

**DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT
DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM
KARYA LOGAM**



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

**DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT
DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM
KARYA LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

Jefriana Rum Wandansari

NIM 1211678022

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 :

DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM KARYA LOGAM diajukan oleh Jefriana Rum Wandansari, NIM 1211678022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017

Pembimbing I/Anggota



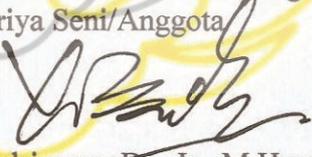
Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP 19610824 198903 2 001
Pembimbing II/Anggota



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

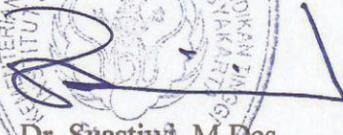


Dr. Supriawoto, M.Hum.
NIP 19570404 198601 1 001
Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Anggota



Yulriawan, Dr., Ir., M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui :
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir penciptaan karya seni ini dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, dan seluruh keluarga serta semua pihak yang telah membantu.



MOTTO

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri.”

(Kartini)



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. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Januari 2017

Jefriana Rum Wandansari

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya kriya seni. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena itu masih perlunya perbaikan dalam berbagai hal. Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang Maha Kuasa atas segala kemudahan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Nabi Besar Muhammad SAW, sosok pemberi contoh dan suri tauladan bagi umatnya.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
5. Yulriawan, Dr., Ir., M.Hum. Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
6. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. Dosen Pembimbing I.
7. Budi Hartono, S.Sn, M.Sn. Dosen Pembimbing II.

8. Dr. Supriaswoto, M.Hum., Cognate
9. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Dosen Wali.
10. Kedua orang tua, dan seluruh keluarga, terima kasih atas dukungan dan doanya.
11. Yulian Nandika yang membantu, memberi saran,dan masukan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
12. Destinar Wulandari yang selalu memberikan semangat.
13. Novika, Mas Usanto, Prisman, Dwi Fajar, Ucha, Uchiel, dan semua teman yang telah membantu kelancaran tugas akhir.
14. D'Mbik Community yang selalu memberi saran-saran anehnya.
15. “Komedi Puter” yang tidak berhenti muter : Bunga Kusuma, Lian, Dhana.
16. Teman “Kos Ngijo RT 05” : Silfa Ayu, Nur Alifah, Miss Deski.
17. Teman-teman Kriya: Dimas Putranto, Alam Wisesa, Anne Kresandini, Bintang Wisesa, semua teman-teman kriya angkatan 2012 lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
18. Staf Kriya : Bapak Parto, Bapak Sumadi, Bapak Jas, Bapak Edi, Bapak Tambang.
19. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya tugas akhir.

Yogyakarta, 22 Desember 2016

Jefriana Rum Wandansari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	3
E. Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	14
A. Sumber Penciptaan.....	14
B. Landasan Teori.....	19
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	27
A. Data Acuan.....	28
B. Analisis Data.....	29
C. Rancangan Karya.....	33
D. Proses Perwujudan.....	41
1. Bahan dan Alat.....	41
2. Teknik Pengerjaan.....	46
3. Tahap Perwujudan.....	47
4. Tahap-tahap Proses Perwujudan Setiap Karya.....	51
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	64
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	69
A. Tinjauan Umum.....	69
B. Tinjauan Khusus.....	71
BAB V PENUTUP.....	79

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	85
A. Foto Poster Pameran.....	85
B. Katalog Pameran.....	86
C. Foto Situasi Pameran.....	88
D. <i>Curriculum Vitae</i>	90
E. CD.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Karya 1.....	64
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Karya 2.....	64
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 3.....	65
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 4.....	65
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	66
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Display Keseluruhan Karya.....	66
Tabel 7. Biaya Tambahan Karya.....	66
Tabel 8. Rekapitulasi Biaya Karya Keseluruhan.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Foto Peta PD II Kawasan Pasifik	14
Gb. 2. Foto Suasana Saat PD II	15
Gb. 3. Data acuan 1, <i>Browning</i> 12.7 mm (0.5-in)	28
Gb. 4. Data Acuan 2, <i>Tank</i> ,	28
Gb. 5. Data Acuan 3, <i>Battle Ship</i>	28
Gb. 6. Data Acuan 4, Pesawat Pembom (<i>Boomber</i>).....	29
Gb. 7. Data Acuan 5, Pesawat Petarung (<i>Fighter</i>)	29
Gb. 8. Bagan Proses Penciptaan Karya	32
Gb. 9. Sketsa Alternatif 1	33
Gb. 10. Sketsa Alternatif 2	34
Gb. 11. Sketsa Alternatif 3	34
Gb. 12. Sketsa Alternatif 4	35
Gb. 13. Sketsa Alternatif 5	35
Gb. 14. Sketsa Alternatif 6	36
Gb. 15. Sketsa Alternatif 7	36
Gb. 16. Sketsa Alternatif 8	37
Gb. 17. Sketsa Alternatif 9	37
Gb. 18 Sketsa Alternatif 10	38
Gb. 19. Sketsa Terpilih 1	38
Gb. 20. Sketsa Terpilih 2	39
Gb. 21. Sketsa Terpilih 3	39
Gb. 22. Sketsa Terpilih 4	40
Gb. 23. Sketsa Terpilih 5	40
Gb. 24. Foto Bahan Logam Alumunium	45
Gb. 25. Foto Bahan Resin	45
Gb. 26. Foto Bahan Silikon Rubber	45
Gb. 27. Foto Alat Tunner dan Butsir	46

Gb. 28. Bagan Proses Perwujudan Karya.....	48
Gb. 29. Proses Pembuatan Model.....	60
Gb. 30. Proses Pembuatan Model.....	60
Gb. 31. Proses Pembuatan Model.....	61
Gb. 32. Proses Pembuatan Model.....	61
Gb. 33. Proses Membuat Cetakan Silikon.....	61
Gb. 34. Proses Membuat Cetakan Silikon.....	62
Gb. 35. Proses Perekaman Model.....	62
Gb. 36. Proses Pengecoran Logam.....	62
Gb. 37. Hasil Cor Logam.....	63
Gb. 38. Proses Pembersihan Logam.....	63
Gb. 39. Proses Pewarnaan.....	63
Gb. 40. Proses Pembuatan Display.....	63
Gb. 41. Membabi Buta.....	71
Gb. 42. <i>Message of Death</i>	71
Gb. 43. <i>Message in a Battle</i>	74
Gb. 44. Penguasa.....	75
Gb. 45. Sang Pemburu.....	77

INTISARI

Tugas akhir penciptaan ini berjudul “Deformasi Alat Tempur Amerika Serikat dan Jepang Era Perang Pasifik dalam Karya Logam”. Mengambil ide dari alat tempur yang digunakan saat perang, ada empat jenis pesawat yang digunakan sebagai data acuan untuk membuat karya, yaitu tank, senapan mesin, pesawat tempur, dan kapal perang. Keempat jenis alat tempur dideformasi menjadi karya yang berbeda. Deformasi adalah perubahan bentuk dari asli kedalam bentuk baru namun tidak meninggalkan bentuk dasar aslinya. Deformasi alat tempur dipilih sebagai objek karena memiliki karakteristik yang sama dengan logam, mewakili karakter kerasnya logam dan kuatnya alat tempur tersebut. Karya yang dibuat diharapkan memberikan pesan tersendiri sesuai dengan tema yang diangkat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah dokumentasi, studi lapangan atau observasi, dan studi pustaka. Metode pendekatan yang dipakai ialah pendekatan estetis, pendekatan semiotika, pendekatan historis. Sedangkan untuk metode penciptaannya menggunakan metode *Practice Based Research* yang dikemukakan oleh Malins Ure dan Gray yaitu penelitian berbasis praktek. Selain itu digunakan pula metode milik S.P. Gustami yaitu tiga tahap enam langkah. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam pembuatan karya logam ini ialah teknik cor dan teknik tatah.

Karya tugas akhir ini tercipta lima karya, yang masing-masing memiliki karakter seperti alat tempur Amerika Serikat dan Jepang dengan *finishing* karya menggunakan cat duco yang diaplikasikan ke logam.

Kata kunci: Deformasi, Alat tempur, Amerika Serikat –Jepang, Perang Pasifik, Cor logam

ABSTRACT

This Thesis titled Deformation of Warfare Weapons of the United States and Japan in the Pacific War Era into Metal Works. Taking the idea of warfare equipment they used during the war, there are four types of armaments used as reference data to create the assignment. Such as tanks, machine guns, aircrafts and battleships. These four types of armaments are deformed into different works. Deformation is a change from the original form into the new form without leaving the basic shape of the original. Deformation method of armaments chosen because it has the same characteristics as metals, it represents the character and strength of the warfare tools. The metal work that has been made was expected to give the impression of its own in accordance with the theme.

Data collection methods used in the preparation of this thesis was documentation, field study or observation, and study of the library. The approach methods used in this thesis are the aesthetic approach, semiotic approach, historical approach. As for the method of creation refers to the method of Practice Based Research by Malins Ure and Gray which is based practice. In addition, the method used refers to the opinion of S.P. Gustami which are three stages of six steps. Mechanical embodiment applied in creating of these metals was cast technique and inlay technique.

In this thesis created five metal works, each one has the character like warfare tools of the United States and Japan with the finishing work using Duco paint which was applied to the metal.

Keywords: Deformation, Weapons, US-Japan, Pacific War, Metal casting

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ada banyak hal yang mempengaruhi ide seseorang dalam menciptakan karya seni, berupa pengalaman ataupun sebuah bentuk respon dari apa yang menarik perhatian untuk kemudian dijadikan sebuah konsep penciptaan karya dengan kreativitas yang dimiliki oleh seseorang..

Salah satu hal yang menarik bagi penulis adalah Perang Pasifik, yang dimulai pada tanggal 15 September 1944 dan berakhir pada bulan Agustus 1945. Peperangan ini menyeret dua kekuatan yang saling menyerang yakni Sekutu di satu pihak dan Jepang di pihak lain. Pertempuran tersebut merupakan bagian dari rangkaian serangan balik Sekutu di bawah kendali Jenderal Douglas MacArthur. Kedatangan puluhan ribu tentara Sekutu di wilayah Pasifik membawa cerita tersendiri dalam sejarah masa lalu. Peperangan identik dengan kekerasan, liar, kesakitan, brutal dan segala hal yang menunjukkan hilangnya rasa kemanusiaan. Munculnya pasukan dengan segenap alat tempur yang canggih dan mematikan, seperti senapan mesin, pesawat, kapal perang, dan bom, memusnahkan puluhan ribu bahkan lebih nyawa melayang.

Pembinaan jutaan nyawa dengan peralatan tempur modern pada era tersebut telah menarik perhatian penulis, khususnya adanya peralatan tempur yang dipakai saat Perang Pasifik. Beberapa peralatan tempur yang digunakan pada saat perang, khususnya peralatan yang memiliki karakter bentuk yang

kuat dan mempunyai sisi menarik seperti *browning, tank, aircraf, dan battleship*, dipilih penulis untuk dieksplorasi ke dalam bentuk lain. Peralatan tempur mempunyai karakter kuat, keras, brutal dan mematikan sehingga menarik untuk dideformasikan menjadi sebuah karya yang mempunyai cerita ke dalam karya seni logam. Dari hasil analisis memahami sumber ide secara mendalam dan kritis, kemudian dikembangkan sesuai imajinasi dalam merancang karya, sehingga tercipta karya yang menarik, kreatif, dan mempunyai pesan-pesan tertentu yang dapat ditangkap oleh publik.

Seni tidak terlepas dari kreativitas karena kreativitas itu sendiri yang menjadi nilai dari sebuah seni. Kepekaan dan kejelian seseorang dalam mengeksplorasi dan mengeksekusi ide menjadi sebuah karya yang bernilai, dan dapat dinikmati oleh penikmat seni hingga masyarakat umum, sangat dibutuhkan. Berkaitan dengan pemaparan di atas, penulis berusaha memvisualisasikan alat tempur sebagai sumber ide kreatif dalam penciptaan karya seni logam kali ini.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mendeformasikan alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik ke dalam karya seni logam?
2. Bagaimana proses perwujudan karya seni berupa deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik dalam karya logam?

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis hanya akan mengambil beberapa jenis alat tempur yang dijadikan sebagai ide dasar pembuatan karya seni logam agar nantinya penciptaan karya Tugas Akhir ini tidak meluas dari tujuan yang semula direncanakan, sehingga penulis bisa lebih fokus serta mempermudah dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Penulis menetapkan batasan-batasan alat tempur yang dimaksud sebagai berikut :

1. Pesawat tempur (pesawat petarung, pesawat pengebom) jenis pesawat Mitsubishi A6M Zeke, dan Martin B-26 Marauder
2. Kapal perang atau battle ship
3. Senapan mesin atau machine guns jenis Browning 12.7 mm (0.5-in)
4. Tank jenis LVT Mark 2

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan karya deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang yang bersumber ide dari alat tempur di era Perang Pasifik.
 - b. Mewujudkan karya deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik dalam karya seni logam.
2. Manfaat
 - a. Memberikan khazanah baru dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dan kriya logam pada khususnya.

- b. Menambah pengalaman berkesenian bagi penulis khususnya, dan memberikan penyampaian pesan ide penulis kepada masyarakat agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi, dan sumber pengetahuan tentang karakteristik media, dengan bentuk-bentuk eksploratif karya deformasi.

E. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

Dalam menciptakan karya seni metode pendekatan diperlukan sebagai penunjang terjadinya proses kreatif guna mendukung terciptanya karya seni. Di bawah ini adalah metode pendekatan yang digunakan dalam menciptakan karya seni logam. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis dalam proses penciptaan karya, mengacu pada unsur-unsur kesenirupaan yang meliputi unsur garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk. Hal ini dimaksudkan agar karya yang diciptakan memunculkan ciri khas dan nilai keindahan. Mengacu pendapat A.A.M. Djelantik (2004:37) pada tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*) menjadi bagian dari proses penciptaan. Pengalaman estetis berupa menjadi kekuatan tersendiri dan memiliki pengaruh besar terhadap karya yang diciptakan.

Selain hal tersebut diatas seorang perupa juga harus mengetahui secara pasti asas-asas pengorganisasian bentuk berupa harmonis, kontras, gradasi, repetisi, serta hukum keseimbangan, *unity*, dan *variety*. Menghindari kemonotonan, kesenadaan dan kekontrasan yang berlebihan dalam karya seni, penulis mengadopsi pendapat Stephen C. Pepper dalam The Liang Gie dalam kutipan Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, yang mengemukakan bahwa penyusunan karya harus mampu dan berusaha untuk menampilkan keanekaan (*variety*) dan kesatuan (*unity*) yang semuanya tetap mempertimbangkan keseimbangan. (Kartika Dharsono Sony, dan Nanang G.P 2004:20).

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika menjadi rujukan menyelami makna yang ada pada sebuah karya seni dengan melihat tanda-tanda atau simbol yang terkandung di dalamnya. Arthur Asa Berger (2010:27) menerangkan pendapat yang dikemukakan oleh Saussure bahwa simbol adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakan-akan bersifat *arbitrer*. Saussure menerangkan sebagai berikut :

“Salah satu karakteristik dari simbol adalah simbol tidak pernah benar-benar *arbitrer*. Hal ini bukannya tanpa alasan karena ada ketidaksempurnaan ikatan alamiah antara penanda dan petanda”.

Simbol-simbol membantu kita untuk tanggap terhadap sesuatu dan mempertajam dalam menilai sebuah karya seni melalui tanda yang ada.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan diperlukan untuk melaksanakan suatu proses perwujudan suatu karya sesuai dengan sistem tertentu. Dalam menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan makna yang terkandung didalamnya, penulis menggunakan metode *Practice Based Research*, seperti yang diungkapkan Malins, Ure, dan Gray (1996:1) dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1),

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

Ekperimen yang dilakukan selama proses pembuatan karya akan menghasilkan banyak bahan yang kemudian bisa diolah menjadi bahan penciptaan selanjutnya.

Profesor Ramlan Abdullah dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1) mengatakan:

Practice Based Research as translated encompasses three essential research elements that I would categorized in a triangle as the first layer of understanding of what practice based research is all about. These are research question, research methods, and research context. The heart of this triangle is the practice based research itself. The outcome of practice based research should profess these points (although not exclusively limited to). There are creative visual

documentations, either traditional or digital outputs as interpreted, produced and developed by the artist /researchers; artwork or artifacts either supporting the research or manifested from the research; and lastly, experiential manifestation through curatorial programmes, an organized and a well-thought-of presentations, exhibitions or visual manifestation originating from the research.

dikatakan juga,

The best part I committing practice based research is the manifestations possible from such study. Pure research would only concern on the thesis (insight, findings, analysis, synthesis, suggestion, conclusion etc) but practice based research welcomes visual manifestations such as documentations (artworks, commission or special projects, digital output, installation, virtual reality/presentation, performance, books, videos, photos, etc) as part of the thesis which I gather would be the greatest motivation for practitioners in the visual arts to seriously commit themselves to such undertaking.

Metode *practice based research* ini menyebutkan bahwa manifestasi visual seperti dokumentasi berupa karya seni, proyek penciptaan, hasil digital, instalasi, presentasi, pertunjukan, buku, video, foto merupakan bagian dari suatu penelitian atau penciptaan yang dapat dijadikan manifestasi, motivasi serta referensi seorang praktisi seni untuk serius menekuni bidangnya. Penulis juga melakukan percobaan untuk mengolah material serta teknik yang sesuai dalam pembuatan karya, serta mengalami dan membuktikan sendiri proses sampai dengan hasil dari percobaan tersebut.

Selain itu, penulis juga menambahkan metode penciptaan milik SP Gustami (2004:30) yang sering disebut dengan “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya”, yang dijabarkan sebagai berikut :

- a. Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:
 1. Pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber informasi terkait dengan bentuk alat tempur Perang Pasifik.
 2. Penggalian landasan teori dan acuan visual yang berkaitan dengan bentuk alat tempur Perang Pasifik yang lebih dahulu tercipta.
- b. Perancangan, yang terdiri dari 2 langkah:
 1. Penuangan ide ke dalam sketsa, di dalam dunia ide seniman membutuhkan pengembaraan alam pikiran yang pada akhirnya menghasilkan beberapa sketsa.
 2. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan seniman melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan suara hati dan tema yang ingin diangkat, yang pada akhirnya sketsa terpilih dijadikan gambar desain.
- c. Perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah:
 1. Mewujudkan berdasarkan desain, dalam proses perwujudan karya seni kriya yang sifatnya nonfungsional praktis ini atau seni kriya sebagai ekspresi diri, maka sangat besar kemungkinan terjadi perubahan di luar perancangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan.

2. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni, dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak pada kekuatan dan kesuksesan mengemas segi spirit, ruh dan segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.

Melalui tahapan-tahapan tersebut kemudian dijelaskan menjadi beberapa metode penciptaan, sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2013:224) menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian atau penciptaan suatu karya, karena tujuan utamanya adalah mendapatkan data. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa teknik yakni :

1) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini penulis menggunakan metode dokumentasi dengan mencari data atau informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya deformasi alat tempur.

2) Studi Lapangan atau Observasi

Studi lapangan atau observasi dengan cara menyeleksi objek-objek yang akan dipilih sebagai studi bentuk, melalui pengamatan karakter bentuk, tekstur, serta warna diperoleh banyak data yang akan digunakan dalam membuat karya. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung berbagai contoh karya deformasi yang ada sebelumnya. Tahapan ini dilakukan agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang karya deformasi logam.

3) Studi pustaka

Mempelajari berbagai buku dan melihat video atau film yang mendukung dalam pengerjaan penciptaan karya. Studi pustaka dilakukan dengan melihat film atau video tentang Perang Pasifik. Setelah itu dilakukan pengamatan alat tempur yang dipakai saat perang, dengan membuat catatan dan sketsa kasar tentang bentuk-bentuk alat tempur yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya kriya logam khususnya bentuk alat tempur. Selain dari film atau

video, data yang diperoleh juga berupa kartu katalog, referensi umum dan khusus, buku-buku pedoman, buku petunjuk, laporan-laporan penelitian, jurnal, ensiklopedia, artikel maupun ulasan dari buku, majalah, serta foto dan gambar dari internet. Data-data yang ada kemudian dianalisis sesuai dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya.

b. Metode Analisis Data

Analisis data ini perlu dilakukan karena untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang lebih dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan cara tertentu sehingga hubungan dari masalah penelitian dapat ditelaah serta diuji (Silalahi, 2006:304). Dengan demikian data perlu dianalisis agar berbagai data yang telah diperoleh dapat disederhanakan sehingga nantinya dapat lebih mudah untuk dipahami.

c. Metode Perancangan

1) Pembuatan Sketsa Alternatif

Langkah pertama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa sketsa alternatif atau desain alternatif, dengan tujuan untuk mengolah ide dasar dan bentuk karya yang akan diwujudkan, sehingga nantinya akan didapatkan sketsa terpilih yang terbaik.

2) Pemilihan Sketsa

Tahap berikut ini merupakan langkah kedua yaitu memilih sketsa atau desain dari sketsa-sketsa alternatif yang telah dibuat

untuk diproses ke tahap pembuatan desain dengan membuat gambar kerja dari sketsa atau desain yang terpilih.

3) Pembuatan Purwarupa atau *Prototype*

Pembuatan purwarupa atau *prototype* merupakan tahap yang dilakukan sebagai percobaan pembuatan karya dari desain yang terpilih. Pembuatan purwarupa atau *prototype* ditekankan kepada pembuatan bentuk karya dari bahan tanah liat. Purwarupa atau *prototype* karya tersebut sebagai contoh dan percobaan sebelum ke langkah pembuatan karya logam.

d. Metode Perwujudan

1) Pemilihan Bahan Baku

Pemilihan bahan baku sangat dibutuhkan karena mempengaruhi kelancaran dalam pembuatan karya. Bahan baku dalam pembuatan karya ini menggunakan logam alumunium, dikarenakan jenis logam tersebut merupakan jenis logam yang tahan terhadap korosi. Alumunium memiliki sifat ringan, lunak, dan mudah dibentuk. Selain bahan logam digunakan juga bahan keramik sebagai bahan pelengkap untuk membuat karya menjadi lebih artistik dan unik.

2) Pembentukan

Pembentukan dalam karya deformasi ini menggunakan berbagai teknik, seperti teknik cor atau *casting*, teknik tatah logam.

Dalam proses pembentukan model dilakukan dengan percobaan berbagai macam material seperti kayu, dempul plastik, dan resin. Hal ini dilakukan untuk mengetahui material dan teknik apa yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan karya deformasi tersebut. Sehingga nantinya didapatkan hasil yang sesuai dengan gagasan ide awal.

