

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pertama, ditinjau dari aspek konsep deformasi gramofon sebagai sumber ide, penelitian ini membuktikan bahwa bentuk ikonik dari instrumen musik klasik gramofon memiliki potensi visual yang sangat dinamis untuk ditransformasikan ke dalam karya kriya modern. Proses deformasi dilakukan dengan cara mengubah, merombak, dan menyederhanakan struktur anatomi gramofon seperti corong besar, kotak pemutar, hingga jarum pemutar tanpa menghilangkan karakteristik esensial dari objek aslinya. Konsep ini berhasil menjembatani nilai estetika nostalgia masa lalu dengan prinsip seni kinetik modern. Melalui metode dekonstruksi bentuk organis dan geometris tersebut, gramofon tidak lagi dipandang sebagai benda mati yang kaku, melainkan berhasil dihidupkan kembali sebagai sebuah konsep visual baru yang adaptif terhadap sistem mekanika gerak dalam karya kriya kayu.

Kedua, pada tahapan proses perwujudan karya kayu kinetik, alur kerja dilakukan secara sistematis dan presisi dengan menyinergikan keahlian kriya kayu tradisional dan rekayasa mekanika terapan. Proses penciptaan ini melibatkan beberapa tahapan krusial, mulai dari kontemplasi ide, pembuatan sketsa desain, pemodelan mekanik sistem penggerak, seperti roda, atau tuas, pemilihan jenis kayu yang memiliki stabilitas tinggi (seperti kayu jati atau kayu mahoni), hingga proses perakitan (*assembling*). Tantangan teknis terbesar dalam proses perwujudan ini adalah memastikan akurasi dan sinkronisasi komponen-komponen kayu penggerak agar dapat menghasilkan gerak kinetik yang halus, ritmis, dan konsisten. Proses penciptaan harus melewati serangkaian fase uji coba kegagalan dan keberhasilan (*trial and error*) untuk mengatasi friksi atau gesekan antar-material kayu, sehingga karya ini dapat bergerak secara mekanis dengan aman dan memiliki ketahanan struktural yang baik.

Ketiga, terkait dengan hasil karya kayu kinetik, tugas akhir ini telah berhasil merealisasikan beberapa karya kriya fungsional sekaligus estetis yang merepresentasikan konsep deformasi gramofon secara utuh. Karya akhir yang diwujudkan menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi antara perencanaan

sketsa konseptual dengan wujud fisik riil yang sudah tercipta. Karya kriya kinetik ini tidak hanya berfungsi sebagai objek pajang visual statis, melainkan mampu menghadirkan pengalaman interaktif bagi apresiator melalui stimulasi visual berupa gerakan-gerakan mekanis yang estetik dan teatral. Aplikasi pelapisan akhir (*finishing*) yang dipilih secara cermat berhasil mengekspos keindahan serat alami kayu, sekaligus memberikan perlindungan optimal terhadap kelembapan material tanpa mengganggu kinerja pergerakan komponen kinetik pada karya.



B. Saran

Bagi peneliti, mahasiswa, atau kriyawan berikutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi ranah kriya kinetik (*kinetic art*), sangat disarankan untuk memperluas studi mengenai variasi sistem mekanika penggerak. Pengembangan konsep deformasi tidak harus terbatas pada sistem penggerak manual (tuas putar), melainkan dapat dikombinasikan dengan sistem otomasi modern, seperti motor listrik mikro, sensor gerak, atau memanfaatkan energi alternatif (seperti angin dan air). Selain itu, riset selanjutnya dapat mencoba menerapkan kombinasi material campuran antara kayu dengan material modern seperti akrilik, kuningan, atau serat karbon untuk mereduksi beban mekanis dan meminimalkan tingkat keausan akibat gesekan antar-komponen penggerak. Dengan demikian, karya kriya kinetik berbasis deformasi gramofon tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kreativitas artistik, tetapi juga membuka peluang inovasi dalam bidang desain produk, seni instalasi, dan industri kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Brinck, Ingar. (2004). *Craft Thinking: A Relational Approach to Making and Design*. In N Nimkulrat & C Groth (eds), *Craft and Design Practice from an Embodied Perspective*. Routledge Advances in Art and Visual Studies, Routledge, New York, pp. 30-39. <https://doi.org/10.4324/9781003328018-5>.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. CCS Report: 2006-V1.0 November. Sydney: University of Technology.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). *Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line*. Leonardo, 51(1), 63–69.
- Daryanto. (2013). *Teknik CNC dan aplikasinya dalam industri*. Bandung: Alfabeta.
- Enget, dkk. (2008). *Kriya kayu untuk SMK jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fatah, N. (2010). *Teknik pembentukan material dan proses produksi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryono. (2012). *Sejarah perkembangan teknologi audio*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi penelitian penciptaan karya seni kriya dan desain*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2007). *Kritik seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Setiawan, A. (2019). *Eksplorasi bentuk dalam seni kriya kontemporer*. Jurnal Seni dan Budaya, 11(2), 40–52.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, S. (1980). *Seni kerajinan Indonesia*. Yogyakarta: STSRI ASRI.
- Sutrisno. (2005). *Teknologi rekaman dan perkembangannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sutrisno. (2008). *Teknik bubut dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Wulandari, R. (2018). *Budaya vintage dalam seni dan desain kontemporer*. Yogyakarta: Ombak.

Zamalia, R., & Rizki, I. (2021). *Penerapan teknik laminasi pada produk kayu*. *Jurnal Desain dan Kriya*, 5(2), 45–53.

DAFTAR LAMAN

Arduino. (n.d.). *Sensors and automation systems*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.arduino.cc/>

Autodesk Knowledge Network. (n.d.). *CNC laser and digital fabrication*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://knowledge.autodesk.com/>

Encyclopaedia Britannica. (n.d.). *Gramophone*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.britannica.com/>

Google Arts & Culture. (n.d.). *History of gramophone*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://artsandculture.google.com/>

iStock. (n.d.). *Gramophone kuningan dengan vinyl*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.istockphoto.com/>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Gramofon*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Pinterest. (n.d.). Referensi desain gramofon vintage. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.pinterest.com/>

The Museum of Obsolete Media. (n.d.). *History of gramophone and phonograph*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://obsoletemedia.org/>

Wood Database. (n.d.). *Wood characteristics and steam bending*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.wood-database.com/>

YouTube. (n.d.). *Mekanisme gerak gramofon dan vinyl*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.youtube.com/>