

**PENCIPTAAN *DOODLE ART* DALAM  
KARYA KRIYA KAYU TIGA DIMENSIONAL**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh  
**Rifki Syaiful Anwar**

**NIM 1011516022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

**PENCIPTAAN *DOODLE ART* DALAM  
KARYA KRIYA KAYU TIGA DIMENSIONAL**



**KARYA SENI**

Oleh:

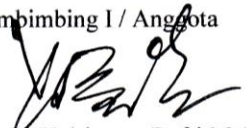
**Rifki Syaiful Anwar**

**NIM: 1011516022**


**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  
2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:  
**PENCIPTAAN DOODLE ART DALAM KARYA KRIYA KAYU TIGA DIMENSIONAL** diajukan oleh Rifky Syaiful Anwar, NIM 1011516022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal...18...Januari 2017


Pembimbing I / Anggota


  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri M. Hum  
NIP.19620729 199002 1 001

Pembimbing II / Anggota


  
Drs. Akhmad Zaenuri M. Sn  
NIP. 19520304 198303 1 002

Cognate / Anggota

  
Sumino, S.Sn., M.A  
NIP. 19670615 199802 1 001  
Ketua Jurusan / Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni / Anggota

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum  
NIP.19620729 199002 1 001

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

iii

iii

MOTTO / PERSEMBAHAN

*‘Kehidupan bermula dari suatu hal yang kecil. Seiring dengan berjalannya waktu, ia akan tumbuh menjadi sesuatu yang besar’*



Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Ayah, Ibu serta keluarga yang senantiasa memberikan do'a, motivasi, semangat dan dorongan, selama penulis menuntut ilmu.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala karunia Nya sehingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan *Doodle Art* Dalam Karya Kriya Kayu Tiga Dimensional” 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 terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri M.Hum, Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingannya.
4. Drs. Akhmad Zaenuri, selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingannya.
5. Dra. Dwita Anja Asmara M.Sn., selaku Dosen Wali.

6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak dan ibu, kakek, paman, Wala, Ibnu Fajar, serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
8. Keluarga Graha Arjuna, Heri, Andra, Kasmi, Bang Rito atas dukungannya.
9. Studio Juniantology, mas Pras, Studio Anila Project, Fajar Yulianto, Budi Banjar atas bantuan alatnya. Ludiro, Tria Kumala, Akhmad Khusaeri, Damas Sangaji, atas dukungannya. Alm. Harjana, yang telah mengenalkan, memberikan ilmu dan mengajarkan berproses kayu Sonokeling semasa hidupnya. Semoga amal ibadah beliau diterima Allah SWT.
10. Teman-teman dan semua elemen yang telah membantu dalam proses perwujudan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

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, Januari 2017

Penulis

## **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, Januari 2017

Rifki Syaiful Anwar

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO / PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
C. Metode Pendekatan .....	4
D. Metode Penciptaan .....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	11
A. Sumber Penciptaan .....	11
B. Landasan Teori .....	12
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	27
A. Data Acuan.....	27



B. Analisis Data Acuan.....	30
C. Rancangan Karya .....	33
1. Sketsa Alternatif.....	33
2. Sketsa Terpilih.....	40
D. Proses Perwujudan .....	41
1. Bahan dan Alat .....	41
2. Teknik Pengerjaan.....	47
3. Tahap Perwujudan.....	49
E. Kalkulasi.....	60
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>64</b>
A. Tinjauan Umum.....	64
B. Tinjauan Khusus.....	65
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan Baku.....	60
Tabel 2. Kalkulasi Bahan Pendukung.....	61
Tabel 3. Kalkulasi Pengadaan Alat.....	61
Tabel 4. Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i> .....	62
Tabel 5. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lukisan Tangan di Gua Kalimantan.....	13
Gambar 2. Lukisan Gua di Magura Bulgaria.....	13
Gambar 3. Beberapa Makna Setiap Garis.....	17
Gambar 4. Beberapa Macam Bentuk.....	18
Gambar 5. Anak Kecil yang Sedang Belajar Menulis.....	20
Gambar 6. <i>Abstract Doodle</i> Oleh Peterdraws.....	21
Gambar 7. <i>Decorative Design</i> Berbentuk Capung Oleh Alex Konahin.....	22
Gambar 8. Mandala.....	23
Gambar 9. Zentangle.....	23
Gambar 10. <i>Pic Candle</i> .....	24
Gambar 11. <i>Tanglepattern</i> .....	24
Gambar 12. <i>Abstract Doodle</i> Karya Peterdraws.....	28
Gambar 13. <i>Decorative Design</i> Oleh Alex Konahin.....	28
Gambar 14. Beberapa Contoh Bentuk Bangun.....	29
Gambar 15. Ragam Coretan.....	29
Gambar 16. Karya Alumni Angkatan 1999- 2000.....	30
Gambar 17. Proses <i>Doodle Art</i> Dari Awal Sampai Akhir.....	32
Gambar 18. Sketsa Alternatif 1.....	33
Gambar 19. Sketsa Alternatif 2.....	33
Gambar 20. Sketsa Alternatif 3.....	34

Gambar 21. Sketsa Alternatif 4.....	34
Gambar 22. Sketsa Alternatif 5 .....	35
Gambar 23. Sketsa Alternatif 6.....	35
Gambar 24. Sketsa Alternatif 7.....	36
Gambar 25. Sketsa Alternatif 8.....	36
Gambar 26. Sketsa Alternatif 9.....	37
Gambar 27. Sketsa Alternatif 10.....	37
Gambar 28. Sketsa Alternatif 11.....	38
Gambar 29. Sketsa Alternatif 12.....	38
Gambar 30. Sketsa Alternatif 13.....	39
Gambar 31. Sketsa Alternatif 14.....	39
Gambar 32. Sketsa Alternatif 15.....	40
Gambar 33. Kayu Nangka.....	41
Gambar 34. Kayu Sonokeling.....	42
Gambar 35. Kayu Jatilondo.....	43
Gambar 36. Lem G Dan Lem Presto.....	43
Gambar 37. Bahan <i>Finishing</i> .....	44
Gambar 38. Alat Pertukangan Manual.....	45
Gambar 39. Alat Pertukangan Masinal .....	46
Gambar 40. Alat <i>Finishing</i> .....	47
Gambar 41. Meraut .....	47

Gambar 42. Teknik Inlai .....	48
Gambar 43. Teknik Kerja Bangku .....	48
Gambar 44. Teknik Laser.....	49
Gambar 45. Bahan Utama Pembuatan Karya .....	49
Gambar 46. Proses Pemotongan Kayu.....	50
Gambar 47. Proses Pembuatan Pola Pada Kayu .....	50
Gambar 48. Proses Bor Dan Penggergajian.....	51
Gambar 49. Proses Gerinda.....	52
Gambar 50. Proses Rotter .....	52
Gambar 51. Proses Foredom.....	53
Gambar 52. Proses Meraut.....	53
Gambar 53. Proses Amplas.....	54
Gambar 54. Proses Penyusunan Karya.....	55
Gambar 55. Proses <i>Finishing</i> .....	56
Gambar 56. Printer dengan Scanner.....	57
Gambar 57. Hasil Vector.....	57
Gambar 58. Proses Klem Menggunakan Tali.....	58
Gambar 59. Proses Laser.....	59
Gambar 60. Karya 1.....	66
Gambar 61. Karya 2.....	67
Gambar 62. Karya 3.....	69

Gambar 63. Karya 4..... 71

Gambar 64. Karya 5..... 73



## INTISARI

*Doodle* atau *dawdle* mempunyai makna coretan. Pada awalnya doodle ini banyak dilakukan oleh para pelajar ketika di kelas untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa bosan. Dalam karya tugas akhir ini, gambar doodle yang sudah direspon menggunakan beberapa motif dan garis diaplikasikan dalam karya kayu yang telah dipotong tipis. Seperti halnya karya keramik, karya yang diciptakan ini sengaja dibuat kecil dan rentan patah agar dalam pemeliharannya tidak sembarangan dan harus hati-hati.

Proses penciptaan karya ini diawali dengan merespon coretan menjadi sebuah gambar *doodle art* dengan menambahkan beberapa motif dan garis. Kemudian divisualisasikan dalam bentuk karya kayu tiga dimensi dan dua dimensi dengan menggabungkan beberapa macam kayu yang memiliki warna alami seperti kayu Nangka (kuning), kayu Sonokeling (hitam) dan kayu Jatilondo atau Jati Belanda (putih / *cream*) dengan metode '*practice based research*' dan teknik inlay dan teknik laser.

Karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini terdiri dari lima macam bentuk karya kayu yang terdiri dari empat bentuk figur hewan, kuda lumping, bola dan simbol cinta sebagai visualisasi kegemaran dalam menggambar. Dengan banyak mengambil figur binatang ini dalam hal ini dimaksudkan agar mudah membentuk karya *Doodle Art* dalam bentuk tiga dimensional. Penciptaan karya dalam tugas akhir ini sebagai respon dari coretan beberapa teman yang terdapat pada buku sketsa. Karya ini juga sebagai bahan acuan untuk generasi selanjutnya dalam berkarya khususnya kriya.

Kata kunci : *Doodle Art*, Kriya Kayu, Tiga Dimensi, Karya Seni.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Aktivitas menggambar sudah penulis lakukan sejak kecil, karena termotivasi oleh seorang teman yang pintar dan mahir menggambar. Saat itu yang terkenal adalah gambar karakter tokoh anime dan kartun lainnya yang biasanya ditayangkan di televisi setiap hari minggu. Penulis sangat termotivasi dan terinspirasi menjadi seorang ahli gambar yang hebat. Sejak saat itu sampai beranjak dewasa, menggambar tokoh kartun masih sering penulis lakukan dengan melakukan *sharing* dan berbagi ilmu bersama teman yang gemar menggambar tokoh kartun tersebut dan ditambah dengan belajar kaligrafi pada saat penulis belajar di Pondok Pesantren.

Seiring berjalannya waktu, pada saat Sekolah Menengah Atas yang berada di daerah kota Cirebon, penulis tertarik untuk meningkatkan kreativitas dan mengembangkan teknik gambar dengan melihat beberapa goresan-goresan ditembok jalan yang dikenal dengan istilah Graffiti. Dari sana penulis pelajari lebih lanjut dengan mencari referensi buku dan majalah bahkan melihat langsung ke lokasi yang berkaitan dengan graffiti tersebut. Tidak hanya dari situ saja, ketika masih duduk di kelas 3 SMA, penulis dimintai bantuan untuk menggambar dalam media yang berbeda yaitu pada tubuh manusia dengan memperlihatkan contoh gambar Tribal yang mana hanya sebagai *tattoo temporary* atau tattoo yang bisa hilang



dalam beberapa hari saja. Hal yang menjadi ketertarikan baru penulis tentang motif tribal ini ialah karena ujungnya yang runcing, keluwesan bentuk, dan juga warna yang dominan hitam karena sangat cocok diaplikasikan dalam berbagai warna kulit orang yang akan ditato.

Perkembangan zaman yang sudah modern sekarang ini, dimana akses internet sudah merebak dan mudah dijangkau lewat komputer bahkan telepon seluler yang memudahkan penulis untuk lebih menggali dan mencari dalam pengembangan teknik gambar yang dahulu sempat belum mengetahui macam, bentuk dan jenisnya baik itu karakter kartun atau anime, kaligrafi, graffiti dan tribal.

Beranjak kuliah, penulis mempelajari salah satu mata kuliah ornamen. Pada awalnya, penulis sama sekali tidak begitu memahami tentang ornamen tersebut (bahkan pada saat ujian masuk di jurusan kriya) dari segi bentuk, jenis bahkan yang lainnya, meski sampai sekarang masih banyak yang perlu dipelajari dan digali lebih dalam.

Setiap orang mempunyai karakteristik tersendiri dalam mengembangkan kreativitasnya, akan tetapi pada suatu ketika, ada salah seorang oknum (yang tidak bisa disebutkan namanya) yang sengaja menjiplak persis apa yang telah penulis gambar yang diaplikasikannya pada media kaos dan media lainnya untuk meng-eksistensikan dirinya sebagai seorang seniman hebat dan terampil, penulis paham dan meyakini bahwa setiap orang mempunyai kreativitasnya masing-masing dalam berkesenian khususnya menggambar. Berawal dari sanalah penulis

berpikir lebih keras sambil memendam kekesalan dan kekecewaan yang bercampur jadi satu, dan yang bisa penulis lakukan hanyalah berlapang dada, maka muncullah sebuah ide baru yang nantinya penulis berharap tidak dijiplak lagi yaitu *Doodle* (coretan).

Ide ini muncul ketika penulis menemukan beberapa buku yang di coret-corek oleh ponakan yang masih kecil. Dari coretan tersebut, penulis berpikir dan mencoba merespon coretan tersebut menjadi sebuah gambar baru yang menarik dengan mengaplikasikan beberapa motif yang telah penulis pelajari. Dan sampai sekarang, menggambar dari hasil merespon coretan (doodle) ini masih penulis lakukan untuk mengusir rasa malas, mengurangi rokok, dan mengisi waktu luang ketika insomnia datang.

Dari proses merespon coretan tersebut yang terus penulis kembangkan adalah untuk melatih dan mempertajam intuisi gambar. Karena dalam proses pengerjaan *doodling* ini membutuhkan waktu yang tidak sebentar (kurang lebih berkisar antara 4-5 jam), oleh karena itu membutuhkan *mood*, konsentrasi dan fokus, intuisi, feeling, sikap tenang, santai dan masih banyak aspek-aspek lain dalam proses menggambar. Oleh karena itu, penulis melatih intuisi menggambar coretan abstrak ini dengan mencoret gambar awal yang hanya sebuah garis yang kemudian direspon untuk membentuk gambar yang selanjutnya, dan terkadang penulis sengaja meminta bantuan seorang teman untuk mencoret-corek pada *sketchbook* yang penulis miliki.

Untuk itulah penulis mengambil konsep pada penciptaan karya tugas akhir ini ialah “*Doodle*” yang artinya ialah coretan. Sebuah desain gambar yang berawal hanya sebuah garis yang direspon dengan dekorasi berbagai motif yang telah dipelajari, bangun datar, bangun ruang, serta warna dengan merespon coretan – coretan, yang diwujudkan dalam bentuk karya kayu tiga dimensi dengan pemilihan kayu yang berwarna alami serta serat kayu itu sendiri.

Bentuk karya yang penulis ciptakan ada beberapa yang menyerupai bentuk binatang (untuk karya tiga dimensi) dan bentuk lainnya sesuai coretan yang penulis respon dengan menambahkan berbagai motif tersebut. Karya kayu yang penulis ciptakan berukuran kecil, menggunakan kayu yang telah dipotong tipis dan sangat rentan. Oleh karena itu, penulis bermaksud agar karya yang penulis ciptakan harus dirawat dan diperlakukan dengan baik dan hati-hati seperti halnya karya keramik yang rentan pecah atau patah. Karena penulis melihat berbagai karya kayu yang hanya terbengkalai dan tidak terawat setelah karya itu terbentuk dan disimpan tergeletak begitu saja, baik yang penulis lihat di kampus atau di rumah-rumah teman.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana proses penciptaan karya kriya kayu dengan menerapkan motif *Doodle Art*?
2. Teknik apa yang digunakan untuk mewujudkan karya kriya kayu dua dan tiga dimensional?

3. Bentuk karya apa saja yang dapat diwujudkan dengan menerapkan *Doodle Art*?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### 1. Tujuan

- a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 dalam bidang kriya seni
- b. Menciptakan karya kayu yang inovatif dan kreatif dengan teknik inlay
- c. Melatih dan mempertajam imajinasi dan intuisi dalam berkarya
- d. Mempresentasikan pengalaman pribadi dalam karya kriya kayu

#### 2. Manfaat

- a. Memperkaya imajinasi menggambar melalui coretan garis dengan berbagai motif.
- b. Bagi diri pribadi merupakan sarana pembelajaran untuk lebih menambah wawasan dan bisa lebih memaksimalkan dalam berkarya.
- c. Memberikan kontribusi wacana kreatif kepada akademisi seni mengenai seni kriya.

### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

#### 1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan tugas akhir ini ialah:

- a. Pendekatan Empiris

Pendekatan dengan mengutamakan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dalam menggambar yang didapat melalui latihan menggambar dan berimajinasi mengenai bentuk garis, bangun datar, bangun ruang dan berbagai motif ornament yang diperoleh dalam dunia pendidikan maupun diluar pendidikan.

Hal yang biasa penulis lakukan setiap harinya ialah menggambar dengan merespon garis-garis baik yang dicoret oleh penulis sendiri bahkan coretan orang lain. Dalam hal berkerajinan kayu, penulis dikenalkan dengan kayu Sonokeling oleh alm. Harjono dan membuat aksesoris dari kayu tersebut.

b. Pendekatan Estetis

Di dalam proses penciptaan karya ini mengacu pada unsur keindahan yang terkandung dalam seni rupa yang meliputi titik, garis, bidang, ruang dan warna. Untuk mewujudkan karya dua dimensi kedalam bentuk tiga dimensi, penulis memilih kayu yang mempunyai warna alami seperti Sonokeling (hitam), Nangka (kuning), Jatilondo (putih/*cream*) untuk menyesuaikan pola *Doodle Art* yang sudah penulis gambar sebelumnya sehingga membentuk satu kesatuan karya yang unik dengan menggabungkan beberapa warna alami kayu tersebut.

## 2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang direncanakan secara

seksama, analitis dan sistematis. Menurut Ramlan Abdullah pada jurnal perintis pendidikan fakulti seni lukis & seni reka UiTM yang mengacu pada metode '*practice based research*' mengatakan bahwa pelatihan dasar yang berdasar riset ini menawarkan sebuah kesempatan yang sempurna bagi para seniman untuk berlatih dan menonjolkan pemahaman mereka mengenai seni dan desain (INTI vol.18.1: 42). Malins, Ure dan Gray (1996) mendefinisikan konsep ini sebagai berikut : “latihan yang berdasar pada riset ialah bentuk yang paling sesuai bagi para desainer atau seniman sejak pengetahuan baru dari riset dapat diaplikasikan langsung di lapangan dan mempermudah bagi para periset untuk lebih menonjolkan kemampuan mereka (Malins, Ure dan Gray, 1996 : 1).

Gray lebih menspesifikasikan ringkasan metode ini sebagai berikut:

- a. Membuat karya atau desain kerja
- b. Observasi dan menggambar (dalam semua bentuk)
- c. Buku sketsa/ buku catatan yang berkaitan dengan symbol dan notasi
- d. Refleksi diri atau pengamatan visual keseharian
- e. Potografi atau video
- f. Membuat model / bereksperimen dengan material
- g. Pemetaan konsep / diagram
- h. Mengorganisasikan / *storyboard*

- i. Aplikasi multimedia
- j. Simulasi model
- k. Pengarsipan

Dari beberapa spesifikasi diatas digabungkan dengan metode pengetahuan sosial yang diadaptasi dari studi kasus, observasi seniman itu sendiri, pembangunan karakter, wawancara, analisa multidimensi dan mengevaluasi berbagai teknik yang didapat (INTI vol.18.1 : 88).

Menurut SP. Gustami dalam jurnalnya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”, Ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam proses penciptaan seni kriya yang lebih mengutamakan ekspresi pribadi dengan seni kriya yang berfungsi praktis. Pada penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan, sedangkan pada penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis sejak awal hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik yang lengkap, detail dan jelas (SP. Gustami, *Jurnal Dewa Ruci*, Volume 4, No.1, 2006,p.11).

Metode penciptaan yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini meminjam pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”, Ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang mana teori ini

sering disebut “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya” menyatakan :

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis 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. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki (SP. Gustami, 2004. p.30).

Langkah-langkah perencanaan secara seksama, analitis, dan sistematis dilakukan agar tidak terjadi keliaran ekspresi dalam proses perwujudan, tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Eksplorasi yang dilakukan ialah melalui pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber informasi terkait dengan gambar, garis, bentuk, ornamen atau motif dan doodle itu sendiri melalui internet, buku atau majalah dan melakukan pelatihan menggambar secara rutin.

2. Perancangan

Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua



dimensional. Perancangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keseimbangan bentuk, unsure, estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, fungsi sosial dan budaya, serta peluang kedepannya. Dalam penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari rancangan gambar, bentuk karya yang bersifat kuat dan penuh kekuatan dengan menggunakan kayu dengan karakter serat yang kuat seperti pinus dan jatilondo serta warna yang mencolok dari kayu seperti Sonokeling (hitam), Nangka (kuning), Jatilondo (putih kekuningan).

### 3. Perwujudan

Dalam proses perwujudan tugas akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut agar tidak terjadi keliruan berekspresi seperti pemilihan alat dan bahan yang digunakan, proses pengerjaan yang mengkombinasikan warna kayu dan menyesuaikan serat kayu melalui teknik inlay dan dikerjakan secara manual, sampai pada proses yang terakhir yaitu *finishing*.