

**POTRET IKON KLUB 27 DALAM KARYA  
KERAMIK SENI**



**PENCIPTAAN**

**Nanda Kevin Putra Pratama**

**NIM 1511866022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**POTRET IKON KLUB 27 DALAM KARYA  
KERAMIK SENI**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Nanda Kevin Putra Pratama**

**NIM 1511866022**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

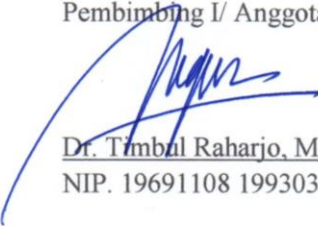
Kriya

2020


Tugas Akhir Kriya berjudul:

**POTRET IKON KLUB 27 DALAM KARYA KERAMIK SENI** diajukan oleh Nanda Kevin Putra Pratama, NIM 1511866022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

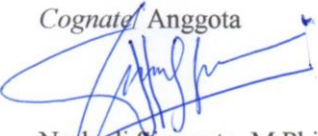
Pembimbing I/ Anggota

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001


Pembimbing II/ Anggota

  
Arif Suharson, M.Sn.  
NIP. 19750622 200312 1 003

Cognate/ Anggota

  
Nurhadi Siswanto, M.Phil  
NIP. 19770103 200604 1 001

Ketua Jurusan/ Program Studi S-1  
Kriya/ Anggota

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

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orangtua dan keluarga besar yang telah memberi dukungan dan doa.

Seluruh dosen yang telah membimbing dan berbagi ilmu.

Teman-teman yang turut memberi dukungan dan motivasi.

## **MOTTO**

*Fortis Fortuna Adiuvat*

## **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, 7 Juli 2020

Nanda Kevin Putra Pratama  
NIM. 1511866022

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobil'alamin*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “Potret Ikon Klub 27 dalam Karya Keramik Seni”. Penulisan laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana di Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir telah melalui arahan dan bimbingan dari banyak pihak, terutama dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan solusi atas masalah yang penulis dihadapi. Kelancaran proses berkarya tidak lepas dari dukungan dan bantuan orang-orang terdekat, baik secara material maupun spiritual. Berkat dukungan dan bantuannya kepada penulis telah memberikan banyak kemudahan, ajaran, dan motivasi yang sangat berarti, sehingga penciptaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir dapat selesai tepat waktu.

Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dosen Pembimbing I, atas arahan, saran, dukungan, dan kritik yang membangun dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Arif Suharson, M.Sn., Dosen Pembimbing II, atas arahan, saran, dukungan dan kritik yang membangun, sehingga tercipta karya dan laporan Tugas Akhir yang maksimal.
6. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Wali, atas dukungan dan bimbingannya.

7. Seluruh Dosen, Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Merry Susanti, Surya Winata, Lutpiyah, dan Didik Purwanto selaku orangtua tercinta. Ketiga adik Juan Razta, M. Umar, dan Khanza Kirana serta keluarga besar atas doa, dukungan, perhatian, dan nasehat selama ini.
9. Sarasati Meilani, atas dukungan, perhatian, bantuan, dan kritik yang membangun.
10. Seno Wahyu Sampurno dan Abdul Joko Nugroho, atas bantuan dan dukungannya.
11. Septian Adie, M. Ryan Nur, dan Ki Romadhoni atas dukungan dan semangatnya.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses Tugas Akhir.

Segala bantuan, doa, dan dukungan yang diberikan kepada penulis, semoga mendapat imbalan yang lebih dari Allah SWT. Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca agar menjadi lebih baik. Demikian, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi Institut dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 7 Juli 2020

Nanda Kevin Putra Pratama  
NIM. 1511866022



## 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 (ABSTRAK).....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	7
A. Sumber Penciptaan .....	7
B. Landasan Teori.....	33
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	40
A. Data Acuan .....	40
B. Analisis Data Acuan.....	42
C. Rancangan Karya .....	45
D. Proses Perwujian.....	53
1. Bahan dan Alat .....	53
2. Teknik Perngerjaan .....	60
3. Tahap Perwujian.....	62
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	68
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	73
A. Tinjauan Umum .....	73

B. Tinjauan Khusus .....	74
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	94
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	97
A. Foto Poster Pameran .....	97
B. Foto Situasi Pameran .....	98
C. Katalogus .....	99
D. Biodata (CV) .....	100
E. CD .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. Komposisi Glasir .....	55
Tabel 2. Tabel 1. Alat Proses Perwujudan Karya Kerami .....	58
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 <i>"Are You Experienced?"</i> .....	68
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 <i>"One Only Can Imagine"</i> .....	69
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 <i>"Man Who Sold The World"</i> .....	69
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 <i>"Have You Seen This Man?"</i> .....	69
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 <i>"Rebel Without Cause"</i> .....	70
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 <i>"Crossroads"</i> .....	70
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7 <i>"Rock Mama"</i> .....	70
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 8 <i>"Say No to Rehab"</i> .....	71
Tabel 11. Biaya Bahan dan Alat Tambahan.....	71
Tabel 12. Biaya Pembakaran Karya.....	71
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Perlengkapan Pameran .....	72
Tabel 14. Biaya Keseluruhan .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Practice-based Research .....	5
Gambar 2. Sejarah Perkembangan Potret.....	7
Gambar 3. Potret Robert Johnson Yang Tersisa .....	9
Gambar 4. Potret Editing Berwarna Brian Jones .....	12
Gambar 5. Formasi Awal The Rolling Stone.....	13
Gambar 6. Jimi Hendrix Gitaris Terbaik Sepanjang Masa .....	15
Gambar 7. Album Terakhir Oleh The Jimi Hendrix Experience .....	16
Gambar 8. Janis Joplin dengan penampilan ala Hippie .....	18
Gambar 9. Big Brother and The Holding Company .....	20
Gambar 10. Potret Editing Berwarna Jim Morrison .....	22
Gambar 11. Album Ketiga oleh The Doors .....	23
Gambar 12. Kurt Cobain di MTV Unplugged .....	25
Gambar 13. Kurt dan Nirvana.....	27
Gambar 14. Amy Winehouse dengan Gaya Eksentriknya.....	30
Gambar 15. Tubuh Kurus Amy Winehouse Saat Tampil .....	32
Gambar 16. Mural Klub 27 di Tel Aviv, Israel oleh Jonathan Kis-Lev.....	40
Gambar 17. Karya Butet Kartaredjasa dalam Pameran Goro-Goro Bhineka .....	41
Gambar 18. Karya Keramik Muchlis Arif, “Berteduh #1” 2017 .....	41
Gambar 19. Karya Keramik oleh Seniman Nicole Little.....	41
Gambar 20. Desain Alternatif 1 .....	45
Gambar 21. Desain Alternatif 2 .....	45
Gambar 22. Desain Alternatif 3 .....	46
Gambar 23. Desain Alternatif 4 .....	46
Gambar 24. Desain Alternatif 5 .....	47
Gambar 25. Desain Alternatif 6 .....	47
Gambar 26. Desain Alternatif 7 .....	48
Gambar 27. Desain Alternatif 8 .....	48
Gambar 28. Desain Terpilih 1 .....	49
Gambar 29. Desain Terpilih 2.....	49
Gambar 30. Desain Terpilih 3.....	50

Gambar 31. Desain Terpilih 4.....	50
Gambar 32. Desain Terpilih 5.....	51
Gambar 33. Desain Terpilih 6.....	51
Gambar 34. Desain Terpilih 7.....	52
Gambar 35. Desain Terpilih 8.....	52
Gambar 36. Tanah Liat <i>Stoneware</i> Sukabumi .....	53
Gambar 37. Grog.....	53
Gambar 38. Engobe.....	54
Gambar 39. Glasir .....	54
Gambar 40. Glasir Merah .....	55
Gambar 41. Glasir Merah Muda .....	55
Gambar 42. Glasir Biru Tua.....	55
Gambar 43. Glasir Kuning .....	56
Gambar 44. Glasir Biru Tua.....	56
Gambar 45. Glasir Hitam .....	56
Gambar 46. Glasir Coklat .....	56
Gambar 47. Glasir Putih.....	56
Gambar 48. Tanah Model .....	57
Gambar 49. Gypsum .....	57
Gambar 50. Sabun Cair .....	57
Gambar 51. Alat Tulis.....	58
Gambar 52. Papan .....	58
Gambar 53. <i>Bandingwheel</i> .....	58
Gambar 54. Senar Pemotong.....	58
Gambar 55. Alat Dekorasi .....	59
Gambar 56. <i>Scrapper</i> .....	59
Gambar 57. Meja Gips .....	59
Gambar 58. Spons .....	59
Gambar 59. Amplas .....	59
Gambar 60. Kuas.....	60
Gambar 61. Penggaris .....	60
Gambar 62. Tungku Gas .....	60

Gambar 63. Proses Membuat Desain .....	62
Gambar 64. Proses Membentuk Model.....	62
Gambar 65. Hasil Cetakan .....	63
Gambar 66. Proses Menguli.....	63
Gambar 67. Proses Cetak Padat .....	64
Gambar 68. Proses Warna Engobe.....	65
Gambar 69. Proses Dekorasi Gores .....	65
Gambar 70. Proses Pengeringan Karya.....	66
Gambar 71. Proses Warna Glasir .....	66
Gambar 72. Proses Pembakaran <i>Single Firing</i> .....	67
Gambar 73. Grafik Suhu Pembakaran <i>Single Firing</i> .....	68
Gambar 74. Karya 1 .....	74
Gambar 75. Karya 2 .....	76
Gambar 76. Karya 3 .....	78
Gambar 77. Karya 4 .....	81
Gambar 78. Karya 5 .....	84
Gambar 79. Karya 6 .....	86
Gambar 80. Karya 7 .....	88
Gambar 81. Karya 8 .....	90

## INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Potret Ikon Klub 27 dalam Karya Keramik Seni” dapat tercipta karena kumpulan pengalaman dan pembelajaran yang penulis rasap selama tumbuh di lingkup kesenian. Penulis mengangkat tema mengenai klub 27, sebuah fenomena kultural dimana musisi-musisi berbakat meninggal pada usia 27 tahun.

Karya yang diciptakan menggunakan metode pendekatan estetika, untuk menganalisa unsur keindahan, serta sejarah digunakan untuk memahami tokoh-tokoh Klub 27. Metode pengumpulan data yang dipakai secara pengamatan tidak langsung dan studi pustaka. Metode penciptaan yang dipilih adalah metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Tahap perwujudan karya dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, penciptaan desain, pembentukan dengan teknik cetak padat, pembentukan garis potret dengan teknik gores, pewarnaan glasir dengan teknik kuas, pembakaran melalui teknik pembakaran *single firing*.

Wujud karya yang telah dihasilkan adalah, delapan karya keramik berbentuk tegel bertema potret ikon klub 27, setiap karya membawa unsur estetik dan simbolis. Setiap karya membahas ikon tertentu dari klub 27. Melalui hasil karya ini, penulis ingin menyampaikan pentingnya kesadaran akan kesehatan mental. Diharapkan dari penciptaan ini dapat bermanfaat bagi penikmat seni dan memberi kontribusi terhadap pengembangan karya seni kriya khususnya keramik.

**Kata kunci:** *Potret, Klub 27, Keramik Seni.*

## **ABSTRACT**

*The creation of the Final Project entitled "Portrait of Club 27 Icon in Ceramic Artworks" can be created because of the collected experiences and learning process that author have absorbed while growing up in art study. The author takes the theme of club 27, a cultural phenomenon in which talented musicians died at the age of 27.*

*The work created uses the aesthetic approach method, to analyze the elements of beauty, and history is used to understand Club 27 figures. Methods of data collection are using indirect observation and literature study. The chosen method of creation is a practice-based research method. The embodiment stage of the work is carried out through several stages, namely, the creation of the design, the formation with solid print techniques, the formation of portrait lines with a scratch technique, the glaze coloring with brush techniques, firing through the single firing technique.*

*The works that have been produced are, eight ceramic in the form of tiles with the iconic portrait of club 27, each work carries aesthetic and symbolic elements. Each work discusses certain icons of the club 27. Through the results of this work, the author wants to convey the importance of awareness of mental health. It is hoped that from this creation can be useful for connoisseurs of art and contribute to the development of craft art especially ceramics.*

**Keywords: Potrait, Club 27, Ceramic Art**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni tidak pernah jauh dari kehidupan manusia lebih spesifiknya masyarakat. Banyak bentuk kesenian yang ada di dunia ini seperti lukisan, sastra, puisi, musik, tarian, pakaian yang sudah ada sejak dahulu bahkan beberapa seni yang muncul ketika masa yang maju seperti film, fotografi, komik, maupun *digital art*. Bentuk-bentuk seni muncul dan berkembang membuktikan jika kesenian adalah sebuah esensi dalam kehidupan manusia. Seni-seni tersebut dapat dikerucutkan bentuknya menjadi tiga bagian yaitu rupa, musik, dan literasi. Hal ini muncul karena dorongan untuk mencipta, sebuah ekspresi, media interaksi atau komunikasi, dan apresiasi estetika semata.

Diantara ketiga bentuk seni yang ada serta keragamannya dapat dikatakan bila musik adalah salah satu bentuk yang paling umum dan paling digemari dalam kehidupan masyarakat. Musik memiliki pengaruh yang cukup besar dibanding seni lainnya. Peran sebuah musik yang sangat awal dapat dijumpai sejak bayi dalam kandungan diperdengarkan musik klasik dipercaya akan melahirkan bayi yang cerdas. Irama musik pun dikenalkan lagi dalam bentuk lagu anak atau ninabobo, kemudian selagi beranjak dewasa kita mulai memiliki preferensi tersendiri terkait musik seperti lagu favorit, band atau musisi idola, genre musik tertentu, dan sebuah perkumpulan atau komunitas yang memiliki selera musik sama dapat berperan membentuk karakter seseorang, serupa halnya dengan penulis.

Tidak berlebihan bila dikatakan musik merupakan salah satu seni yang memiliki daya tarik besar dibandingkan seni lainnya. Masa pencarian diri juga akan dipengaruhi oleh musik sehingga munculah *stereotype* dimasyarakat seperti individu yang suka musik pop, hip-hop, r n b biasa memiliki kepercayaan diri yang baik, individu yang suka musik jazz atau musik klasik biasanya cukup cerdas, dan individu yang suka musik keras seperti punk, metal, atau rock memiliki dorongan untuk memberontak dan kritis akan

permasalahan sosial. Setelah seseorang mengeksplorasi musik akan ada masanya mereka menemukan musisi idolanya. Obsesi terhadap sang idola pun muncul dengan mengoleksi berbagai *merchandise* dan aktif mengikuti berita perspektif sang idola.

Dibalik sekian banyak sosok idola inspirasional ini terdapat sosok-sosok legendaris yang kontribusinya dalam dunia musik terus bergema hingga saat ini, disertai tragedi kepergian dini mereka yang secara kebetulan terjadi saat umur 27 tahun. Sebuah fenomena kultural merujuk kepada musisi populer yang meninggal pada umur 27 tahun dikenal sebagai Klub 27. Kepergian mereka pun tidak dapat dikatakan secara damai dikarenakan terkait penyalahgunaan alkohol dan obat-obatan, pembunuhan, bunuh diri, dan kecelakaan kendaraan. Fenomena musisi yang pergi pada umur 27 tahun pun dapat dilacak dari tahun 1892 hingga 2018 dengan beberapa anggotanya yang sangat terkenal, seperti Jim Morrison, Janis Joplin, Jimi Hendrix, Brian Jones, Kurt Cobain, Amy Winehouse, dan Robert Johnson. Fenomena Klub 27 ini pun menimbulkan banyak misteri dan teori konspirasi. Kematian musisi-musisi ini pada masa keemasan justru mengabadikan mereka dan menginspirasi generasi muda bahkan sampai sekarang (Simmons, 2018:15).

Penulis mengambil tema ini karena mengalami dan merasakan sebuah pencarian jati diri yang ditemani musik para musisi dalam Klub 27 seperti Kurt Cobain dan Jimi Hendrix. Relasi penulis dan para anggota Klub 27 makin terasa ketika penulis menjalani pendidikan di akademi seni yang penulis rasa tidak mudah. Lika-liku perjalanan para anggota Klub 27 mampu dilewati dengan kegigihan mereka dalam menggetarkan dunia musik hingga generasi seterusnya. Contohnya Kurt Cobain yang mempopulerkan Nirvana dari skena musik *Grunge* dan Jimi Hendrix yang dinobatkan gitaris terbaik sepanjang masa yang berani melawan arus dimasanya. Mereka yang berjaya pada jalan keseniannya, pergilun membawa kejayaan meski akhir kehidupan yang mereka jalani cukup menyedihkan. Kontradiksi pun mengganggu penulis ketika ungkapan “penyair mati muda” memaksimalkan “dunia” ini lalu pergi meninggalkan kejayaan. Perjalanan untuk bangkit dari keterpurukan, dan mencari kebahagiaan agar menjadi cerita di hari esok pun juga sangat

menarik. Perjalanan Klub 27 telah menginspirasi penulis untuk berkarya semampu mungkin dan teguh pada jalan yang diyakini, tidak lupa untuk tidak jatuh ke lubang kesalahan yang dinanungi anggota Klub 27 tersebut. Penulis mengangkat tema ini untuk mengenali anggota Klub 27 dalam bentuk sebuah potret dan kembali mengenal diri sendiri serta tumbuh lagi sebagai pelajar seni.

Ide penciptaan ini akan penulis wujudkan pada media keramik bentuk dua dimensi dengan objek potret ikon Klub 27. Bahan utama dalam perwujudan karya menggunakan tanah liat *stoneware* Sukabumi dan bahan pewarna glasir. Perwujudan karya dilakukan dengan teknik pembentukan cetak padat, teknik dekorasi gores, teknik pewarnaan glasir dengan kuas, dan melalui pembakaran *single firing*. Keseluruhan hasil karya berupa *tegel* yang ditata menjadi kolase dengan menampilkan 7 potret ikon Klub 27.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penciptaan karya seni ini dirumuskan masalah berikut:

- a. Bagaimana konsep potret ikon Klub 27 dalam karya keramik seni?
- b. Bagaimana proses dan hasil perwujudan karya potret ikon Klub 27 dalam karya keramik seni?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menjelaskan konsep potret ikon Klub 27 dalam karya keramik seni.
- b. Menjelaskan proses perwujudan yang sesuai untuk menghasilkan karya Potret Ikon Klub 27 dalam Karya Keramik Seni.

### **2. Manfaat**

- a. Memberikan semangat untuk bereksplorasi dalam menciptakan karya seni keramik bagi penulis.
- b. Mewarisi hasil belajar kepada lembaga Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- c. Memicu ilham kepada publik melalui karya potret Ikon Klub 27 dalam karya keramik seni.

## **D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan**

### **1. Metode Pendekatan**

#### **a. Estetika**

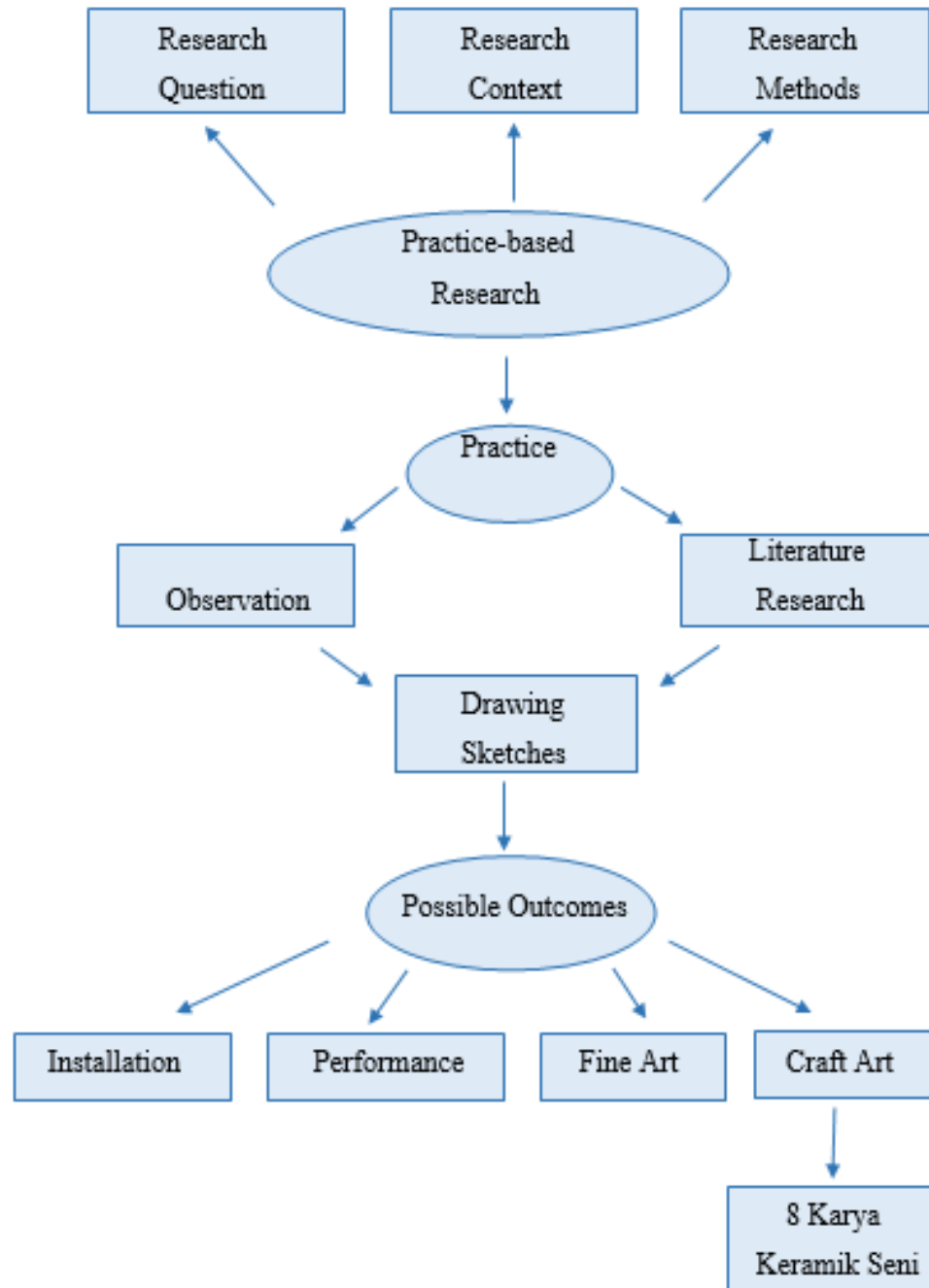
Menurut Djelantik (1999:9), ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Estetika mengandung unsur-unsur keindahan yang terdiri dari wujud, bobot, dan penampilan. Ketiga unsur keindahan yang dikemukakan Djelantik akan penulis terapkan dalam mengolah sumber ide potret ikon Klub 27. Metode pendekatan estetika dalam penciptaan ini sebagai dasar dalam menyampaikan gagasan dengan didukung visual karya yang indah. Penulis dalam menyajikan hasil karya perlu dilakukan analisis dengan pendekatan estetika agar dapat menampilkan karya yang indah dan menyampaikan pesan kepada penikmatnya.

#### **b. Sejarah**

Mengacu kepada KBBI sejarah diartikan sebagai asal-usul silsilah, riwayat atau kejadian dan peristiwa yang benar terjadi pada masa lalu. Riwayat hidup dari subjek penciptaan penulis yaitu, Klub 27 dapat dikatakan sebagai sejarah yang mana kemudian penulis memakai pendekatan sejarah. Metode pendekatan sejarah yang diacu adalah metode penelitian sejarah oleh Kuntowijoyo, dimana penelitian sejarah melewati lima tahapan yaitu: pemilihan topik, pengumpulan sumber, verifikasi, interpretasi, dan penulisan (Kuntowijoyo, 1995:69). Metode ini menjadi dasar dalam mempelajari tokoh-tokoh yang ada didalam Klub 27.

## 2. Metode Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*).



Gambar 1. Skema Practice-based Research  
(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM)

Menurut Malins, Ure dan Gray (1996:1), penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) adalah suatu penyelidikan orisinal yang

dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru, pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil praktik. Metode *practice-based research* sesuai dengan Tugas Akhir penciptaan penulis yang berbasis praktik dengan diselingi penelitian seputar tema yang diangkat dan tahapan perwujudan karya. Jika diperhatikan skema *practice-based research* dapat disimpulkan metode ini berpusat pada penelitian dan praktik dimana hasil pengetahuan yang didapatkan bisa diaplikasikan sesuai subjek yang bersangkutan.