2007.

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

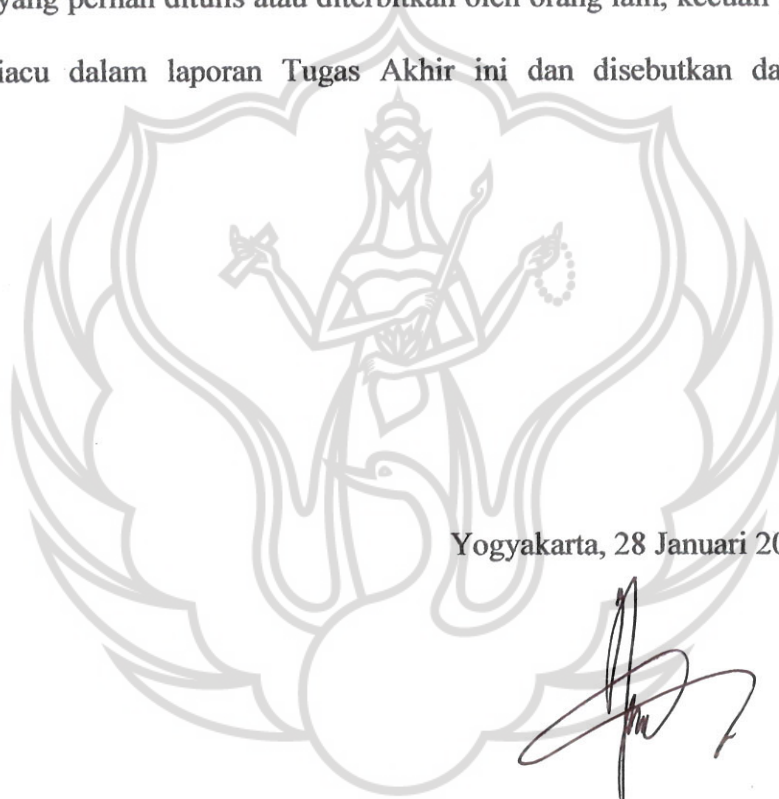


Yogyakarta, 28 Januari 2014


Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu 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, 28 Januari 2014

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Samsul Hanafi', is written over the bottom right portion of the watermark logo.

Samsul Hanafi

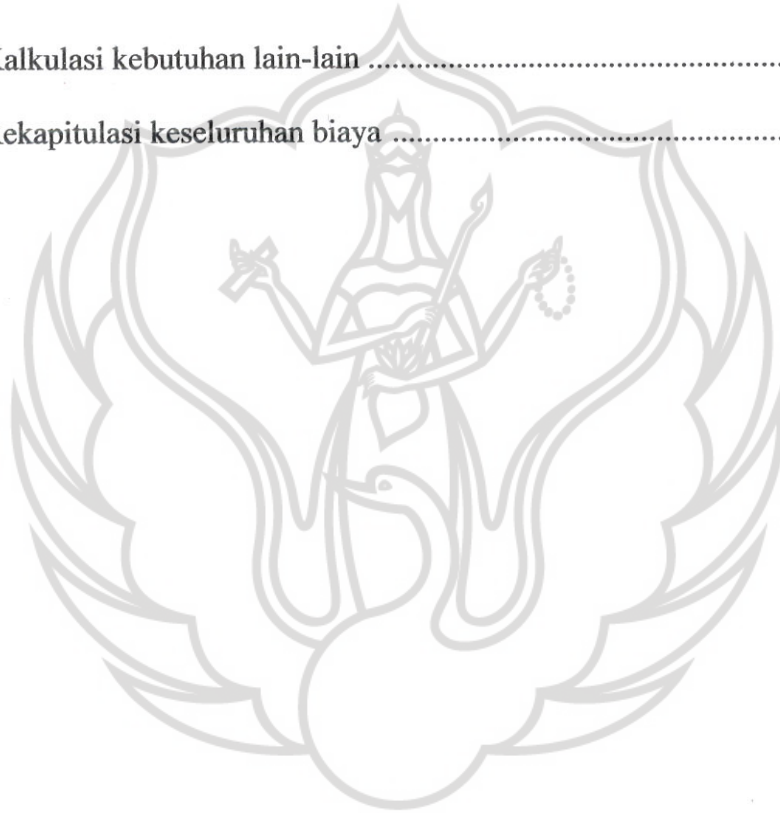
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data Acuan.....	28
C. Rancangan Karya.....	32
1. Sketsa Alternatif.....	32

2. Sketsa Terpilih.....	40
D. Proses Perwujudan.....	47
1. Bahan	47
2. Alat	55
3. Teknik Pengerjaan	69
E. Kalkulasi.....	81
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	83
BAB V. PENUTUP.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
WEBTOGRAFI.....	94
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran.....	95
B. Foto Situasi Pameran.....	96
C. Katalogus.....	98
D. Biodata (CV).....	99
E. CD.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi bahan utama	80
Tabel 2. Kalkulasi bahan <i>finishing</i>	80
Tabel 3. Kalkulasi bahan perekat	80
Tabel 4. Kalkulasi alat <i>finishing</i>	81
Tabel 5. Kalkulasi bahan tambahan	81
Tabel 6. Kalkulasi kebutuhan lain-lain	82
Tabel 7. Rekapitulasi keseluruhan biaya	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pasukan Turki dengan meriam tercanggih	3
Gambar 2. Meriam Benteng Vredeburg	16
Gambar 3. Miniatur meriam kuno berlapis emas	17
Gambar 4. Bentuk 3D meriam multibarrledmachinegun	17
Gambar 5. Meriam terbesar dibuat oleh Andrey Chokhov	18
Gambar 6. Sistematika bentuk meriam kuno	18
Gambar 7. Meriam si Jagur di Musium Jakarta	19
Gambar 8. Meriam saat pertempuran perang Dunia I	19
Gambar 9. Berbagai bentuk meriam pada abad ke 16	20
Gambar 10. Meriam Napoleon	20
Gambar 11. Meriam kuno yang di pajang di Bukares	21
Gambar 12. Miniatur meriam dengan pendorong kayu	21
Gambar 13. Miniatur meriam dari kayu	22
Gambar 14. Lela bermoncong naga	22
Gambar 15. Meriam Sri Patani	23
Gambar 16. Meriam berlapis tembaga	23
Gambar 17. Meriam kuno baba desan keturunan Cina	24
Gambar 18. Meriam lada sicupak milik kerajaan Turki	24
Gambar 19. Meriam pada masa Utsmaniyah yang terletak di Inggris	25
Gambar 20. Meriam dalam posisi menembak.	25
Gambar 21. Kaca cermin	26
Gambar 22. Lampu sudut	26

Gambar 23. Jam berbentuk sepeda.....	27
Gambar 24. Kursi tamu	27
Gambar 25. Satu set mebel ruang tamu.....	28
Gambar 26. Sketsa alternatif 1.....	32
Gambar 27. Sketsa alternatif 2	32
Gambar 28. Sketsa alternatif 3	33
Gambar 29. Sketsa alternatif 4	33
Gambar 30. Sketsa alternatif 5.....	34
Gambar 31. Sketsa alternatif 6.....	34
Gambar 32. Sketsa alternatif 7.....	35
Gambar 33. Sketsa alternatif 8	36
Gambar 34. Sketsa alternatif 9	36
Gambar 35. Sketsa alternatif 10-11.....	37
Gambar 36. Sketsa alternatif 12	38
Gambar 37. Sketsa alternative 13.....	39
Gambar 38. Sketsa alternatif 14	39
Gambar 39. Gambar proyeksi kursi tamu	40
Gambar 40. Gambar detail kontruksi	40
Gambar 41. Gambar perspektif	40
Gambar 42. Gambar proyeksi dan detail kontruksi jam dinding	41
Gambar 43. Gambar pesrpektif	41
Gambar 44. Gambar proyeksi dan detail kontruksi lampu sudut.....	42
Gambar 45. Gambar perspektif	42

Gambar 46. Gambar proyeksi dan detail kontruksi kursi tamu.....	43
Gambar 47. Gambar perspektif	43
Gambar 48. Gambar proyeksi dan detail kontruksi meja tamu.....	44
Gambar 49. Gambar perspektif	44
Gambar 50. Gambar proyeksi dan detail kontruksi kaca cermin	45
Gambar 51. Gambar perspektif	45
Gambar 52. Kayu mahoni	46
Gambar 53. Cat mowilek	47
Gambar 54. Cat metaliqua.....	47
Gambar 55. Cat penta prima	48
Gambar 56. <i>Clear cracking</i>	48
Gambar 57. <i>Thinner</i>	49
Gambar 58. <i>Melamin clear</i>	49
Gambar 59. Lem epoxy	50
Gambar 60. Lem Hibon.....	50
Gambar 61. Lem aliphatik.....	51
Gambar 62. Paku	52
Gambar 63. Sekrup.....	52
Gambar 64. Dowel	53
Gambar 65. Kacamata	53
Gambar 66. Pahat bubut	54
Gambar 67. Gergaji <i>scroll</i>	54
Gambar 68. Gergaji <i>circle</i>	55

Gambar 69. Gergaji tangan	55
Gambar 70. Mesin bubut.....	56
Gambar 71. Bor tangan	56
Gambar 72. Bor duduk	57
Gambar 73. Ketam tangan.....	57
Gambar 74. Gerinda tangan.....	58
Gambar 75. Amplas duduk.....	58
Gambar 76. Ketam duduk	59
Gambar 77. Amplas <i>senden</i>	59
Gambar 78. <i>Nail gun</i>	60
Gambar 79. Penggaris	60
Gambar 80. Klem panjang	61
Gambar 81. Klem F	61
Gambar 82. Alat tulis	61
Gambar 83. <i>Cutther</i>	62
Gambar 84. Gunting.....	62
Gambar 85. Jangka <i>caliper</i>	63
Gambar 86. Obeng	63
Gambar 87. Kain perca.....	64
Gambar 88. Lakban kertas	64
Gambar 89. Kuas	65
Gambar 90. Amplas	65
Gambar 91. Kompresor	66

Gambar 92. <i>Spray gun</i>	67
Gambar 93. Gelas plastik	67
Gambar 94. Proses pembuatan sketsa	68
Gambar 95. Proses pembuatan gambar teknik	69
Gambar 96. Proses pembuatan pola	69
Gambar 97. Gambar pola yang sudah jadi	70
Gambar 98. Proses pengetaman	70
Gambar 99. Proses pemindahan pola	71
Gambar 100. Proses pemotongan dengan gergaji <i>circle</i>	71
Gambar 101. Proses pengetaman dengan mesin ketam duduk	72
Gambar 102. Proses pemotongan dengan gergaji <i>scroll</i>	72
Gambar 103. Proses pembubutan.....	73
Gambar 104. Proses pengamplasan.....	73
Gambar 105. Proses pemotongan besi pen.....	74
Gambar 106. Proses pengeliman.....	74
Gambar 107. Proses perakitan.....	75
Gambar 108. Proses pengolesan dengan minyak tanah	75
Gambar 109. Proses pengecatan warna dasar	76
Gambar 110. Proses pengamplasan awal	76
Gambar 111. Proses penyemprotan <i>clear cracking</i>	77
Gambar 112. Proses penyemprotan cat tembaga metaliqua.....	77
Gambar 113. Proses pengolesan cat tembaga hammer-tone	78
Gambar 114. Proses pengamplasan akhir	78

Gambar 115. Proses penyemprotan <i>clae</i> melamin.....	79
Gambar 116. Proses perakitan jok kursi.....	79
Gambar 117. Karya 1 berjudul “Jam dinding I”	85
Gambar 118. Karya 2 berjudul “Kaca cermin I”	86
Gambar 119. Karya 3 berjudul “Kursi I”	87
Gambar 120. Karya 4 berjudul “Kursi II”	88
Gambar 121. Karya 5 berjudul “Meja tamu I”	89
Gambar 122. Karya 6 berjudul “Lampu sudut ”	90
Gambar 123. Karya 7 berjudul “Kursi sofa”	91
Gambar 124. Poster pameran	95
Gambar 125. Suasana pengunjung pameran	96
Gambar 126. Pengunjung foto dengan karya pameran	96
Gambar 127. Pengunjung mengisi buku tamu	97
Gambar 128. katalogus.....	98

INTISARI

Meriam kuno sebagai sumber ide penciptaan karya seni karena memiliki beberapa hal yang menarik baik dari segi bentuk maupun ketangguhan meriam pada masa itu. Walaupun teknologi meriam pada masa itu belum canggih dan dalam penggunaannya masih secara manual, namun memiliki kekuatan untuk menghancurkan benteng-benteng pertahanan musuh dalam peperangan. Selain itu meriam juga memiliki jangkauan tembak cukup jauh sesuai dengan yang diinginkan. Bentuk meriam terdiri dari beberapa bagian seperti tabung pelontar, peluru, tongkat penyala sumbu, roda untuk mempermudah penggunaan meriam, selain itu juga terdapat gerobak untuk menompang berat meriam yang digunakan.

Dalam proses penciptaan mebel dengan bentuk meriam kali ini juga menggunakan beberapa metode pendekatan antar lain pendekatan estetis dengan mengutamakan keindahan pada karya, pendekatan ergonomi dengan mengutamakan antara bentuk, fungsi dan kenyamanan, dan pendekatan semiotik dengan mengutamakan tanda sebagai wujud dari ikon, indeks, simbol. Proses penciptaan karya ini diawali dengan mengeksplorasi berbagai macam hal yang berhubungan dengan bentuk meriam kuno, dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam mengenai meriam. Kemudian perancangan dilakukan berdasarkan imajinasi atas bentuk-bentuk meriam, kemudian diwujudkan ke dalam karya mebel dengan bahan kayu, seperti kursi tamu, meja tamu, kursi sofa, jam dinding, lampu sudut, kaca rias. Semua bentuk karya yang dibuat terinspirasi dari meriam kuno.

Dalam proses berkarya dengan tema atau konsep yang diterapkan kali ini bertujuan menciptakan mebel dengan bentuk meriam kuno, selain itu mencoba mengeksplorasi bentuk meriam yang kuno dan idah dari segi visual, dan sebagai ekspresi pribadi. Dengan terbentuknya karya mebel ini semoga memberikan inspirasi penikmat seni melalui karya seni dengan sumber idenya dari bentuk meriam kuno, menambah wawasan dalam berkarya seni. Penciptaan karya dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai media penggambaran kehidupan diri penulis, baik keinginan dan harapan penulis yang diekspresikan dalam bentuk meriam.

Kata kunci : Meriam, Penciptaan, Mebel, Ruang Tamu.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Meriam atau juga disebut canon adalah sejenis artileri yang umumnya besar dan berbentuk tabung dengan menggunakan bubuk mesiu untuk menembakkan proyektil. Meriam memiliki bermacam-macam ukuran kaliber, jangkauan sudut tembak dan daya tembak. Pada umumnya lebih dari satu jenis meriam digunakan dalam medan peperangan¹.

Pada jaman dahulu meriam digunakan dalam pertempuran antar bangsa untuk melumpuhkan benteng-benteng pertahanan musuh. Meriam pada masa itu menjadi senjata perang yang sangat mematikan karena daya tembaknya seperti bom, dapat menghancurkan tembok yang kokoh dan membunuh lebih dari satu orang dalam sekali tembak. Selain digunakan dalam peperangan di darat, meriam juga dapat digunakan untuk peperangan di laut sebagai senjata kapal perahu untuk melawan musuh.

Bentuk meriam besar dan berat perlu digunakan gerobak atau roda pendorong untuk mempermudah dalam menggunakannya, selain itu ukuran atau bentuk meriam berbeda-beda, seperti meriam yang terdapat di tiongkok di pajang di Bucharest dibuat oleh Ctesibius dari Alexandria pada abad ke-3 SM.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Meriam> (diakses tanggal 11 febuari 2013 jam 16.21)

Pada jaman dahulu meriam sebagai simbol kekuasaan dan kekuatan bangsa yang memilikinya, karena sebuah kerajaan atau negara yang memiliki meriam dianggap paling kuat diantara musuh-musuhnya, bagi mereka senjata meriam adalah senjata yang menakutkan yang mampu menghancurkan benteng dengan jarak jauh karena itu disetiap peperangan musuh akan fokus untuk menghancurkan meriam terlebih dahulu dari pada pasukan perang seperti peperangan Napolion yang terkenal.

Salah satu meriam yang terkenal hingga kini terletak di Musium Fort Nelson di Portsmiuth Inggris yaitu meriam pada masa Kesultanan Ustmaniyah yang dapat menghancurkan benteng Istanbul atau yang dulu dikenal sebagai Konstantinopel, bentuk meriam dibagi menjadi dua bagian, pada bagian pertama diisi dengan bubuk misiu dan pada bagian meriam yang kedua diisi dengan peluru. Meriam ini menjadi salah satu unjung tombak yang meruntuhkan tembok konstantinopel yaitu meriam yang panjangnya mencapai 8,2 meter lebih dengan lubang peluru berdiameter 70cm dan tebal bibir meriam 20cm, selain itu moncong pada meriam diukir dengan kalimat "*tolonglah ya Allah sang Sultan Muhammad Khan bin Murad*" bertujuan bahwa hanya Allah sumber kemenangan dan kemuliaan agar pasukannya tidak tergantung selain kepada Allah SWT².

² Felik Y.Siauw,Muhammad Al-Fatih (jakarta:2011), pp. 96-97



Gambar 1. Pasukan Turki Ustmaniyyah dengan meriam tercanggih pada masa itu. (sumber: <http://indonesiaindonesia.com/f/88091-sejarah-penaklukan-konstantinopel-muhammad-al-fatih>, diakses tanggal 11 febuari 2013 jam 16.21)

Teknologi meriam juga mengubah peperangan laut. Angkatan laut Britania Raya pada masa itu termasuk pihak yang mulai menggunakan kekuatan meriam. Dengan kembangannya laras melingkar, tingkat keakuratan meriam menjadi semakin tinggi, membuatnya semakin mematikan, khususnya terhadap infanteri. Pada perang Dunia 1, mayoritas kematian disebabkan oleh meriam. Meriam juga banyak digunakan pada Perang Dunia II.³ Pada abad ke 16 mulai pengembangan bentuk meriam, jenis meriam maupun kegunaanya disesuaikan dengan kebutuhan, Pada tahun 1500-an, meriam mulai dibuat dengan panjang dan diameter yang sangat bervariasi, semakin jauh jangkauan meriam. Beberapa meriam yang dibuat pada masa memiliki panjang lebih dari 3 meter dan berat sampai 9.100 kg. Akibatnya, mesiu dalam jumlah yang besar dibutuhkan untuk menembakkannya.⁴

³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Meriam> (diakses tanggal 11 febuari 2013 jam 16.21)

⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Meriam> (diakses tanggal 11 febuari 2013 jam 16.21)

Meriam sebagai senjata tempur yang tangguh melahirkan pikiran-pikiran baru untuk dijadikan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni. Ide penciptaan karya seni yang bermula dari bentuk meriam yang selalu dikaitkan dengan peperangan. Dalam karya seni ini, meriam akan dikombinasikan kedalam bentuk karya fungsional menjadikan karya seni yang baru. Dalam karya ini bentuk meriam dijadikan karya mebel yaitu berupa satu set perlengkapan ruang tamu seperti meja, kursi, lampu sudut, cermin dan jam dinding. Pada mebel tersebut akan dibuat dengan mempertimbangkan aspek ergonomi tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai estetikanya. Bentuk yang ditampilkan masih terlihat karakter meriam. Pada beberapa bagian akan disederhanakan ataupun dimodifikasi. Bagian yang disederhanakan dan dimodifikasi merupakan salah satu cara untuk menyesuaikan dengan kenyamanan saat dipakai.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni dengan bentuk meriam kuno sebagai sumber ide penciptaan seperangkat mebel kayu.
- b. Menciptakan karya seni sebagai ekspresi pribadi.
- c. Mengangkat ulang nilai-nilai sejarah persenjataan pada jaman dahulu yang sudah mulai dilupakan.
- d. Mengeksplorasi bentuk meriam yang unik dan indah dari segi visual.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan dalam berkarya seni.
- b. Terciptanya karya seni yang sebelumnya belum ada.
- c. Dapat memberi inspirasi bagi peminat seni melalui karya seni kriya kayu yang sumber idenya dari meriam kuno

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk meriam yang telah diubah menjadi karya yang memiliki fungsi. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk⁵.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Pendekatan dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi, dan kenyamanannya. Pendekatan ergonomi ini berpedoman pada antropometri, “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan”⁶.

⁵ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p.11

⁶ Eddy S. Marizar, *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif, Konsepsi*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2005) pp. 118-124

c. Metode Pendekatan Semiotik

Pendekatan semiotik mengacu pada sistem tanda yang bekerja pada karya yang dibuat. Tanda yang bekerja pada karya seni ini terdiri dari bermacam-macam tanda, didominasi oleh tanda berupa warna dan bentuk, sebagai wujud dari “ikon, indeks dan simbol”⁷. Pada penciptaan ini, pendekatan semiotik mengacu pada tekstual dan kontekstual dari meriam sebagai senjata arteleri.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya yang mengambil ide bentuk meriam kuno ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya yang di kemukakan oleh Gustami Sp., yaitu “tiga tahap enam langkah menciptakan karya seni. Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan”⁸. Proses eksplorasi tersebut meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung.

Pada proses ini juga dilakukan pencarian data dan buku-buku, teori, dan pengertian yang berkaitan. Proses perancangan menghasilkan sketsa-sketsa alternatif, kemudian dipilih tujuh sketsa dan dibuat gambar teknik, lalu siap untuk diwujudkan. Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan

⁷ Arthur Asa Berger, *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010), pp. 16-17

⁸ SP. Gustami, “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, (Program Pasca Sarjana S-2 Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia, 2004), pp. 29-32

bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya. Metode ini diterapkan untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi praktis, seperti kursi dan meja, sehingga proses yang dilakukan runtut, mulai dari awal sampai akhir.

Untuk karya non-fungsional, digunakan “metode yang tak konstan”⁹. Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.



⁹ SP. Gustami, *Ibid.* pp. 29-30