

**DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM
KRIYA SENI LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

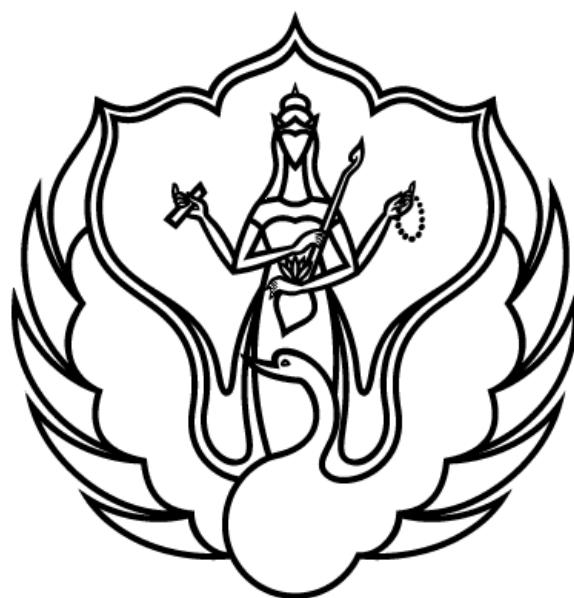
Alfis Noor Muzaidin

NIM 1211647022

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

2019

**DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM
KRIYA SENI LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

Alfis Noor Muzaidin

NIM 1211647022

Tugas Akhir Ini Diajukan Pada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Kriya Seni

2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

DEKONSTRUKSI PANAKAWAN DALAM KRIYA SENI LOGAM

diajukan oleh Alfis Noor Muzaidin, NIM 1211647022. Program Studi Kriya seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I

Drs. RispuL, M.Sn.

NIP. 1963 1104 1993 03 1 001

Pembimbing II

Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP. 1966 0622 1993 03 1 001

Cognate

Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 1961 0824 198903 2 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Yulriawan Dafti, M.Hum

NIP. 1962 0729 1990 02 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002



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, 20 Juni 2019

Penulis

Alfis Noor Muzaidin

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk orang tua, Istri dan anakku, saudara, sahabat-sahabatku, dan semesta alam yang selalu memberikan inspirasi dan alasan untuk selalu bersyukur kepada-Nya

MOTTO

DEMI MASA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi. M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. Rispu M.Sn., Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Pembimbing II, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.

6. Anna Galuh Indreswari S.Sn., M.A. Dosen wali, yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir dan memberikan pencerahan dari awal sampai akhir masa perkuliahan.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus ISI Yogyakarta.
8. Bapak Noor Salim dan ibu Khosiatun serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
9. Istri tercinta Ema Dessy Prianti dan anak tersayang Anindya Jasmine yang selalu mendukung serta medoakan.
10. Sidiq, Gebyar Baskoro, Darso, Fajar, dan seluruh teman-teman Kriya angkatan 2012, atas dukungan dan semangatnya.
11. Studio Belakang, pak Bardi, pak Sarjiman, Roysul, Prawiraning, Wuri, Varos, Hadi, Ismail, Gilang, Mandra, Rendra, Ipul, Ranu, Indra, Anna bibeh, Teddor, Guntur, Pamapam, Lambenk, Andi, serta teman-teman yang telah membantu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 20 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM:	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Metode Pendekatan	8
E. Metode Penciptaan	9
 BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	12
B. Konsep Penciptaan	15
 BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis.....	25
C. Rancangan Karya	29
D. Proses Perwujudan	41
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	61

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan umum	63
B. Tinjauan Khusus	66

BAB V PENUTUP

PENUTUP.....	74
--------------	----

DAFTAR PUSTAKA	766
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

A. Poster pameran	769
B. Katalog	80
C. Situasi pameran	81
D. <i>curriculum vitae</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Simbol Panakawan	3
Gb. 2 Simbol Parodi Petruk	4
Gb. 3 Desain digital wayang Panakawan.....	20
Gb. 4 Wayang kulit tokah Panakawan	20
Gb. 5 Mural Panakawan menyambut Asean Game di Jakarta.....	21
Gb. 6 Heri Dono, Punokawan And Angel, acrylic on canvas (150 x 200 cm), 2017.....	21
Gb. 7 Semar sebagai cover buku.....	21
Gb. 8 Patung Bagong dan Semar terakota	21
Gb. 9 Aksi demo menggunakan simbol Panakawan sebagai ekspresi rakyat untuk mengemukakan pendapat	22
Gb. 10 Patung semar raksasa	22
Gb. 11 karya etsa tokoh Panakawan Heavy Metal Legislative.....	23
Gb. 12 Karya lukisan Semar	23
Gb. 13 Karya Jhon Lopes dengan material limbah logam	24
Gb. 14 karya Ono Gaf kura-kura raksasa dari limbah logam	24
Gb. 15 Karya Jhon Lopes dengan material limbah logam dengan teknik assembling dan teknik kenteng	25
Gb. 16 Sketsa alternatif 1	32
Gb. 17 Sketsa alternatif 2	32
Gb. 18 Sketsa alternatif 3	32
Gb. 19 Sketsa terpilih 1	33
Gb. 20 Sketsa terpilih 2	34
Gb. 21 Sketsa terpilih 3	35
Gb. 22 Sketsa terpilih 4	36
Gb. 23 Sketsa Kerja Karya.....	37

Gb. 24 Sketsa Kerja Karya.....	39
Gb. 25 Sketsa Kerja Karya.....	40
Gb. 26 Sketsa Kerja Karya.....	40
Gb. 27 Plat CPU bekas.....	41
Gb. 28 Besi cor.....	42
Gb. 29 Bahan limbah berunsur logam.....	42
Gb. 30 kawat galvanis	43
Gb. 31 Plat Almunium	43
Gb. 32 Plat galvanis	44
Gb. 33 Mesin pemotong besi	45
Gb. 34 Alat Rivet dan gunting plat	45
Gb. 35 Palu Kenteng	46
Gb. 36 alat las asitelin	46
Gb. 37 alat las listrik	47
Gb. 38 Proses pembentukan besi menggunakan modeling	48
Gb. 39 Proses pembentukan rangka besi menggunakan modeling kayu	48
Gb. 40 Proses gerinda untuk menghaluskan bekas lelehan logam sisa pengelasan	50
Gb. 41 Proses penyambungan besi menggunakan modeling dengan las listrik....	51
Gb. 42 Proses memebentuk plat besi bekas CPU	51
Gb. 43 Penuangan cairan logam.....	53
Gb. 44 Proses pembuatan modeling karakter wajah panakawan	53
Gb. 45 Proses pembuatan master positif karakter wajah panakawan menggunakan resin	54
Gb. 46 perancangan teknis pemasangan wajah serta pembuatan.....	54
Gb. 47 berbagai ukuran paku rivet.....	55
Gb. 48 Proses pemasangan plat kentengan dengan teknik rivet.....	55
Gb. 49 Proses kenteng pembuatan pola pada karya Pertuk sunglasses	56

Gb. 50 Proses kenteng.....	57
Gb. 51 Proses pemasangan plat kentengan pada rangka.....	58
Gb. 52 Proses coating.....	59
Gb. 53 Proses pengolesan dengan autosol	60
Gb. 54 Proses pewarnaan dengan cat pylox.....	61
Gb. 55 Kalkulasi Bahan Baku.....	62
Gb. 56 Kalkulasi Bahan Pendukung	62
Gb. 57 Rekapitulasi Keseluruhan Biaya	63
Gb. 58 Poster pameran	769
Gb. 59 Katalog	80
Gb. 60 Situasi pameran	81
Gb. 61 <i>curriculum vittae</i>	82

INTISARI

Panakawan adalah salah satu warisan kebudayaan yang adiluhung jika dilihat dari bentuk fisik yang berupa wayang kulit, Panakawan memiliki kekhasan bentuk yang sangat unik dan menarik untuk di kaji dan dipelajari, dalam hal ini wayang sebagai kontrol diarahkan pada konteks yang lebih luas. Panakawan memiliki bentuk tubuh yang beraneka ragam tetapi secara keseluruhan (kelompok) memiliki kesamaan fundamental, yaitu sifat kelucuan yang mengundang tawa. Wujud yang lucu dan tidak wajar mengandung arti simbolis yang mendalam.

Landasan teori dalam penciptaan digunakan teori dari L.H. Chapman. Teori proses mencipta menurut L.H.Chapman adalah : 1). Upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham, 2).Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*), 3).Visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*

Tokoh panakawan dengan berbagai atribut fisik dan karakternya di dekonstruksi dengan sedemikian rupa. Wujud dari masing-masing tokoh panakawan di dikonstruksi kedalam bentuk tiga dimensi hal ini untuk mencapai bentuk dan konsep ide gagasan penciptaan tugas akhir kali ini. Penciptaan karya tugas akhir ini berjumlah empat karya sesuai dengan jumlah panakawan. Budaya posmoderenisme dekonstruksi hadir sebagai bagian dari kekayaan kontemporer.

Kata kunci : Kriya Logam, Dekonstruksi, Panakawan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni adalah cerminan pengamatan serta perasaan dan pikiran pembuatnya, seperti halnya wayang. Wayang adalah salah satu ensiklopedia lengkap tentang kebudayaan Indonesia. Wayang membeberkan bagaimana pola berpikir masyarakat pemiliknya, bagaimana hidup perasaannya, kepercayaannya dan sebagainya. Jadi paling tidak, jika melihat seni rupa Indonesia berati pula melihat falsafah hidup yang melandasi penciptanya, serta sekaligus seluk beluk diri yang mencipta.

Wayang menjadi ekspresi budaya dari zaman ke zaman, dalam peranannya wayang sudah mendapat tempat di hati masyarakat pada zaman dahulu sebagai pertunjukan yang selalu dinantikan. Panakawan dalam pertunjukan wayang kulit purwa memiliki peran yang sangat penting, dari berbagai sumber istilah panakawan berasal dari kata pana yang artinya paham, dan kawan yang berarti teman. (Sunarto, 2012, : 3) Cerita wayang yang syarat dengan petuah kebaikan dengan cara jenaka dalam pengertian, sebagai sebuah kritik terhadap kehidupan bermasyarakat yang keluar dari norma atau aturan bermasyarakat. Berdasarkan jenisnya wayang sangat beraneka macam karakter dan bentuk. Atribut tokoh wayang purwa dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu: (1) kelompok *Rataan* yang merupakan kelompok tokoh-tokoh raja, baik *Janma*, *Raksekso*, maupun *Wanara* (2) kelompok satria yaitu tokoh yang berbusana *Kasatriyan* dan *Putren* (3) kelompok *Bala* yaitu kelompok prajurit dan panakawan (Sunarto, 2012 : 1).

Tokoh panakawan telah disebut dalam beberapa karya sastra, yaitu: serat *Gatutkacasraya*, serat *Nawaruci*, kidung *Kudamala*, *Purwakandha*, *Pustakarajapurwa*, dan *Purwacarita*. Visualisasi tokoh panakawan menganut paham kepercayaan lama, bahwa wujud cacat memiliki kekuatan magis, bersifat supranatural, ia memiliki kesaktian yang menambah kekuatan gaib raja atau calon raja. (Sunarto, 2012, : 2)

Tokoh panakawan masuk dalam golongan *bala* karna atribut yang dipakai sangatlah sederhana. Karakter panakawan berbeda satu dangan yang lainya. Masing-masing tokoh memiliki ciri khas tersendiri yang merupakan wujud khas itu menjadikan tokoh ini popular. Panakawan memiliki bentuk tubuh yang beraneka ragam tetapi secara keseluruhan (kelompok) memiliki kesamaan fundamental, yaitu sifat kelucuan yang mengundang tawa. Wujud yang lucu dan tidak wajar mengandung arti simbolis yang mendalam.

Panakawan adalah salah satu warisan kebudayaan yang adiluhung jika dilihat dari bentuk fisik yang berupa wayang kulit, Panakawan memiliki kekhasan bentuk yang sangat unik dan menarik untuk di kaji dan dipelajari lebih dalam. Panakawan selalu hadir di sela-sela pementasan wayang dengan lelucon khasnya, dengan cerita pewayangan yang dramatis seperti peperangan perkelahian, kelompok panakawan seakan menjadi pencair suasana ditengah polemik cerita peperangan dalam pementasan wayang. *Guyonan* khasnya mampu membuat penonton terhibur dan menjadi sebuah adegan yang di tunggu-tunggu.

Pertunjukan wayang kulit purwa umumnya merupakan bentuk penghormatan kebangsawanan yang berjiwa pahlawan yang dianggap sakral. Kesenian wayang kulit purwa sering di pentaskan pada hari bahagia dan penting, misalnya hari kelahiran, hari perkawinan, khitanan, upacara *shedekah bumi* panen raya, tolak balak dan lain-lain.



Gb. 1 Simbol Panakawan

Simbol Panakawan pada era sekarang masih menjadi media ekspresi rakyat untuk mengemukakan pendapat
 (sumber : <http://sekarindosiarbergerak.blogspot.com/2010/12/petruk-cs-gelar-demo-di-pn-jakarta.html>, diakses 3 Juni 2019, jam 02:25 WIB)

Pertunjukan wayang menjadi kontrol sosial masyarakat dengan berbagai macam lapisan strata sosial, terfikir pada satu titik untuk terus menggali dan mengembangkan esensi ataupun substansi dari wayang itu sendiri baik dari segi bentuk fisik maupun wacana sesuai perkembangan zaman. Wayang sebagai kontrol sosial dalam hal ini diarahkan pada konteks yang lebih luas. Stutterheim memandang pertunjukan wayang kulit purwa semalam suntuk itu adalah seni pertunjukan suci dan keramat, yang mempersentasikan dunia bayang-bayang sekaligus sebagai manifestasi kerajaan arwah leluhur. Tokoh panakawan dengan berbagai atribut fisik dan karakternya diharapkan mampu mewakili kebudayaan wayang yang semakin di tinggalkan di era sekarang ini, melalui figur panakawan dengan kejenakaan karakter sifatnya untuk mencairkan suasana.



Gb. 2 Simbol Parodi Petruk

Simbol Parodi Petruk sebagai ilustrasi media berpolitik (sumber : https://www.youtube.com/watch?v=uWPv_8KHWm0 akses 3 juni 2019, jam 02:20 WIB)

Panakawan dalam sebuah pertunjukan wayang kulit sangat erat kaitanya dengan kejenakaan serta lelucon yang membuat orang tertawa, tidak hanya memberikan kesan jenaka sekaligus membuat para penikmat berfikir dengan celoteh atau kalimat yang *satire*. Peran Panakawan dalam sebuah alur cerita wayang selalu ditempatkan pada adegan dimana seorang raja ataupun kesatria ingin mendapatkan sebuah petuah, karena panakawan adalah pamong. *Guyongan* yang sekaligus sindiran atau nasehat itulah yang menjadi ciri khas panakawan dan menjadi inspirasi bagi penulis yang terfikir bagaimana sifat dan wujud karakteristik Panakawan sebagai hal yang dekonstruktif. Bagaimana Panakawan dipandang sebagai tokoh pewayangan sangat erat dengan hal-hal yang menjadi simbol serta ekspresi masyarakat untuk mengemukakan pendapat ataupun mengkritik sebuah kebijakan pemerintah. Artinya Panakawan terus mengalami pemaknaan berulang sesuai dengan zaman serta masyarakat pendukungnya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia dekonstruksi adalah penataan ulang atau bentuk struktur bangunanyang tidak lazim misal bangungan beruntuk miring (<https://Azkamus.com> di akses 16 juli 2019 jam 22:30 WIB) Penataan ulang di

maksudkan dalam pemaknaan panakawan yang sampai detik ini menjadi ekspresi budaya oleh masyarakat dewasa ini.

Dekonstruksi adalah sebuah metode pembacaan teks. Dekonstruksi ditunjukan bahwa dalam setiap teks selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut, padahal setiap anggapan selalu kontekstual anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah dan tidak mengacu kepada makna final. (id.m.wikipedia.org di akses 16 juli 2019 jam 22:30 WIB) Pemaparan terkait dengan sifat dan wujud karakteristik panakawan yang di jelaskan di atas panakawan di kaitankan dengan konsep dekonstruksi, yang didalam penciptaan karya kriya seni logam ini di wujudkan dengan konsep dekonstruksi secara kontekstual sebagai media ekspresi kedalam karya seni rupa.

Simbol panakawan menjadi sebuah bahasa ungkap atau ekspresi kedalam penciptaan karya seni logam tiga dimensi, dengan kata lain meminjam figur panakawan sebagai media ekspresi yang di visualkan dengan konsep tertentu. Karya yang bertemakan panakawan dalam perkembangan seni rupa kontemporer, sebagai media ekspresi, masih sangat sedikit dijumpai. Penulis hanya menemukan *referensi* karya-karya dua dimensi seperti karya Heri Dono, yang berjudul Punokawan And Angel, tahun 2017 dan karya Rocka Radipa etsa tokoh panakawan *Heavy Metal Legislative Assembly* punakawan series tahun: 2011.

Kekhasan panakawan dalam perwujudannya kedalam karya kriya seni logam kali ini akan menghadirkan simbol-simbol yang berkaitan dengan apa yang ingin diekspresikan oleh penulis. Simbol yang yang ditampilkan dengan karakter panakawan sebagai parodi, adapun masing-masing dari tokoh panakawan seperti Semar, Bagong, Petruk, Gareng akan sengaja di tampilkan dengan karakter masing-masing dengan bentuk tiga dimensi dan panel. Kombinasi antara panakawan dengan simbol-simbol tertentu yang akan menjadi ekspresi dan ungkapan jiwa, melalui figur panakawan sesuai karakter dan sifat yang ada pada masing-masing tokoh panakawan.

Soedarso SP menyatakan, kekhasan seni rupa Indonesia adalah, jika dibandingkan dengan seni rupa yang berkembang di Eropa di sini seni rupa Indonesia lebih menonjolkan seni dibalik fisik, yang artinya seni rupa Indonesia tidak semata-mata mengambil bentuk fisik tapi lebih ke metafisik. Melihat senirupa Indonesia harus siap menelusuri gambaran yang bukan saja bentuk visual melainkan juga mempelajari bentuk yang ada dibalik permukaan visual itu. (Soedarso, 1990 – 1991 : 1) Pemahaman atas pernyataan itu mengarahkan pada bentuk seni rupa Indonesia dalam hal ini seni kriya yang di dalamnya lebih mengedepankan nilai keluhuran budi seperti Gustami SP yang mencoba mendefinisikan kriya dengan atribut adiluhung, karena kandungan filosofis dalam karya seninya. (Gustami, 2009 : 3)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk karakteristik panakawan dapat menjadi sumber ide penciptaan karya kriya seni logam ?
2. Bagaimana mendekonstruksi bentuk Panakawan kedalam penciptaan karya kriya seni logam ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan karya seni kriya logam.
 - b. Mendekonstruksi bentuk panakawan dalam penciptaan seni kriya logam.
 - c. Menciptakan karya seni sebagai pemenuhan tugas akhir.
2. Manfaat
 - a. Bagi Mahasiswa

Dapat menjadi media pembelajaran sebagai ajang untuk menuangkan ide serta gagasan secara kreatif. Serta menambah keahlian yang dapat bermanfaat sebagai proses pembuatan karya ke dalam bentuk karya kriya seni yang memiliki fungsi sebagai nilai informatif.
 - b. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai sumbangan pemikiran bagi civitas akademik agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia kriya seni.
 - c. Bagi Masyarakat

Diharapkan karya yang diciptakan dapat dinikmati dan dijadikan acuan dalam berkarya seni serta menambah wawasan atau pengetahuan berkenaan dengan karya kriya seni. Selain itu juga di harap dapat menjadi penyegaran serta inspirasi baru.

D. Metode Pendekatan

Beberapa metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini antara lain dengan pendekatan :

1. Metode pendekatan Estetis, yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Pembuatan karya ini terdapat tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu: keutuhan atau kebersatuhan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*). (Djelantik, 2004 : 37) Dan metode ini merupakan suatu pendekatan yang menjelaskan keterkaitan penciptaan karya dengan aspek estetika mengacu pada beberapa pengertian dasar estetik, terutama estetika timur dalam pengertian karakteristik estetika yang lebih menekankan intuisi daripada akal, (Sachari, 2002 : 9) dihubungkan dengan penciptaan karya yang dilakukan.
2. Pendekatan Semiotika, yaitu bentuk pendekatan yang menginterpretasikan visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Keberadaan semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika dipergunakan untuk lebih memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya. Semiotika merujuk kepada “ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, yaitu perangkat untuk mencari jalan di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia lainnya.” Mengenai tanda ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

Ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keserupaan” atau ‘kemiripan’ (resemblance) diantara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Indeks adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal di antara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikannya tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Simbol adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi (unmotivated); simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi atau kaidah-kaidah, tanpa adanya kaitan langsung di antara representamen dan objeknya. (Budiman, 2005 : 56-59)

Penggunaan teori Charles Sanders Peirce di atas, tanda-tanda yang berhubungan dengan makna ataupun dikonstruksi yang sengaja ditampilkan pada tubuh panakawan sebagai ungkapan jiwa dan ekspresi kedalam karya. Tanda di atas telah membentuk makna dan tanda baru setelah terjadi elaborasi tanda dalam setiap karya.

E. Metode Penciptaan

Landasan teori dalam penciptaan digunakan teori dari L.H. Chapman. Teori proses mencipta menurut L.H.Chapman adalah : 1). Upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham, 2). Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*), 3). Visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*).(<https://jurnal.isiska.ac.id/index.php/brikolase/article/viewFile/447/447> diakses 16 Juni 2019, jam 20:05 WIB)

1. *Inception of an idea* / menemukan ide gagasan

Menemukan ide gagasan yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan dan upaya menemukan gagasan sama dengan menelaah atau mencari sumber ide dari perenungan sehingga menemukan masalah atau gagasan yang ingin diekspresikan kedalam karya seni.

Dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang bentuk maupun makna atau simbol yang memungkinkan digunakan sebagai landasan teori. Proses ini juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan adalah plat galvanis, plat besi dari CPU bekas, besi cor, dan kawat seni, almuniun cor-an barang temuan yang berunsur logam. berbagai bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter logam disesuaikan dengan bentuk visual yang ingin dicapai.

2. *Elaboration and Refinement / menyempurnakan gagasan ide*

Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan Ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, metode, konstruksi, keseimbangan, bentuk, unsur estetik, gaya, filosofi, pesan, makna, fungsi sosial dan budaya secara khusus, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu karya dari rancangan gambar pada beberapa karya lain material yang digunakan lebih memperlihatkan material dengan kesan lembut dan mudah untuk dibentuk, ini dimaksudkan untuk lebih mengedepankan karakter dari material disesuaikan dengan konsep karya.

3. *Heention in a medium / perwujudan ke dalam medium*

Rancangan/sketsa dan alternatif-alternatif sketsa yang telah dibuat kemudian dipilih dan ditentukan rancangan yang terbaik untuk dibuat gambar rencana perwujudannya. Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan sketsa dan final gambar yang dibuat. Pelaksanaannya diawali dengan pembuatan *prototype* dilanjutkan pengerjaan karya. Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai, evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, nilai dan pesan utama yang ingin disampaikan.