

**VISUALISASI MOTIF KAPAL TAPIS LAMPUNG
PADA KAP LAMPU**



SKRIPSI

Oleh:

DAFFA RHENANDRA DINAR GUNAWAN

NIM 2112279022

PROGRAM STUDI S1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2026

**VISUALISASI MOTIF KAPAL TAPIS LAMPUNG
PADA KAP LAMPU**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
Genap 2026

Tugas Akhir berjudul:

VISUALISASI MOTIF KAPAL TAPIS LAMPUNG PADA KAP LAMPU
diajukan oleh **Daffa Rhenandra Dinar Gunawan**, NIM 2112279022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

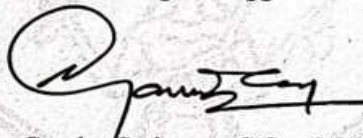
Pembimbing I/Ketua



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NUPTK 6061740641130043

Pembimbing II/Anggota



Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 0545767668130263

Cognate/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.

NUPTK 2947745646130152

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi S-1
Kriya



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya ini pertama-tama penulis persembahkan untuk diri sendiri untuk setiap malam yang dilewati dengan penuh perjuangan, untuk setiap keraguan yang berhasil ditaklukkan, dan untuk setiap langkah kecil yang akhirnya mengantarkan pada pencapaian ini. Perjalanan ini mengajarkan bahwa ketangguhan sejati tumbuh dari proses yang tidak pernah mudah.

Karya sederhana ini juga penulis persembahkan dengan segenap hormat kepada kedua orang tua tercinta, yang kasih sayangnya tidak pernah surut meski jarak dan waktu memisahkan. Doa-doa yang tak pernah putus, kepercayaan yang selalu diberikan tanpa syarat, serta dukungan yang senantiasa menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis semua itu adalah fondasi yang menopang selesainya karya ini.

Semoga tulisan ini dapat menjadi salah satu bukti nyata bahwa setiap pengorbanan yang telah diberikan tidaklah sia-sia, dan semoga kelak penulis dapat terus membanggakan orang-orang yang paling berarti dalam hidup. Penulis juga berharap karya ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan budaya Nusantara maupun sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan seni kriya berbasis budaya lokal. Selain itu, perjalanan dalam menyelesaikan karya ini menjadi pelajaran berharga tentang arti kesabaran, ketekunan, dan keyakinan dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan agar karya sederhana ini dapat meninggalkan makna serta menjadi langkah awal untuk terus berkarya dan berkembang di masa mendatang.

MOTTO

“Jangan pernah lupa dari mana kamu memulai”

(never forget where you started)

“Ketinggian tidak berarti apa-apa jika melupakan tanah tempat kamu tumbuh”

(Height means nothing if you forget the soil you grew from)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir yang berjudul “Motif Kapal Tapis Lampung Pada Kap Lampu” 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, 2026



Daffa Rhenandra Dinar Gunawan



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul. “Visualisasi Motif Kapal Tapis Lampung Pada Kap Lampu”, Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengerjaan Tugas Akhir karya seni ini tentu tidak akan dapat selesai dengan baik tanpa bantuan pihak yang telah ikut berperan dalam terlaksananya kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan YME yang telah mempermudah segala kegiatan penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., Selaku Koordinator Prodi S-1 Kriya.
6. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan.
7. Gandar Setiawan S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam proses penciptaan karya.
8. Seluruh dosen, staff Jurusan Kriya dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir hingga selesai.
9. Kedua orang tua, Ayah M. Gunawan dan Bunda Yesi Harleni serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa.
10. Teman-teman kuliah, Anggit, Reza Esta, Katon, Aljun, yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Disamping dari hal tersebut, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat di dunia akademik khususnya pada bidang kriya seni.

DAFTAR ISI

JUDUL LUAR	i
JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II	12
A. Sumber Penciptaan.....	12
1. Siger Lampung	12
2. Tapis motif kapal.....	14
3. Kap Lampu.....	16
4. <i>Relief</i> Kayu.....	17
B. Landasan Teori	18
1. Teori Estetika	18
2. Teori <i>Craft Thinking</i>	18
3. Teori Fungsi	19
BAB III.....	21
A. Data Acuan	21
1. Siger Lampung	21

2.	Motif geometris kapal tapis Lampung	21
3.	Motif kapal	22
4.	Kap lampu	22
B.	Analisis Data Acuan	22
1.	Kain tapis dan siger Lampung.....	23
2.	Motif geometris kapal tapis Lampung	23
3.	Kain motif kapal.....	23
4.	Kap lampu	23
C.	Rancangan Karya	24
1.	Sketsa Alternatif.....	24
2.	Desain Terpilih	31
D.	Proses Perwujudan	33
1)	Alat Perwujudan.....	33
2)	Bahan.....	37
3)	Teknik pengerjaan	40
4)	Tahap perwujudan	41
E.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	52
1.	Kalkulasi biaya pembuatan karya 1 berjudul “ <i>Jung Tunas</i> ”	52
2.	Kalkulasi biaya pembuatan karya 2 berjudul “ <i>Jung Moksha</i> ”	53
3.	Kalkulasi biaya pembuatan karya 3 berjudul “ <i>Jung Cinta</i> ”	54
4.	Kalkulasi biaya pembuatan karya 4 berjudul “ <i>Takhta Berlayar</i> ”	55
5.	Total Biaya keseluruhan	56
BAB IV	57
A.	Tinjauan Umum.....	57
B.	Tinjauan Khusus.....	59
1.	Karya 1	59
2.	Karya 2	61
3.	Karya 3	63
4.	Karya 4.....	65
BAB V	66
1.	Kesimpulan	66

2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
DAFTAR LAMAN	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat pembuatan karya.....	33
Tabel 3. 2 Bahan pembuatan karya	37
Tabel 3. 3 Kalkulasi biaya pembuatan karya 1	52
Tabel 3. 4 Kalkulasi biaya pembuatan karya 2	53
Tabel 3. 5 Kalkulasi biaya pembuatan karya 3	54
Tabel 3. 6 Kalkulasi biaya pembuatan karya 4	55
Tabel 3. 7 Kalkulasi biaya pembuatan keseluruhan	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siger Lampung	12
Gambar 2. 2 Foto busana tapis dengan motif kapal	13
Gambar 2. 3 Tapis motif kapal	14
Gambar 2. 4 Kap lampu	16
Gambar 2. 5 Ukiran Dinding Relief Kayu Museum Lampung.....	17
Gambar 3. 1 Foto kain tapis dan siger Lampung	21
Gambar 3. 2 Motif geometris kapal tapis lampung.....	21
Gambar 3. 3 Foto kain motif kapal Lampung	22
Gambar 3. 4 Kap lampu	22
Gambar 3. 5 Sketsa alternatif 1	24
Gambar 3. 6 Sketsa alternatif 2	24
Gambar 3. 7 Sketsa alternatif 3	25
Gambar 3. 8 Sketsa alternatif 4	25
Gambar 3. 9 Sketsa alternatif 5	26
Gambar 3. 10 Sketsa alternatif 6	26
Gambar 3. 11 Sketsa alternatif 7	27
Gambar 3. 12 Sketsa alternatif 8	27
Gambar 3. 13 Sketsa alternatif 9	28
Gambar 3. 14 Sketsa alternatif 10	28
Gambar 3. 15 Sketsa alternatif 11	29
Gambar 3. 16 Sketsa alternatif 12	29
Gambar 3. 17 Sketsa alternatif 13	30
Gambar 3. 18 Desain terpilih 1	31
Gambar 3. 19 Desain terpilih 2	31
Gambar 3. 20 Desain terpilih 3	32
Gambar 3. 21 Desain terpilih 4	32
Gambar 3. 22 Proses pembuatan rancangan sketsa.....	41
Gambar 3. 23 Proses pendetailan sketsa digital	41
Gambar 3. 24 Proses pembentukan pola diatas karton	42
Gambar 3. 25 Pencarian bahan kayu jati	42
Gambar 3. 26 Proses pemotongan papan kayu jati	43
Gambar 3. 27 Proses pengovenan papan kayu jati.....	43
Gambar 3. 28 Proses penyambungan papan	44
Gambar 3. 29 Proses perataan papan	44
Gambar 3. 30 Proses penjiplakan desain pada papan kayu	45
Gambar 3. 31 Proses pembentukan menggunakan mesin <i>scroll saw</i>	45
Gambar 3. 32 Proses memahat	46
Gambar 3. 33 Proses pembuatan kerangka kap lampu.....	47
Gambar 3. 34 Proses perakitan kerangka kap lampu	47

Gambar 3. 35 Proses pengamplasan karya	48
Gambar 3. 36 Proses mengaplikasikan <i>sanding sealer</i> dan warna	48
Gambar 3. 37 Proses mengaplikasikan <i>clear</i>	49
Gambar 3. 38 Proses pemasangan lampu pada karya	49
Gambar 3. 39 Skema bagan alur proses perwujudan	51
Gambar 4. 1 Karya 1	59
Gambar 4. 2 Karya 2	61
Gambar 4. 3 Karya 3	63
Gambar 4. 4 Karya 4	65

INTISARI

Penciptaan karya seni ini berfokus pada pengembangan motif kapal pada kain tapis Lampung sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni kriya kayu berupa kap lampu yang memiliki nilai estetika dan fungsional. Motif kapal merupakan salah satu motif tertua dalam tapis Lampung yang memiliki makna filosofis sebagai simbol perjalanan hidup serta mencerminkan hubungan erat masyarakat Lampung dengan budaya maritim. Nilai budaya yang terkandung dalam motif ini menjadi landasan utama dalam proses transformasi ke dalam bentuk karya kriya kayu.

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah Practice-Based Research, yaitu penelitian berbasis praktik yang melibatkan studi pustaka dan observasi langsung di Museum Lampung. Penciptaan ini juga menerapkan pendekatan estetika dalam menganalisis unsur visual karya serta pendekatan *craft thinking* yang menjadikan proses pembuatan manual sebagai bagian dari proses berpikir kreatif. Dari proses tersebut dipilih beberapa desain terbaik yang kemudian diwujudkan menggunakan teknik scroll dan teknik ukir pada material kayu.

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa karya kap lampu yang dihasilkan mampu memenuhi aspek estetika dan fungsi secara seimbang. Secara estetis, karya menampilkan perpaduan unsur garis, bentuk, tekstur, serta ornamen khas Lampung yang memperkuat identitas budaya lokal. Secara fungsional, kap lampu berperan sebagai media pencahayaan sekaligus elemen dekoratif interior. Penciptaan ini menghasilkan empat karya kap lampu berbahan kayu jati dengan visual motif kapal tapis Lampung sebagai konsep utama, serta menunjukkan bahwa warisan budaya tradisional dapat diolah menjadi karya modern yang relevan tanpa menghilangkan nilai filosofis dan identitas budayanya.

Kata Kunci: Motif kapal, Kain Tapis Lampung, Kap lampu, dan Pelestarian Budaya.

ABSTRACT

The creation of this artwork focuses on the development of the ship motif on Lampung tapis cloth as a source of inspiration for creating a woodcraft lampshade that possesses both aesthetic and functional value. The ship motif is one of the oldest motifs in Lampung tapis, possessing philosophical significance as a symbol of life's journey and reflecting the Lampung people's close relationship with maritime culture. The cultural values embodied in this motif served as the primary foundation for its transformation into a woodcraft.

The method used in this creation is Practice-Based Research, which involves literature review and direct observation at the Lampung Museum. This creation also applies an aesthetic approach to analyzing the visual elements of the work, as well as a craft-thinking approach that incorporates the manual creation process into the creative thinking process. From this process, several of the best designs were selected and then realized using scroll and wood carving techniques.

The resulting lampshade demonstrates a balance between aesthetics and function. Aesthetically, the work displays a blend of lines, shapes, textures, and ornaments typical of Lampung, reinforcing local cultural identity. Functionally, the lampshade serves as both a lighting medium and a decorative interior element. This creation resulted in four works of teak wood lampshades with the visual motif of the Lampung tapis ship as the main concept, and shows that traditional cultural heritage can be processed into relevant modern works without losing its philosophical value and cultural identity.

Keywords: *Ship motif, Lampung Tapis cloth, lampshade, and cultural preservation*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni merupakan hasil ekspresi budaya yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Berbagai artefak seni tradisional tidak hanya berfungsi sebagai benda warisan budaya, tetapi juga mengandung nilai, makna, serta filosofi yang mencerminkan identitas masyarakat pendukungnya. Salah satu warisan budaya tersebut adalah kain tradisional yang memiliki karakteristik dan fungsi berbeda sesuai dengan nilai sosial budaya di masing-masing daerah.

Masyarakat Lampung memiliki salah satu kain tradisional yang dikenal dengan nama kain Tapis. Kain Tapis Lampung merupakan kain sarung yang digunakan oleh masyarakat Lampung, khususnya perempuan, serta memiliki peranan penting dalam berbagai upacara adat dan ritual masyarakat (Pratiwi, 2017). Selain berfungsi sebagai busana resmi dalam acara pernikahan, penyambutan tamu kehormatan, dan prosesi adat lainnya, kain Tapis juga merepresentasikan status sosial, kehormatan, dan identitas budaya masyarakat Lampung (Prayogi, 2023). Kain ini dibuat melalui proses tenun dengan benang kapas sebagai bahan dasar yang kemudian dihiasi sulaman benang emas atau perak sehingga menghasilkan berbagai ragam hias yang khas. Salah satu motif yang banyak dijumpai pada kain Tapis Lampung adalah motif kapal.

Menurut Nugroho et al. (2021), motif kapal merupakan salah satu motif tertua dalam kain Tapis yang berkembang pada masyarakat Lampung Saibatin (pesisir) dan menjadi representasi identitas maritim masyarakat Lampung. Keberadaan motif tersebut tidak hanya ditemukan pada kain Tapis, tetapi juga hadir dalam berbagai artefak budaya lainnya. Hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan observasi langsung di Museum Lampung (Ruwa Jurai) pada tanggal 14 Maret 2026 sebagai bagian dari studi empiris dalam penciptaan karya ini. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan koleksi kain Tapis bermotif kapal serta relief kayu bermotif kapal yang dipajang pada dinding museum. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa motif kapal merupakan representasi visual yang secara konsisten hadir dalam berbagai media budaya Lampung dari masa lalu hingga masa kini.

Di sisi lain, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pemanfaatan motif kapal masih cenderung terbatas sebagai koleksi dan media pajang, sehingga penerapannya pada karya kriya fungsional kontemporer masih relatif sedikit. Padahal, motif kapal tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mengandung makna filosofis yang berkaitan dengan pandangan hidup masyarakat Lampung. Secara simbolik, kapal dimaknai sebagai representasi perjalanan kehidupan manusia dan mengalami perkembangan makna seiring perubahan sistem kepercayaan masyarakat Lampung (Putri, 2019). Oleh karena itu, pelestarian motif kapal tidak hanya berkaitan dengan bentuk visualnya, tetapi juga dengan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Kondisi tersebut menjadi urgensi bagi penulis untuk mengembangkan motif kapal pada kain Tapis ke dalam media baru yang lebih kontekstual dengan kehidupan masa kini. Transformasi tersebut dilakukan melalui penciptaan karya kriya fungsional berupa kap lampu sebagai upaya menghadirkan kembali warisan budaya Lampung ke dalam ruang kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, nilai budaya yang terkandung dalam motif kapal tidak hanya dipertahankan sebagai bagian dari koleksi museum, tetapi juga dapat terus diapresiasi melalui fungsi yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

Pemilihan kap lampu sebagai media penciptaan didasarkan pada perannya sebagai salah satu elemen penting dalam desain interior. Selain berfungsi sebagai pengendali arah dan intensitas cahaya, kap lampu juga memiliki nilai dekoratif yang mampu memperkuat karakter visual suatu ruang (Ahmed & Hussien, 2022). Melalui perpaduan antara fungsi dan estetika, kap lampu menjadi media yang tepat untuk mengimplementasikan motif kapal Tapis Lampung ke dalam karya kriya yang memiliki nilai budaya sekaligus nilai guna.

Melalui penciptaan ini, penulis berupaya menghadirkan kembali identitas budaya Lampung dalam bentuk karya kriya modern yang fungsional. Karya yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai elemen pencahayaan, tetapi juga sebagai media pelestarian dan reinterpretasi warisan budaya lokal agar tetap relevan dengan kehidupan masa kini. Dalam proses perwujudannya, motif kapal Tapis Lampung diwujudkan melalui penerapan teknik scroll untuk membentuk detail visual motif, kemudian dipadukan dengan teknik ukir guna mempertegas volume serta karakter ornamen pada karya. Penerapan kedua teknik tersebut diharapkan mampu menghasilkan kap lampu yang tidak hanya memiliki nilai fungsi dan estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan kekayaan simbolik budaya Lampung. Dengan demikian, karya yang dihasilkan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya lokal sekaligus membuka peluang pengembangan produk kriya berbasis kearifan lokal.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep ide penciptaan visualisasi motif kapal tapis Lampung pada kap lampu?
2. Bagaimana proses penciptaan karya visualisasi motif kapal tapis Lampung pada kap lampu?
3. Bagaimana hasil karya visualisasi motif kapal tapis Lampung pada kap lampu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep ide visualisasi motif kapal tapis lampung pada kap lampu.
- b. Menjelaskan proses penciptaan visualisasi motif kapal tapis lampung pada kap lampu.
- c. Menciptakan hasil karya visualisasi motif kapal tapis lampung pada kap lampu.

2. Manfaat

- a. Menambah inspirasi dan ide bagi masyarakat luas ataupun pelaku seni yang mengambil konsep yang sama dengan menggunakan motif tradisional ke dalam karya kriya kayu.
- b. Sebagai media mengenalkan dan melestarikan motif tradisional khas lampung kepada publik.
- c. Sebagai pembelajaran dan tolak ukur perkembangan pemikiran bagi diri sendiri untuk karya yang akan diciptakan berikutnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan ilmu yang mengkaji keindahan melalui unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, bidang, warna, dan komposisi (Kartika, 2004). Pendekatan estetika pada karya kap lampu ini terlihat pada penggunaan motif kapal yang diukir dengan garis tegas dan tersusun rapi, bentuk yang merepresentasikan identitas budaya Lampung, serta penataan bidang dan komposisi yang seimbang sehingga menghasilkan tampilan yang harmonis. Keterpaduan unsur-unsur tersebut memberikan nilai keindahan dan memiliki ciri khas sendiri yang membedakan dari karya kap lampu lainnya.

b. Pendekatan *Craft Thinking*

Craft thinking merupakan cara berpikir yang tumbuh dari keakraban mendalam antara kriyawan atau seniman dan bahan. Berbeda dengan pendekatan desain yang lebih menitikberatkan pada kebutuhan pengguna atau konsep teoritis, *craft thinking* memulai proses kreatif dengan menyelami potensi bahan itu sendiri, bagaimana tekstur, kelenturan, warna, serta sifat bahan yang dapat direspon dan dapat membuka jalan bagi ide dan gagasan baru. Melalui sentuhan langsung dan eksperimen sensorimotor, pembuat mengasah intuisi dan kepekaan pada sifat material, sehingga setiap tindakan mulai dari gerakan tangan hingga pemilihan alat lahir dari dialog intuitif antara manusia dan benda. Dengan demikian, *craft thinking* bukan sekadar menerapkan teknik, melainkan mengembangkan kebijaksanaan praktis yang memungkinkan terciptanya karya autentik dan bermakna (Brinck, 2024:30).

Meskipun *craft thinking* sangat bergantung pada pengalaman sensorimotor yang tumbuh dalam konteks spesifik sehingga kepekaan terhadap bahan sulit dialihwujudkan tanpa pengulangan gerak, hal tersebut masih dapat diuraikan bagaimana kecerdasan praktik ini bekerja secara non-verbal. Seluk-beluk proses tersebut dikategorikan menjadi tiga bentuk tindakan yang terjadi sebelum gagasan diwujudkan atau kata-kata muncul:

1) Tindakan Epistemik (*Epistemic Action*)

Tindakan epistemik adalah gerakan singkat yang dilakukan bukan untuk membentuk objek, melainkan untuk “membaca” bahan. Misalnya, meraba permukaan kayu, mengetuk sudut mortise, atau menyeimbangkan tanah liat dengan jemari. Lewat eksplorasi mikro ini, pembuat mengumpulkan data tak kasatmata seperti kekasaran, kelenturan, atau titik lemah sehingga saat melanjutkan proses, setiap langkah pun menjadi lebih tepat dan efisien (Brinck, 2024:33). Pada tahapan ini,

penulis menyiapkan bahan kayu jati dalam bentuk papan untuk melihat tekstur serat, tingkat kekerasan, dan kestabilan material. Proses ini dilakukan melalui perabaan langsung pada permukaan kayu, pengovenan untuk mengurangi kadar air, serta pemotongan awal menggunakan table saw guna menilai kualitas dan karakter kayu jati yang akan digunakan sebagai material utama karya kap lampu.

2) Berpikir dalam Aksi (*Thinking in Action*)

Berpikir dalam aksi menggambarkan kondisi di mana pikiran dan tangan bekerja serempak. Alih-alih berhenti sejenak untuk merenung, pembuat terus-menerus menilai hasil setiap sentuhan, apakah tekanan dan pukulan sudah pas, apakah sudut ini perlu sedikit disesuaikan, dan sebagainya. Melalui pencermatan dan perhatian yang selektif, mereka menetapkan kriteria dalam hitungan detik, sehingga improvisasi dan inovasi berjalan mulus tanpa mengorbankan akurasi (Brinck, 2024:34-36). Pada tahapan ini, ketika penulis sedang membentuk karya, penulis secara berkala mengecek proses pembentukan apakah teknik yang dilakukan sudah tepat, seperti mengecek arah mata gergaji pada mesin *scroll saw* agar potongan motif kapal mengikuti pola dengan presisi, menyesuaikan tekanan pahat saat proses pengukiran detail ornamen, serta memastikan kesesuaian sambungan antar bagian kerangka kap lampu menggunakan lem *cyano acrylate*. Melalui tahapan tersebut, penulis dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep dan langkah yang tepat.

3) Berpikir Bersama (*Witness Thinking*)

Berpikir bersama adalah puncak harmonisasi antara kriyawan atau seniman dan bahan. Di tahap ini, gerakan tubuh, ritme napas, dan respons material seakan menyatu menjadi satu entitas. Setiap sentuhan menimbulkan umpan balik instan, kedua pihak “berbicara” lewat getaran dan tekanan, membuka ruang

bagi ide-ide tak terduga dan kualitas estetika yang hanya muncul dari kelekatan emosional dengan bahan (Brinck, 2024:36-37). Pada tahapan ini, penulis telah melakukan proses “dialog” dan memahami medium kayu jati secara mendalam, sehingga menemukan teknik-teknik yang muncul ketika proses berkarya pada pembentukan motif kapal tapis melalui teknik *scroll* dan ukir. Ketika berhadapan langsung dengan kayu jati, penulis mulai merasakan karakter serat, kekerasan, dan kestabilan material tersebut, sehingga setiap pukulan pahat dan arah gergaji *scroll saw* dapat disesuaikan dengan sifat alami kayu. Proses inilah yang memungkinkan motif kapal dan ornamen khas Lampung terwujud secara presisi sekaligus mempertahankan kedalaman estetika pada permukaan karya, hingga menghasilkan efek cahaya dan bayangan yang dramatis melalui celah-celah lubang motif ketika lampu dinyalakan.

Ketiga bentuk tersebut saling berintegrasi, di mana *epistemic action* berperan dalam menghasilkan pemahaman awal, *thinking in action* memungkinkan berlangsungnya proses reflektif selama pengerjaan, sedangkan *witness thinking* membangun keterhubungan yang mendalam antara perajin dan material. Sinergi ketiga aspek tersebut menghasilkan karya yang terbentuk melalui interaksi intuitif antara gagasan, keterampilan, dan karakter material dalam proses penciptaan. Kedekatan antara kriyawan dengan material yang diolah menjadi salah satu karakteristik khas bidang kriya yang membedakannya dari disiplin seni lainnya.

2. Metode Penciptaan

Dalam mengeksplorasi metodologi penelitian Tugas Akhir ini, penulis berlandaskan pada prinsip *Practice-Based Research* yang dirumuskan oleh Candy dan Edmonds (dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6; Candy & Edmonds, 2018). Melalui pemikiran mereka, disimpulkan bahwa *Practice-Based Research* merupakan suatu jalur penelitian ilmiah untuk mengonstruksi pengetahuan baru melalui integrasi mutual antara tindakan praktik di lapangan dan produk akhir yang dihasilkan. Kedua komponen ini saling bertumpu dan melengkapi untuk membentuk satu kesatuan riset yang utuh. Mengacu pada kerangka konseptual yang dipaparkan oleh Candy (2006) dalam buku panduannya *Practice Based Research: A Guide*, jalannya penelitian ini ditopang oleh empat elemen fundamental yang saling berkesinambungan yaitu:

a. Permasalahan (*The Problem*)

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini berpusat pada bagaimana memvisualisasikan kembali motif kapal pada kain Tapis Lampung ke dalam bentuk yang lebih relevan dengan kehidupan masa kini. Menurut Nugroho et al. (2021), motif kapal merupakan motif tertua pada kain Tapis Lampung yang merepresentasikan identitas budaya masyarakat Lampung dan menjadi simbol peradaban maritim. Pemanfaatan motif kapal saat ini masih lebih banyak dijumpai pada media tekstil tradisional Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Museum Lampung. Beberapa koleksi kain Tapis Lampung saat ini lebih banyak difungsikan sebagai koleksi, hiasan, dan media pajang sehingga pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian penciptaan ini mengembangkan visual motif kapal Tapis Lampung ke dalam karya kriya fungsional berupa kap lampu, sehingga dapat dihadirkan kembali dalam bentuk yang lebih

kontekstual dan dapat digunakan dalam kehidupan masa kini.

b. Konteks (*The Context*)

Motif kapal pada kain Tapis merupakan salah satu warisan budaya lokal Lampung yang memiliki nilai estetika dan makna simbolis serta telah dikenal luas oleh masyarakat sebagai bagian dari identitas budaya daerah. Di sisi lain, kap lampu sebagai salah satu elemen interior terus mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat modern terhadap produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai artistik. Oleh karena itu, penerapan visual motif kapal Tapis Lampung pada kap lampu menjadi salah satu upaya untuk menghadirkan kembali budaya lokal dalam bentuk yang lebih kontekstual, sehingga nilai-nilai budaya tersebut dapat tetap lestari dan hadir dalam kehidupan sehari-hari di tengah arus modernisasi.

c. Metode (*The Methods*)

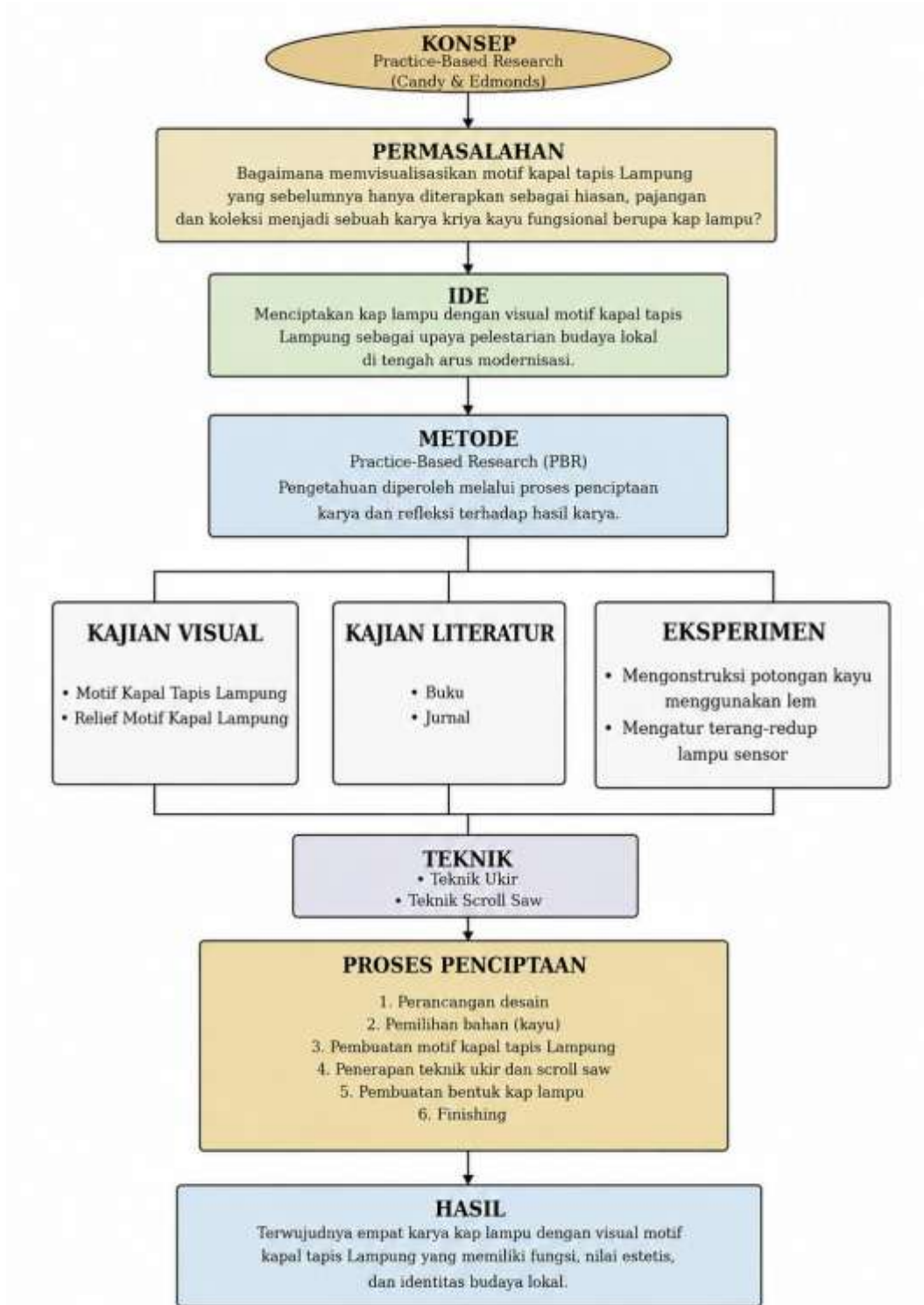
Penulis memilih pendekatan eksperimen berbasis praktik dengan memanfaatkan teknik penyambungan, *scroll* dan ukir. Dengan merekonstruksi potongan-potongan kayu berfragmentasi kecil dan sedang yang disusun menggunakan media lem guna membentuk struktur kerangka kap lampu dan mengatur terang redupnya lampu yang muncul melalui celah motif lubang kayu. Kemudian dilanjutkan pembentukan visual motif kapal tapis melalui teknik *scroll* dan teknik ukir sehingga membentuk karya fungsional berupa kap lampu.

d. Hasil (*The Outcomes*)

Melalui serangkaian proses uji coba berulang yang berlandaskan pada konsep *Practice-Based Research* dari Candy dan Edmonds. Penelitian ini berhasil mewujudkan karya fungsional berupa kap lampu melalui beberapa teknik

dan proses yang telah dilakukan dalam memvisualkan motif kapal tapis Lampung yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai pajangan dan hiasan dinding di Museum Lampung (Ruwa Jurai). Melalui visual motif kapal tersebut kini mampu hadir dalam bentuk karya fungsional berupa kap lampu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penulis berupaya dalam mengonstruksi pengetahuan baru bagi pengembangan dunia kriya serta memberikan kontribusi nyata dalam upaya pelestarian budaya lokal.

Melalui pemahaman mendalam terhadap konsep *Practice-Based Research* dari Candy dan Edmonds, dapat dipahami bahwa model penelitian ini bertumpu pada perolehan pengetahuan baru yang diekstraksi dari pengalaman selama proses praktik maupun dari evaluasi produk pasca-produksi. Pada ekosistem praktik yang melibatkan daya kreativitas ini, orientasi riset tidak hanya terpaku pada wujud fisik dari karya yang diciptakan, melainkan juga menyoroti bagaimana prosedur pembuatan tersebut mampu mengarahkan penulis pada transformasi gagasan-gagasan baru serta memberikan dampak pada metodologi kerja yang baru. Kondisi ini terefleksi secara nyata ketika penulis melaksanakan riset tugas akhir ini, dimana proses penciptaan karya menuntut penulis untuk secara konsisten melakukan metode uji coba berulang, guna mengatasi kendala yang dihadapi. Dibawah ini merupakan gambar bagan *Practice-Based Research* yang telah disesuaikan melalui kebutuhan:



Gambar 1. 1 Skema bagan berbasis metode *Practice-Based Research*, Yang dipaparkan dan disesuaikan dengan kebutuhan by. Daffa Rhenandra Dinar Gunawan