

**TENGGORAK MANUSIA DAN TANDUK DOMBA
GARUT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
KRIYA LOGAM**



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

2017

**TENKORAK MANUSIA DAN TANDUK DOMBA
GARUT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
KRIYA LOGAM**



**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:


TENGGORAK MANUSIA DAN TANDUK DOMBA GARUT SEBAGI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA LOGAM diajukan oleh Rafif Hartanto,
NIM 1111621022, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I / Anggota




Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP. 19610824 198903 2 001

Pembimbing II / Anggota

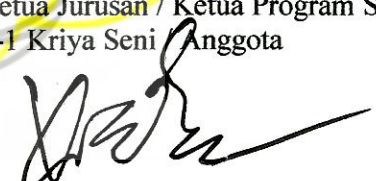


Budi Hartanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720910 200501 1 002
Cognate / Anggota



Drs. Andono, M.Sn.
NIP. 19570602 198503 1 002

Ketua Jurusan / Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni / Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, 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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua Orang tua dan Adikku Tercinta yang selalu mendukung serta Nasihatnya yang menjadi jembatan perjalanan hidupku.



MOTTO

**Perjuangan Merupakan Pengalaman
Berharga yang dapat menjadikan kita
Manusia yang berkualitas**



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 di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, Agustus 2017

Rafif Hartanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses Tugas Akhir ini dapat selesai dengan sesuai waktu yang diinginkan.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak dapat terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh dari berbagai pihak, baik material maupun spiritual. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., MA., selaku Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan sekaligus sebagai Dosen Wali, atas semua pengarahan, saran dan kritiknya.
6. Budi Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas semua arahnya.

7. Drs. Andono, M.Sn., selaku Cognate yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir ini dengan lebih baik.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu bermanfaat yang di sampaikan.
9. Kepada kedua orang tua, kakak, adik, dan semua keluarga.
10. Seluruh teman-teman Jurusan Seni Kriya angkatan 2011, terimakasih atas setiap pengalaman berharga yang kalian berikan selama ini.
11. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapat imbalan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, terutama di lingkungan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, Agustus 2017

Rafif Hartanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat	4
E. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan	17
B. Analisis	19

C. Rancangan Karya	19
D. Proses Perwujudan	27
1. Bahan dan Alat	27
2. Teknik Pengerjaan.....	42
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	62
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	64
A. Tinjauan Umum	64
B. Tinjauan Khusus	65
BAB V. PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
WEBTOGRAFI.....	75
LAMPIRAN.....	76
A. Poster Pameran.....	76
B. Katalog Pameran	77
C. Foto Situasi Pameran	78
D. Biodata atau CV	79
E. CD	80

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	62
Tabel 02. Kalkulasi Biaya Tambahan Karya	62
Tabel 03. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Domba Garut.....	11
Gambar 02. Tengkorak Domba Garut.....	12
Gambar 03. Tengkorak Manusia.....	13
Gambar 04. Tengkorak Manusia Tampak Depan	14
Gambar 05. Domba Garut Dewasa yang Siap Adu Ketangkasan.....	17
Gambar 06. Domba Garut yang Sedang Melakukan Seni Ketangkasan.....	18
Gambar 07. Tumpukan Tengkorak Manusia	18
Gambar 08. Tumpukan Tengkorak Manusia di Trunyan Bali	18
Gambar 09. Sketsa Alternatif 1	20
Gambar 10. Sketsa Alternatif 2.....	21
Gambar 11. Sketsa Alternatif 3.....	22
Gambar 12. Sketsa Terpilih 1.....	23
Gambar 13. Sketsa Terpilih 2	24
Gambar 14. Sketsa Terpilih 3	25
Gambar 15. Sketsa Terpilih 4	26
Gambar 16. Alumunium.....	28
Gambar 17. Silicon Rubber dan Hardener	28
Gambar 18. Resin.....	29
Gambar 19. Tanah Model	29

Gambar 20. Pasir Silica.....	30
Gambar 21. Pasir Silica yang Sudah Dicampur <i>Waterglass</i>	30
Gambar 22. <i>Waterglass</i>	31
Gambar 23. Kowi	31
Gambar 24. Matt	32
Gambar 25. Katalis.....	32
Gambar 26. MAA atau Wax	33
Gambar 27. Talk.....	33
Gambar 28. Sudip dan Butsir	34
Gambar 29. Semprotan.....	34
Gambar 30. Spons	35
Gambar 31. Triplek	35
Gambar 32. Kuas.....	36
Gambar 33. Amplas	36
Gambar 34. Cutter	37
Gambar 35. Triplek	37
Gambar 36. Gas.....	39
Gambar 37. Torch	39
Gambar 38. Tang.....	40
Gambar 39. Sikat Kuningan	40
Gambar 40. Gerinda	41

Gambar 41. CO	41
Gambar 42. Proses Pembuatan Model 1	42
Gambar 43. Proses Pembuatan Model 2	43
Gambar 44. Model Tanah Liat yang Siap Dicitak.....	44
Gambar 45. Mengoleskan Silikon Rubber ke Model.....	44
Gambar 46. Menyekat Model Menggunakan Wax	45
Gambar 47. Resin yang Dituangkan ke Silikon Rubber	46
Gambar 48. Menempelkan Matt ke Resin.....	47
Gambar 49. Cetakan yang Sudah Jadi.....	47
Gambar 50. Cetakan Tampak Bawah.....	48
Gambar 51. Master Resin yang Siap Cetak	50
Gambar 52. Setengah Bagian Master Resin Ditimbun Tanah	50
Gambar 53. Tanah Sekitar Model yang Sudah Diratakan	51
Gambar 54. Memadatkan Pasir Silica.....	51
Gambar 55. Pemberian Lubang dengan Paralon.....	52
Gambar 56. Mengembuskan CO ₂	52
Gambar 57. Contoh Kunci Agar Cetakan Tidak Bergeser.....	53
Gambar 58. Menempelkan Wax pada Cetakan.....	53
Gambar 59. Wax yang Sudah Rapi Ditempel	54
Gambar 60. Pemasangan Besi Penyangga Pasir Silica	55
Gambar 61. Besi yang Sudah Pasang dan Diberi CO ₂	55

Gambar 62. Memanaskan Cetakan	56
Gambar 63. Cetakan yang Habis Dipanaskan	56
Gambar 64. Alat Untuk Mengambil Cairan Alumunium	57
Gambar 65. Proses Mencairkan Alumunium.....	57
Gambar 66. Cairan Alumunium yang Dituang ke Cetakan	58
Gambar 67. Cetakan Setelah Dituang Cairan Alumunium.....	58
Gambar 68. Membuka Cetakan dengan Cara Dipukul	59
Gambar 69. Karya Setelah Dichelup ke Air.....	59
Gambar 70. Menghaluskan Tekstur Permukaan yang Kasar	60
Gambar 71. Proses Memoles Karya 1.....	61
Gambar 72. Proses Memoles Karya 2.....	61
Gambar 73. Karya 1	65
Gambar 74. Karya 2	67
Gambar 75. Karya 3	69
Gambar 76. Karya 4	71

INTISARI

Transformasi Tengkorak Kepala Manusia dan tanduk domba Garut diwujudkan kedalam bentuk logam ini merupakan bentuk imajinasi dari penulis terhadap bentuk-bentuk Tengkorak yang diciptakan dan di tuangkan ke dalam karya cor logam. Tengkorak yang memiliki sifat melindungi salah satu fungsi tubuh yang terpenting begitu juga tanduk domba yaitu menjadikan penulis ingin mengapresiasi tengkorak dan tanduk domba tersebut dengan mengkaryakannya kembali dalam tugas akhir ini dengan tujuan semoga manusia lebih berhati-hati dalam merawatnya. Hal tersebut yang membuat penulis mengambilnya sebagai sumber ide penciptaan.

Dalam proses penciptaan penulis mulai mencari sumber ide, data acuan diantaranya Tengkorak asli yang ada di daerah bali dan sedikit melihat dari sumber – sumber dari internet, lalu membuat sketsa alternatif dan dengan berbagai pertimbangan terpilihah beberapa sketsa yang akan dijadikan acuan dalam berkarya, menyiapkan bahan dasar, selanjutnya ke proses pembuatan model lalu cor alumunium. Dalam penciptaan karya logam penulis menggunakan pendekatan estetis menurut teori Dharsono yaitu meliputi unity (kesatuan), complexity (kerumitan), intencity (kesungguhan).

Visualisasi yang akan dihadirkan dalam penciptaan karya berupa tengkorak kepala manusia dan tanduk domba dengan mengeksplorasi berbagai bentuk penggabungan tengkorak kepala manusia dengan tanduk domba. Penulis mentransformasikan dan mendeformasikan bentuk-bentuk tengkorak kepala manusia dan tanduk domba tersebut menjadi sebuah karya tiga dimensi yang berbahan dasar alumunium. Pembentukan dekorasi diterapkan untuk memunculkan bentuk, karakteristik, dan tekstur tengkorak kepala manusia dan tanduk domba agar karya lebih terasa hidup dan lebih variatif. Memilih menggunakan bahan dasar alumunium cenderung memberikan kesan elegan.

Kata kunci: **Tengkorak, Tanduk, Logam**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tubuh manusia telah didesain Sang Pencipta sedemikian rupa beserta kesempurnaannya. Bagian-bagian yang ada ditubuh manusia berhubungan satu dengan yang lainnya, tidak ada satu bagian tubuh yang berdiri sendiri, dengan adanya rangka, maka tubuh manusia akan berfungsi dengan baik.

Rangka memiliki fungsi paling penting yaitu melindungi tubuh. Selain rangka, dalam tubuh manusia juga terdapat tulang. Tulang merupakan bagian organ manusia yang bersifat keras, dan berfungsi melindungi bagian dalam tubuh yang mudah terluka jika terkena benturan keras. Di dalam tubuh manusia terdapat banyak macam tulang dan memiliki fungsi masing-masing, salah satu tulang yang terdapat pada tubuh manusia adalah tulang tengkorak.

Tulang tengkorak berfungsi untuk melindungi otak, organ sensorik dan mendukung struktur wajah. Tulang dalam struktur tengkorak memiliki peran lain yang lebih spesifik, yaitu tulang Kranial yang terletak di atas kepala dan Tulang *Facial* (tulang wajah) yang terletak di depan tengkorak, serta ada beberapa tulang bertindak untuk mendukung daerah tertentu dari wajah dan kepala. Tengkorak tidak hanya dimiliki oleh manusia, hewan pun memiliki tengkorak. Ada beberapa macam hewan yang memiliki tengkorak dan bertanduk dikepalanya seperti kijang, kerbau, domba, sapi, dan lain-lain.

Selain akan memvisualisasikan bentuk tengkorak manusia, penulis juga akan memvisualisasikan bentuk tanduk domba Garut. Tanduk sendiri sebenarnya merupakan tulang yang didalamnya ada udara hampa yang

tumbuh di depan tulang tengkorak. Tanduk pada umumnya berbentuk lurus atau melengkung dan ada juga yang bercabang, seperti yang sering dijumpai pada Rusa atau Kijang. Fungsi tanduk pada hewan yaitu untuk melindungi diri dari musuh, serta sebagai simbol kejantanan pada hewan tertentu.

Pada karya ini, penulis akan lebih spesifikasi dalam pembuatan tanduk domba Garut. Pada domba Garut, tanduk merupakan perlambang kejantanan, ketampanan, serta kegagahan yang membuat domba tersebut indah dipandang mata. Selain itu, tanduk domba berfungsi untuk melindungi tengkorak.

Bentuk tanduk domba Garut dan tengkorak manusia memberikan ide penulis untuk menciptakan karya seni. Tengkorak manusia yang berfungsi melindungi otak dan membentuk struktur wajah, itulah yang membuat tengkorak berfungsi sangat penting. Selain itu penggunaan gambar tengkorak sering dipakai pada *band* beraliran *thrash* metal semacam: Megadeth, Sepultura, Metalica, dan lainnya. Gambar tersebut memiliki makna sebagai aliran musik keras dan lambang kejantanan.

Penulis menggabungkan kedua bentuk itu menjadi satu dalam karya seni kriya logam tiga dimensi, dimaksudkan bahwa dalam kehidupan ini harus memiliki keberanian, ketabahan, dan keteguhan seperti halnya tengkorak dan tanduk domba yang melambangkan keras dan kejantanan.

Penciptaan karya seni kriya diawali dengan penggambaran kreativitas imajinasi. Tindakan ini didasari oleh spirit, ruh, dan jiwa yang saling berpengaruh terhadap kualitas individu, hal ini sama halnya dengan penuturan dari Gustami, yang mengungkapkan bahwa, “Karya seni yang mengandung

muatan spirit, ruh, dan jiwa adalah hasil karya seni yang “hidup” yang dapat “berkomunikasi” dengan pemirsa dan penikmatnya” (Gustami, 2007 : 346).

Penulis membuat karya seni tiga dimensi yang berfungsi sebagai penghias interior dalam ruangan khususnya pada ruang tamu. Tidak hanya berfungsi sebagai penghias ruang saja, tetapi karya yang akan dibuat juga mempunyai fungsi seperti tempat lampu, vas bunga, dan pendukung pada ruang tamu lainnya namun tetap dalam satu konsep yang sama, selain membuat karya fungsional, penulis juga membuat karya ekspresi.

Rasa hanya dialami segelintir orang saja yang dapat mengadakan identifikasi diri dengan barang atau peristiwa yang diamatinya, lalu merasa kagum dan takjub. Hanya orang yang merasa takjub, dapat mengalami kebahagiaan estetik (Dick Hartoko, 1983 : 72).

Selain karena ketertarikan penulis dengan bentuk tengkorak manusia dan tanduk domba Garut, hal lain yang menarik bagi penulis adalah karena struktur tengkorak domba mirip dengan struktur tengkorak manusia. Dari pernyataan di atas, maka penulis akan menciptakan karya fungsional dan karya ekspresi dengan bentuk tengkorak manusia dan tanduk domba Garut yang divisualisasikan dalam karya seni logam dengan teknik cetak tuang atau cor logam.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah menciptakan karya seni fungsional dan ekspresi tiga dimensi dengan kreasi bentuk penggabungan bentuk tengkorak manusia dan tanduk domba Garut dengan teknik cetak tuang logam?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan dalam karya Tugas Akhir, penulis akan membahas mengenai pembatasan bentuk tengkorak kepala manusia dan bentuk tanduk domba Garut.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulisan laporan Tugas Akhir ini memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Kriya Seni.
- b. Menciptakan karya seni fungsional dan karya ekspresi tiga dimensi dengan kreasi bentuk penggabungan tengkorak manusia dan tanduk domba Garut dengan teknik cetak tuang logam.
- c. Mengembangkan kemampuan dalam bidang seni, khususnya dalam bidang seni kriya logam.

2. Manfaat

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulisan laporan Tugas Akhir ini memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut :

- a. Menambah pengalaman penulis membuat karya seni kriya logam, khususnya dalam bentuk karya tiga dimensi dengan teknik cor logam.
- b. Memberi penyegaran dalam lingkup seni rupa khususnya dalam seni kriya logam.
- c. Memberikan informasi serta sumber referensi bagi masyarakat luas.

E. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Beberapa metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini antara lain :

a. Pendekatan Estetis

Bagi seorang seniman, dalam menciptakan karya seni tidak saja memikirkan objek karya yang akan dinikmati, namun juga perlu memperhatikan keindahan objek tersebut. Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan menangkap rasa indah yang berbeda-beda.

untuk menjadi indah, suatu makhluk hidup, dan setiap kebulatan terdiri atas bagian-bagian, harus tidak hanya menyajikan suatu ketertiban tertentu dalam pengaturannya dari bagian-bagian, melainkan juga merupakan suatu besaran tertentu yang pasti (The Liang Gie, 2004 : 41).

Menurut Djelantik, metode pendekatan estetis yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya.

Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya ini terdapat 3 unsur estetik yang mendasar, yaitu :

- 1) Keutuhan (*Unity*), keutuhan dimaksudkan bahwa karya seni yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya yang bersifat utuh. Terdapat hubungan yang bermakna atau relevan antara bagian objek dan subjek serta saling mengisi sehingga terjalin kekompakan antara bagian satu dengan yang lain.
- 2) Penonjolan (*Dominance*), penonjolan mengarahkan perhatian penikmat karya seni pada hal-hal utama dalam sebuah karya. Penonjolan dapat diwujudkan melalui warna, ritme, ukuran, bentuk, gaya, dan corak.
- 3) Keseimbangan (*Balance*), rasa keseimbangan dalam karya seni merupakan syarat estetik yang mendasar dalam semua karya seni. Keseimbangan dapat diwujudkan melalui penempatan garis, ruang, warna, corak, nada, kecerahan, harmoni, kontras, dan ritme (Djelantik, 2004 : 37).

b. Pendekatan Semiotika

C. S. Peirce mengemukakan mengenai teori segitiga makna atau *triangle meaning*, semiotika terdiri dari tiga unsur elemen utama yakni, tanda (*sign*), objek dan interpretasi. Tanda adalah suatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Pierce terdiri dari tiga simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik), indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab akibat, sedangkan acuan tanda disebut objek).

Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. *Intrepretant* atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke satu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda (Asa Berger, 2010 : 3).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara atau tindakan menurut system tertentu untuk dapat melaksanakan proses dalam perwujudan karya. Menciptakan karya logam ini diperlukan beberapa tahapagar tercipta karya mebel yang sesuai dengan ide dan tema. Penulis menggunakan metode *practice based research*, seperti yang dikutip Malins, Ure, dan Grey (1996:1)

penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung dalam bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subyek kajian tersebut.

Sementara menurut Dafri (2005:6)

Peneliti berbasis *practice based research* ini adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.

Dalam konsep metodologi, 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, dan 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 diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ke tiga yaitu perwujudan, bermula dari model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki (Gustami, 2007: 329-330).

a. Eksplorasi

Tahap pertama eksplorasi dan analisis merupakan hal yang penting untuk mengawali proses pembuatan karya, karena saat proses ini seorang seniman akan tau apa saja ciri-ciri dari sumber ide yang diambil. Kemudian ciri-ciri tersebut digunakan sebagai acuan dalam

membuat desain, hal tersebut juga dapat mempengaruhi sampai atau tidaknya pesan yang ingin disampaikan.

b. Perancangan

Selanjutnya proses perancangan juga tidak kalah penting dengan eksplorasi. Ide-ide akan dituangkan ke dalam sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa alternatif yang telah diajukan, kemudian sketsa terpilih dibentuk dalam bentuk desain sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

c. Perwujudan

Perwujudan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut untuk mengurangi atau meminimalisir kesalahan dan kerusakan dalam proses perwujudan karya, yaitu dari mulai persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan hingga tahap *Finishing*.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan dokumentasi. Metode dokumentasi ini guna mencari informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan menjadi karya. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara yakni :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan metode dokumentasi dengan beberapa teknik, antara lain teknik mencatat dan menyalin. Data atau informasi yang telah disalin dan dicatat berhubungan dengan sumber

ide yang akan diwujudkan dalam karya kriya logam. Dapat diperoleh dari buku, majalah, artikel, foto, dan internet. Alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi, yaitu kamera, peralatan tulis, dan juga laptop. Kemudian data-data ini di analisis sesuai ide yang akan diwujudkan menjadi karya seni kriya logam.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan beberapa metode, yakni observasi dan dokumentasi. Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung kepada obyek yang akan menjadi sumber ide penciptaan karya seni, contohnya melihat bentuk-bentuk tengkorak manusia dan tanduk domba Garut. Tahap ini dilakukan agar mengetahui bentuk asli pada obyek tersebut sehingga pada proses pembuatan karya bisa maksimal. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara memotret atau merekam gambar secara langsung sebagai referensi dalam pembuatan karya.