

**DEFORMASI BENTUK KEINDAHAN DAN
KERUSAKAN *ASTREOPORA* DALAM KARYA KRIYA
KAYU**



PENCIPTAAN

Oleh:

Moch Fachruddin B

NIM1411776022

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

2018

**DEFORMASI BENTUK KEINDAHAN DAN
KERUSAKAN *ASTREOPORA* DALAM KARYA KRIYA
KAYU**

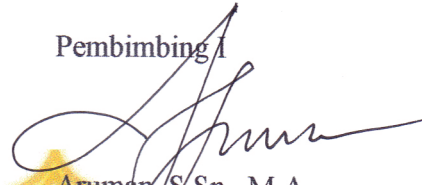


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

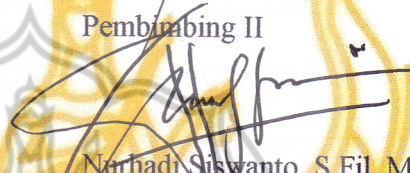
DEFORMASI BENTUK KEINDAHAN DAN KERUSAKAN *ASTREOPORA* DALAM KARYA KRIYA KAYU diajukan oleh Moch Fachruddin B, NIM 1411776022, Program Studi S1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



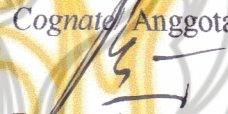
Aruman, S.Sn., M.A.
NIP 19771018 200312 1 003

Pembimbing II



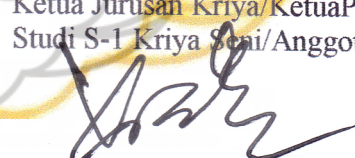
Narhadi Siswanto, S.Fil., M.Phil.
NIP 19770103 200604 1 001

Cognate/Anggota



Drs. Andono, M.Sn.
NIP 19560602 198503 1 002

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Soejarwo dan Ibu Sri Idayati, mas Moch Fachrizal Alifian, seluruh keluarga yang selalu memberikan support, dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam tugas akhir ini, teman-teman yang mendukung dan telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.



MOTTO

"Jadikan Setiap Aktivitasmu Bertujuan Untuk Ibadah"



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 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, 16 Juli 2018

Moch Fachruddin Bahar



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Sehingga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw sebagai sosok seorang *Master pieces* yang senantiasa memberikan contoh dan suri teladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tuaku Bapak Soedjarwo dan Ibu Sri Idayati yang telah banyak membantubaikmaterimaupun non materiserta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
4. Prof. Dr. MukhamadAgusBurhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.,selakuKetua Jurusan Kriya danKetua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Drs. Rispul, M.Sn. selakudosenwali.
8. Aruman, S.Sn. M.A, selaku Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
9. Nurhadi Siswanto, S.Fil.,M.Phil, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.
10. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Juli 2017

Moch Fachruddin B



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis	24
C. Rancangan Karya	26

1. Sketsa Alternatif.....	26
2. Desain Terpilih.....	29
3. Desain gambar kerja.....	33
D. Proses Perwujudan	42
1. Alat.....	42
2. Bahan.....	42
3. Teknik Pengerjaan.....	44
4. Tahap Perwujudan.....	47
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	55
BAB IV. TINJAUAN KARYA	56
A. Tinjauan Umum.....	56
B. Tinjauan Khusus	59
BAB V. PENUTUP	77
DAFTAR PUSTAKA	78
WEBTOGRAFI	79
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	80
B. Foto situasi Pameran	81
C. Katalog Pameran	83
D. Biodata (CV)	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Astreopora	9
Gambar 1.2 Gambar Astreopora Rusak/Mati.....	9
Gambar 1.3 Komposisi Warna	15
Gambar 3.1 Gambar Astreopora	21
Gambar 3.2 Gambar Astreopora	22
Gambar 3.3 Gambar Astreopora	22
Gambar 3.4 Foto karang yang rusak	22
Gambar 3.5 Foto Astreopora rusak/mati.....	23
Gambar 3.6 foto karya kramik Diane Martin.....	23
Gambar 3.7 foto karya Mark Dooliele's	23
Gambar 3.8 Karya milik Leeroy, Instalasi astreopora	23
Gambar 3.1 . Rancangan karya 1 “Panel Aquarium”.....	26
Gambar 3.2 . Rancangan karya 2 “Instalasi Panel Tetarium”	26
Gambar 3.3 . Rancangan karya 3 “Karya 3D”	27
Gambar 3.4 . Rancangan karya 4 “Karya 3D”	27
Gambar 3.5 . Rancangan karya 5 “Lampu dinding”	27
Gambar 3.6 . Rancangan karya 6 “Lampu Gantung”	28
Gambar 3.7 . Rancangan karya 7 “Lampu Gantung”	28
Gambar 3.8 . Rancangan karya 8 “ Panel Lampu”	28
Gambar 3.9 . Sketsa Terpilih 1 “Panel Aquarium”	29
Gambar 3.10 Sketsa Terpilih 2 “Instalasi Panel Tetarium”	29
Gambar 3.11 . Sketsa Terpilih 3 “Karya 3D”	30
Gambar 3.12 Sketsa Terpilih 4 “Karya 3D”	30

Gambar 3.13 Sketsa Terpilih 5 “Lampu dinding”	31
Gambar 3.13 Sketsa Terpilih 6 “Lampu Gantung”	31
Gambar 3.14 Sketsa Terpilih 7 “Lampu Gantung”	32
Gambar 3.15 Sketsa Terpilih 8 “ Panel Lampu”	32
Gambar 3.37 . Proses pembuatan desain.....	47
Gambar 3.37 . Proses perataan kayu	48
Gambar 3.38 . Proses pemotongan.....	49
Gambar 3.39 . Proses pemotongan kayu menggunakan mesin <i>scroll</i>	50
Gambar 3.40 . Proses Ukir	51
Gambar 3.41 . Proses Pengamplasan	52
Gambar 3.42 . Proses pengecoran resin dan kaca.....	53
Gambar 3.43 . Proses Finishing	54
Gambar 4.1. .Karya 1	60
Gambar 4.2. .Karya 2	62
Gambar 4.3. .Karya 3	64
Gambar4.4. .Karya 4	66
Gambar 4.5. .Karya 5	68
Gambar 4.6. .Karya 6	70
Gambar 4.7. .Karya 7	72
Gambar 4.8. .Karya 8	75

INTISARI

Hal yang mengganggu pikiran penulis hingga melandasinya untuk dijadikan sebuah sumber ide dalam berkarya, bermula dari karang berwarna putih yang telah mati banyak berada di bibir pantai Krakal dan Ndrini Gunungkidul Yogyakarta saat penulis melakukan kegiatan survey lintas alam dari pantai Krakal menuju pantai Ndrini, penulis menemukan batu karang yang memiliki lubang-lubang kecil berbentuk seperti kubah. Setelah diteliti lebih dalam ditemukan terumbu karang tersebut bernama *Astreopora* masalah kerusakan terumbu karang yang tidak dibarengi dengan perbaikan dan pelestarian mendorong pengkarya untuk menciptakan karya dengan konsep yang medeformasi keindahan dan kerusakan pada *Astreopora*.

Penulis menggunakan tiga metodologi pendekatan dalam menciptakan karya ini diantaranya adalah Estetika untuk mengacu nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, Morfologi untuk mengetahui jenis-jenis, nama latin, dan penampag dari *flora*, *fauna* yang hendak di wujudkan dan Semiotika untuk memberikan dasar bagi suatu struktur simbolik dari karya, selain itu teori deformasi juga digunakan untuk mendeformasi bentuk keindahan dan kerusakan yang terjadi pada *Astreopora* yang kemudian di aplikasikan ke dalam karya seni. Adapun metode penciptaan yang digunakan penulis adalah metode yang sesuai dengan bidangnya yaitu metode tiga tahap enam langkah milik Sp Gustami.

Bentuk karya yang di hasilkan merupakan bentuk deformasi dari keindahan dan kerusakan yang terjadi pada *Astreopora* ada 8 karya yang diantaranya berjudul, Ekosistem, Kerusakan, Kehidupan *Astreopora*, Trilogi *Astreopora*, Harmoni antitesis, Cahaya Dari Laut Dalam, Kerlip *Astreopora*, dan Dunia *Astreopora*, pada penciptaanya diharapkan dapat menjadi media dalam mengkampanyekan pelestarian sekaligus mengungkap keindahan dan manfaat *Astreopora*, selain bentuk usaha membangkitkan kesadaran dalam pelestarian terumbu karang pengkarya juga bertujuan memperkenalkan terumbu karang *Astreopora* melalui karya kriya kayu.

Kata kunci: *Astreopora*, Deformasi, Pelestarian

ABSTRACT

The aspect that concerned the writer till underlying it to be the source of idea in artwork began from white-coloured corals that have mostly died located in Krakal and Ndrini shore, Gunungkidul Yogyakarta, when the writer performed a survey of nature from Krakal beach to Ndrini beach, the writer discovered corals that have small holes shaped like domes. After examined deeper, it is found out to be corals named *Astreopora*. The problem of the corals that are not followed with rehabilitation and preservation encourages the art worker to create artwork with concept of deformation of beauty and damage to *Astreopora*.

The writer uses three methodological approaches on the creation of artwork, those are Esthetics for referring to esthetic values contained in fine arts, Morphology for knowing kinds, latin names, and appearances of flora, fauna that will be created, and Semiotics for giving basics to symbolic structures of artwork, furthermore deformation theory also is used to deform the shape of beauty and damage to *Astreopora* which are afterwards applied in the artwork. As for the creation method that the writer uses is three stages of six steps by Sp Gustami.

The form result of artwork is deformation shape from beauty to damage upon *Astreopora* in 8 works entitled; Ecosystem, Damage, *Astreopora* life, *Astreopora* Trilogy, Antithesis harmony, Light from Deep Ocean, Sparkling of *Astreopora*, and *Astreopora* World, that in the creation is expected to be media in promoting the preservation and also revealing the beauty and advantages of *Astreopora*, besides it is a kind of effort to establish awareness of coral reef preservation, the writer also intends to introduce *Astreopora* coral reef through wooden art crafts.

Keywords: *Astreopora*, Deformation, Preservation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ketertarikan, keprihatinan, kecintaan dan ketidaksukaan seseorang akan suatu hal tidak bersifat mutlak dan kadang tidak bisa ditebak hal tersebut sangat dipengaruhi dari faktor latar belakang dari individu tersebut, baik kepuasan batin, lingkungan yang mempengaruhi, maupun latar belakang pendidikan yang dimiliki masing-masing individu. Begitu juga dengan berkarya seni seorang seniman dapat menjadikan berbagai hal menjadi sebuah karya dikarenakan hal tersebut mengganggu pikirannya yang kemudian dapat divisualisasikan sebagai ide dari penciptaan sebuah karya meskipun kadang dipandang penikmat seni tidak sejalan baik di sukai atau di benci yang mengagumkan atau menjijikan. Hal tersebutlah yang akan di eksplorasi, dikreasikan dan diwujudkan menjadi sebuah karya seni.

Hal yang menggagu pikiran penulis hingga melandasinya untuk dijadikan sebuah sumber ide dalam berkarya, bermula dari karang berwarna putih yang telah mati banyak berada di bibir pantai Krakal dan Ndrini Gunungkidul Yogyakarta saat penulis melakukan kegiatan survey lintas alam dari pantai Krakal menuju pantai Ndrini, penulis menemukan batu karang yang memiliki lubang-lubang kecil berbentuk seperti kubah cukup banyak dan membentuk sebuah koloni yang beragam hal tersebut sangat menarik perhatian dan keprihatinan penulis akan keadaan terumbu karang.

Terumbu karang adalah ekosistem bawah laut yang terdiri dari sekelompok binatang karang yang membentuk struktur kalisum karbonat, semacam batu kapur. Ekosistem ini menjadi habitat hidup berbagai satwa laut. Terumbu karang bersama-sama hutan mangrove merupakan ekosistem penting yang menjadi gudang keanekaragaman hayati di laut. Keanekaragaman hayati, terumbu karang disebut-sebut sebagai hutan tropis di lautan. Ekosistem terumbu karang merupakan habitat hidup sejumlah spesies bintang laut, tempat pemijahan, peneluran dan pembesaran anak-anak ikan.

Diperkirakan terdapat lebih dari satu juta spesies mendiami ekosistem ini. Meski terlihat kokoh seperti batuan karang, ekosistem ini sangat rentan terhadap perubahan lingkungan. Suhu optimum bagi pertumbuhan terumbu karang berkisar 26-28°C dengan toleransi suhu berkisar 17-34°C perubahan suhu dalam jangka waktu yang panjang bisa membunuh terumbu karang. Ekosistem ini juga memerlukan perairan yang jernih, sehingga matahari bisa menembus hingga lapisan terdalamnya.

Setelah diteliti lebih dalam ditemukan terumbu karang tersebut berjenis *Acroporidae* mempunyai empat marga yaitu *Acropora*, *Montipora*, *Anacropora* dan *Astreopora*. Ketiga marga *Acropora*, *Anacropora* dan *Montipora* mempunyai ciri yang hampir sama yaitu koralit kecil, tanpa *kolumela*, *septa* sederhana dan tidak mempunyai struktur tertentu dan koralit dibentuk secara ekstratentakuler. Marga keempat *Astreopora* agak berbeda yaitu ukuran koralit lebih besar, serta berkembang dengan baik dan dengan kolumela yang sederhana (Suharsono, 2008: 63)

Astreopora merupakan sebuah kata yang cukup asing bagi orang awam karena pada umumnya kata tersebut kurang dikenal oleh masyarakat, walaupun demikian penulis justru tertarik dan tertantang untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam karya kriya kayu karena keunikan dari bentuknya secara visual, kekaguman terhadap *Astreopora* tidak berhenti pada bentuknya namun visual dari *Astreopora* yang cenderung berkoloni dan mengandung sisi estetis yaitu bentuk repetisi atau pengulangan bentuk secara masal dan sangat dekoratif juga memiliki warna dan tekstur yang beragam namun dari semua jenis *Astreopora* mempunyai bentuk visual yang hampir sama.

Astreopora berbentuk koloni masif dengan bentuk fisual koloni setengah lingkaran mirip kubah yang memiliki lubang di tengahnya, ketika masih hidup memiliki warna dan bentuk fisual yang menarik menjadi salah satu alasan penulis untuk mengangkat tema tentang *Astreopora*, namun kerusakan yang tidak dibarengi dengan perbaikan dan pelestarian juga mendorong keprihatinan penulis untuk menciptakan karya dengan konsep yang mengeksplorasi keindahan dan kerusakan *Astreopora*.

Bentuk yang unik dan warna-warna yang indah menjadikan *Asteopora* sering untuk diwujudkan menjadi sebuah karya beberapa referensi karya yang didapat oleh penulis dengan tema *Astreopora* yaitu karya kramik milik Danie Martin dan karya instalasi Leeroy yang menjadikan koloni *Astreopora* sebagai konsep dari karya, tidak heran penulis sangat tertarik menerapkan bentuk *Astreopora* pada karya kriya kayu yang belum ada sebelumnya. Begitu pentingnya *Astreopora* yang merupakan tumbuhan karang yang memiliki koloni dan fisik yang besar berfungsi sebagai habitat hidup ikan-ikan dan sebagai penyeimbang ekosistem laut menjadikan alasan kuat penulis untuk mewujudkan tema yang mengekspose keindahan dan kerusakan *Astreopora* kedalam karya kriya kayu dengan inovasi teknik cor resin yang masih jarang digunakan pada karya kriya kayu yang telah ada..

Karya seni pada karya motif tedahulu yaitu motif ukiran Cirebon yang juga terinspirasi dari bentuk terumbu karang, namun diperkirakan pada zaman terciptanya motif tersebut adalah bertujuan untuk memfualisasikan keindahan dan keragaman terumbu karang yang terdapat di daerah tersebut dan cenderung tidak spesifik pada jenis terumbu karang apa yang di visualisasikan dan cenderung seniman yang menciptakan motif tersebut melakukan proses stilasi motif yang cukup rumit, namun pada karya ini lebih mengangkat bentuk fisual terumbu karang *Astreopora* yang memiliki keindahan tersendiri dan terlihat lebih realis dengan sentuan stilasi yang minimalis, tujuan dari penciptaan karya ini juga mengangkat keindahan terumbu karang *Astreopora* yang tidak bisa dijumpai di daratan dan mengampanyekan kerusakan ekosistem akibat ulah manusia.

Pengkarya ingin kembali mengkampanyekan sekaligus mengungkap keindahan dan manfaat *Astreopora*, selain bentuk usaha pelestarian terumbu karang pengkarya juga bertujuan mengangkat keindahan terumbu karang *Astreopora* yang terkenal memiliki bentuk dan warna yang menarik

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu ?
2. Bagaimana proses perwujudan karya dengan tema deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menunjukkan konsep deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu.
- b. Menunjukkan proses perwujudan karya kriya kayu dengan tema deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu.
- c. Mewujudkan hasil karya kriya kayu dengan tema deformasi bentuk keindahan dan kerusakan *Astreopora* dalam karya kriya kayu.

2. Manfaat

- a. Sebagai media komunikasi antara pengkarya dan penikmat seni.
- b. Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelestarian dan pengenalan *Astreopora* bagi kalangan pelajar maupun masyarakat luas.
- c. Diharapkan hasil karya dapat mengkampanyekan pelestarian dan pengenalan *Astreopora* kepada masyarakat luas.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode Pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan estetika yang dipakai untuk mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga memengaruhi seni tersebut, seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, dan tekstur/*texture*. Menurut Darsono dalam bukunya Estetika (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Mengenai bentuk secara global, membedakan bagian-bagian pada karya-karya Terumbu karang *Astreopora* dan saling dipadukan satu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan kesan yang unik dan kreatif.
- 2) Kerumitan (*Komplexity*) estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan yang halus. Bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan tingkat kerumitan yang terkandung di dalam bentuk karya Terumbu karang *Astreopora*. Hal inilah yang akan dijadikan bentuk karya kayu *Astreopora* yang dapat terlihat estetis dan menarik.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan mengenai bentuk yang terlihat rumit dan unik. Mengamati hal tersebut maka dapat disimpulkan proses pembuaan karya *Astreopora* dalam karya kayu memerlukan keseriusan agar dapat menghasilkan bentuk yang unik, indah, dan kreatif.

b. Pendekatan Morfologi

Pendekatan Morfologi adalah pendekatan melalui ilmu-ilmu biologi untuk mengetahui jenis-jenis, nama latin, dan penampang dari *flora*, *fauna* yang hendak di kaji, pendekatan ini sangat penting dalam pembuatan karya yang bersumber dari *flora* dan *fauna*, pada penciptaan karya yang berjudul Deformasi Bentuk Keindahan dan Kerusakan *Astreopora* penulis menggunakan pendekatan ini untuk mengetahui jenis, nama latin, dan bentuk penampang dari *Astreopora* yang menjadi sumber ide dari karya yang hendak di buat.

c. Pendekatan Semiotika

Karya ini memiliki konsep keindahan dan kerusakan *Astreopora* dengan menggunakan teori semiotika yaitu: kode simbolik merupakan kode “Penglompokan” atau konfigurasi yang gampang dikenali karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur melalui pelbagai cara dan sarana tekstual, misal berupa serangkaian antitesis: hidup dan mati, di luar dan di dalam, dingin dan panas dan seterusnya. Kode ini memberikan dasar bagi suatu struktur simbolik (Barthes, 1990: 19)

2. Metode Penciptan

Upaya menciptakan karya seni ada beberapa metode yang ditawarkan oleh beberapa ahli. Penulis menggunakan metode yang sesuai dengan bidangnya yaitu metode tiga tahap enam langkah milik Gustami Sp, menurutnya proses penciptaan sebuah karya seni dapat dilakukan secara intiuti, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Dalam konteks metodologis, menurut Gustami SP terdapat tiga tahap enam langkah dalam penciptaan sebuah karya seni, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan Gustami (2007:329).

Melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya).

1. Tahap Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Sumber penciptaan karya ini di cari secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan terumbu karang. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, pengkarya menggunakan landasan teori estetika dan semiotika

2. Tahap Perancangan

Penulis menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk disain rancangan karya terumbu karang. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa karya terumbu karang maka terpilih beberapa sketsa yang terbaik yang akan dijadikan sebagai desain terpilih. Pada proses pemilihannya pengkarya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua pengkarya menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya. Kemudian tahapan terakhir membuat gambar kerja, terdiri dari tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan, dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya.

3. Tahap perwujudan

Penulis mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan. Kemudian pengkarya melakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan. Tahapan selanjutnya pengkarya melakukan beberapa tahapan, diantaranya: persiapan bahan, pemberian pola atau desain, pembentukan, penghalusan dan finishing akhir. Begitu juga dengan perwujudan seni karya seni Kriya lainnya.

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni kriya tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut diantaranya:

- a. Langkah pengembaraan jiwa atau *brainstorming*, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
- d. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- e. Perwujudan realisasi rancangan/prototipe kadalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik.