

**BENTUK ARSITEKTURAL DALAM PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh

Candra Kurniawan Alfa

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**BENTUK ARSITEKTURAL DALAM PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



Candra Kurniawan Alfa

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**BENTUK ARSITEKTURAL DALAM PENCIPTAAN
KRIYA KAYU**



KARYA SENI

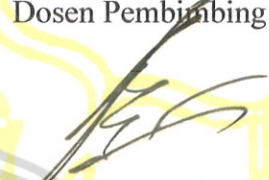
Candra Kurniawan Alfa
NIM 001 1109 022

**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**

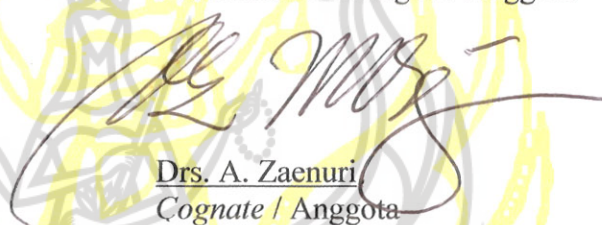
Tugas Akhir ini Diterima Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Tanggal 20 Juni 2007




Drs. M. Soehadji
Dosen Pembimbing I / Anggota




Drs. Andono, M.Sn.
Dosen Pembimbing II / Anggota



Drs. A. Zaenuri
Cognate / Anggota



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



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

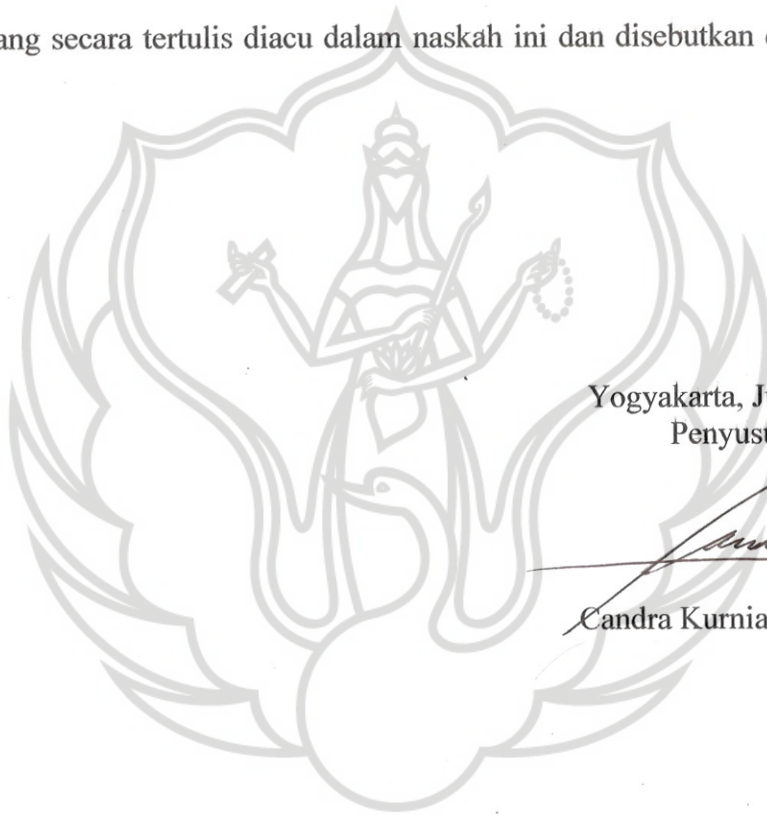


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



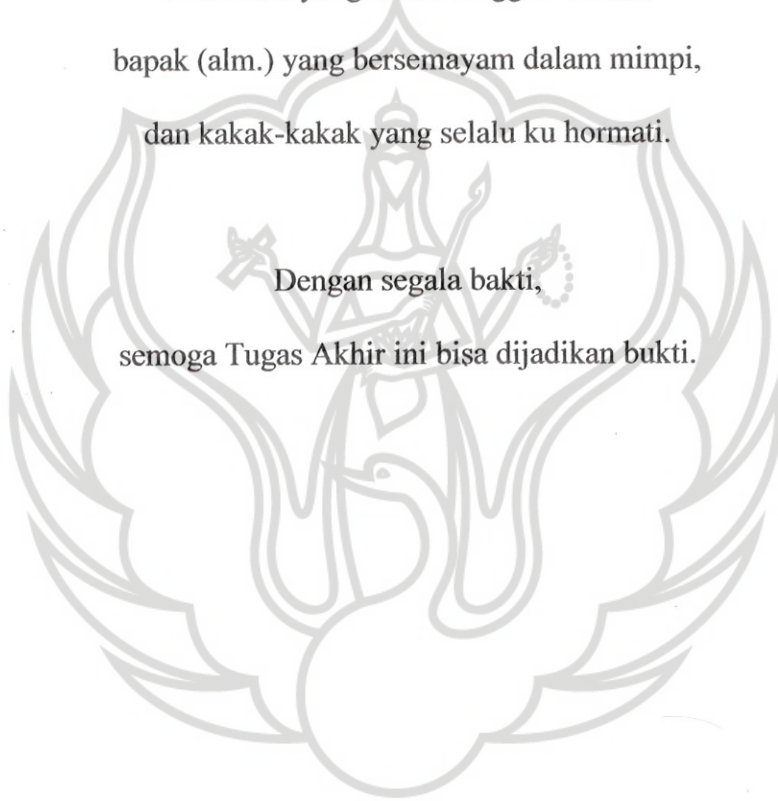
Yogyakarta, Juni 2007
Penyusun


Candra Kurniawan Alfa

PERSEMBAHAN

Untuk ibu yang selalu singgah di hati,
bapak (alm.) yang bersemayam dalam mimpi,
dan kakak-kakak yang selalu ku hormati.

Dengan segala bakti,
semoga Tugas Akhir ini bisa dijadikan bukti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan Tugas Akhir yang berjudul Bentuk Arsitektural Dalam Penciptaan Kriya Kayu, sebagai salah satu syarat dalam mengikuti ujian Tugas Akhir pada Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya, dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik material, moral, maupun spiritual, sehingga penciptaan karya, dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat, penulis ucapkan terima kasih yang sedalam - dalamnya kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Rispul, M.Sn., Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. M. Soehadji, dosen Pembimbing I.
5. Drs. Andono, M.Sn., dosen Pembimbing II.
6. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., sebagai dosen wali.

7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Almarhum bapak, ibu, beserta kakak-kakak tercinta, dengan segala kepercayaan, dukungan moral, material, maupun spiritualnya. Sehingga mempermudah proses pembelajaran selama ini.
10. Para sahabat, penghuni 'Griya Dhaksina' atas ketenangannya yang harmonis, 'X-Lebah Pejantan' dengan sengat psikologisnya, semangat dari teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, dan semua yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini, termasuk juga para tetangga, pedagang sembako, pemilik warung makan, dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, terima kasih atas kehangatan silaturahmi.

Demikian kiranya semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya, dan bagi pembaca, serta pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2007.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Penegasan Judul	2
C. Tujuan dan Manfaat	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Metode Penciptaan.....	4
1. Metode Pengumpulan Data.....	4
2. Metode Pendekatan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Sumber Penciptaan	6
B. Tinjauan Tema dan Batasan Penciptaan	10

BAB III. PROSES PENCIPTAAN	12
A. Acuan dan Analisis Data.....	13
1. Sifat Karakteristik Garis Sebagai Dasar Penciptaan Bentuk.....	13
2. Elemen-elemen Arsitektur yang Menjadi Daya Tarik Penulis.....	14
3. Karya Seniman Lain.....	17
4. Data Acuan Pendukung.....	21
B. Rancangan Karya.....	31
1. Sketsa Alternatif.....	31
2. Sketsa Terpilih.....	41
3. Desain: Proyeksi dan Perspektif.....	43
C. Bahan, Alat, dan Teknik.....	47
1. Bahan	47
2. Alat.....	48
3. Teknik.....	49
D. Tahap Perwujudan	51
E. Kalkulasi Perwujudan Karya.....	54
BAB IV. TINJAUAN KARYA	57
BAB V. PENUTUP	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambar Acuan: Sifat Karakteristik Garis	13
Tabel 2. Gambar Acuan: Elemen-elemen Arsitektur.....	15
Tabel 3. Contoh Karya: Louise Nevelson.....	18
Tabel 4 Contoh Karya: Carl Laubin	20
Tabel 5. Data Acuan Pendukung.....	21
Tabel 6. Sketsa Alternatif	31
Tabel 7. Sketsa Terpilih.....	41
Tabel 8. Kalkulasi Bahan Baku dan Bahan Khusus.....	53
Tabel 9. Kalkulasi Bahan Pendukung.....	54
Tabel 10. Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i>	54
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Lainnya.....	55
Tabel 12. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Penciptaan.....	12
Gambar 2. Garis Horisontal	13
Gambar 3. Garis Vertikal	13
Gambar 4. Garis Diagonal.....	13
Gambar 5. Piramida.....	13
Gambar 6. Lengkungan Berirama.....	13
Gambar 7. Benturan Diagonal.....	14
Gambar 8. Pintu.....	15
Gambar 9. Tangga.....	15
Gambar 10. Tangga Bangunan.....	15
Gambar 11. Jendela Rumah.....	15
Gambar 12. Tiang Bangunan.....	15
Gambar 13. Rumah Impian.....	16
Gambar 14. Pembatas Jalan.....	16
Gambar 15. Pagar.....	16
Gambar 16. Rel Kereta Api.....	16
Gambar 17. “ <i>Royal Game I</i> ”.....	18
Gambar 18. “ <i>Moon Zag / Rain Garden</i> ”.....	18
Gambar 19. “ <i>Drum</i> ”.....	18
Gambar 20. “ <i>Sky Cathedral</i> ”.....	19
Gambar 21. “ <i>Untitled</i> ”.....	19

Gambar 22. “ <i>Dawn Shadows</i> ”	19
Gambar 23. “ <i>City on the High Mountain</i> ”	19
Gambar 24. “ <i>Architecture Parlante</i> ”	20
Gambar 25. “ <i>Another Professor’s Dream, a Tribute to Charles Robert</i> ”	20
Gambar 26. “ <i>Strong Reason and Good Fancy</i> ”	20
Gambar 27. “ <i>Daylesford</i> ”	21
Gambar 28. “ <i>Architectural Fantasy</i> ”	21
Gambar 29. Senja di Proyek Bangunan.....	21
Gambar 30. Kontruksi Pipa dan Baja.....	21
Gambar 31. “ <i>Pipe Dream</i> ”	22
Gambar 32. Lampu Duduk.....	22
Gambar 33. Jam Pasir.....	22
Gambar 34. Gelas <i>Wine</i>	22
Gambar 35. Tata Letak Bangunan Kota.....	22
Gambar 36. Rumah Primitif.....	23
Gambar 37. Telur.....	23
Gambar 38. Meditasi.....	23
Gambar 39. Sampanye (<i>Champagne</i>).....	23
Gambar 40. Petromak	23
Gambar 41. Uap Sampanye (<i>Champagne</i>).....	23
Gambar 42. Awan.....	24
Gambar 43. Rumah Pohon.....	24
Gambar 44. Catur.....	24

Gambar 45. Kumpulan Paku Tertancap.....	24
Gambar 46. Penggusuran Rumah.....	24
Gambar 47. Batu Nisan.....	25
Gambar 48. Kursi.....	25
Gambar 49. Gelembung Air.....	25
Gambar 50. “ <i>Living</i> ”.....	25
Gambar 51. Rumah Merpati.....	25
Gambar 52. Dadu.....	26
Gambar 53. Ketam Manual.....	26
Gambar 54. Tetesan Air.....	26
Gambar 55. “ <i>Hanging Column (from Dawn’s Wedding Feast)</i> ”.....	26
Gambar 56. Emas.....	27
Gambar 57. Kotak Kaca.....	27
Gambar 58. Matahari.....	27
Gambar 59. Mata Gergaji <i>Circle</i>	27
Gambar 60. “ <i>Habitat Project</i> ”.....	27
Gambar 61. Meja.....	27
Gambar 62. Jam.....	28
Gambar 63. Gergaji Manual.....	28
Gambar 64. Ikan.....	28
Gambar 65. Perahu.....	28
Gambar 66. Rumah di Daerah Bersalju.....	28
Gambar 67. Kerajinan Gading.....	28

Gambar 68. Kincir Angin.....	29
Gambar 69. Kubah.....	29
Gambar 70. Piala Dunia.....	29
Gambar 71. Palang Merah.....	29
Gambar 72. Simbol dari Pria dan Wanita.....	29
Gambar 73. Swastika.....	29
Gambar 74. Gitar.....	30
Gambar 75. Penjara.....	30
Gambar 76. Akuarium.....	30
Gambar 77. Dian.....	30
Gambar 78. Bulan	30
Gambar 79. Gunung Wayang.....	30
Gambar 80. Sketsa Alternatif: “Kerja Garis Keras”.....	31
Gambar 81. Sketsa Alternatif: “Kerja Garis Keras (Rolasan)”.....	32
Gambar 82. Sketsa Alternatif: “Kerja Keras (Keringat Emas)”.....	32
Gambar 83. Sketsa Alternatif: “Keringat = Emas, Diam = Lemas”.....	32
Gambar 84. Sketsa Alternatif: “Pedang Sang Juang”.....	32
Gambar 85. Sketsa Alternatif: “Matahari Hariku”.....	33
Gambar 86. Sketsa Alternatif: “Piala Dunia Rumah Tangga”.....	33
Gambar 87. Sketsa Alternatif: “Kunci Rumah Tangga”.....	33
Gambar 88. Sketsa Alternatif: “Laci-Laci Terkunci di Rumah Mami”.....	34
Gambar 89. Sketsa Alternatif: “Tenang dalam Sumpeknya Ruang”.....	34
Gambar 90. Sketsa Alternatif: “Tenggelam dalam Diam”.....	34

Gambar 91. Sketsa Alternatif: “Rumah Tinggal Impian”.....	35
Gambar 92. Sketsa Alternatif: “Tak Ada Lagi Jalan Pulang”.....	35
Gambar 93. Sketsa Alternatif: “Swastikaku Kaku”.....	35
Gambar 94. Sketsa Alternatif: “Beku Kakuku”.....	36
Gambar 95. Sketsa Alternatif: “Waktu Bekuku”.....	36
Gambar 96. Sketsa Alternatif: “Misteri Illahi”.....	36
Gambar 97. Sketsa Alternatif: “1001 Malam”.....	37
Gambar 98. Sketsa Alternatif: “Cinta Sejati-ning Nafsu”.....	37
Gambar 99. Sketsa Alternatif: “Kembang Kempis”.....	37
Gambar 100. Sketsa Alternatif: “Catur = Empat”.....	37
Gambar 101. Sketsa Alternatif: “Kincir <i>Ngacir</i> (Benteng Tolak Bala)”.....	38
Gambar 102. Sketsa Alternatif: “Hutan Gundul Karya Mandul”.....	38
Gambar 103. Sketsa Alternatif: “Tergusur”.....	38
Gambar 104. Sketsa Alternatif: “Tergusur ke Surga”.....	38
Gambar 105. Sketsa Alternatif: “Meditasi”.....	39
Gambar 106. Sketsa Alternatif: “Dian: Sebuah Pengharapan”.....	39
Gambar 107. Sketsa Alternatif: “Lampu Duduki Industri”.....	39
Gambar 108. Sketsa Alternatif: “Perantikan (Peran Ikan)”.....	40
Gambar 109. Sketsa Alternatif: “Dawai Kemenangan”.....	40
Gambar 110. Sketsa Terpilih: “Lampu Duduki Industri”.....	41
Gambar 111. Sketsa Terpilih: “Waktu Bekuku”.....	41
Gambar 112. Sketsa Terpilih: “Meditasi”.....	41
Gambar 113. Sketsa Terpilih: “Tergusur ke Surga”.....	41

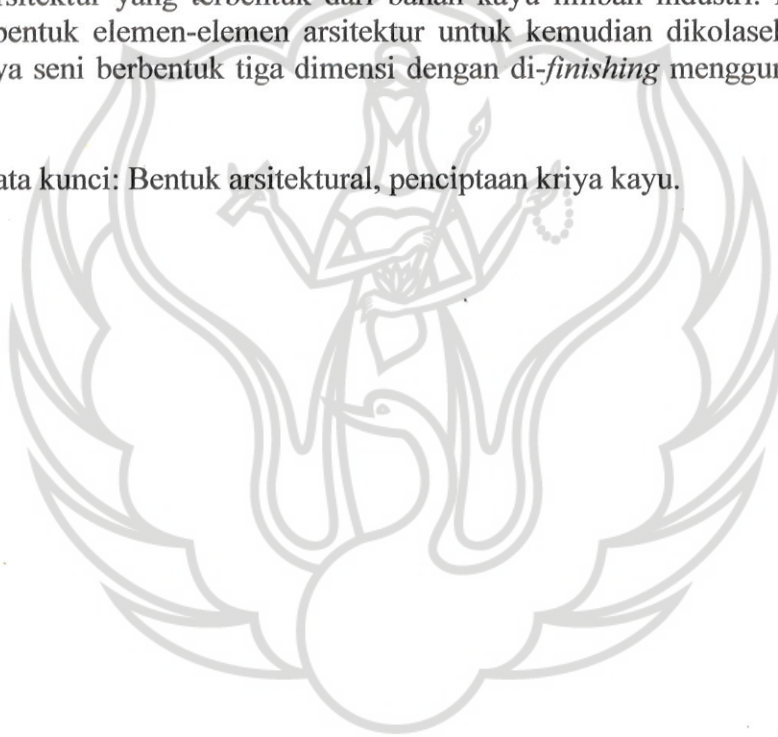
Gambar 114. Sketsa Terpilih: “Tak Ada Lagi Jalan Pulang”.....	42
Gambar 115. Sketsa Terpilih: “Kerja Keras (Keringat Emas)”.....	42
Gambar 116. Sketsa Terpilih: “Matahari Hariku”.....	42
Gambar 117. Sketsa Terpilih: “Catur = Empat”.....	42
Gambar 118. Proyeksi dan Perspektif: “Lampu Duduki Industri”.....	44
Gambar 119. Proyeksi dan Perspektif: “Waktu Bekuku”.....	45
Gambar 120. Foto Karya: “Lampu Duduki Industri”.....	57
Gambar 121. Foto Karya: “Waktu Bekuku”.....	59
Gambar 122. Foto Karya: “Meditasi”.....	61
Gambar 123. Foto Karya: “Tergusur ke Surga”.....	63
Gambar 124. Foto Karya: “Tak Ada Lagi Jalan Pulang”.....	65
Gambar 125. Foto Karya: “Kerja Keras (Keringat Emas)”.....	67
Gambar 126. Foto Karya: “Matahari Hariku”.....	69
Gambar 127. Foto Karya: “Catur = Empat”.....	71

INTISARI

Arsitektur merupakan hasil karya manusia yang diatur dan diarahkan oleh kebudayaan masyarakat yang bersangkutan. Oleh karena itu, arsitektur sebagaimana karya seni lainnya dapat difungsikan sebagai ‘bahasa rupa’ yang mengkomunikasikan karakter pencipta beserta lingkungannya. Dari hubungan tersebut, terjadi interaksi antara penulis dengan bentuk arsitektur. Penulis bersaksi terhadap bentuk arsitektur dan bentuk arsitektur memberikan aksi untuk membangkitkan reaksi penulis dalam menciptakan karya seni.

Laporan karya Tugas Akhir ini merupakan deskripsi proses penciptaan kriya kayu dari awal kemunculan ide hingga menjadi karya seni yang siap dipamerkan. Karya yang diciptakan, baik bentuk atau cerita karyanya berkaitan dengan arsitektur yang terbentuk dari bahan kayu limbah industri. Kayu diolah menjadi bentuk elemen-elemen arsitektur untuk kemudian dikolasekan menjadi karya kriya seni berbentuk tiga dimensi dengan di-*finishing* menggunakan bahan politur.

Kata kunci: Bentuk arsitektural, penciptaan kriya kayu.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Arsitektur terwujud untuk memenuhi kebutuhan manusia, yang mulai diciptakan pertama kali ketika manusia membutuhkan tempat untuk menetap, dan tahu bagaimana cara mengolah bahan yang disediakan alam. Fungsinya saat itu adalah untuk melindungi penghuninya dari gangguan, baik gangguan dari binatang buas atau gangguan dari cuaca buruk. Sejalan dengan perkembangan peradaban, berkembang pula keinginan, dan kepuasan batin manusia. Berawal dari tempat tinggal dengan satu ruang berkembang menjadi tempat tinggal yang mempunyai banyak ruang. Berawal dari satu jenis bangunan (tempat tinggal), berkembang menjadi berbagai jenis bangunan dengan berbagai variasi bentuk.

Arsitektur dapat dilihat sebagai suatu bangunan yang merupakan hasil karya manusia yang diatur dan diarahkan oleh kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.¹ Oleh karena itu, arsitektur sebagaimana karya seni lainnya dapat difungsikan sebagai 'bahasa rupa' yang mengkomunikasikan karakter pencipta beserta lingkungannya. Pesan yang dikomunikasikan bentuk tidak hanya bisa dimengerti apa maknanya (dicerna oleh pikiran) tapi dapat pula dihayati dengan perasaan (memberikan kesan bagi yang melihatnya). Kesan yang dihadirkan bentuk arsitektur, seperti: megahnya tata bangunan kota, tempat ibadah yang memberikan rasa tenang, rumah di desa yang nyaman, jika dilihat dari wujudnya

¹ Triyanto, *Makna Ruang dan Penataannya dalam Arsitektur Rumah Kudus*, (Semarang: Kelompok Studi Makar, 2001), p.13

merupakan hasil dari komposisi elemen - elemen bentuk, warna, tekstur, beserta bahan yang digunakan dengan mementingkan nilai fungsi, dan mempertimbangkan letak geografis sebagai dasar penciptaannya.

Ketertarikan penulis pada bentuk-bentuk arsitektur berawal dari keinginan membuat rumah sendiri yang susah terealisasi, hingga menimbulkan ketertarikan untuk mengamati, memahami, dan menghayatinya. Keadaan tersebut menumbuhkan pengalaman estetis yang secara emosional mendorong timbulnya ide atau gagasan penciptaan karya seni. Budiharjo Wiryodirjo mengemukakan pendapatnya tentang penciptaan karya seni sebagai berikut.

“Pada umumnya awal dari penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja ditentukannya maupun yang tidak sengaja disentuhnya. Dalam persentuhannya dengan rangsangan tersebut terjadi suatu gambaran ataupun suatu bentuk pemahaman dalam pikirannya. Gambaran atau bentuk pemahaman itu adalah apa yang disebut ide.”²

Bentuk pemahaman seorang seniman bukanlah manifestasi yang sembarangan menciptakan karya asal jadi. Dan jika dikatakan aspek filosofis menjadi faktor penting supaya karya menjadi lebih bermutu, tidak berarti bahwa seorang seniman harus berfilsafat seperti filosof. Filsafat seniman cukuplah seni yang dijadikan pangkal tolak dan pangkal artistiknya.³

B. Penegasan Judul

Untuk lebih menjelaskan, dan menghindari kesalah pahaman dalam penulisan, maka akan sedikit diuraikan pengertian judul dari Tugas Akhir ini.

² Budiharjo Wiryodirjo, “Ide Seni”, dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. 1/03, (Oktober 1992), p.61

³ Soedarmadji, “Dasar - Dasar Kritik Seni Rupa”, (Diktat Kuliah, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia ASRI Yogyakarta, 1973), p.15

Adapun judul Tugas Akhir adalah Bentuk Arsitektural Dalam Penciptaan Kriya Kayu. Arsitektural merupakan ‘kata sifat’ yang terbentuk dari kata dasar arsitektur.

Arsitektural : yang bertalian dengan arsitektur.⁴

Arsitektur : 1. Gaya atau bentuk bangunan. 2. Seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan.⁵

Penciptaan : proses menciptakan.⁶

Menciptakan : 1. Membuat (mengadakan) sesuatu yang baru (belum pernah ada, luar biasa, lain dari yang lain). 2. Membuat suatu hasil kesenian (seperti mengarang lagu, membuat patung).⁷

Jadi penciptaan Karya Seni dalam Tugas Akhir ini adalah penerapan bentuk yang terkait dengan arsitektur ke dalam kriya kayu. Adapun bentuk arsitektural yang dimaksud merupakan penyusunan elemen-elemen arsitektur yang menjadi daya tarik penulis dengan penyederhanaan bentuk. Elemen-elemen tersebut dikomposisikan secara acak sesuai dengan daya imajinasi penulis di bawah pertimbangan nilai keindahan. Nuansa arsitektural bergaya modern tercermin dari keseluruhan bentuk karya yang didapat dari komposisi elemen-elemen arsitektur yang mengedepankan bentuk minimalis, asimetris yang tegas, dan meminimalkan ornamen.⁸

⁴ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1994), p.12

⁵ Anton M. Moeliono (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), p.103

⁶ *Ibid.* p. 169

⁷ *Ibid.*

⁸ Hery Sugito, “Bangunan Gaya Modern Minimalis, Unjuk Gigi” dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), Minggu, 18 Maret 2007, p. 15

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Sebagai media ekspresi, kepuasan batin melalui proses kreatif, inovatif, dan imajinatif di dalam penciptaan kriya seni.
- b. Mewujudkan ide atau gagasan dalam merespon gejala yang terjadi, baik terjadi pada diri penulis maupun pada kehidupan di sekitar penulis.
- c. Guna memenuhi Tugas Akhir, untuk syarat kelulusan sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

- a. Menambah inspirasi, dan wacana dalam berkarya selanjutnya.
- b. Karya yang dihasilkan mempunyai kedalaman arti dan dapat dipakai sebagai kajian lebih lanjut terhadap alternatif pengembangannya.
- c. Hasil karya dapat diterima oleh kalangan penikmat seni pada khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi langsung, dengan mengamati atau memotret elemen-elemen arsitektur, dan bentuk-bentuk yang terkait secara langsung.
- b. Kepustakaan, dengan mempelajari sumber-sumber tertulis atau gambar dari buku, surat kabar, internet, dan sebagainya.

2. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan empiris, pendekatan berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dari dalam maupun dari luar kampus.
- b. Pendekatan kontemplatif, perenungan diri yang menimbulkan ide untuk merespon, dan memvisualisasikannya menjadi karya seni.
- c. Pendekatan estetis, pendekatan dengan mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam seni rupa yang mempengaruhi keindahan karya.
- d. Pendekatan eksplorasi dan eksperimen, pendekatan berdasar pada pembaharuan, dan pengembangan bentuk yang sudah ada berdasarkan imajinasi, kreativitas, dan pengolahan bahan.

