

**DEFORMASI GRAMOFON KE DALAM KRIYA
KAYU KINETIK**



SKRIPSI

Riski Sahputra Hakim

NIM 1912147022

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

2026

**DEFORMASI GRAMOFON KE DALAM KRIYA
KAYU KINETIK**



SKRIPSI

Riski Sahputra Hakim

NIM 1912147022

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

2026

**DEFORMASI GRAMOFON KE DALAM KRIYA
KAYU KINETIK**

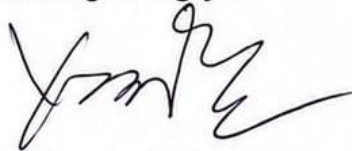


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya
2026

Tugas Akhir berjudul:

DEFORMASI GRAMOFON KE DALAM KRIYA KAYU KINETIK diajukan oleh Riski Sahputra Hakim, NIM. 1912147022, 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/Penguji I



Dr. Yulriawan, M.Hum.
NUPTK 6061740641130043

Pembimbing II/Penguji II



Gandar Setiawan, M.Sn.
NUPTK 0545767668130263

Cognate/Penguji Ahli



Sumino, S.Sn., M.A.
NUPTK 2947745646130152


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Prodi S-1 Kriya



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 08531748649130073



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberi uluran tangan, semangat, serta dukungan doa dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud dengan baik.

MOTTO

“Aku ingin merdeka, tak ingin diatur, tak mau mengatur, maka ku harus jujur”

~Jason Ranti~



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini disusun secara mandiri dan merupakan hasil pengembangan serta eksplorasi karya yang saya lakukan sendiri. Seluruh isi dan gagasan dalam laporan Tugas Akhir ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Adapun pendapat, data, atau karya pihak lain yang digunakan dalam penyusunan laporan ini telah dicantumkan secara jelas melalui kutipan dan daftar pustaka sesuai dengan ketentuan penulisan ilmiah.

Yogyakarta, 18 Juni 2026



Riski Sahputra Hakim
NIM. 1912147022

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Deformasi Gramofon Ke Dalam Kriya Kayu Kinetik”.

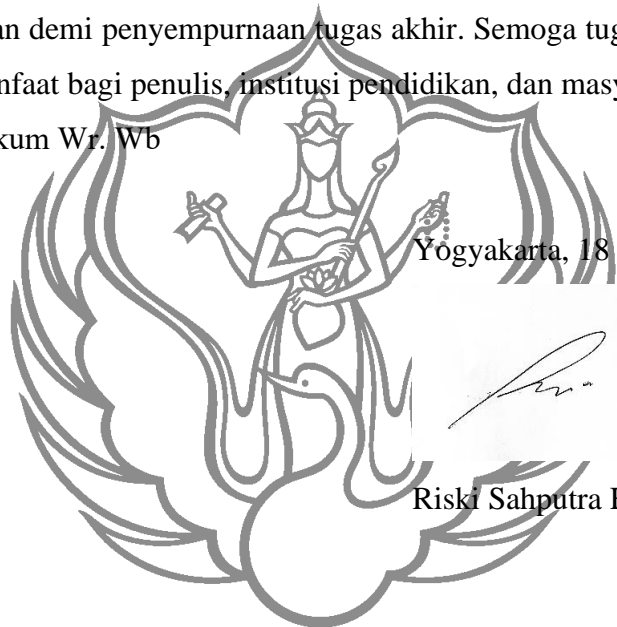
Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna menyelesaikan Program Studi S-1 Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama menempuh pendidikan di Jurusan Kriya hingga proses penyelesaian tugas akhir ini, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, bantuan, bimbingan, dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Yulriawan, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
5. Gandar Setiawan, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Sumino, S.Sn., M.A. *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh dosen Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam tugas akhir ini.

9. Kedua orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan moril dan materiil.
10. Diri sendiri yang telah berproses dan berusaha menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Keluarga Studio Belakang yang selalu memberi dukungan dan bantuan serta inspirasi dalam proses berkarya.
12. Kampus yang telah memberikan fasilitas dan tempat dalam proses perwujudan karya tugas akhir.
13. Semua teman penulis, yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan tugas akhir. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Yogyakarta, 18 Juni 2026


Riski Sahputra Hakim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang Penciptaan	14
B. Rumusan Penciptaan	16
C. Tujuan dan Manfaat.....	16
1. Tujuan	16
2. Manfaat	16
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	17
1. Metode Pendekatan	17
2. Metode Penciptaan	19
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	23
A. Sumber Penciptaan	23
1. Gramofon	23
2. Seni Kinetik.....	24
3. Karya Deformasi Gramofon Kriya Keramik.....	25
B. Landasan Teori	25
1. Teori Estetika	25
2. Teori Deformasi	27
BAB III PROSES PENCIPTAAN	29
A. Data Acuan	29
1. Acuan Karya.....	29
B. Analisis Data Acuan	31

C. Hasil Analisis Data Acuan	32
D. Rancangan karya	33
1. Sketsa Alternatif.....	34
2. Sketsa Terpilih	39
3. Desain Karya.....	41
E. Proses Perwujudan.....	43
1. Bagan Proses Perwujudan	43
2. Alat dan Bahan.....	43
2. Tahap perwujudan.....	59
3. Teknik Pengerjaan.....	73
F. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	76
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	83
A. Tinjauan Umum.....	83
B. Tinjauan Khusus.....	84
BAB V.....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR LAMAN.....	92
LAMPIRAN.....	93
A. Foto Poster Pameran	93
B. Katalog	94
C. Foto Situasi Pameran.....	95
D. Biodata	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Skema <i>Practice Based Research</i>	22
Gambar 2. 1 Gramofon	23
Gambar 2. 2 Karya kinetik Dedy Shofianto.....	24
Gambar 2. 3 Karya deformasi gramofon kriya keramik	25
Gambar 3. 1 Gramofon	29
Gambar 3. 2 Deformasi Gramofon dan teknik-teknik	30
Gambar 3. 3 Fonograf	30
Gambar 3. 4 Kinetik.....	31
Gambar 3. 5 Sketsa Alternatif 1	34
Gambar 3. 6 Sketsa Alternatif 2.....	34
Gambar 3. 7 Sketsa Alternatif 3	35
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif 4.....	35
Gambar 3. 9 Sketsa Alternatif 5	36
Gambar 3. 10 Sketsa Alternatif 6.....	36
Gambar 3. 11 Sketsa Alternatif 7	37
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif 8	37
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif 9	38
Gambar 3. 14 Sketsa Alternatif 10	38
Gambar 3. 15 Sketsa Terpilih 1.....	39
Gambar 3. 16 Sketsa Terpilih 2.....	39
Gambar 3. 17 Sketsa Terpilih 3.....	40
Gambar 3. 18 Sketsa Terpilih 4.....	40
Gambar 3. 19 Desain Karya 1	41
Gambar 3. 20 Desain Karya 2	41
Gambar 3. 21 Desain Karya 3	42
Gambar 3. 22 Desain Karya 4.....	42
Gambar 3. 23 Bagan Proses Perwujudan	43
Gambar 3. 24 Pembuatan Sketsa dan Desain	60
Gambar 3. 25 Pemotongan Kayu	61
Gambar 3. 26 Pembelahan Kayu.....	62
Gambar 3. 27 Merapikan Kayu	62
Gambar 3. 28 Tahap Laminasi	63
Gambar 3. 29 Penghalusan Kayu	64
Gambar 3. 30 Proses Pengukiran	65
Gambar 3. 31 Proses Pembubutan	65
Gambar 3. 32 Pembuatan Prototipe	66
Gambar 3. 33 Keretakan Pada Kayu	67
Gambar 3. 34 Pencampuran Amonia	68
Gambar 3. 35 Proses <i>Steam Bending</i>	68
Gambar 3. 36 Pembuatan Vinyl.....	69
Gambar 3. 37 Pembuatan <i>Horn/Speaker</i>	70
Gambar 3. 38 Pembuatan <i>Bras dan Coude</i>	70
Gambar 3. 39 Pembuatan <i>Gear</i>	71
Gambar 3. 40 Perakitan Mesin.....	72

Gambar 3. 41 Proses Finishing	72
Gambar 3. 42 Proses Perakitan	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat Perwujudan.....	43
Tabel 3. 2 Bahan Perwujudan	53
Tabel 3. 3 Kalkulasi Biaya Karya 1	76
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 2	77
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 3	79
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 4	80
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	82



INTISARI

Perkembangan teknologi audio digital menyebabkan keberadaan gramofon sebagai perangkat pemutar musik analog semakin jarang digunakan. Meskipun demikian, gramofon masih memiliki nilai historis, estetis, dan visual yang kuat sehingga berpotensi dikembangkan sebagai sumber penciptaan karya seni. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi kemungkinan pengembangan bentuk gramofon melalui pendekatan deformasi ke dalam karya kriya kayu kinetik sebagai upaya menghadirkan bentuk visual baru sekaligus mempertahankan apresiasi terhadap teknologi musik analog.

Penciptaan karya dilakukan menggunakan metode *practice-based research*, yaitu metode penelitian yang menempatkan praktik penciptaan sebagai sarana utama dalam menghasilkan pengetahuan. Melalui metode ini, proses eksplorasi bentuk, eksperimen material kayu, penerapan teknik *steam bending*, laminasi, ukir, serta pengembangan sistem mekanik dan kinetik dilakukan secara bertahap untuk memperoleh bentuk dan mekanisme yang sesuai dengan konsep penciptaan. Hasil dari proses praktik tersebut kemudian diwujudkan menjadi karya kriya kayu kinetik yang mengembangkan bentuk gramofon melalui pendekatan deformasi.

Hasil penciptaan berupa karya kriya kayu kinetik dengan visual deformasi gramofon yang menampilkan perpaduan antara unsur estetis, mekanik, dan gerak. Deformasi dilakukan melalui perubahan bentuk, proporsi, serta pengembangan elemen visual gramofon menjadi bentuk baru yang lebih ekspresif dan dinamis. Karya yang dihasilkan tidak hanya menampilkan nilai visual, tetapi juga menghadirkan interaksi gerak sebagai bagian dari pengalaman estetik penikmat karya.

Kata kunci: deformasi, gramofon, kriya kayu, kinetik, *steam bending*.

ABSTRACT

The development of digital audio technology has caused the gramophone, as an analog music playback device, to become increasingly obsolete. Nevertheless, the gramophone still possesses strong historical, aesthetic, and visual values, making it a potential source of inspiration for artistic creation. Based on this condition, this study was conducted to explore the possibility of developing gramophone forms through a deformation approach in kinetic woodcraft works as an effort to create new visual forms while preserving appreciation for analog music technology.

The creative process employed a practice-based research method, which positions artistic practice as the primary means of generating knowledge. Through this method, form exploration, wood material experimentation, the application of steam bending, lamination, carving techniques, and the development of mechanical and kinetic systems were carried out systematically to achieve forms and mechanisms that aligned with the creative concept. The outcomes of these practical processes were then realized into kinetic woodcraft artworks that developed gramophone forms through deformation.

The final result is a kinetic wood craft artwork featuring a deformed gramophone visual that presents a combination of aesthetic, mechanical, and kinetic elements. The deformation is achieved through changes in form, proportion, and the development of gramophone visual elements into a new form that is more expressive and dynamic. The resulting artwork not only presents visual value but also introduces motion interaction as part of the aesthetic experience for the audience.

Keywords: *deformation, gramophone, wood craft, kinetic, steam bending.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi audio digital telah menggeser penggunaan perangkat pemutar musik analog dalam kehidupan masyarakat. Namun, di tengah perkembangan tersebut, objek-objek bernuansa *vintage* kembali diminati karena nilai historis, estetis, dan karakter visualnya. Salah satu objek yang menarik untuk dikembangkan sebagai sumber penciptaan karya seni adalah gramofon. Ketertarikan terhadap objek *vintage* sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni menunjukkan adanya upaya menghadirkan kembali nilai-nilai masa lalu ke dalam konteks kekinian (Wulandari, 2018, p. 25). Selain itu, bentuk gramofon yang unik dan ikonik memiliki potensi visual yang dapat dikembangkan dalam karya kriya.

Secara historis, perkembangan alat pemutar musik dimulai dari fonograf yang ditemukan oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1877, kemudian berkembang menjadi gramofon yang diperkenalkan oleh Emile Berliner pada akhir abad ke-19. Perubahan media rekaman dari silinder ke piringan hitam (*vinyl*) menjadi tonggak penting dalam perkembangan teknologi rekaman suara (Haryono, 2012: 45). Gramofon kemudian menjadi salah satu media pemutar musik yang populer pada abad ke-20, sekaligus menghadirkan pengalaman mendengarkan yang lebih autentik melalui mekanisme fisik antara jarum dan piringan hitam (Sutrisno, 2005: 112). Selain sebagai alat teknologi, gramofon juga memiliki potensi sebagai objek visual yang kaya akan bentuk, struktur, dan nilai simbolik. Bentuk gramofon yang memiliki lengkungan, corong, serta struktur mekanis yang khas memberikan kemungkinan eksplorasi visual yang luas dalam pengolahan bentuk kriya kayu. Karakter tersebut dinilai mampu menghadirkan kesan dinamis dan ekspresif ketika dipadukan dengan sistem gerak kinetik.

Potensi visual gramofon dalam konteks seni rupa dapat dikembangkan melalui pendekatan seni kinetik. Seni kinetik merupakan cabang seni yang

menekankan pada unsur gerak sebagai bagian integral dari karya. Unsur gerak dalam seni kinetik tidak hanya bersifat mekanis, tetapi juga memiliki dimensi visual yang mampu memperkaya pengalaman estetik (Kartika, 2004: 118). Sejak awal abad ke-20, seniman seperti Marcel Duchamp, Naum Gabo, dan Alexander Calder telah mengeksplorasi gerak sebagai elemen utama dalam karya seni (Susanto, 2011: 210). Oleh karena itu, penggabungan antara bentuk visual gramofon dan prinsip seni kinetik membuka kemungkinan baru dalam menciptakan karya yang bersifat dinamis serta memiliki daya tarik visual yang lebih kompleks.

Selain itu, latar belakang pendidikan penulis di bidang elektro menjadi pendukung dalam penciptaan karya ini. Pengetahuan dasar tentang kelistrikan dan mekanika membantu dalam merancang sistem gerak pada karya seni kinetik. Penggabungan antara aspek teknis dan artistik ini memungkinkan terciptanya karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki fungsi gerak yang jelas. Pendekatan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan seni kriya, khususnya dalam menggabungkan unsur seni dan teknologi.

Beberapa karya sebelumnya telah mengangkat bentuk gramofon maupun pendekatan seni kinetik secara terpisah, seperti karya “Gramofon dalam Kriya Keramik” oleh Burhanudin Afiko serta “Kumbang Tanduk sebagai Dasar Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu Kinetik” oleh Dedy Shofianto. Eksplorasi bentuk dalam kriya kontemporer menunjukkan bahwa pengembangan visual dan fungsi objek dapat menghasilkan kebaruan dalam karya seni (Setiawan, 2019: 47). Berdasarkan studi pustaka dan penelusuran karya terdahulu, belum ditemukan karya kriya kayu kinetik yang secara spesifik mengangkat deformasi gramofon sebagai sumber ide penciptaan. Hal ini menunjukkan adanya peluang eksplorasi lebih lanjut dalam pengembangan karya kriya yang mengintegrasikan kedua aspek tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penciptaan karya Tugas Akhir ini didasari oleh keinginan untuk menghadirkan kembali nilai historis dan estetika gramofon ke dalam karya kriya kontemporer yang lebih dinamis dan inovatif. Pengolahan

bentuk gramofon melalui deformasi dan penerapan prinsip seni kinetik dipilih sebagai upaya menciptakan pengalaman visual yang interaktif dan ekspresif. Selain itu, penggabungan unsur gerak mekanik dengan medium kriya kayu menjadi bentuk eksplorasi baru dalam seni kriya, khususnya dalam memadukan aspek seni, teknologi, dan keterampilan teknik. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media apresiasi terhadap perkembangan teknologi musik masa lalu melalui pendekatan seni kriya kontemporer.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep deformasi gramofon sebagai sumber ide dalam karya kriya kayu kinetik?
2. Bagaimana proses perwujudan karya kayu kinetik dengan konsep deformasi gramofon?
3. Bagaimana hasil karya kayu kinetik dengan konsep deformasi gramofon?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep deformasi gramofon dalam karya kayu kinetik.
- b. Mewujudkan proses perwujudan deformasi gramofon dalam karya kayu kinetik.
- c. Menghasilkan karya deformasi gramofon dalam karya kayu kinetik.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis
 - 1) Menambah wawasan, pengetahuan, eksplorasi bentuk dan sifat material gramofon ke dalam karya kayu.
 - 2) Meningkatkan kemampuan eksplorasi ide dan pengembangan konsep dalam penciptaan karya seni kriya.
 - 3) Mengembangkan pemahaman antara seni rupa dan prinsip gerak (kinetik).
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Menjadi referensi dalam pengembangan karya seni kriya yang menggabungkan unsur visual dan gerak.

- 2) Memberikan kontribusi terhadap kajian seni kriya, khususnya dalam eksplorasi bentuk dan penerapan seni kinetik.
 - 3) Menambah ragam karya inovatif yang dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi mahasiswa seni rupa dan kriya.
- c. Bagi Masyarakat
- 1) Memperkenalkan seni kinetik sebagai salah satu pendekatan dalam seni rupa yang menghadirkan pengalaman visual yang berbeda.
 - 2) Memberikan wawasan tentang gramofon sebagai objek budaya dan sejarah dalam perkembangan teknologi musik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Estetika

Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley dalam buku Dharsono Sony Kartika (2007:3). Dalam pandangannya, ada tiga unsur yang menjadikan karya seni memiliki nilai estetik yang tinggi, yaitu kesatuan, kerumitan dan kesungguhan (Kartika, 2007:63). Pendekatan estetika ini digunakan sebagai landasan dalam proses penciptaan karya tugas akhir yang berjudul Deformasi Visual Gramofon ke dalam Kriya Kayu Kinetik. Pada karya tugas akhir ini, karya memiliki komposisi bentuk maupun unsur-unsur yang melengkapi, serta kerumitan dan kesungguhan dalam proses penciptaan karya seni, sehingga bisa menghasilkan nilai estetik dalam karya.

b. Metode *Craft Thinking*

Craft Thinking adalah cara berpikir yang tumbuh dari keakraban mendalam antara seniman dan material. 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, 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 kita lakukan 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, sehingga seniman 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 seniman menyiapkan bahan kayu untuk melihat tekstur, sifat, dan bentuk yang bertujuan untuk menghasilkan bahan atau material yang siap digunakan untuk membuat karya.
- 2) Berpikir dalam Aksi (*Thinking in Action*) Berpikir dalam aksi menggambarkan kondisi dimana pikiran dan tangan bekerja serempak. Alih-alih berhenti sejenak untuk merenung, penulis terus menerus menilai hasil setiap sentuhan apakah proses yang digunakan sudah tepat. 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 secara berkala mengecek proses pembentukan karya apakah teknik yang dilakukan sudah tepat, seperti mengecek teknik yang digunakan, penekanan dan menyambungkan bagian karya yang perlu disesuaikan. Pada proses pembentukan dan pengukiran harus diperhatikan. Melalui tahapan tersebut, penulis dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan langkah yang tepat.

- 3) Berpikir Bersama (*Withness Thinking*) Berpikir bersama adalah puncak harmonisasi antara 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”, kemudian memahami medium kayu jati yang akan digunakan sebagai bahan utama penciptaan karya tugas akhir yang berjudul Deformasi Gramofon ke dalam Kriya Kayu Kinetik, sehingga menemukan teknik-teknik yang muncul ketika proses berkarya. Ketiga bentuk ini bekerja selaras *epistemic action* menyediakan wawasan awal, *thinking-in-action* menjaga alur kerja tetap reflektif dan *withness-thinking* meneguhkan ikatan mendalam, menghasilkan karya yang benar-benar lahir dari dialog intuitif antara tangan dan material. *Intimacy* antara seniman dan material yang digunakan adalah salah satu kekhususan dalam bidang kriya, yang memedakan dengan disiplin seni yang lain.

2. Metode Penciptaan

Penggunaan metode *Practice-Based Research* dalam penelitian ini didasarkan pada argumentasi Candy dan Edmonds (dalam Centaury

Harjani, 2019: C2-6; Candy & Edmonds, 2018) yang menyatakan bahwa metode ini merupakan instrumen riset yang sah untuk memperoleh pengetahuan baru melalui dialektika antara tindakan praktik dan artefak hasil praktik tersebut. Karakteristik utama dari metode ini terletak pada hubungan interdependensi antara kegiatan meneliti dan aktivitas berpraktik yang saling melengkapi satu sama lain. Mengadopsi doktrin dari Candy (2006) dalam publikasinya yang bertajuk *Practice Based Research: A Guide*, eksistensi penelitian ini dibangun di atas empat pilar elemen kunci yang dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, aspek permasalahan ditempatkan sebagai formulasi tertulis yang mengekspresikan pertanyaan mendasar atau problematika spesifik yang hendak diselesaikan dalam laporan skripsi ini. Fokus kajian penulis didorong oleh keinginan untuk membuat gramofon dengan memanfaatkan teknik kinetik dalam karya yang diciptakan. Objek gramofon menjadi hal yang menarik untuk dijadikan objek penciptaan, dengan bentuk yang disederhnakan dan disesuaikan dengan konsep penciptaan awal. Pemilihan objek gramofon tentu dengan sebuah alasan yang masuk akal dengan tidak memilih sumber ide yang lain.

Kedua, aspek konteks (*The Context*) berfungsi mengidentifikasi relevansi karya terdahulu guna memunculkan pertanyaan akademis beserta implikasinya. Penulis mengonstruksi sebuah pemikiran dengan research kepustakaan dan visual sehingga memutuskan untuk menciptakan karya deformasi bentuk gramofon dengan menggunakan material kayu dalam proses pembuatan karya kriya kinetik.

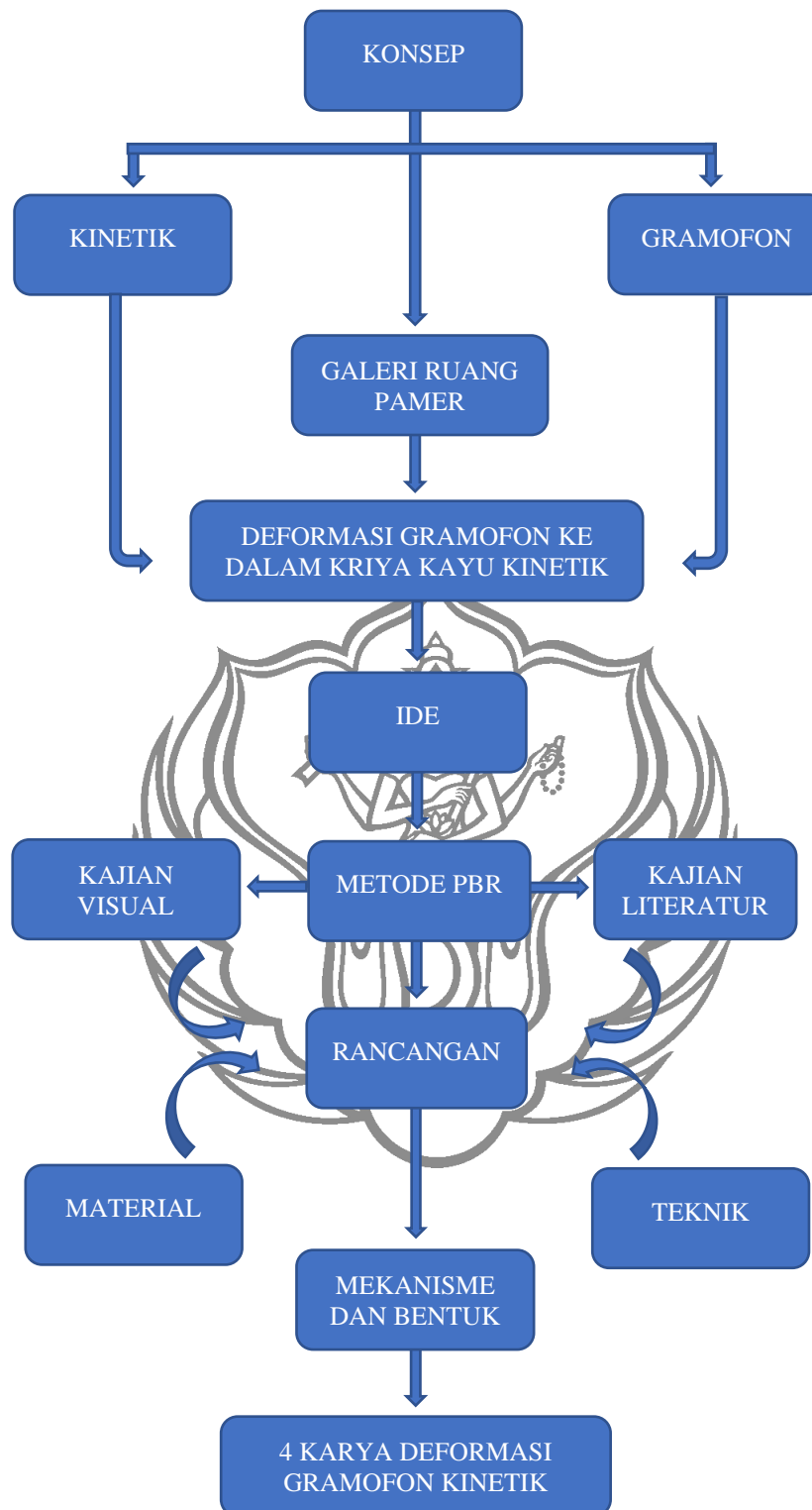
Ketiga, aspek metode memberikan jaminan metodologis mengenai pendekatan yang ditempuh dalam memecahkan problematika tersebut, baik melalui strategi eksperimental, berbasis praktik, maupun analitik. Pada penciptaan ini, penulis menggunakan pendekatan praktis-eksperimental dengan menerapkan teknik sambung kayu, lem serta laminasi kayu. Teknik rekayasa ini digunakan untuk merangkai komponen-komponen kayu yang sudah disiapkan, sesuai dengan kebutuhan untuk karya gramofon dengan

konsep kinetik mekanikal. Deformasi gramofon dengan proses kreatif dan inovatif melahirkan beberapa bentuk karya tiga dimensional yang menarik dan memiliki nilai kekriyaan yang tinggi (*craftmanship*).

Keempat, aspek hasil menyajikan simpulan ringkas mengenai kontribusi orisinal riset terhadap peta pengetahuan. Karya yang diciptakan melalui penelitian ini terbukti memiliki kapasitas untuk memperkaya wawasan praktis bagi mahasiswa dan memberikan nilai kebermanfaatannya bagi komunitas seniman, dan kriyawan. Luaran konkret dari penelitian ini direalisasikan oleh penulis ke dalam karya kriya kayu dengan bentuk gramofon kinetik.

Secara epistemologis, konsep *Practice-Based Research* dari Candy dan Edmonds memandang bahwa akumulasi pengetahuan baru lahir dari dua sumber, yaitu proses internal saat melakukan praktik serta kualitas eksternal dari karya yang dihasilkan. Dalam dinamika riset berbasis praktik yang menuntut keterlibatan proses kreatif ini, fokus kajian tidak sekadar memvalidasi karya akhir sebagai komoditas material, melainkan melacak bagaimana alur kerja fabrikasi tersebut mampu menstimulasi transformasi ideasi baru serta memengaruhi perkembangan ranah profesi yang baru. Pola ini linier dengan metodologi yang dijalani penulis dalam penyusunan tugas akhir ini, di mana proses pengerjaan fisik karya mengharuskan penulis melalui fase eksperimentasi *trial and error* (uji coba gagal-berhasil) yang intensif sebagai syarat mutlak untuk mencapai hasil akhir yang valid dan presisi.

Berikut bagan proses penciptaan penulis dengan menggunakan metode *practice based research* dari referensi diatas yang sudah disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 1. 1 Bagan Skema *Practice Based Research*