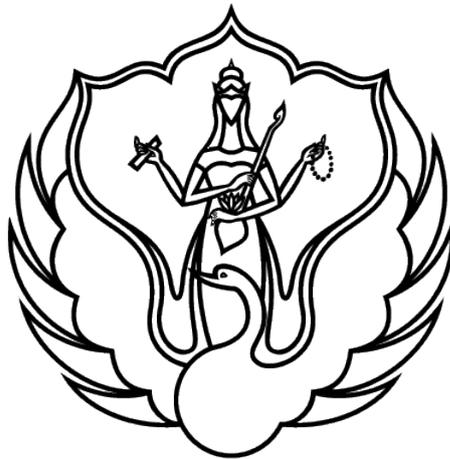


**PATOLOGI SOSIAL DALAM KARYA SENI KRIYA
LOGAM**



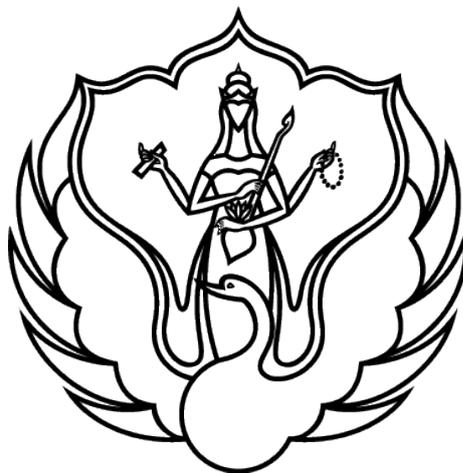
PENCIPTAAN

Nugroho Wisnu Broto

NIM 1211665022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**PATOLOGI SOSIAL DALAM SENI KRIYA
LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

Nugroho Wisnu Broto

NIM 1211665022

**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
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni berjudul:

PATOLOGI SOSIAL DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM diajukan oleh Nugroho Wisnu Broto, NIM 1211665022, Program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 2 juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Anggota


Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP 19610824 198903 2 001

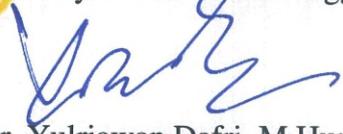
Pembimbing II /Anggota


Budi Hartono, S.sn, M.Sn.
NIP 19720910 20050 1 002

Cognate /Anggota


Drs. Rispul, M.Sn.
NIP 19631104 199303 1 001

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


Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19750622 200312 1003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002



PERSEMBAHAN

Mengucap syukur alhamdulillah penulis persembahkan sebuah karya seni rupa kepada semua orang yang telah mendukung dan memberi kemudahan dalam proses pembuatan dan hingga akhirnya dapat terwujud. Tidak akan ada hentihentinya saya ucapkan terimakasih kepada semua orang yang saya sayangi yang telah dengan tulus memberi dorongan untuk terus berkarya hingga semua karya-karya ini terwujud sebagai balasan akan semua yang anda berikan.

MOTTO

“Penciptaan seni paling tinggi adalah yang dapat memberikan Kehidupan”

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, 2 Juli 2019

Nugroho Wisnu Broto

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakatuh.

Alhamdulillahirabbilalamin, banyak nikmat yang Allah berikan, tetapi sedikit sekali yang kita ingat. Segala puji hanya layak untuk Allah Tuhan seru sekalian alam atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya yang tiada terkira besarnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul "Patologi Sosial dalam Karya Seni Kriya Logam".

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu proses penciptaan karya tugas akhir ini sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar dan berhasil atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak 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. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
5. Budi Hartono ,S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing II.
6. Isbandono Heryanto, S.sn. M.A. Dosen Wali.
7. Drs. Rispul Selaku, M.Sn. Selaku *Cognate*.
8. Kedua orang tua yaitu Bapak Marto Sutrisno Dan Ibu Zatimah, Serta keluarga besar penulis.

9. Seluruh staf Akmawa Fakultas Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh teman-teman yang sudah membantu tanpa kenal lelah, Ahmad Prasetya Hady, Javas, Terry, Tri Antara, C. Arok S., Diaz Aji Pangestu, Winda dan Givandra Ryusetto Aji Wibroto
12. Kepada Sekretariat DPRD DIY khususnya Bagian Humas dan Protokol.
13. Kepada semua pihak yang telah sudi kiranya membantu dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan penikmat dunia seni.

2 juli 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDU DALAM	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I.PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	11
B. Landasan Teori	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	18
B. Analisis	22
C. Rancangan Karya	27
D. Proses Perwujudan	32
1. Alat dan Bahan	33
2. Teknik pengerjaan	46
3. Tahap Perwujudan	48
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	57
BAB IV. TINJAUAN	
A. Tinjauan Umum	63
B. Tinjauan Khusus	64
BAB V. PENUTUP	
A. KESIMPULAN	71
B. SARAN	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran	75
B. Foto Situasi Pameran.....	76
C. Katalog.....	76
D. Biodata (CV).....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data Kasus Pelanggaran Pelacuran	2
Tabel 1.2. Data Rekapitulasi Kasus Satresnarkoba	3
Tabel 1.3. Data Tindak Perjudian.....	4
Tabel 1.4. Tabel Rincian Anggaran biaya	57

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran	75
B. Foto Situasi Pameran.....	76
C. Katalog	76
D. Biodata (CV).....	77

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Contoh rangkaian gerigi.....	15
2. Gambar 2. Bentuk dasar gerigi	16
3. Gambar 3. Kegiatan konsumsi opium	18
4. Gambar 4. Ilustrasi kegiatan judi dadu	18
5. Gambar 5. Pertunjukan tarian erotis Bumbung Bali.....	19
6. Gambar 6. Prilaku mabuk	19
7. Gambar 7. Ilustrasi perilaku mencuri	20
8. Gambar 8. Referensi ekspresi tokoh.....	20
9. Gambar 9. Contoh figur wanita sensual.....	21
10. Gambar 10. Referensi bentuk karakter	21
11. Gambar 11. Desain karya <i>Madat</i>	28
12. Gambar 12. Desain karya Mabuk	28
13. Gambar 13. Desain karya <i>Madon</i>	29
14. Gambar 14. Desain karya <i>Main</i>	29
15. Gambar 15. Desain karya yang memvisualkan Maling	30
16. Gambar 16. Gambar detail mekanisme gerak karya.....	30
17. Gambar 17. Gambar Gergaji besi	31
18. Gambar 18. Gambar mesin gerinda	31
19. Gambar 19. Gambar las asitelin.....	31
20. Gambar 20. Gambar bor listrik.....	35
21. Gambar 21. Gambar Tungku PPeleburan Logam.....	35
22. Gambar 22. Gambar cetakan kayu dua sisi.....	35
23. Gambar 23. Gambar kikir besi.....	36
24. Gambar 24. Gambar Solder	36
25. Gambar 25. Gambar bekas selongsong peluru kuningan	37
26. Gambar 26. Gambar kawat alumunium.....	38
27. Gambar 27. Gambar kayu jati belanda	38
28. Gambar 28. Gambar lem kayu.....	39
29. Gambar 29. Gambar lem besi	39
30. Gambar 30. Gambar mur dan baut	40
31. Gambar 31. Gambar cat semprot	41
32. Gambar 32. Gambar ampelas berbagai jenis	41
33. Gambar 33. Gambar gulungan kawat	42
34. Gambar 34. Gambar dempul <i>epoxy</i>	42
35. Gambar 35. Gambar kabel elektronik.....	43
36. Gambar 36. Gambar timah patri	43
37. Gambar 37. Gambar dinamo <i>low rpm</i>	43
38. Gambar 38. Gambar selang air ukuran kecil	44
39. Gambar 39. Gambar cairan resin (kiri) & katalis (kanan)	44
40. Gambar 40. Gambar bubuk gips.....	45
41. Gambar 41. Gambar kain lurik	45
42. Gambar 42. Gambar stecker listrik.....	45
43. Gambar 43. Gambar contoh sketsa.....	48
44. Gambar 44. Konsultasi dengan dosen.	49

45. Gambar 45. Proses pembuatan model	50
46. Gambar 46. Proses pembuatan cetakan	51
47. Gambar 47. Proses pembuatan cetakan resin.....	52
48. Gambar 48. Hasil <i>master</i> berbahan fiber	52
49. Gambar 49. Proses pencetakan dengan teknik cetak basah	53
50. Gambar 50. Cetakan yang sudah siap untuk dituangi logam cair.....	54
51. Gambar 51. Cetakan yang sudah siap untuk dituangi logam cair.....	54
52. Gambar 52. Hasil dari proses penghalusan logam.....	55
53. Gambar 53. Mesin Gerinda tangan.....	56

INTISARI

Penulis menganggap bahwa saat ini permasalahan penyakit masyarakat atau patologi sosial menjadi sumber terjadinya kemerosotan moral di masyarakat akhir-akhir ini. Contohnya, problem penyakit masyarakat di lingkungan penulis yaitu kabupaten Bantul yang tumbuh dan berkembang seiring usaha untuk menekannya. Keberadaan penyakit masyarakat, khususnya prostitusi, perjudian, dan miras, telah dianggap biasa dan tidak ada tindakan untuk mencegah perilaku tersebut, sehingga tepat apabila penulis menciptakan peraga visual yang diharapkan menjadi upaya menekan tindakan tersebut.

Pembuatan karya seni ini menggunakan metode penciptaan Anton Bekker yaitu: imajinasi, kontemplasi, eksplorasi, dan proses perwujudan. Metode ini juga disandingkan dengan metode penciptaan milik Sp. Gustami yaitu tiga tahap dan enam langkah. Penulis menggunakan metode ini sebagai perwujudan karya dan bereksperimen melalui percobaan karena menggunakan konsep karya mekanis dan bongkar pasang.

Melalui permasalahan sosial ini penulis menciptakan lima buah karya kriya logam berupa peraga visual tentang *madat*, *mabuk*, *main*, *maling* dan *medok*. Karya seni dengan konsep mekanisme gerak ini diharapkan menjadi peraga visual yang mengedukasi masyarakat dan memunculkan kesadaran mengenai penyakit moral di masyarakat.

Kata Kunci:

Kriya Logam, Masalah Sosial, Molimo, Patologi Sosial, Penyakit Masyarakat.

ABSTRACT

The author considers that currently the problem of public disease or social pathology has been the source of the recent moral decline in society. For example, the problem of disease in the environment of writers is Bantul regency which grows and develops in an effort to suppress it. The existence of community diseases, especially prostitution, gambling, and alcoholic drinks, is considered normal and there is no action to prevent such behavior, so that it is appropriate if the author creates visuals that are expected to be an effort to suppress these actions.

The making of this artwork uses the creating theory of Anton Bekker, namely: imagination, contemplation, exploration, and the process of realization. This method is also juxtaposed with the creation method of Sp. Gustami is three stages and six steps. The author uses this method as an embodiment of the work and experimenting through experiments because it uses the concept of mechanical work and knockdown system.

Through this social problem the author creates five pieces of metal craft in the form of visual displays about *madat*, *mabuk*, *main*, *maling* and *medok*. Artwork with the concept of the mechanism of motion is expected to be a visualizer that educates the public and raises awareness about social pathology in society.

Keywords:

Community Disease, Metal Crafts, Molimo, Social Pathology, Social Problems,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ketidaksesuaian antara perilaku seseorang dengan norma-norma yang ada dan dijunjung tinggi oleh masyarakat sering disebut dengan istilah penyakit masyarakat (patologi sosial). Menurut B. Simandjuntak dalam buku *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, patologi sosial adalah suatu gejala dimana tidak ada persesuaian antara berbagai unsur dari suatu keseluruhan, sehingga dapat membahayakan kehidupan kelompok atau sangat merintanginya pemuasan keinginan fundamental dari anggota dan akibatnya pengikatan sosial patah sama sekali. Sejarah mencatat bahwa orang menyebut suatu peristiwa sebagai penyakit sosial murni dengan ukuran moralistik. Sehingga apa yang dinamakan dengan kemiskinan, pelacuran, alkoholisme, perjudian, dan kriminalitas adalah sebagai gejala penyakit sosial yang tidak ada habisnya muncul di muka bumi. Kemudian pada awal abad ke-19an sampai awal abad ke-20an, para sosiolog mendefinisikan yang sedikit berbeda antara patologi sosial dan masalah sosial (Simandjuntak,1980:263).

Penyakit masyarakat adalah fenomena sosial yang sudah ada sejak manusia diciptakan. Penyakit masyarakat selalu aktual untuk dibicarakan karena selalu ada dan senantiasa ada di tengah-tengah kehidupan kita. Penyakit masyarakat merupakan permasalahan yang sangat kompleks. Contohnya, problem penyakit masyarakat di Kabupaten Bantul tumbuh dan berkembang seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan geliat pembangunan

di daerah ini. Keberadaan penyakit masyarakat, khususnya prostitusi, perjudian, dan miras, telah menimbulkan kecaman dan reaksi yang keras dari masyarakat. Perbuatan yang termasuk dalam penyakit masyarakat tertuang dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara dalam penjelasan Pasal 15 Ayat (1) Huruf c berbunyi “mencegah dan menanggulangi tumbuhnya penyakit masyarakat”. Yang dimaksud dengan penyakit masyarakat antara lain pengemis dan pergelandangan, pelacuran, perjudian, penyalahgunaan obat dan narkotika, pemabukan, perdagangan manusia, penghisapan/praktik lintah darat, dan pungutan liar.

Tabel 1.1
Data Kasus Pelanggaran Pelacuran

BULAN	JENIS PELANGGARAN	JUMLAH	KETERANGAN PROSES	
			Lapor	Sidang
Jan-Des 2013	Pelacuran	6	4	2
Jan-Mei 2014	Pelacuran	192	0	192
Jan-Mei 2015	Pelacuran	54	0	54

Sumber : Sabhara Polres Bantul

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahun 2013 pelanggaran pelacuran sangat sedikit, yaitu 6 kasus dengan rincian yang sedang dalam proses lapor ada 4 kasus dan yang sudah sidang ada 2 kasus. Jumlah tersebut kecil karena bocornya operasi pekat di wilayah tersebut. Pada tahun 2014 jumlah pelanggaran perzinahan sangat banyak dibanding dengan tahun 2015 yang tiga kali lipatnyanya lebih sedikit jumlahnya

dibandingkan tahun sebelumnya. Bisa disimpulkan bahwa usaha yang dilakukan pihak-pihak yang berwenang untuk meminimalkan angka pelacuran di wilayah Bantul sudah lumayan berhasil dengan berlandaskan Peraturan Daerah Bantul Nomor 5 Tahun 2007 tentang Larangan Perzinaan di Tempat Umum.

Tabel 1.2
Data Rekapitulasi Kasus Satresnarkoba

BULAN	JENIS PELANGGARAN	JUMLAH	KETERANGAN PROSES	
			Lapor	Sidang
Jan-Des 2013	Miras & Narkoba	34	34	34
Jan-Des 2014	Miras & Narkoba	68	68	68
Jan-Mei 2015	Miras & Narkoba	6	6	6

Sumber: Kasatresnarkoba Polres Bantul

Dilihat dari tabel 1.2 bahwa angka kejahatan miras dan narkoba pada tahun 2013 mencapai angka 34 dan dari 34 tersangka pelanggaran tersebut sudah melalui tahap lapor dan sudah menjalani sidang semua. Adapun tahun 2014 mencapai angka 68 kasus dan semua sudah dalam persidangan. Angka kejahatan miras di Tahun 2014 mengalami penurunan dari bulan Agustus sampai November. Namun, dari data 2014 pada akhir bulan Desember angka kejahatan miras meningkat drastis menjadi 16 kasus. Pada tahun 2015 dari bulan Januari sampai bulan Mei jumlah kasus miras mengalami penurunan yaitu hanya 6 kasus. Dalam kasus miras tersebut semua sudah menjalani wajib lapor dan sudah melakukan sidang.

Tabel 1.3
Data Tindak Perjudian

BULAN	JENIS PELANGGARAN	JUMLAH	KETERANGAN PROSES	
			Lapor	Sidang
Jan-Des 2013	Perjudian	41	41	41
Jan-Des 2014	Perjudian	20	20	19
Jan-Mei 2015	Perjudian	9	9	3

Sumber: Satreskrim Polres Bantul

Perjudian dari data pada tabel 1.3 dapat terlihat bahwa angka tertinggi kejahatan perjudian dari bulan Januari 2013 sampai dengan Desember mencapai angka 41 dan dari 41 tersebut sudah melakukan sidang. Urutan selanjutnya pada tahun 2014 yaitu mencapai 20 dari 20 orang tersebut semua sudah menjalani harap lapor dan yang sudah sidang baru 19 orang. Namun pada tahun 2015 dari bulan Januari sampai Mei jumlah perjudian hanya mencapai 9 kasus, dari 9 kasus tersebut yang sudah menjalani sidang baru 3 orang. Dari tahun 2013 sampai 2015 mengalami penurunan yang drastis.

Dari beberapa macam penyakit masyarakat yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tersebut, penulis memilih permasalahan penyakit masyarakat mengenai prostitusi, perjudian, penyalahgunaan obat-obatan, pencurian, dan pemabukan guna menjadi bahan penciptaan karya penulis. Hal tersebut dikarenakan masih banyak anak-anak serta remaja yang sering terkena kasus pekat masalah prostitusi,

perjudian, NARKOBA, pencurian dan miras. Gagasan masalah sosial ini menjadi menarik untuk diadaptasi ke dalam bentuk karya seni baru dengan maksud sebagai teguran sosial terhadap fenomena perilaku moral yang terjadi di masyarakat. Sebab masalah sosial merupakan tanda awal terjadinya kemerosotan moral dari tahun ke tahun. Konsep karya yang akan dibuat ini dimaksudkan sebagai gambaran keadaan sosial masyarakat saat ini yang cenderung mengalami pergeseran nilai-nilai sosial. Dimunculkannya konsep ini sebagai alternatif cara menghadapi penyakit masyarakat yang tanpa disadari mempengaruhi pola kehidupan masyarakat saat ini. Dengan kata lain, melalui keresahan tersebut, penulis hendak menunjukkan berbagai perilaku penyimpangan sosial yang muncul atas dasar perubahan sistem perilaku kemasyarakatan saat ini, melalui tugas akhir penciptaan karya seni kriya logam dengan judul “Patologi Sosial dalam Karya Seni Kriya Logam”.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mewujudkan berbagai patologi sosial yang ada di masyarakat (*madat, mabuk, madon, main, maling*) dalam bentuk karya seni kriya logam?
- b. Bagaimana memberikan sentuhan artistik ke dalam bentuk karya seni kriya logam sebagai penggambaran patologi sosial yang ada di masyarakat?

C. Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan
 1. Memvisualisasi perilaku-perilaku patologi sosial yang ada di masyarakat (*madat, mabuk, madon, main, maling*) dalam bentuk karya seni kriya logam.
 2. Menggambarkan patologi sosial ke dalam bentuk karya seni kriya logam 3 dimensi.
- b. Manfaat
 1. Pesan sosial dalam penanggulangan masalah patologi sosial atau penyakit masyarakat yang semakin meningkat.
 2. Memberi alternatif baru media penyampaian pesan sosial yang lebih menarik, serta membuat peraga visual tentang berbagai penyakit masyarakat atau patologi sosial yang saat ini sering ditemui.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis ini mengacu pada keindahan yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Kartika (2004:11), Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah *unity*, *harmony*, *symmetry*, *balance* dan *contrast*.

- 1). *Unity* (kesatuan), prinsip ini dapat tercapai apabila terpenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan. Sementara *unity* yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah dari segi penekanan bentuk anatomi dari segi ukuran dan proporsi jadi tidak sama persis dengan ukuran aslinya .
- 2). *Harmony* (keselarasan), prinsip keselarasan timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok. Sementara *harmony* yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah kesamaan dari segi bentuk anatomi manusia sendiri dan disesuaikan kedalam sebuah bentuk karya seni sehingga tidak menimbulkan pertentangan yang menonjol.

- 3) *Balance* (keseimbangan), dalam penciptaan desain merupakan upaya penciptaan karya yang memiliki daya tarik visual. Keseimbangan harus ada pada unsur dan bagian desain, maupun pada keindahan dan fungsi desain. Pada karya kriya logam ini *balance* digunakan sebagai dasar pembuatan karya karena lebih menekankan unsur desain penulis juga membuat beberapa desain untuk mendapatkan desain yang terbaik dan mengandung unsur keseimbangan dari segi bentuk dan ukuran sehingga karya lebih nyaman dipandang sehingga memiliki daya tarik visual tersendiri.
- 4) *Contrast* (berlawanan), ialah sesuatu yang berlawanan, bersilangan. unsur kontras berfungsi untuk mengatasi masalah yang berkesan membosankan, berulang - ulang (Mudjiono, 2008:37-38). Pada karya kriya logam ini penulis juga menerapkan unsur *Contrast* yang lebih menekankan dari segi warna dibuat lebih mencolok di seluruh bagian karya, jadi warna yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik dan memiliki efek cahaya yang bagus dan tidak membosankan saat dipandang.

2. Metode Penciptaan

Metode adalah cara bertindak menurut sistem aturan tertentu. Maksud metode ialah supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah, agar mencapai hasil optimal menurut Bekker (1986:10). Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut:

- a. Imajinasi yaitu proses bayangan atau angan - angan yang muncul dengan membayangkan objek yang mendukung dalam pembuatan karya yang akan diciptakan.
- b. Kontemplasi yaitu proses perenungan atau berpikir secara mendalam untuk mencari nilai - nilai serta makna yang terkandung dalam karya yang akan diciptakan.
- c. Eksplorasi yaitu proses pencarian bentuk - bentuk melalui sketsa yang akan dipilih untuk pembuatan karya yang akan diciptakan.
- d. Perwujudan yaitu proses pembuatan karya seni yang dimulai dari persiapan mengolah bahan, menyiapkan alat-alat, proses pembentukan, dan finishing.

Selain menggunakan metode di atas penulis juga menggunakan metode eksperimen yang secara teknis dalam proses perwujudan karya dengan mempertimbangkan dan menguasai objek yang akan dibentuk dan melakukan uji bahan logam dan teknik pewarnaan dengan teknik poles. Dalam penciptaan karyaseni ini, metode eksperimen juga dilakukan. Hawkins (dalam Gustami, 2004:13-15) menjelaskan bahwa

metode penciptaan terdiri atas tiga tahapan penciptaan berupa: (1) eksplorasi ide, (2) eksperimentasi atau improvisasi, dan (3) perwujudan. Dalam konteks ini, intuitif sebenarnya telah berada dalam wilayah eksperimentasi dan perwujudan. Penulis menggunakan metode ini sebagai perwujudan dan bereksperimen melalui berbagai percobaan seperti pembuatan bentuk model dari tanah liat yang akan dicetak menggunakan resin sebagai master. Alasan memakai resin sebagai master karena bahan lebih tahan terhadap panas saat proses pengecoran dibandingkan hanya dengan menggunakan tanah, penulis juga melakukan berulang – ulang pembuatan model untuk bisa menciptakan bentuk yang sempurna sesuai yang diharapkan.