

**BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA
KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

WAHYU ILHAM

NIM. 1511903022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA
KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh :

WAHYU ILHAM

NIM 1511903022

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
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM
diajukan oleh Wahyu Ilham, NIM 1511903022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan
Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi:
90211**), telah dipertanggungjawabkan didepan tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720920 200501 1 002 NIDN. 0020097206

Pembimbing II/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2 001 NIDN. 0020076404

Cognate / Anggota



Dra. Titiana Prawani, M.Sn.

NIP 19610624 198903 2 001 NIDN. 0024086108

Ketua Jurusan/Program Studi Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001 NIDN. 003047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 196911081993031001 NIDN. 0008116906

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya dan tulisan ini untuk kedua orang tua, keluarga dan sahabat tercinta yang telah memberi kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.



MOTTO

“Selalu bersyukur”

“Sampah seseorang adalah harta karun bagi orang lain”

PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis 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, 31 Mei 2021

Wahyu Ilham

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul **“BURUNG BANGAU DALAM PENCIPTAAN KARYA KRIYA LOGAM”**

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya seni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Rispul, M.Sn., dosen wali yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu selama masa perkuliahan.
6. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.

7. Drs. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., Cognate (Dosen penguji) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Bapak/Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu yang berguna.
10. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan semangat dan materil.
11. Spesial untuk teman terdekat, Adiva, Bubu, Wiguna, Liandry, Jijid, Aksal, Lekjo, Abu, Kiro, Muklis, Nia, Suci, Novita dan lain-lain yang sudah memberi semangat dan membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Seluruh karyawan Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2015.
14. Keluarga besar Forum Mahasiswa Minang Institute Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan support dan sudah mau menjadi keluarga selama saya berada di Yogyakarta.
15. Stoepa/Cambirit yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu’alaikum Wr. Wb

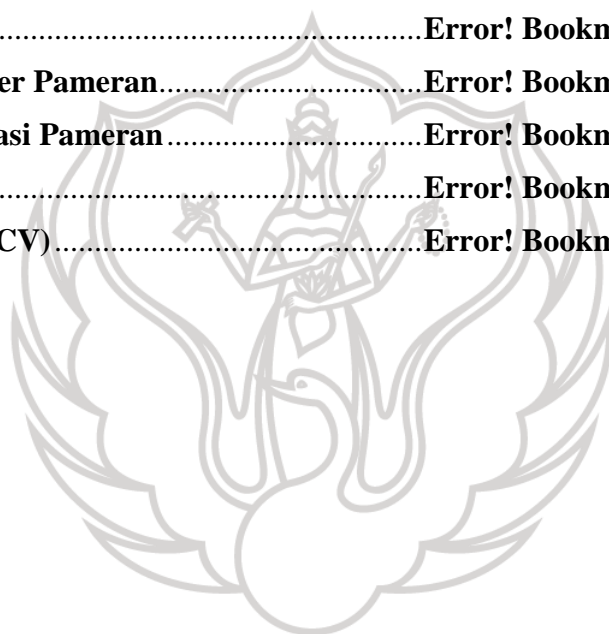
Yogyakarta, 31 Mei 2021

Wahyu Ilham

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	ii
PENYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHUAIAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Sumber Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
PROSES PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Data Acuan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data Acuan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Rancangan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
D. Proses Perwujudan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Bahan dan Alat.....	Error! Bookmark not defined.
2. Teknik Pengerjaan.....	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Perwujudan.....	Error! Bookmark not defined.

E. Kalkulasi Biaya	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Khusus	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSAKA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMAN	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
A. Foto Poster Pameran	Error! Bookmark not defined.
B. Foto Situasi Pameran	Error! Bookmark not defined.
C. Katalog	Error! Bookmark not defined.
D. Biodata (CV)	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Bahan Pembuatan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
Table 3.2 Tabel Alat Pembuatan Karya	Error! Bookmark not defined.
Table 3.3. Proses Perwujudan Karya.	Error! Bookmark not defined.
Table 3.4 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	Error! Bookmark not defined.
Table 3.5 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	Error! Bookmark not defined.
Table 3.6 Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.	Error! Bookmark not defined.
Table 3.7 Kalkulasi Biaya Tambahan	Error! Bookmark not defined.
Table 3.8 Kalkulasi Keseluruhan Biaya Pembuatan Karya .	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

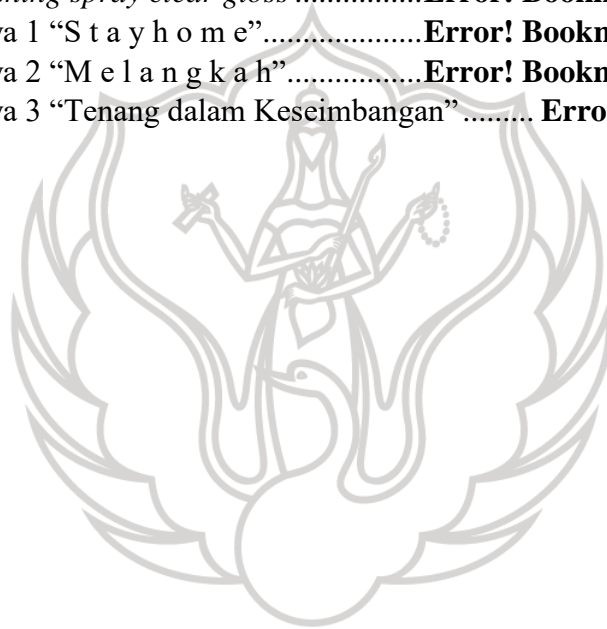
Lampiran 1. Poster Pameran	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Katalog Pameran.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. CV.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bangau Bluwok atau Wilwo	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Great Blue Heron.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Bangau Karang Barat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Contoh Karya Logam Kontemporer Terinspirasi dari Bangau	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Burung Bangau Wilwo Mencari Makan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. <i>Western Reef Heron</i> Sedang Berkumpul.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Posisi Burung <i>Blue Great Heron</i> Tidur	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Patung <i>Man of Steel</i> karya Ono Sumarsono.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Contoh Karya Patung Logam Bentuk Bangau ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Sketsa Alternatif 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Sketsa Alternatif 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Sketsa Alternatif 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13. Sketsa Terpilih “ <i>S t a y h o m e</i> ”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14. Sketsa Terpilih 2 “ <i>M e l a n g k a h</i> ” ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15. Sketsa Terpilih 3 “ <i>Tenang dalam Keseimbangan</i> ” ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16. Besi Beton	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17. Besi Pipa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18. Onderdil Bekas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19. Elektroda	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20. Rantai	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21. Plat besi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22. HCL.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23. Sendok <i>Stainless</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24. Cat Clear.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25. Tiner	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Papan PCB	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27. Lem Diton	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28. Jepit Rambut.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29. Gunting Plat.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30. Mata Gerinda Kawat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31. Mesin las	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32. Helm las.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33. Tang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34. Mesin gerinda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35. Amplas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36. Penggaris	Error! Bookmark not defined.

Gambar 37. Mata Gerinda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38. Mesin Kompresor	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39. Brander Kecil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 40. Palu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 41. kuas.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 42. Spray Gun.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 43. Pembuatan desain	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44. Pengentengan Plat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45. Proses Pembengkokkan Besi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46. Pembuatan Detail Kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47. Penggabungan Badan Bangau	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48. Penggabungan Bulu Sayap.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49. Pembengkokkan Kaki Bangau	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50. <i>Finishing</i> Pembakaran Logam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51. <i>Finishing spray clear gloss</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52. Karya 1 “S t a y h o m e”.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 53. Karya 2 “M e l a n g k a h”.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 54. Karya 3 “Tenang dalam Keseimbangan”	Error! Bookmark not defined.



INTISARI

Dalam tugas akhir berjudul “Burung Bangau dalam Penciptaan Karya Kriya Logam” ini membahas konsep, proses dan hasil karya kriya logam dengan sumber ide bangau. Penulis mengambil konsep bangau karena tertarik dengan keunikan bentuk, mitos kebudayaan dan pengalaman empiris penulis terhadap burung bangau dimasa kecil. Karya menggunakan bahan utama logam dalam bentuk onderdil bekas karena bentuk unik dan terjangkau. Tugas akhir ini bertujuan untuk menambah referensi kepada seniman lain untuk berkarya dan menambah pengalaman penulis.

Metode pendekatan dalam tugas akhir ini menggunakan metode estetika Djelantik, dalam proses perancangan desain, bentuk dan struktur komposisi karya. Metode pendekatan kedua adalah semiotika Charles Sanders Peirce, dalam mewujudkan bentuk dan makna pada karya. Sedangkan metode penciptaan menggunakan metode *Practice Based Research*. Metode penciptaan ini dibagi menjadi tiga poin yaitu *Literature Research*, *Visual Research* dan *Practice*, metode ini berkaitan dengan proses pengumpulan data acuan dan perwujudan.

Hasil karya dalam tugas akhir ini berjumlah tiga karya kriya logam berbentuk tiga dimensi nonfungsional. Karya pertama berjudul *stayhome* menonjolkan lekuk serta panjang leher bangau saat berdiri disungai dengan media utama pipa besi dan plat. Karya kedua berjudul *Melangkah* memvisualisasikan ekspresi bangau saat mencari makan. Karya ketiga terinspirasi dari posisi bangau tertidur berjudul *Tenangan Dalam Keseimbangan*. Ketiga karya menggunakan *finishing* hcl pada besi untuk mempercepat pembentukan warna karat dan dikunci dengan cat *clear gloss*.

Kata kunci : *Bangau, Logam, Kriya*

ABSTRACT

This final project entitled "Heron in the Creation of Metal Crafts" discuss about concept, process and results of metal crafts with the idea of heron. Author took the concept of heron because interested with unique shape, myths and empirical experience of author and heron. The creation use metal material in the form of waste spare parts because it's uniq and affordable. This final project aim to add references to other artists and adding author experience.

The approach method in this final project is Djelantik aesthetic method, used in design process, form and structure of the composition of the artwork. The second approach method is the semiotic of Charles Sanders Pierce, used to made shape and the meaning of the artwork. While the method creation is Practice Based Research. This creation method is divided into three points, Literature Research, Visual Research and Practice, this method related to process of collecting reference data and embodiment.

The results of the artwork in this final project amount three artworks of metal sculpture in the form of three dimentional non-functional. The first artwork entitled "Stayhome" highlights the curves and length of the heron's neck when standing in the river with iron pipes and plates as the main media. The second artwork entitled "Stepping" visualizes the expression of heron while looking for food. The third artwork was inspired by the sleeping herons position, entitled "Calm in balance". The three works use HCL finishing on iron to accelerate the formation of rust color and locked by clear gloss paint.

Key words : Heron, Metal, Craft

BAB I

PENDAHUAPAN

A. Latar Balakang Penciptaan

Dalam menciptakan karya seni, konsep ide yang digunakan tidak terbatas, semua bebas sesuai kehendak seniman. Hasil karya yang dihasilkan juga beragam, setiap karya memiliki keunikan, makna serta keindahannya tersendiri, tergantung cara penonton memandang dan memaknai karya tersebut.

Soedarso (1988:1) mengatakan seni menjadi sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupan. Seni mampu memberikan nilai keindahan yang mampu menarik perhatian dan perasaan setiap orang yang melihatnya. Hal ini seperti diungkapkan oleh Soedarso SP bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Seni merupakan produk keindahan yaitu suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan.

Seiring dengan pendapat Soedarso tersebut penulis memilih “burung bangau” sebagai objek dalam penciptaan karya seni logam. Bangau merupakan salah satu dari sekian banyak jenis burung yang ada di dunia. Bangau memiliki bentuk berbeda-beda setiap jenisnya. Hal yang membuat penulis tertarik pada burung bangau adalah warna, struktur badannya yang unik dan bentuk paruh yang beragam tergantung lokasi bangau tersebut hidup dan berkembang. Pada umumnya bangau memiliki badan besar, kaki panjang, leher panjang namun lebih pendek dari burung Kuntul, dan mempunyai paruh yang besar, tebal, kuat. Penulis mengambil inspirasi dari tiga jenis bangau yang ada di dunia yaitu bangau wilwo, bangau biru besar dan bangau karang selatan.

Penulis memilih burung bangau sebagai sumber ide diawali saat melihat banyak burung kuntul berterbangan di sawah saat di Yogyakarta. Burung tersebut mengingatkannya dengan burung kuntul yang banyak berterbangan waktu masa kecil penulis membantu ayah membajak sawah di kampung halaman. Setelah melihat burung tersebut, penulis mencari tau lebih dalam melalui dunia maya, dan melihat burung yang bentuknya hampir sama dengan burung kuntul namun

memiliki bentuk yang lebih beragam. Selain itu banyak juga mitos yang berkembang tentang burung bangau, menjadikan penulis semakin ingin tau burung ini. Selanjutnya penulis mencari informasi tentang kehidupan dan sejarah tentang bangau dalam tulisan-tulisan dan menonton video dokumenter kehidupan bangau disalah satu *platform* media sosial. Kehidupan bangau sangat menarik, bangau selalu berkelompok saat mencari makan dan saat terbang. Selain kehidupannya yang menarik, penulis tertarik karena melihat bentuk leher bangau yang panjang dan berkarakter serta kaki dan cakarannya yang panjang.

Selain karena ketertarikan pribadi penulis terhadap bangau, penulis juga mengambil sumber ide bangau sebagai inspirasi karena kepopuleran bangau dalam berbagai cerita dan legenda diseluruh dunia. Bentuknya yang anggun dan indah selalu menarik setiap mata yang memandangnya.

Penulis sering mendengar dan membaca buku tentang bangau. Bangau banyak memiliki cerita atau mitos yang tersebar di dunia seperti di Eropa, burung bangau adalah simbol kelahiran. Bangau pun juga sering dijadikan sebagai cerita sebelum tidur untuk anak-anak di Jerman dan Belanda, bangau yang bersarang di atap rumah juga dipercaya sebagai keberuntungan dan penghuninya akan diberkahi kebahagiaan. Ada juga mitos dari Jepang yaitu jika membuat 1000 origami bentuk bangau maka apa yang diinginkan orang tersebut akan terkabul. Dari kisah tersebut telah membantu penulis untuk mendapatkan inspirasi dalam menciptakan tugas akhir ini.

Penulis mengembangkan wujud burung bangau dalam tugas akhir ini hingga menjadi sebuah karya seni logam, menggunakan bahan utama logam karena tahan lama, pengalaman penulis terhadap bahan ini sudah sangat dikuasai pada berbagai jenis-jenis logam dan teknik yang digunakan seperti teknik penyambungan (las listrik), pengentengan, teknik bending dan teknik *finishing* logam. Bahan logam yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa plat logam, besi beton, sendok *stainless*, pipa besi dan onderdil bekas.

Penciptaan karya tugas akhir ini juga memanfaatkan barang bekas seperti onderdil bekas, hal ini kerena bentuknya yang unik dan beragam, serta mudah dijangkau pada kantong penulis. Di Yogyakarta kita dapat dengan mudah mendapatkan onderdil bekas di pasar Klitian dengan harga yang sangat murah.

Selain untuk menekan biaya, menggunakan onderdil bekas juga dapat mengurangi limbah logam dan mendukung program pemulihan terhadap limbah, hal ini sesuai dengan motto penulis yaitu "sampah seseorang adalah harta karun bagi orang lain"

Diharapkan karya yang diciptakan menjadi karya yang unik, modern, kreatif, inovatif dan inspiratif, dengan bentuk-bentuk karya logam baru yang orisinal yang dapat menyesuaikan dengan *trend* seni masa kini dan selain itu penulis juga ikut menyelesaikan persoalan sampah logam di masyarakat.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik beberapa permasalahan antara lain:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema burung bangau dalam penciptaan karya kriya logam ?
2. Bagaimana proses perwujudan bentuk burung bangau dalam karya kriya logam ?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema burung bangau dalam penciptaan karya kriya logam ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan ide gagasan penciptaan ke dalam karya dengan tema Burung Bangau dalam karya kriya logam.
- b. Menjelaskan proses perwujudan karya dengan tema Burung Bangau dalam karya kriya logam.
- c. Menciptakan karya logam dengan burung bangau sebagai sumber ide.

2. Manfaat

- a. Manfaat Bagi Penulis

Bagi penulis penciptaan karya seni logam ini dapat menjadi bahan pembelajaran dalam rangka menuangkan teori maupun praksis, untuk ditumbuh kembangkan cita rasa seni pribadi, sehingga dapat menjadi bekal untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.

- b. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Pembuatan karya seni logam ini diharapkan dapat menambah referensi dan koleksi, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya pada masa mendatang bagi mahasiswa fakultas seni rupa dan jurusan kriya seni logam maupun penikmat seni.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari hal yang kita sebut keindahan. Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, erat kaitannya dengan selera perasaan.

Djelantik (2004:15) mengatakan bahwa “Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu: Wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian).”

Pendekatan estetis dalam penciptaan karya ini berkaitan erat dengan selera, perasaan, maupun pengelihatannya penulis untuk pengembangan bentuk bangau menjadi karya kriya logam. Pendekatan estetika ini berkaitan dengan proses perancangan desain, bentuk, struktur komposisi dan nilai-nilai keindahan lainnya yang wujudnya dapat dilihat melalui ranah seni rupa yang tepat.

b. Semiotika

Semiotika merupakan suatu ilmu yang mempelajari semua hal yang berhubungan dengan keilmuan baik hewan, tumbuhan, alam, manusia dan lain sebagainya. Dalam konsep teori semiotikanya Charles Sanders Peirce mengatakan “logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar”. Penalaran itu dilakukan melalui tanda-tanda. Jadi tanda merupakan dasar dari segalanya.

Menurut Peirce melalui Kriss Budiman, (2001:19-22) “Pembedaan tipe-tipe tanda yang agak paling simple dan fundamental adalah diantara Ikon (*icon*), Indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).”

Pendekatan ilmu semiotika pada penciptaan karya kriya seni logam bentuk burung bangau ini berkaitan pada perwujudan bentuk sebuah karya

seni. Penerapan bentuk dari beberapa tanda-tanda ekspresi burung bangau dalam berkegiatan yang kemudian dikembangkan dengan didasari ilmu semiotika Pierce.

2. Metode Panciptaan

Metode penciptaan diperlukan dalam melaksanakan proses perwujudan suatu karya. Untuk penciptaan karya seni yang bernilai estetis dan memiliki makna sebagai pengalaman seni bagi penikmatnya. pada proses perwujudan karya seni kriya logam bentuk bangau, metode penciptaan yang digunakan yaitu: *Practice Based Research*.

Malin, Ure, dan Gray (1996:1) mengatakan, penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang. Karena, pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Abdullah (2010:44) menjelaskan *Practice Based Research* (Penelitian Berbasis Praktik) mencakup tiga elemen penelitian penting yang dikategorikan kedalam segitiga yaitu: pertanyaan penelitian (*Research Question*), metode penelitian (*Research Methods*), dan konteks penelitian yang harus dijabarkan dalam praktik penelitian itu sendiri (meski tidak dibatasi secara khusus). Ketiga poin tersebut kemudian dijabarkan dengan pemikiran dari metode penciptaan *Practice Based Research* sebagai berikut:

1. *Literature Research* (penelitian dari data tertulis)

Studi pustaka yang diakses melalui buku, jurnal penelitian, majalah, surat kabar, artikel, foto, gambar, maupun internet. Data yang dicatat merupakan data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu: karya kriya logam dan objek penciptaan bentuk burung bangau. Data ini kemudian dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam perwujudan karya.

2. *Visual Research* (pengamatan bentuk visual)

pada proses ini melakukan pengamatan bentuk burung bangau dan karya-karya jenis logam. Data bersumber dari buku, katalog, internet dan pengamatan secara langsung, seperti pada *event* pameran seni rupa. Pada tahap ini, pengamatan dilakukan untuk mendapatkan ide dan gambaran jelas

mengenai bentuk burung bangau serta jenis bahan baku dan teknik pengerjaan yang akan di terapkan.

3. *Practice* (perwujudan)

setelah keseluruhan data tertulis maupun visual diperoleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi:

a. Pembuatan sketsa (*drawing*)

dilakukan guna mendapatkan suatu karya yang sesuai dengan ide kreatif yang akan diwujudkan. Sketsa digunakan agar pada proses perwujudan, penulis tidak kehilangan arah dan lebih terstruktur. Pada proses ini ide yang dituangkan akan diolah dan dikembangkan hingga mendapatkan desain terbaik dan sesuai dengan makna yang penulis inginkan. Sketsa yang diciptakan berjumlah enam buah yang kemudian dipilih tiga sketsa terbaik.

b. *Eksperiment*

Dilakukan pada proses penciptaan warna hasil dari reaksi bahan kimia, yaitu hcl. *Eksperiment* dilakukan dengan cara menyemprotkan zat kimia hcl pada jenis logam besi. Percobaan ini dilakukan diruangan terbuka, karena gas yang yang dihasilkan reaksi tersebut berbahaya bagi tubuh. Eksperiment ini berguna untuk mempercepat pembentukan hasil warna karat pada logam.

b. Perwujudan

Proses perwujudan pada ketiga karya berbeda-beda, tergantung bentuk dan jenis bahan baku. Karya berjudul "*Stayhome*" Menggunakan bahan utama plat besi, pisa besi dan besi beton, dengan tambahan beberapa onderdil bekas. Pertama, plat besi dibentuk dengan cara dikenteng, setelah itu membengkokkan pipa dengan teknik bending, kemudian karya digabungkan dengan cara dilas. Karya kedua bahan yang mendominasi adalah onderdil logam dengan tambahan besi beton, jepit besi, kayu dan plat sebagai alas. Pada karya "*Melangkah*" ini, onderdil digabungkan dengan teknik las. Karya terakhir dengan judul "*Ketenangan dalam Keseimbangan*" memanfaatkan sendok stainless sebagai bulu dengan tambahan beberapa onderdil bekas. Tahapan pembuatan adalah pembuatan rangka dengan plat kemudian menyusun sendok satu persatu dengan teknik las, setelah selesai sendok *stainless* dibakar untuk menghasilkan warna coklat yang unik.

Semua karya menggunakan *finishing* hel pada besi untuk mempercepat pembentukan warna karat alami. Kemudian, untuk memberi kesan mengkilat, membuat karya tahan lama dan mengunci warna digunakan cat *clear gloss*.

Hasil dari proses perwujudan ini merupakan hasil dari ketiga poin yang meliputi *Practice Based Research*. Data yang dihasilkan dari penelitian berbasis praktik tidak hanya terwujud dalam bentuk visual karya. Namun, setiap langkah dan kendala pada proses perwujudannya merupakan bentuk hasil dari penelitian tersebut.

