

SENAPAN

Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Fungsional Kriya Kayu



KARYA SENI

Oleh

Adhik Kristiantoro

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2007

SENAPAN

Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Fungsional Kriya Kayu



KARYA SENI

Oleh

Adhik Kristiantoro

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2007

SENAPAN

Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Fungsional Kriya Kayu



KARYA SENI

Oleh

Adhik Kristiantoro
NIM : 001 1098 022

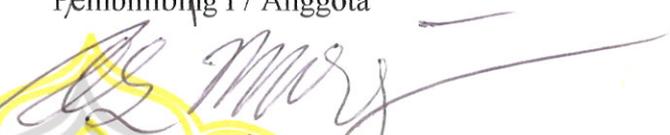
**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Kriya Seni
2007**

Laporan Tugas Akhir Ini Diterima Dan Disahkan Oleh

Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa,
Institute Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal 23 Januari 2007



Prof. Drs. SP Gustami, S.U.
Pembimbing I / Anggota



Drs. A. Zaenuri
Pembimbing II / Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Cognate / Anggota



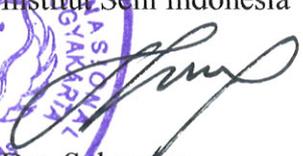
Drs. Rispul, M.Sn
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni / Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

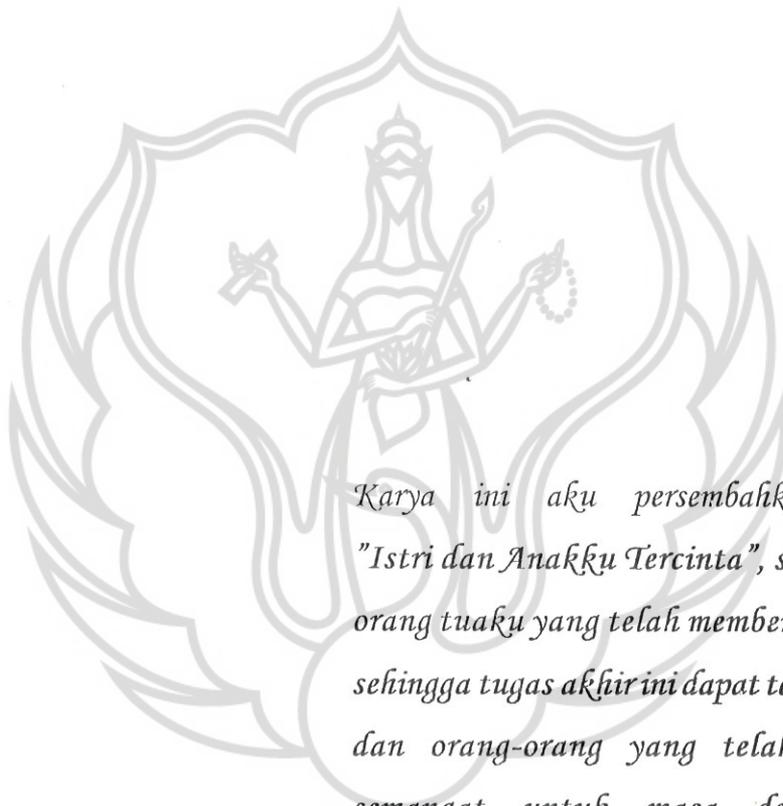


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini aku persembahkan untuk "Istri dan Anakku Tercinta", serta kedua orang tuaku yang telah memberi semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dan orang-orang yang telah memberi semangat untuk masa depan diri, masyarakat dan bangsa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir, laporan tertulis dan penyelenggaraan pameran tanggal karya seni untuk melengkapi syarat dalam penyelesaian Studi di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan penyelenggaraan pameran ini dapat terlaksana dengan baik atas dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh Staf Administrasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M. Hum, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh Staf pengajar, Staf laboratorium dan Staf Administrasi.
4. Drs. Rispul, M.Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum, selaku dosen wali yang memberi kelancaran selama penulis menjalani studi di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Prof. Drs. SP Gustami, S.U., Pembimbing I yang telah berkenan membimbing Tugas Akhir ini.
 7. Drs. A. Zaenuri, Pembimbing II yang telah turut memberikan bimbingan Tugas Akhir ini.
 8. Bapak dan Ibuku yang telah mendoakan dan memberi dukungan demi kelancaran Tugas Akhir ini.
 9. Terkhusus Istriku “Novi” Tercinta dan anakku Tersayang “Jalu” terima kasih atas dukungan dan doanya.
 10. Kakakku Mas Heru, Anis dan alief keponakanku yang imut, Adik-adikku terkasih Deni, Huka Dewi dan Yuli yang “cantik” terima kasih atas doa dan dukungannya.
 11. Teman-teman seperjuangan Soedir, Han, Wahyu, Patub, Huda, Heri, Iwan, Komunitas Cah Seni Talok dan teman-teman semua dimanapun berada, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu terima kasih telah mendukung atas terlaksananya Tugas Akhir ini.
- Akhirnya atas segala dukungan doa dan bantuannya yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Januari 2007

Penulis

INTISARI

Senapan sebagai sumber ide penciptaan karya fungsional Kriya Kayu, secara konseptual merupakan penggalian makna historis melalui pendekatan semiotic, sebuah upaya untuk mencari aspek-aspek di dalamnya, dihadirkan melalui media kriya seni sebagai suatu bentuk ekspresi dalam memakai gejala estetik dan simbolik yang ada. Esensi bentuk dari sebuah senapan tidak semata-mata pada perspektif visual maupun fungsionalnya tetapi pada konteks ini lebih pada substansinya.

Senapan sebuah objek secara visual memiliki nilai estetis yang khas, karakteristik bentuknya dan suspensinya, tidak seperti senjata umumnya. Citra visual yang kokoh mencerminkan karakter ketangguhan.

Deskripsi tersebut merupakan esensi dari kesan visual yang ditimbulkan,, tetapi akan lebih menarik apabila aspek intrinsik yang berkaitan dengan makna fungsional, historisnya dan keberadaannya dalam *culture* masyarakat global dapat diungkap menjadi konsep yang menarik.

Karya Tugas Akhir ini berusaha untuk mengungkap dan menyatakan aspek- aspek tersebut ke dalam konsep komunikatif, sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada publik, kaitannya dengan karya seni fungsional dengan harapan terjadi proses apresiasi yang sinergis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat.....	8
C. Metode Penciptaan.....	8
BAB II KONSEP PENCIPATAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teoretik.....	16
BAB III PROSES PENCIPATAAN.....	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis.....	25
C. Rancangan Karya.....	26

D. Proses Perwujudan	44
E. Kalkulasi.....	50
BAB IV TINJAUAN KARYA	52
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran-saran	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. Foto diri Mahasiswa
- B. Biodata
- C. Foto poster pameran
- D. Foto Suasana pameran
- E. Katalog



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan Pokok.....	50
Tabel 2. Kalkulasi Bahan Bantu dan Finishing.....	51
Tabel 3. Kalikulasi Alat Finishing	51
Tabel 4. Rekapitulasi Anggaran.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Acuan 1 HK.G3LC	20
Gambar 2.	Acuan 2 POF MP5.....	20
Gambar 3.	Acuan 3 Patriot Ordnance OCC.....	21
Gambar 4.	Acuan 4 Robinson Arms XCR.....	21
Gambar 5.	Acuan 5 Patriot Ordnance PK 1,9 mm	22
Gambar 6.	Acuan 6 Patriot Ordnance Gas Piston Rifle	22
Gambar 7.	Acuan 7 Robinson Arms RAV 02.....	23
Gambar 8.	Acuan 8 HK.G36	23
Gambar 9.	Acuan 9 Barret XM 109 25 mm.....	24
Gambar 10.	Sketsa Alternatif I.....	29
Gambar 11.	Sketsa Alternatif II.....	29
Gambar 12.	Sketsa Alternatif III.....	30
Gambar 13.	Sketsa Alternatif IV.....	30
Gambar 14.	Sketsa Alternatif V.....	31
Gambar 15.	Sketsa Alternatif VI.....	31
Gambar 16.	Sketsa Alternatif VII.....	32
Gambar 17.	Sketsa Alternatif VIII.....	33
Gambar 18.	Sketsa Alternatif IX.....	34
Gambar 19.	Sketsa Alternatif X.....	34
Gambar 20.	Sketsa Alternatif XI.....	35
Gambar 21.	Sketsa Alternatif XII.....	36
Gambar 22.	Sketsa Alternatif XIII.....	37
Gambar 23.	Sketsa Terpilih I.....	38
Gambar 24.	Sketsa Terpilih II.....	39
Gambar 25.	Sketsa Terpilih III.....	40
Gambar 26.	Sketsa Terpilih IV.....	41
Gambar 27.	Sketsa Terpilih V.....	42
Gambar 28.	Sketsa Terpilih VI.....	43

Foto Karya I	55
Foto Karya II	57
Foto Karya III	59
Foto Karya IV	61
Foto Karya V	63
Foto Karya VI	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi dewasa ini senantiasa mengiringi peradaban manusia dan melahirkan paradigma baru dalam wilayah kebudayaan. Loncatan peradaban melesat cepat, membentuk suatu identitas budaya massa (*mass culture*). Penyeragaman pola peradaban merupakan indikasi pergeseran pola pikir, perilaku dan gaya hidup (*life style*), dengan segala sesuatu yang serba cepat dan instant merupakan wajah peradaban global. Pada perkembangannya lahirlah generasi yang cenderung lupa akan sejarah. Sejarah terciptanya artefak-artefak dengan nilai estetik, filosofis tinggi dan sarat makna simbolik, merupakan manifestasi dari eksistensi peradaban manusia.

Dalam konteks historis sebuah artefak berarti mengeksplorasi dan mengkomunikasikan sesuatu yang sudah lampau berdasarkan bukti otentik, dari aspek nilai yang terkandung di dalamnya. Mengkaji sebuah objek yang diyakini memiliki nilai historis, tentu tidak sebatas pada subjek yang mengamati saja, tetapi lebih pada objek yang diamati, mencakup aspek visual estetis dan eksistensinya. Begitupun dengan seorang seniman dalam mengamati sebuah obyek yang diyakini memiliki makna tertentu juga tidak lepas dari pengalaman batinnya. Dalam proses kreatif, seorang seniman tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungan yang meliputi hubungan seniman dengan alam sekitarnya.

Dalam konteks eksplorasi seni, alam atau objek sekitar seniman bisa menjadi awal ketertarikan ide, dengan stimulus tertentu. Lebih sempit lagi, bentuk stimulus tersebut bisa didapat dari objek hidup maupun objek visual yang mati, seperti gambar dan foto misalnya senapan. Sebagai sebuah objek tentu memiliki nilai lebih selain aspek visual semata, tetapi lebih pada substansinya yang diyakini memiliki nilai tertentu. Secara spesifik senapan mempunyai bentuk menarik yang tidak terdapat pada senjata lain.

Terlepas dari aspek estetika bentuk senapan sebagai sebuah senjata tentu berkaitan dengan persoalan teknologi dan fungsinya sebagai alat pertahanan. Dengan demikian keberadaan senapan di kalangan aparat keamanan dengan segala fungsinya memiliki peran yang penting. Selain itu, fungsi tersebut juga dapat diartikan sebagai manfaat-manfaat dari teknologi.

Terciptanya senapan dianggap sebagai bukti oleh pola pikir manusia ketika menemukan sebarang permasalahan kesulitan, misalnya persoalan perang dan pertahanan diri. Dengan demikian pada dasarnya teknologi bermanfaat untuk membantu kegiatan manusia, karena teknologi merupakan hasil olah pikir manusia. Senapan yang merupakan bagian dari teknologi juga merupakan bentuk-bentuk pengetahuan juga prinsip ilmu. Sebagaimana dikatakan Dedi Supriadi bahwa teknologi :

“adalah aplikasi dan prinsip keilmuan, sehingga menghasilkan sesuatu yang berarti bagi kehidupan manusia ...melalui aplikasi inilah, ilmu menentukan arti sosialnya bukan hanya demi kepuasan intelektual semata”.¹

¹Dedi Supriadi, *Kreatifitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek* (Bandung: Alfabeta, 1994), 116.

Selain aspek fungsinya, keberadaan senapan di jaman sekarang ini tidak lagi sebatas pada peran sebagai alat pertahanan diri saja, tetapi dapat menjadi bentuk fungsi yang mempresentasikan status sosial tertentu dan sebagai bentuk ekspresi sekaligus sebuah hobi.

Dari rasa ketertarikan pada senapan tersebut diangkat sebagai stimulus proses kreatif dalam menciptakan karya seni. Berdasarkan pada uraian sebelumnya, dari hubungan antara alam, benda dan seniman tersebut, terciptalah karya seni. Mengenai keindahan barang-barang buatan manusia secara umum, dapat disebutkan sebagai benda seni. Tetapi pertanyaannya apakah senapan dalam konteks ini, objek yang menginspirasi penciptaan lantas mutlak menjadi benda seni? Mengacu pada konsep di atas, bahwa dalam proses kreatifnya, seorang seniman dapat terinspirasi oleh objek apapun, yang dilihat dan dipikirkannya. Sebagaimana ditulis oleh Herbert Read bahwa pengalaman ini tidak perlu terbatas pada pengamatan kita terhadap karya seni saja. Tentu kita dapat pula merasa diri kita berada dalam sembarang objek yang kita amati.² Seperti pendapat The Liang Gie dalam filsafat keindahan, disebutkan bahwa konsep tersebut di atas mengacu pada teori subjektif yang diartikan sebagai berikut :

“Bahwa ciri-ciri yang menciptakan keindahan pada suatu benda sesungguhnya tidak ada. Adanya keindahan semata-mata tergantung pada penerapan pengamat itu. Kalaupun dinyatakan suatu benda mempunyai nilai estesis, hal ini diartikan, bahwa seorang pengamat memperoleh suatu pengalaman estesis sebagai tanggapan terhadap benda itu”.³

Terkait dengan senapan yang diyakini dapat menjadi sebuah objek, tentu bernilai seni tersendiri ketika melibatkan perasaan dalam mengamatinya. Tanpa

²Soedarso Sp, *Pengertian Seni* (Yogyakarta: STSR, ASRI, 1973), 13.

³The Liang Gie, *Filsafat Keindahan* (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1997), 50.

meninggalkan substansinya, mencakup aspek fungsional dan historis objek tersebut, secara umum merupakan suatu bentuk simbolis dan fungsi dari ekspresi jiwa, manifestasi pengalaman batin yang mempresentasikan kepribadian bagi kalangan penggemar senapan tertentu (Aparat Keamanan, Polisi, TNI), dalam suatu wilayah *sub culture* di Eropa sampai belahan dunia lainnya tak terkecuali di Indonesia.

Dalam konteks historis, senapan sebagai benda fungsional yang tidak terlepas dari aspek sejarahnya, merupakan alat tempur yang tangguh pada Perang Dunia ke I dan Perang Dunia ke II. Untuk mengungkap nilai historisnya tentu tidak hanya bertumpu pada aspek fungsinya maupun visual semata, tetapi mencakup banyak aspek yang saling berhubungan.

Aspek fungsional terbentuk dari historisnya. Dalam hal ini senapan secara umum menjadi sebuah icon pertahanan, yang mengungkapkan sebagai macam bentuk fungsi : sebagai interpretan (interpretant) status sosial, symbol kejantanan dan sebagainya. Kesemua wujud penandaan ini pada gilirannya mengacu pada objek. Relasi tersebut dikategorikan sebagai proses semiosis merupakan suatu proses yang memadukan entitas yang disebut sebagai representamen tadi dengan entitas lain yang disebut objek.⁴

Dari hubungan setiap aspek tersebut dapat ditelaah dengan teori semiotik, yang merujuk pada teori semiotika Charles Sanders Peirce, diartikan sebagai sinonim kata logika, yang harus mempelajari bagaimana orang bernalar, dan penalaran itu dapat dilakukan melalui tanda-tanda.⁵ Aspek inilah yang

⁴Kris Budiman, *Semiotika Visual* (Yogyakarta : Yayasan Seni Cemeti, 2003), 26.

⁵Panuti Sudjiman, "Art Van Zoest", ed., *Serba-Serbi Semiotika* (Jakarta : PT Gramedia, 1992), 5.

melatarbelakangi timbulnya ide penciptaan, yang menarik untuk diwujudkan dalam karya kriya kayu.

Aktualisasi sebuah ide atau gagasan dalam bentuk visual merupakan wujud kongkrit dari sebuah perenungan yang melibatkan kreativitas dan pengalaman estesis (*Aesthetic Experience*). Mengutip pendapat Jakob Sumarjo dalam bukunya *Filsafat Seni* disebutkan bahwa :

“Kreativitas adalah suatu kondisi, suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan. Kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual dan merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu”.⁶

Dalam merespon lingkungan, maupun objek yang dilihat melalui indranya, dan menjadi stimulan daya kreatif yang membangkitkan imajinasi, sudah barang tentu merupakan manifestasi kebebasan mengolah cita rasa estetik.

Proses kreatif seorang seniman dipengaruhi oleh lingkungan, sedangkan lingkungan membuahkan apresiasi. Proses kreatif tidak bisa lepas dari sarana yang menghasilkan, yang pada gilirannya membuahkan originalitas, yang menjadi *brand image* atau identitas diri, sedangkan identitas sendiri digambarkan sebagai gejala yang ditimbulkan oleh adanya interaksi antara pribadi seniman dengan lingkungannya,⁷ terkait dengan objek yang diamati berdasarkan pengalaman estetikanya. Pengalaman estetik ialah pengalaman tenggelam dalam aspek dinamis bentuk tersebut.⁸

Dari konsep tersebut dapat dipahami bahwa proses kreatif seorang seniman sangat dipengaruhi oleh intuisi, perasaan, emosi, berikut pengalaman estetikanya,

⁶Jakob Sumarjo, *Filsafat Seni* (Bandung : ITB, 2000), 80.

⁷Agus Sachari, *Seni, Desain dan Teknologi : Antologi Kritik, Opini dan Filosofi* (Bandung : Pustaka, 1986), 15.

⁸Agus Sachari, *Estetika : Makna, Simbol dan Daya* (Bandung : ITB 2002), 16.

yang mendasari segala proses penciptaan karya seni sebagai identitas karya seni pribadi. Dalam konteks modernisasi seorang seniman akan diakui eksistensinya bila dapat menunjukkan identitas pribadinya lewat karya yang diciptakan.⁹

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana dengan teknologi (Senapan) itu diciptakan, apakah hanya untuk memenuhi kebutuhan berperang saja, atau memang ada nilai fungsionalnya dan filosofinya serta adakah nilai estesis yang signifikan pada bentuk senapan secara keseluruhan yang meliputi bentuk mesin, maupun bodinya. Artinya apakah bentuk-bentuk tersebut merupakan hasil persentuhan dengan nilai-nilai keindahan tertentu.

Dalam mencari korelasi antara teknologi dan nilai-nilai seni, ada hal yang menarik ditulis oleh John Heskett dalam bukunya *Desain Industri*, Heskett menyebutkan pada akhir abad perkembangan (1895 sampai awal abad 20) sistem mekanisasi dan sistem Amerika telah mengubah suasana lingkungan yang mengarah pada “estetika mesin”.¹⁰ Ada kecenderungan kuat penciptaan senapan itu dibauri dengan olahan seni yang kuat. Tokoh penting dalam hal ini adalah Frank Lloyd Wright. Dalam ceramahnya yang cukup terkenal disampaikan di Chicago pada tahun 1901 tentang “Seni dan Kerajinan Mesin,” Wright mengungkapkan sikap positifnya pada mekanisasi serta potensinya sebagai ungkapan estetik lewat kecenderungan mesin memudahkan manusia dapat menyikapi kenyataan alam sesungguhnya dan keindahan materi.¹¹

⁹SP. Gustami, “Proses Penciptaan Seni Kriya : Untaian Metodologis”, *Diktat* (Yogyakarta : Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI, tidak diterbitkan, 2004), 30.

¹⁰John Heskett, *Desain Industri* (Jakarta : CV Rajawali, 1980), 63.

¹¹Heskett, 65.

Berangkat dari pemahaman masa lampau tersebut penulis mempunyai tanggapan bahwa hasil produksi yang didukung dengan semangat “kerajinan” tersebut memiliki nilai teknik juga bentuk yang menarik, sehingga produk masa lampau tersebut memiliki nilai kelangkaan menjadi mungkin ketika produk tersebut sulit didapatkan pada masa ini. Keunikan pada bentuk komponen senapan kemudian berpotensi sebagai materi keindahan. Setidaknya dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa persoalan keindahan dalam penciptaan senapan tersebut cukup kuat menjadi pergulatan, tahun-tahun tersebut sampai pada 1901, merupakan dasar-dasar konseptual bagi penciptaan keindahan bentuk senapan secara utuh sampai pada tahun tahun produksi selanjutnya.

B. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya seni dengan judul senapan sebagai sumber ide penciptaan karya fungsional kriya kayu adalah sebagai berikut.

- a. Memperkenalkan bentuk senapan kepada Masyarakat untuk mengetahui jenis-jenis senapan.
- b. Menciptakan sebuah karya yang memenuhi aspek estetik, dan fungsi (unsur yang signifikan dalam sebuah karya seni) tanpa meninggalkan unsur teknis dalam mencipta sesuai dengan kaidah kekriyaan dengan sumber ide senapan.
- c. Sebagai media ekspresi seni sehingga dapat dikomparasikan dengan karya-karya yang sudah ada, dengan harapan menjadi objek apresiasi yang sinergis dalam lingkup seni kriya.

unsur teknis dalam mencipta sesuai dengan kaidah kekriyaan dengan sumber ide senapan.

- c. Sebagai media ekspresi seni sehingga dapat dikomparasikan dengan karya-karya yang sudah ada, dengan harapan menjadi objek apresiasi yang sinergis dalam lingkup seni kriya.
- d. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta.

2. Manfaat

Diharapkan dari karya yang tersaji pada tugas akhir kali ini dapat diterima, dimengerti dan dinikmati oleh masyarakat luas, sehingga dapat menjadi reverensi visual. Kehadirannya sebagai sebuah karya seni diharapkan mampu membangun kesadaran masyarakat terutama untuk generasi muda, agar lebih mengenal sejarah yang sarat nilai estetik dan memiliki nilai historis, sebagai upaya untuk memperkenalkan dan pelestarian.

C. Metode Penciptaan

Sebuah metode memiliki peran yang sangat signifikan dalam setiap penciptaan karya seni. Untuk menunjang dalam proses penciptaan diperlukan beberapa metode pendekatan sebagai berikut :

1. Pendekatan Historis

Pendekatan historis yang digunakan dalam penciptaan karya ini dengan mencari sumber sejarah yang otentik dan lengkap tentang sejarah panjang senapan. Yang diperoleh dari buku-buku sejarah, majalah maupun situs internet yang berhubungan dengan senapan.

2. Pendekatan Eksploratif

Pendekatan eksploratif dalam proses perwujudan karya ini, berupa eksplorasi langsung dari bentuk aslinya, yaitu dengan melakukan survey langsung di museum Abri, mengeksplorasi bentuk yang ada sebagai acuan dan stimulus proses kreatif dalam menciptakan desain, untuk diterapkan dalam perwujudan karya.

3. Pendekatan Ekspresi

Pendekatan ekspresi dalam perwujudan karya ini berupa pengekspresian bentuk-bentuk melalui sketsa atau gambar, merupakan aktivitas dari gagasan-gagasan berdasar imajinasi yang mendorong proses kreatif.

4. Pendekatan Estetis

Pendekatan aspek-aspek pengorganisasian unsur-unsur desain, berupa penggalian karakter bentuk yang diimplementasikan ke dalam konsep penciptaan yang berdasar pada konsep estetik, meliputi pertimbangan proporsi, kesatuan, keseimbangan, serta harmoni bentuk karya yang diciptakan.

5. Pendekatan Semiotik

Pendekatan semiotik dalam konsep karya ini, yaitu dengan menerapkan analisis tanda beserta ruang lingkungannya. Dalam konteks ini lebih ditekankan pada tanda sebagai bentuk simbolik, meliputi objek acuan, hubungan tanda dengan acuan, interpretasi yang mungkin, hubungan tanda dengan interpretasinya.