

**EKSPLORASI BENTUK TERUMBU KARANG
DALAM KARYA KAYU**



Rakryan Mahotsaha Gandhi

NIM: 1712041022

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

2024

**EKSPLORASI BENTUK TERUMBU KARANG
DALAM KARYA KAYU**



PENCIPTAAN

Rakryan Mahotsaha Gandhi

NIM: 1712041022

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

2024

Tugas Akhir Kriya berjudul:

EKSPLORASI BENTUK TERUMBU KARANG DALAM KARYA KAYU
diajukan oleh Rakryan Mahotsaha Gandhi, NIM 1712041022, Program Studi S-1
Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas
Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I/ Penguji I


Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA.


NIP. 19800210 200501 1 001/ NIDN 0010028001

Pembimbing II/ Penguji II


Sumino, S.Sn., MA.

NIP. 19670615 199802 1 001/ NIDN 0015066706

Cognate/ Penguji Ahli


Dr. Zulriawan, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 0001/ NIDN 0029076211

Ketua Jurusan/ Program Studi Kriya


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/ NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

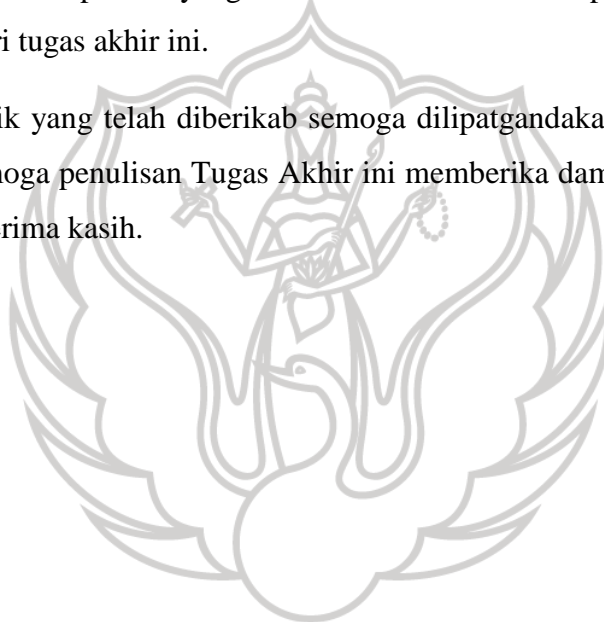
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala Rahmat dan nikmat yang telah di berikan kepada hamba-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tuhan Akhir ini. Saya persembahkan hal ini kepada

1. Orang tua saya Ibu Yulliani Lestari dan Bapak Jandi Janingarto yang sudah memberikan motivasi, waktu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Teman-teman angkatan 2017 dari prodi kriya yang tidak sempat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberi masukan kepada karya dan karya tulis dari tugas akhir ini.

Semoga hal baik yang telah diberikab semoga dilipatgandakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Semoga penulisan Tugas Akhir ini memberika dampak yang baik bagi semua pihak, terima kasih.



MOTTO

“kegigihan untuk kemauan besar”



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya dengan ini menyatakan 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 ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 28 mei 2024



Rakryan Mahotsaha G

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Seluruh rasa hormat penulis berikan kepada pihak yang telah membimbing dan memberi bantuan selama proses penulisan dan pembuatan karya, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

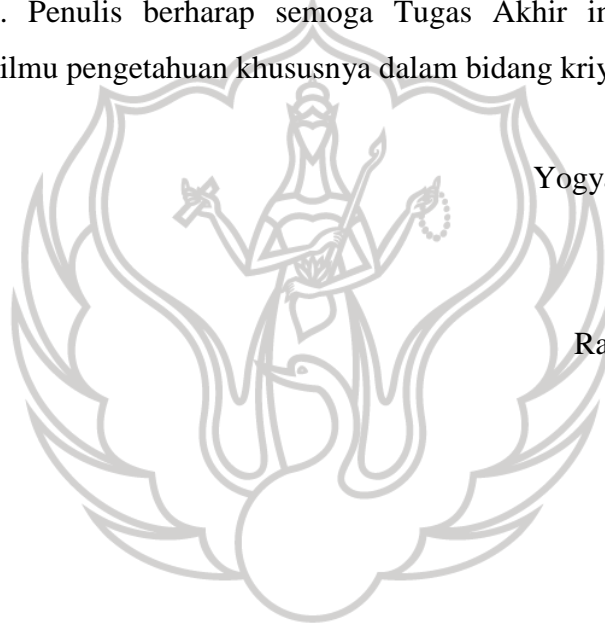
1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Retno Purwandari, S.S., M.A., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan semangat dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
6. Sumino, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
7. Dr. Yulriawan, M.Hum., selaku *Cognate* atau Dosen Penguji Ahli yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
8. Dr. Arif Suharson, M.Sn. selaku dosen wali yang sudah menemani dari awal masuk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Terimakasih kepada kedua orangtua yang selalu memberikan do'a dan motivasi untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Terimakasih kepada Muhammad Mahmudin yang selalu direpotkan mulai dalam proses berkarya serta bertukar pikiran dalam proses pembuatan karya.
12. Terimakasih kepada Citra Dwi Fitria N yang mensupport dalam proses pembuatan karya.
13. Teman-teman seperjuangan Kriya angkatan 2017 atas dukungan dan kerja samanya.
14. Terimakasih kepada Bapak Parto dalam memberi informasi dan nasehat dalam masa perkuliahan selama ini.

Segala hal yang telah diperoleh selama ini, merupakan pengalaman dan pelajaran berharga untuk mendorong penulis terus belajar menjadi lebih baik di kemudian hari. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kriya dan pembaca.

Yogyakarta, 28 Mei 2024

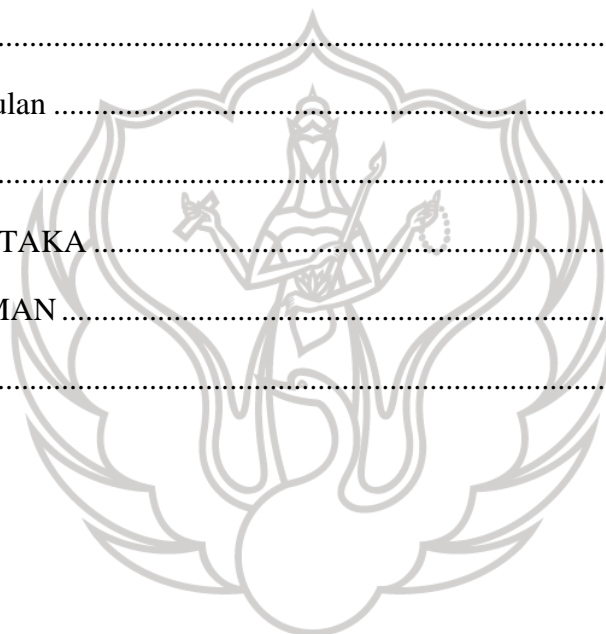
Rakryan Mahotsaha G



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	5
BAB II.....	9
KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	14
BAB III	18
PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis Data Acuan.....	25
C. Rancangan Karya	31

D. Proses Perwujudan	41
1. Bahan.....	41
2. Alat	47
3. Tahap Perwujudan	56
BAB IV	83
TINJAUAN KARYA.....	83
A. Tinjauan Umum	83
B. Tinjauan Khusus	86
BAB V.....	93
PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
DAFTAR LAMAN	97
LAMPIRAN.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bahan	41
Tabel 3. 2 Alat.....	47
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1	81
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2	81
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya karya 3	82
Tabel 3. 6 Kalkulasi Total Biaya Karya Keseluruhan.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Practice Based Research.....	8
Gambar 2. 1 Terumbu karang di kawasan pulau Karimun Jawa	9
Gambar 2. 2 Terumbu karang di kawasan pulau Karimun Jawa	10
Gambar 2. 3 Terumbu karang di Pantai Ngungguh Gunung Kidul.....	11
Gambar 2. 4 Meja dengan motif ukiran	12
Gambar 2. 5 Karya Kayu Relief.....	13
Gambar 3. 1 Terumbu Karang Kepulauan Karimun Jawa	18
Gambar 3. 2 Montipora Foliosa Motif Utama 1	18
Gambar 3. 3 Scolymia Motif Utama 2	19
Gambar 3. 4 Acropora Motif Utama 3	19
Gambar 3. 5 Callyspongia Motif Utama 4	19
Gambar 3. 6 Sympyllia Motif Utama 5.....	20
Gambar 3. 7 Kipas Laut Gorgonia Motif Utama 6	20
Gambar 3. 8 Cynarina Motif Utama 7	20
Gambar 3. 9 Achanthastrea Motif Utama 8	21
Gambar 3. 10 Zoanthus Motif Utama 9	21
Gambar 3. 11 Sabellidae Motif Penunjang 1	21
Gambar 3. 12 Plesiastrea Motif Penunjang 2.....	22
Gambar 3. 13 Almari dinding	22
Gambar 3. 14 Model Kaki Tinggi.....	23
Gambar 3. 15 Level Karya Pameran / Voetstuk.....	23
Gambar 3. 16 Karya Tema Terumbu Karang 1.....	24
Gambar 3. 17 Karya Tema Terumbu Karang 2.....	24
Gambar 3. 18 Sketsa Alternatif 1	31
Gambar 3. 19 Sketsa Alternatif 2.....	32
Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif 3.....	32
Gambar 3. 21 Sketsa Alternatif 4.....	33
Gambar 3. 22 Sketsa Alternatif 5.....	33
Gambar 3. 23 Sketsa Alternatif 6.....	34
Gambar 3. 24 Sketsa Alternatif 7.....	35
Gambar 3. 25 Sketsa Alternatif 8.....	35
Gambar 3. 26 Sketsa Alternatif 9.....	36
Gambar 3. 27 Sketsa Alternatif 10.....	37
Gambar 3. 28 Sketsa Terpilih 1	38
Gambar 3. 29 Sketsa Terpilih 2	39
Gambar 3. 30 Sketsa Terpilih 3	40
Gambar 3. 31 Sketsa Alternatif dan terpilih)	56
Gambar 3. 32 Bahan Kayu Jati	57
Gambar 3. 33 Pemotongan Kayu	57
Gambar 3. 34 Penyambungan Kayu	58
Gambar 3. 35 Penyambungan Teknik Book Mached	58
Gambar 3. 36 Penyambungan Kayu Ditumpuk	59

Gambar 3. 37 Sketsa pada permukaan kayu	59
Gambar 3. 38 Sketsa untuk pemotongan sekrol.....	60
Gambar 3. 39 Proses pelubangan menggunakan bor	60
Gambar 3. 40 Proses Pelubangan Dudukan	61
Gambar 3. 41 Pemotongan Scroll Saw	62
Gambar 3. 42 Pemotongan Jigsaw.....	62
Gambar 3. 43 Mengukir nggetaki	63
Gambar 3. 44 Proses Globali/Nggrabahi	63
Gambar 3. 45 Proses Matuti.....	64
Gambar 3. 46 Proses Mbenangi dan Macahi	64
Gambar 3. 47 Proses Nglemahi.....	65
Gambar 3. 48 Proses Tuner.....	66
Gambar 3. 49 Bahan Alas Karya atau Voetstuk	66
Gambar 3. 50 Perakitan Alas Karya atau Voetstuk.....	67
Gambar 3. 51 Proses Rustic	67
Gambar 3. 52 Bahan Almari Dinding	68
Gambar 3. 53 Proses Book Mached/Pencocokan Buku.....	68
Gambar 3. 54 Book Mached atau Pencocokan Buku Set Pintu	69
Gambar 3. 55 Proses Resin	69
Gambar 3. 56 Proses Perakitan Almari Dinding.....	70
Gambar 3. 57 Perakitan Kaki Almari Dinding.....	70
Gambar 3. 58 Pembelahan Karya Lama	71
Gambar 3. 59 Proses Patina Engsel Kuningan.....	71
Gambar 3. 60 Proses Bleaching/Pemutihan Kayu	72
Gambar 3. 61 Proses Sanding Sealer 1	73
Gambar 3. 62 Proses Sanding Sealer 2	74
Gambar 3. 63 Proses Pengamplasan Sanding Sealer	74
Gambar 3. 64 Proses Pewarnaan Walnut.....	75
Gambar 3. 65 Proses Pewarnaan Biru.....	76
Gambar 3. 66 Proses Pewarnaan Putih	76
Gambar 3. 67 Proses Gelap Terang	76
Gambar 3. 68 Hasil Proses Gelap Terang.....	77
Gambar 3. 69 Hasil Top Coat Glossy	78
Gambar 3. 70 Hasil Top Coat Doff.....	78
Gambar 3. 71 Proses Perakitan Pigura.....	79
Gambar 3. 72 Proses Perakitan Ukiran	79
Gambar 3. 73 Proses Perakitan Ukiran	80
Gambar 3. 74 Proses Perakitan Ukiran	80

INTISARI

Penciptaan Tugas Akhir yang berjudul “Eksplorasi Bentuk Terumbu Karang dalam Karya Kayu” merupakan karya kayu dua dimensi dan tiga dimensi yang mengeksplorasi bentuk terumbu karang sebagai motif ukiran pada karya kayu. Terumbu karang merupakan organisme yang hidup di daerah perairan laut dangkal, terutama di daerah tropis. Luas ekosistem terumbu karang di perairan Indonesia di perkirakan mencapai sekitar 85.707 km², yang berarti menyimpan kekayaan yang sangat besar di Kawasan Asia Tenggara meliputi 30% dari wilayah terumbu karang dunia dari luas tersebut, diperkirakan hanyanya sekitar 7% terumbu karang kondisinya masih sangat baik, sedangkan 33% dalam kondisi baik, 46% rusak, dan 15% kritis. Ekosistem terumbu karang di perairan Indonesia terus mengalami penurunan, baik berupa kuantitas, kualitas maupun estetikanya. Konsep penciptaan dari tema terumbu karang ini memfokuskan pada eksplorasi bentuk yang terkandung pada terumbu karang. Lewat jalur seni dengan menggunakan media kayu yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat akan pentingnya keberlangsungan dan manfaat terumbu karang dalam ekosistem laut.

Metode pendekatan yang digunakan dalam karya proses penciptaan Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika, Metode penciptaan yang digunakan yaitu (*Pre-factum, Practice-Led Reseach*) menurut Hendriyana. Dalam metode ini menggunakan empat mode alur, yaitu praperancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan berbagai teknik yaitu, pada ukiran bentuk terumbu karang menggunakan teknik ukir atau pahat, bentuk almari menggunakan teknik *book mached* atau pencocokan buku, dan bentuk *voetstuk* atau alas karya menggunakan teknik *rustic* dan laminasi dengan teknik *finishing white wash*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu kayu jati dan kayu jambu untuk lapisan *top coat finishing* menggunakan *clear doff* dan *glossy*.

Hasil dari penciptaan karya Tugas Akhir ini berjumlah tiga karya, tiga karya meliputi satu karya panel dua dimensi yang *didisplay* menempel tembok dan dua karya tiga dimensi yang *didisplay* menggunakan pustek. Karya pertama berjudul “Love at First Sight”, karya kedua berjudul “Menuju Satu”, dan karya ketiga berjudul “Good Karma”. Masing-masing karya tersebut memiliki makna dan arti tersendiri yang terkandung di dalam karya tersebut.

Kata Kunci : Eksplorasi, Terumbu Karang, Kayu.

ABSTRACT

Creation of the Final Project entitled "Exploration of Coral Reef Shapes in Wooden Works" is a two-dimensional and three-dimensional wooden work that explores the shape of coral reefs as a carving motif in wooden works. Coral reefs are organisms that live in shallow sea waters, especially in tropical areas. The area of the coral reef ecosystem in Indonesian waters is estimated to reach around 85,707 km², which means that it holds enormous wealth in the Southeast Asia region covering 30% of the world's coral reef area. Of that area, it is estimated that only around 7% of coral reefs are still in very good condition, whereas 33% are in good condition, 46% are damaged, and 15% are critical. The coral reef ecosystem in Indonesian waters continues to decline, both in terms of quantity, quality and aesthetics. The concept for creating this work focuses on exploring the forms contained in coral reefs. Through art using wood media, the aim is to educate the public on the importance of the sustainability and benefits of coral reefs in the marine ecosystem.

The approach method used in the process of creating this work is an aesthetic approach. The creation method used is (Pre-factum, Practice-Led Research) according to Hendriyana. This method uses four flow modes, namely pre-design, design, realization, and presentation. The technique I used to make this work uses various techniques, namely, carving the shape of a coral reef using a carving or chisel technique, the shape of a cupboard using a book mached or book matching technique, and the shape of a voetstuk or work base using a rustic technique and lamination with a white wash finishing technique. The materials used in making this work are teak wood and guava wood for the top coat finishing using clear matte and glossy.

The results of the creation of this Final Project amount to three works, that three works are including one two-dimensional panel work which is displayed on a wall and two three-dimensional works which are displayed using a pedestal. The first work is entitled "Love at First Sight", the second work is entitled "Towards One", and the third work is entitled "Good Karma". Each of these works has its own meaning and significance contained in the work.

Keywords: *Exploration, Corals reef, Wood*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terumbu karang adalah organisme yang hidup di perairan laut dangkal, khususnya di daerah tropis. Meskipun terumbu karang dapat ditemukan di hampir seluruh dunia, hanya di daerah tropis mereka dapat berkembang dengan baik, karena kondisi lingkungan tropis yang mendukung. Pembentukan terumbu karang merupakan proses yang panjang dan kompleks, dimulai dengan penempelan berbagai biota penghasil kapur pada substrat yang keras. Terumbu karang terutama terdiri dari karang batu, di mana sebagian besar karang ini hidup bersimbiosis dengan alga bersel tunggal yang berada di dalam jaringan endodermnya. Proses pelekatan, pembentukan kerangka, sementasi, gradasi, erosi, dan akresi yang berulang-ulang selama jutaan tahun akhirnya membentuk terumbu karang (Suharsono, 2008:9).

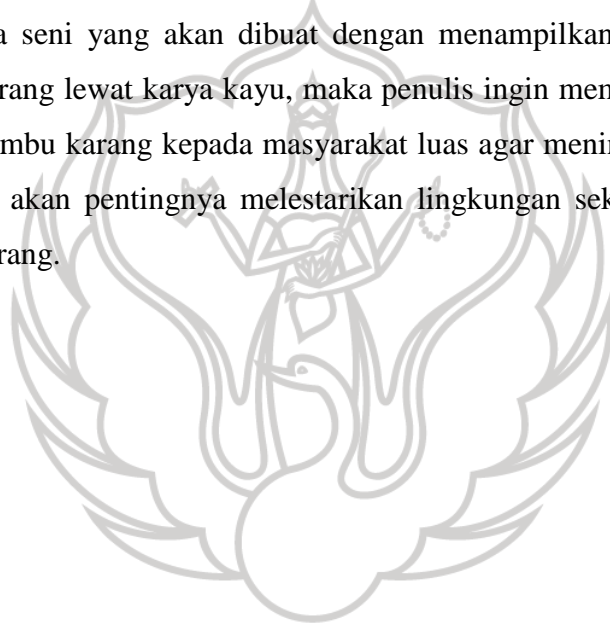
Terumbu karang Indonesia memiliki keanekaragaman tertinggi di dunia. Indonesia berada di wilayah segitiga terumbu karang (coral reef triangle) yang mencakup sekitar 53% terumbu karang dunia. Kawasan segitiga terumbu karang meliputi perairan tengah dan timur Indonesia, Timor Leste, Filipina, Sabah Malaysia, Papua Nugini, dan Kepulauan Solomon di Samudra Pasifik. Segitiga terumbu karang ini adalah episenter kehidupan laut dengan keanekaragaman biota laut yang tinggi, sering disebut sebagai "Amazon of the Seas". Ekosistem terumbu karang di perairan Indonesia diperkirakan memiliki luas sekitar 85.707 km², yang terdiri dari 50.223 km² terumbu penghalang, 19.540 km² terumbu cincin (atol), 14.542 km² terumbu tepi, dan 1.402 km² oceanic platform reef. Luas terumbu karang Indonesia mewakili 18% dari total luas terumbu karang di dunia, sementara terumbu tepi (fringing reef) di seluruh Asia Tenggara mencakup 30% dari wilayah terumbu karang dunia. Dari luas tersebut, diperkirakan hanya sekitar 7% terumbu karang dalam kondisi sangat baik, 33% dalam kondisi baik, 46% rusak, dan 15% dalam kondisi kritis. (M.Ghufran, 2018:24-25). Ekosistem terumbu karang di perairan Indonesia terus mengalami penurunan, baik dari segi kuantitas, kualitas, maupun

estetikanya. Sebagai ekosistem yang produktif dan sangat penting bagi penyangga sumber daya, pelestarian ekosistem ini sangat diperlukan. Aktivitas manusia, baik di darat maupun di laut, merupakan faktor utama yang menyebabkan kerusakan terumbu karang. Kerusakan ini bisa berupa kerusakan langsung dan tidak langsung, dan hingga saat ini kerusakan tersebut terus terjadi. Dari uraian di atas, diketahui bahwa manusia merupakan faktor utama dalam kerusakan terumbu karang, sehingga upaya pelestarian ekosistem ini harus mempertimbangkan manusia sebagai faktor utamanya.

Lewat jalur seni dengan menggunakan media kayu yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat akan pentingnya keberlangsungan dan manfaat terumbu karang dalam ekosistem laut. Seni kriya berorientasi pada kegunaan (utility), makna (significance), dan keindahan (aesthetic). Seni ini disampaikan melalui dorongan tertentu, baik dari ekspresi individu maupun kolektif, serta kreativitas dalam mengorganisasikan unsur-unsur medium dan media rupa dengan teknik tertentu. Hasilnya adalah bentuk dan gaya yang inovatif, indah, dan unik. (Hendriana, 2021:29). Kriya kayu merupakan seni kriya yang dalam penciptaannya selalu menggunakan antara nilai fungsional sekaligus nilai estetik dengan menggunakan bahan kayu. Keberagaman produk kriya nusantara hampir tidak terhitung karena begitu banyak keanekaragamannya. Namun demikian keanekaragaman itu pada prinsipnya dapat dikelompokkan menjadi kriya kayu dua dimensi dan kriya kayu tiga dimensi. Kriya kayu dua dimensi memiliki bentuk beraneka ragam baik untuk kebutuhan praktis maupun akan kebutuhan keindahan seperti ukiran dan panel. Bentuk kriya kayu tiga dimensi mulai dari ukuran kecil sampai bentuk fungsional seperti mebel dan bentuk hiasan seperti patung (Martono, 2019:10-19). Teknik pengerjaan kriya kayu sangatlah beragam salah satunya teknik ukir atau pahat. Mengukir adalah kegiatan menggores, memahat, dan menorah pola pada permukaan benda yang diukir membentuk hiasan yang indah (Martono, 2019:31). Teknik dalam pembuatan karya menerapkan teknik ukir, umumnya ukiran tersebut selain sebagai hiasan juga mengandung makna simbolis, kekayaan bentuk motif beragam sesuai karakter penciptanya atau budaya masyarakatnya.

Awal tertariknya penulis mengambil tema terumbu karang karena melihat banyaknya kerusakan oleh perbuatan tangan manusia yang kurang bertanggung jawab. Penulis melakukan pengamatan langsung di Kawasan kepulauan Karimun Jawa dan pesisir pantai Gunung Kidul. Di Kawasan Karimun Jawa itu sendiri masih banyak kegiatan yang merusak ekosistem terumbu karang seperti membuang sampah sembarangan ke pantai, penangkapan ikan karang yang dilindungi sebagai ikan konsumsi, dan kerusakan terumbu karang akibat kandasnya kapal pembawa batu bara atau kapal tongkang yang bersandar di daerah kepulauan Karimun Jawa.

Dengan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, penulis ingin menyampakain rasa keresahannya tentang kerusakan terumbu karang sebagai objek karya seni yang akan dibuat dengan menampilkan keindahan pesona terumbu karang lewat karya kayu, maka penulis ingin memperlihatkan keindahan pesona terumbu karang kepada masyarakat luas agar meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan lingkungan sekitar dan ekosistem terumbu karang.



B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema menyangkut terumbu karang sebagai sumber ide ?
2. Bagaimana proses dan teknik penciptaan karya dengan tema terumbu karang tersebut ?
3. Bagaimana hasil karya yang diciptakan ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mewujudkan konsep penciptaan dengan tema terumbu karang pada karya kriya kayu.
 - b. Menjelaskan proses dan teknik penciptaan karya dengan tema terumbu karang pada kriya kayu.
 - c. Mewujudkan hasil penciptaan karya dengan tema terumbu karang pada kriya kayu.
2. Manfaat
 - a. Menjadi sarana untuk menuangkan konsep ide dan mengekspresikan diri dengan karya kayu.
 - b. Mengembangkan keterampilan dalam proses dan teknik pada pekerjaan kayu dengan mengeksplorasi bentuk terumbu karang.
 - c. Menambah pengetahuan mengenai ekosistem terumbu karang dan kerusakan terumbu karang Untuk mengajak masyarakat agar senantiasa menjaga dan melestarikan lingkungan, penting untuk mengedukasi mereka tentang manfaat jangka panjang dari tindakan tersebut.
 - d. Sebagai media komunikasi antara penulis dan masyarakat luas untuk menggugah simpati terhadap kerusakan terumbu karang.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Estetika

Kata estetika dikutip dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang artinya berkenaan dengan persepsi atau kata kerja *aisthatnomai* yang berarti saya mempersepsi. Estetika adalah filsafat kesenian. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan, bagaimana keindahan terbentuk, dan bagaimana seseorang dapat merasakannya. Terkait dengan kriya kayu tradisional tentunya berpedoman pada sebuah bentuk juga atas dasar benda fungsional. Betapapun nyaman digunakan, jika barang tersebut tidak enak dipandang, pemakainya tidak akan merasa puas secara batin. Keindahan dapat menambah rasa senang, nyaman, dan puas bagi pemakainya. (Martono, 2019:21).

Pengalaman estetik tercapai ketika manusia merasakan kepuasan, kebahagiaan, rasa aman, dan kenyamanan. Dalam kondisi tertentu, seseorang bisa merasa terpaku, terharu, terpesona, dan muncul hasrat untuk mengulangi pengalaman-pengalaman tersebut. Semua ini terjadi karena peran panca indra yang mampu menangkap rangsangan-rangsangan tersebut dan meneruskannya ke dalam kalbu. (Sachari, 2002:59). Menurut De Witt H. Parker, karya seni adalah sarana untuk mencapai kehidupan estetik. Melalui karya seni, kemampuan dan pengalaman estetik seseorang menjadi lebih dalam dan menjadi bagian dari pengalaman bersama, yang menjadi bagian dari jiwa dan masyarakat. Setiap karya seni juga menjadi awal dari eksperimen baru yang mengangkat ekspresi seni dari kehidupan ke tingkat yang lebih tinggi. (Kartika, 2004:151).

Pendekatan secara estetika ini digunakan untuk memvisualkan bentuk terumbu karang pada karya kayu. Dalam metode ini, pembuatan karya seni mengacu pada unsur-unsur dasar dalam seni rupa seperti titik, garis, bidang, ruang, warna, dan ukuran. Hal ini menciptakan nilai estetik yang khas pada karya seni seperti bentuk terumbu karang dalam kriya kayu. Karya seni ini diwujudkan secara menyatu, selaras, dan seimbang, dengan

adanya unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki harmoni bentuk.

2. Metode Penciptaan

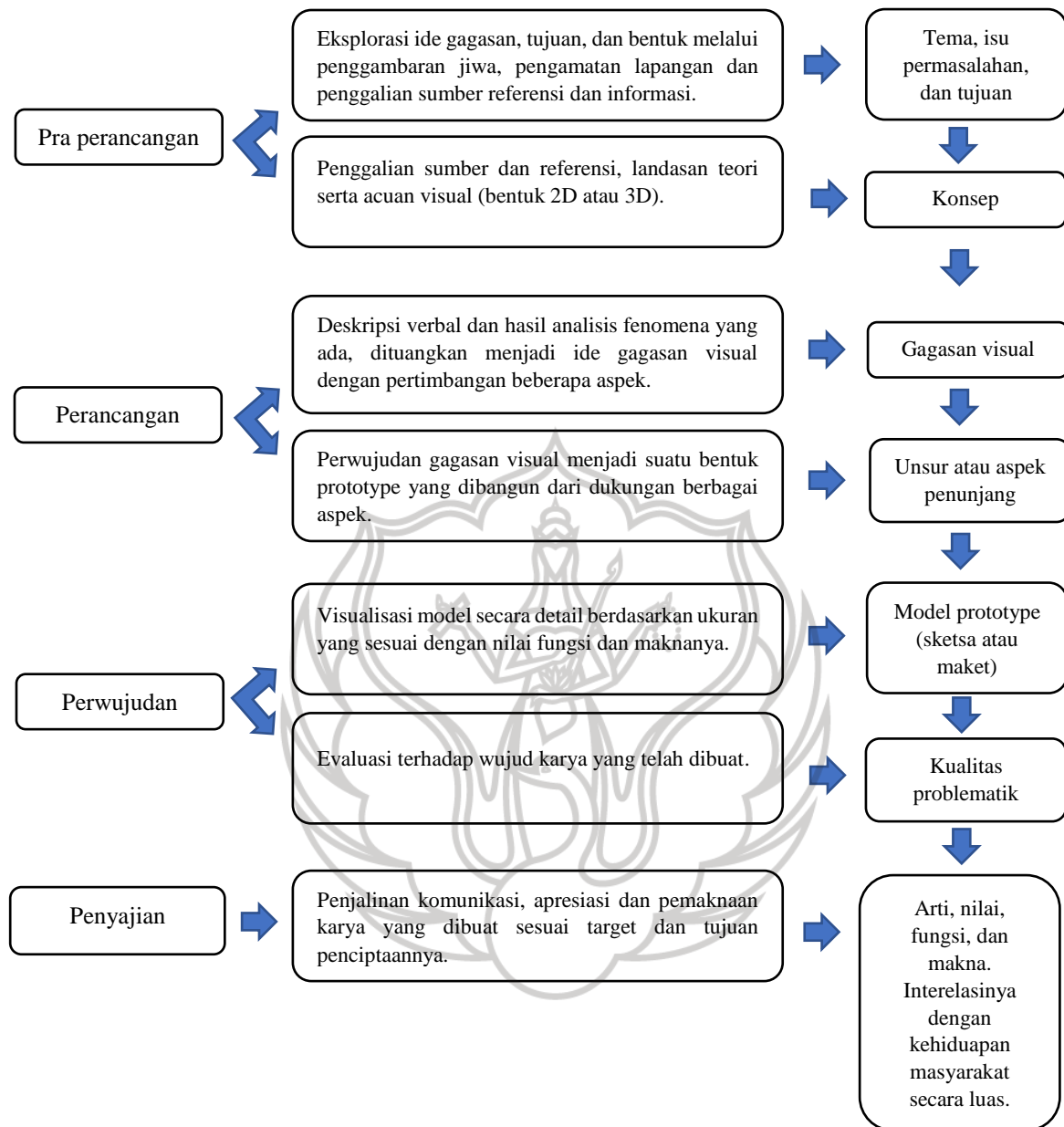
Penciptaan karya ini menggunakan metode perancangan atau penciptaan seni kriya (Pre-factum, Practice-Led Research). Hendriyana mengungkapkan bahwa Pre-factum lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat atau lapangan, serta mengacu pada tujuan penelitiannya. Tujuan penelitian yang dirancang mengacu pada topik penelitian serta menggambarkan tindakan dan aktivitas yang menjadi jawaban dari penelitian tersebut. (Hendriana, 2021:10). Tidak ada model tunggal yang harus diikuti berkaitan dengan metode penelitian seni rupa, kriya, dan desain pada umumnya. Karakteristik keilmuan seni budaya atau seni dan humaniora yang sangat unik dan khas bergantung pada objek dan subjek riset yang diangkat. (Hendriana, 2021:55).

Sebagai salah satu model metode penelitian seni kriya, alur modelnya dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Tahap pertama adalah praperancangan. Praperancangan memuat riset pendahuluan sebagai riset penjajakan dalam mengeksplorasi isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat. Tema dan topik riset yang diangkat harus relevan dengan isu dan permasalahan di lapangan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan imajinasi dan gagasannya dengan merasionalisasikan melalui referensi data pustaka, teori, maupun produk karya-karya sejenis yang ada sebelumnya dengan berbagai persoalannya. Dengan demikian, semua yang ada pada tahap pertama ini memberikan gambaran tujuan dan konsep dasar.
- b. Tahap kedua adalah perancangan. Perancangan memuat deskripsi verbal dari hasil analisis fenomena yang telah dilakukan pada tahap pertama, yang kemudian dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan mempertimbangkan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan. Aspek-aspek ini meliputi aspek humanis serta aspek teknis yang terkait dengan produk, benda, atau karya yang dibuat. Gagasan

visual tersebut diwujudkan menjadi suatu bentuk prototipe yang dibangun dari berbagai pertimbangan, seperti nilai, fungsi, dan makna karya yang akan diwujudkan.

- c. Tahap ketiga adalah perwujudan. Perwujudan adalah proses visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi, dan maknanya. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi dan uji kelayakan terhadap model, master, atau *prototipe* yang telah dibuat. Hasil *prototipe* yang telah dilakukan akan menegaskan gambaran kualitas problematika dari segala yang dilakukan. Dengan kalimat lain, manfaat dari hasil keputusan perancangan itu terlihat jelas akan fokus substansi dan sasarannya.
- d. Tahap keempat adalah penyajian. Penyajian dapat dilakukan melalui pameran dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi, dan pemaknaan karya yang dibuat apakah sudah sesuai target dan tujuan penciptaannya atau belum. Pada tahap ini terjadi evaluasi yang kedua, yakni deskripsi kualitas problematika dan gambaran manfaat hasil penelitian penciptaan yang dilakukan dapat di komunikasikan pada khalayak ramai.



Gambar 1. 1 Skema *Practice Based Research*
 (Sumber: Buku Metodologi Penelitian Penciptaan Karya , 2021, Hendriana)
 Dikembangkan oleh penulis