

**BENTUK BOTOL SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh:

MUMUNG ANGGIT SAPUTRA

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2004**

**BENTUK BOTOL SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

Oleh:

MUMUNG ANGGIT SAPUTRA



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2004**

**BENTUK BOTOL SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**



KARYA SENI

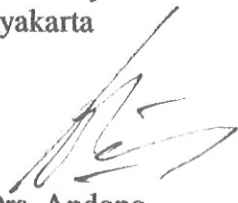
Oleh:

MUMUNG ANGGIT SAPUTRA

No. Mhs: 981 0885 022

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
2004

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pada tanggal: 26 Juni 2004



Drs. Andono
Pembimbing I / Anggota



Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum
Pembimbing II / Anggota



Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Cognate / Anggota

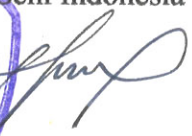


Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Ketua Program Studi S-1 kriya
Seni / Anggota



Drs. Purwito
Ketua Jurusan Kriya / Ketua /
Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir karya seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dibuat / ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam laporan ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 26 Juni 2004



Mumung Anggit Saputra



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT .Atas segala hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga Tugas Akhir dengan judul BENTUK BOTOL SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU kali ini dapat diselesaikan dengan semestinya.

Penulisan Tugas Akhir ini adalah syarat untuk meraih gelar sarjana di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam bidang Kriya Seni.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini terucapkan banyak terimakasih atas segala bantuan baik moril ataupun spiritual kepada:

1. Drs Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs Purwito, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Andono, Pembimbing I
4. Drs. Ir. Yulriawan Dafri. M.Hum, Pembimbing II
5. Drs Herry Pujiharto, M. Hum., Ketua Progam studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak, Ibu dan Adik-adik tercinta.
8. Teman-teman yang banyak membantu kelancaran tugas akhir ini semoga segala amal sholeh kita yang telah dikerjakan dengan niat yang benar dan penuh keihlasan mendapat pahala dari Allah SWT, Amien.

Yogyakarta, 26 juni 2004

Mumung Anggit Saputra

INTISARI

Ada dua penyampaian dalam penciptaan karya kriya kayu yang bertemakan Bentuk Botol Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Kayu:

- a. Ditinjau dari sisi estetis.
- b. Ditinjau dari sisi moral.

Ditinjau dari sisi estetis

Bentuk botol minuman keras berbeda dengan bentuk botol perkakas rumah tangga, dilihat dari bentuk, ornamen, logo yang menfasiasikan menarik penampilan botol tersebut, dapat juga membedakan dengan bentuk botol lainnya. Unsur keindahan yang menjadikan menarik pada botol tersebut, dari keindahan tersebut mampu mengugah dalam berkreaitifitas untuk menciptakan karya-karya yang menarik dengan mengorganisasikan elemen yang ada pada botol minuman keras tersebut seperti ornamen, logo yang diolah menjadi bentuk yang indah sebagai penghias bentuk botol tersebut.

Ditinjau dari sisi moral

Botol minuman keras adalah: tempat (wadah) zat cair yang berupa minuman keras, kalau dilihat dari kata tersebut banyak asumsi yang mengkonotasikan dengan pemabuk. Dari pernyataan tersebut memunculkan banyak tantangan dalam berkreaitifitas, berawal dari koleksi berbagai macam bentuk botol minuman keras yang telah menjadikan hobi sebagai barang koleksi dan respon dari masyarakat yang mrngartikan pengkoleksi sebagai pemabuk, membuat ketertarikan tersendiri untuk membuka wacana bagi diri sendiri maupun masyarakat untuk lebih dalam mencerna bahwa botol tersebut adalah media dalam berkreasi bukan sebagai sumber dari pemabuk atau kemaslahatan, pada dasarnya orang yang menjadikan awal dari tindakan mabuk, karena berawal dari ketidak mampuan seseorang dalam mensikapi suatu permasalahan, dan tindakan mabuk sebagai jalan pintas dalam pelarian dari permasalahan. Imbas dari tindakan tersebut merugikan diri sendiri serta meresahkan masyarakat, tentunya dapat memicu tindakam-tindakan kriminalitas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Judul	3
C. Alasan Pemilihan Judul.....	5
D. Pembatasan Masalah	6
E. Tujuan dan Sasaran.....	7
F. Metode Pendekatan	8
G. Metode Perwujudan.....	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Deskripsi Konsep Penciptaan.....	10
B. Tema Penciptaan.....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Pengumpulan Data	14
B. Analisis Data Acuan.....	27
C. Pembuatan Sketsa Alternatif	37
D. pemilihan Sketsa Alternatif	37
E. Bahan dan Alat.....	56
F. Proses Perwujudan	57
G. Kalkulasi.....	60
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	67
A. Tinjauan Umum.....	67
B. Tinjauan Khusus.....	69

BAB V PENUTUP	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	87



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1) Gambar 1 Diagram Metode Perwujudan	9
2) Gambar 2 Data Acuan 1. <i>Absolut Massachusett</i>	15
3) Gambar 3 Data Acuan 2 <i>Absolut Mary</i>	16
4) Gambar 4 Data Acuan 3. <i>Absolut Spring</i>	17
5) Gambar 5 Data Acuan 4. <i>Absolut Lisbon</i>	18
6) Gambar 6 Data Acuan 5. <i>Absolut Kai</i>	19
7) Gambar 7 Data Acuan 6. Koleksi Bonita.....	20
8) Gambar 8 Data Acuan 7. Koleksi Bonita.....	21
9) Gambar 9 Data Acuan 8. Koleksi Bonita.....	22
10) Gambar 10 Data Acuan 9. Koleksi Bonita.....	23
11) Gambar 11 Data Acuan 10. Mumung Anggit. S.....	24
12) Gambar 12 Data Acuan 11. Mumung Anggit. S.....	25
13) Gambar 13 Data Acuan 12. Mumung Anggit. S.....	26
14) Gambar 14 Analisis Bentuk Botol 1	27
15) Gambar 15 Analisis Bentuk Botol 2	28
16) Gambar 16 Analisis Bentuk Botol 3	28
17) Gambar 17 Analisis Bentuk Botol 4	29
18) Gambar 18 Analisis Bentuk Botol 5	29
19) Gambar 19 Analisis Bentuk Botol 6	30
20) Gambar 20 Analisis Bentuk Botol 7	30
21) Gambar 21 Analisis Bentuk Botol 8	31
22) Gambar 22 Analisis Bentuk Botol 9	31
23) Gambar 23 Analisis Ornamen <i>Remy Martin</i>	32
24) Gambar 24 Analisis Ornamen <i>Chivas Regal</i>	32
25) Gambar 25 Analisis Ornamen <i>Cognec Hennessy</i>	33
26) Gambar 26. Analisis Ornamen <i>Cognec Hennessy</i>	33
27) Gambar 27. Analisis Logo <i>Remy fine Brandy</i>	34
28) Gambar 28. Analisis Logo <i>Baileys</i>	34
29) Gambar 29. Analisis Logo <i>Chivas Regal</i>	35
30) Gambar 30. Analisis Logo <i>Remy Martin</i>	35

31) Gambar 31. Analisis Logo <i>Bols</i>	36
32) Gambar 32. Analisis Logo <i>Sparkling Alcoholic White</i>	36
33) Gambar 33. Sketsa Alternatif 1	40
34) Gambar 34. Sketsa Alternatif 2	40
35) Gambar 35. Sketsa Alternatif 3	41
36) Gambar 36. Sketsa Alternatif 4	41
37) Gambar 37. Sketsa Alternatif 5	42
38) Gambar 38. Sketsa Alternatif 6	42
39) Gambar 39. Sketsa Alternatif 7	43
40) Gambar 40. Sketsa Alternatif 8	43
41) Gambar 41. Sketsa Alternatif 9	44
42) Gambar 42. Sketsa Alternatif 10	44
43) Gambar 38. Sketsa Terpilih Tampak Depan Judul “Terbang, Mengejar Khayalan”	45
44) Gambar 43. Sketsa Terpilih Tampak Belakang Judul “Terbang, Mengejar Khayalan”	46
45) Gambar 44 Potongan	47
46) Gambar 45 Perspektif	48
47) Gambar 46. Sketsa Terpilih Tampak Depan Judul “Terbelenggu, Terjerat, Terpenjara dalam”	49
48) Gambar 47. Sketsa Terpilih Tampak Belakang Judul “Terbelenggu, Terjerat, Terpenjara dalam”	50
49) Gambar 48 Potongan	51
50) Gambar 49 Perspektif	52
51) Gambar 50. Sketsa Terpilih Tampak Depan Judul “Bingung, Bimbang”	53
52) Gambar 51. Sketsa Terpilih Tampak Belakang Judul “Bingung, Bimbang”	54
53) Gambar 52 Potongan	55
54) Gambar 53 Perspektif	56
55) Gambar 55. Sketsa Terpilih Tampak Depan Judul “Dan Akhirnya Kekerasanpun Terjadi”	57

56) Gambar 56. Sketsa Terpilih Tampak Belakang Judul “Dan Akhirnya Kekerasanpun Terjadi”	58
57) Gambar 57 Potongan	59
58) Gambar 58 Perspektif	60
59) Gambar 59 Sketsa Terpilih. Tampak Depan Judul “Goyah ... Takada Pendirian”	61
60) Gambar 60. Sketsa Terpilih Tampak Belakang Judul “Goyah... Takada Pendirian”	62
61) Gambar 61 Potongan	63
62) Gambar 62 Perspektif	64
63) Gambar 63 Sketsa Terpilih. Tampak Depan Judul “Terkontaminasi” ...	65
64) Gambar 64 Potongan	66
65) Gambar 65 Sketsa Terpilih. Tampak Depan Judul “Biarkan ... Waktu yang Mengarahkan”	67
66) Gambar 66 Potongan	68
67) Gambar 67. Foto Karya 1. “Terbang... Mengejar Khayalan”	80
68) Gambar 68. Foto Karya 2. “Terbelenggu, Terjerat, Terpenjara dalam...”	82
69) Gambar 69. Foto Karya 3. “Bingung... Bimbang”	84
70) Gambar 70. Foto Karya 4. “Dan Akhirnya Kekerasanpun Terjadi”	86
71) Gambar 71. Foto Karya 5. “Goyah... Takada Pendirian”	88
72) Gambar 72. Foto Karya 6. “Terkontaminasi”	90
73) Gambar 73. Foto Karya 7. “Biarkan ... Waktu yang Mengarahkan”	92

DAFTAR TABEL

1) Tabel I Kalkulasi Biaya Bahan Baku	74
2) Tabel II Kalkulasi Biaya Bahan Bantu.....	75
3) Tabel III Kalkulasi Biaya Finishing.....	75
4) Tabel IV Kalkulasi Biaya Pembuatan <i>Foot Step</i>	75
5) Tabel V Rekapitulasi Anggaran	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bertolak dari pemikiran dan perasaan, manusia mengubah dan menciptakan sesuatu sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan ketrampilan dan kemahiran tangannya, manusia dapat membuat berbagai macam bentuk benda, maka lahirlah apa yang disebut karya manusia. Berawal dari awal kebudayaan manusia dimulai dan berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

Salah satu hasil kebudayaan manusia adalah seni kriya, sebuah istilah yang menjelajah pada ruang dan waktu, yang hadir sebagai konsep kebudayaan di Indonesia. Menurut Edi Sedyawati, kata “Kria” yang digunakan dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta *kriya*, yang juga diambil alih kedalam bahasa Jawa Kuna, artinya “pekerjaan, tindakan, dan khususnya pekerjaan yang berkenaan dengan upacara keagamaan”¹. Sumber istilah ini terdapat dalam kitab keagamaan Hindu yang disebut kitab agama, yang didalamnya mencakup empat bagian yakni: *jnama*, *yoga*, *carya*, dan *kriya* itu sendiri. Apabila *jnama* menjelaskan tentang konsep-konsep kebenaran agama, *yoga* menjelaskan metode tindakan fisik dan mental untuk menyatukan diri dengan kebenaran tertinggi, *carya* menjelaskan tentang perilaku yang baik dalam kehidup sehari-hari maka *kriya* menjelaskan tentang

¹ Edi Sedyawati. “Kria dalam Kebudayaan Indonesia.” Menggali Nilai Asli Kria Indonesia Menuju Peningkatan Kualitas, (Makalah: Konperensi Tahun Kria dan Rekayasa), Dikutip dari Guntur, *Teba Kriya* (Surakarta: Artha-28, 2001), pp.9-10

teknik-teknik pembuatan benda-benda sarana peribadatan seperti candi dan arca-arca dewata.

Sejalan dengan perkembangan jaman hasil berolah kriya tidak hanya sebatas keperluan upacara ritual dan peribadatan akan tetapi sudah mengarah tuntutan kebutuhan. Sejalan perkembangan ilmu pengetahuan seni dan teknologi juga merubah pola pikir manusia, tuntutan kebutuhan tidak hanya memenuhi kebutuhan sendiri, bagaimana kebutuhan tersebut dapat digunakan oleh masyarakat dan sudah menjadi kebutuhan umum. Kemajuan di bidang seni dan teknologi dapat menciptakan produk dengan nilai estetis serta tingkat kualitas dan kuantitas yang baik.

Seperti halnya produk botol yang beredar di pasar yang memiliki fungsi sebagai kemasan. Bentuk botol berbeda antara satu dengan yang lainnya mempertimbangkan dari kegunaannya dan mempersoalkan bagaimana suatu produk berfungsi, oleh karena itu sebuah botol kapsul vitamin harus dapat mengeluarkan pil satu persatu. Sebuah botol tinta harus tidak terbalik, pendek kata untuk apa dan bagaimana sistem kerja produk menjadi pertimbangan penting. Pertimbangan tersebut memunculkan bentuk yang karakteristik dengan ornamen yang menghiasi botol dan ukuran bentuk yang beragam sesuai dengan kegunaan. Juga menampilkan ornamen, bentuk logoik yang mengidentitaskan suatu produk, seperti halnya bentuk botol minuman keras. Botol minuman keras terlihat menarik bila dilihat dari segi estesisnya, bila dilihat dari fungsi botol minuman keras hanya berfungsi sebagai wadah atau tempat minuman keras. Melihat dari segi estetis bentuk botol minuman keras,

memunculkan keinginan untuk mengkoleksi, bahkan telah menjadikan suatu hobi mengumpulkan botol minuman keras, ketertarikan bentuk botol minuman keras ditimbulkan dari keindahan bentuk, ornamen, logo, dan bentuk dekoratif lain yang menghiasi botol minuman keras yang menyatu dalam identitas nama suatu produk, keindahan tersebut mendorong untuk berkreasi dengan membawa botol minuman keras pada konsep dalam berkreasi.

Pada tugas akhir ini mengambil tema botol minuman keras dalam perwujudan karya kriya kayu, dalam penyajian karya dua dimensi dan tiga dimensi yang memiliki muatan karya nonpraktis karya dinikmati sebagai karya seni. Karya botol minuman keras yang diangkat dalam tugas akhir memberikan pesan tersirat kepada masyarakat akan dampak dari minuman keras dan memberikan himbauan kepada pengkonsumsi minuman keras perlunya menggunakan pikiran yang jernih dalam mengatasi problematik kehidupan dan janganlah menggunakan jalan pintas seperti, mabuk dalam pelarian dari permasalahan, kriminalitas, menurunnya kesetabilan tubuh, meresahkan masyarakat yang akan didapatkan dari tindakan tersebut.

B. Penegasan Judul

Laporan Tugas Akhir karya seni ini merupakan diskripsi tentang proses penciptaan karya kriya non praktis yang masuk dalam kategori sebagai karya seni, dalam wujud karya dua dimensional dan tiga dimensional, yang meliputi konsep-konsep proses penciptaan ulasan tentang aspek-aspek tekstual maupun kontekstual. Dengan judul “Bentuk Botol Sebagai Penciptaan

Karya Kriya Kayu”. Adapun pengertian dari istilah yang terdapat dalam judul laporan ini ialah:

1. Bentuk

Bentuk menurut Herbert Read, dalam pengertian seni terjemahan Soedarso SP ialah “....Susunan dari bagian-bagian, aspek visual².

Adapun bentuk yang diterangkan oleh Wong Wucuis sebagai berikut:

“Titik garis bidang yang terlihat adalah bentuk dalam arti yang sebenarnya walaupun bentuk yang diharapkan (berupa) titik, garis, pada umumnya tetap disebut titik atau garis gaya.”³

2. Botol

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Botol adalah “Wadah untuk benda cair, yang berleher sempit dan biasanya dibuat dari kaca atau plastik⁴.

3. Inspirasi

Inspirasi menurut W.J.S Poerwodarminto adalah:

Pengaruh yang membangkitkan kegiatan kreatif⁵

4. Penciptaan

Penciptaan menurut W.J.S Poerwodarminto adalah:

“Pembuatan hal dan sebagainya, menciptakan sesuatu.”⁶

²Herbert Read, *Pengertian Seni*, (Penterj.), Soedarso SP.(Yogyakarta: STSRI ASRI 1971), p.15

³Wong Wucuis, *Beberapa Azas Merancang*, (Penterj.), Ajat Sakri, (Bandung: Dewi Gatra1986), p. 5

⁴Anton M. Mulyono (Ed.),*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (.Jakarta: Balai Pustaka,1989, cet II), p.127

⁵W.J.S Poerwodarminto, *Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,1984), p. 519

⁶*Ibid.*, p. 12

5. Karya Kriya Kayu

Hasil kerja dari seorang kriyawan dengan bahan kayu.

C. Alasan Pemilihan Judul

Karya tugas akhir yang berjudul bentuk botol sebagai inspirasi penciptaan karya kriya kayu, di angkat dengan alasan kajian estetis dan sisi moral sebagai berikut:

1. Botol minuman keras dilihat dari kajian estetis

Karya Tugas Akhir ini berawal dari hobi mengkoleksi bentuk botol minuman keras, dari koleksi ada beberapa bentuk botol minuman keras yang menarik karena keindahannya, adapun yang membuat menarik adalah:

- a. Botol minuman keras mempunyai bentuk yang variatif, seperti bundar, pipih, lonjong, zig zag, segitiga, dan sebagainya. Dengan ukuran yang berbeda sesuai dengan takaran (isi).
- b. Ornamen pada botol minuman keras, ornamen tersebut merupakan ciri atau identitas dari suatu produk, penampilan dari bentuk terlihat bagus dengan aksan-aksan ornamen seperti: Daun, tumbuhan menjalar, buah anggur, air juga logo.
- c. Sumber data seniman yang menggunakan tema botol sebagai penciptaan. Sumber data merupakan referensi dari Tugas Akhir ini, diperoleh dari karya-karya seniman yang menggunakan botol minuman keras sebagai ide penciptaan dan literature lain yang dapat membantu dalam tugas akhir ini.

2. Botol minuman keras dilihat dari sisi moral.

Dalam kehidupan masyarakat yang kompleks dan masih menjunjung norma-norma moral dan agama tentunya akan menentang tentang keberadaan dari minuman keras. Kecenderungan melihat dari hal yang negatif minuman keras maka akan memunculkan suatu idiom botol minuman keras juga akan berkonotasi negatif pula. Pandangan buruk juga akan melekat pada seseorang yang mengoleksi botol minuman keras tersebut. Dapat dilihat kritikan-kritikan masyarakat pada media visual ataupun kepedulian masyarakat dengan memajang spanduk-spanduk menentang adanya minuman keras tersebut. Dalam Tugas Akhir ini karya yang bertemakan botol minuman keras berusaha mengkomunikasikan lewat bahasa visual kepada masyarakat, bahwa botol minuman keras tersebut bukanlah suatu pertentangan norma.

D. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dengan judul yang diangkat, maka perlu adanya pembatasan masalah langkah ini perlu diambil supaya tulisan dan karya ada relevansinya.

1. Bentuk botol minuman keras sebagai acuan karya adalah bentuk botol minuman keras, baik botol produksi dalam negeri atau produksi luar negeri.
2. Ornamen pada karya mengambil dari ornamen botol minuman keras dengan penambahan atau pengurangan pada hiasan dalam mencari bentuk yang estetis.

3. Karya yang dicapai memiliki muatan karya nonpraktis karya dinikmati sebagaimana karya seni dengan perwujudan karya dua dimensi dan tiga dimensi.
4. Karya menggunakan media kayu jati.

E. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan:

- a. Memanfaatkan bentuk botol minuman keras sebagai media dalam berekspresi.
- b. Memanfaatkan elemen-elemen yang terkandung dalam botol minuman keras seperti, ornamen, bentuk, logo, dan bentuk dekoratif dapat menambah khasanah dalam berkreasi.
- c. Mengetengahkan ide bentuk botol minuman keras bukan dilihat dari fungsi botol minuman keras yang berkonotasi dengan pemabuk akan tetapi berusaha menjadikan bentuk botol minuman keras sebagai ide pemenuhan kebutuhan akan keindahan.

2. Sasaran

Karya dalam tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Muatan karya yang tersirat pada karya memberikan penjelasan dalam mengatasi problematik dalam kehidupan, mengatasi permasalahan dengan pikiran yang sehat merupakan tindakan yang baik, jika menggunakan jalan pintas dalam mengatasi permasalahan merupakan rambu merah dalam kehidupan, imbas dari tindakan tersebut pelarian perbuatan negatif seperti, mabuk, nyabu dan tindakan lain yang

meresahkan dengan masyarakat, kekerasan, perkelahiaan, perampasan, penganiayaan, perampokan, pelecehan seksual, selain itu juga merugikan diri sendiri dengan merosotnya kestabilan tubuh. Bagi pecandu atau konsumen minuman keras setidaknya dapat menyeimbangkan antara rasio dan emosi serta mempertimbangkan tindakan dengan menekan emosi dan nafsu untuk mendapatkan tindakan yang baik.

F. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan dalam perwujudan karya kriya kayu yang bertemakan bentuk botol minuman keras sebagai inspirasi penciptaan karya kriya kayu menurut SP Gustami meliputi pendekatan eksplorasi, pendekatan perancangan, pendekatan perwujudan

1. Pendekatan Eksplorasi

Merupakan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan konsep pemecahan masalah secara teoritis hasilnya dipakai sebagai perancangan.

2. Pendekatan Perancangan

Dibangun berdasarkan dari hasil analisis yang dirumuskan diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk yang berguna bagi perwujudan.

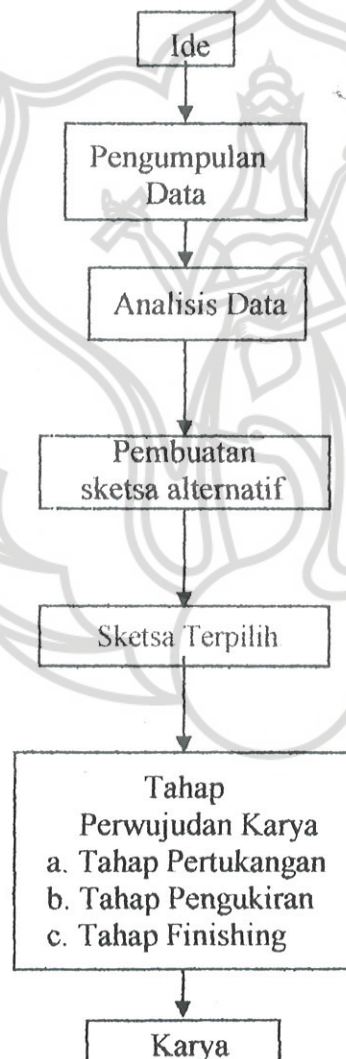
3. Pendekatan Perwujudan

Bermula dari pembuatan sketsa alternatif serta pemilihan sketsa dan ditetapkan sebagai sketsa terbaik sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.⁷

G. Metode Perwujudan

Berdasarkan pendekatan yang digunakan maka dalam proses perwujudan karya seni ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Gambar 1



⁷ Gustami, Sp. "Untaian Metodologis" Proses Penciptaan Seni Kriya, (Program Penciptaan Seni, Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2004), p. 31