



Alih Wujud Ide Lingual Ke Visual dalam Penciptaan Tugas Akhir S-1 Kriya Isi Yogyakarta



Retno Purwandari¹

(Institut Seni Indonesia Yogyakarta, rpurwandari07@gmail.com, 083869258047)

Birgitta Angel²

(Institut Seni Indonesia Yogyakarta, brgtangel07@gmail.com, 085249925438)

Keywords:

transformation, lingual ideas, visual form, creation, final project work of S-1 Craft students

ABSTRACT

The creation of final project works of ISI Yogyakarta Craft students in recent years has experienced rapid development related to the source of ideas behind it. What is commonly created is a craft work with a source of ideas in the form of concrete forms, such as living things or concrete objects around. This is of course not too constrained in the method of creation because of the transformation of concrete ideas into the design of works in the form of visual forms, of course, there are many stages of creation methods and visualization theories available in the field of crafts. However, this is not the case, if the source of the idea of creation is a lingual form. The science of interpreting lingual ideas to be transformed into visual forms needs to be studied further because no craft theory can accommodate this process. What is happening now is that, the creation of Kriya's final project work has begun to penetrate wider sources of creation, one of which is the source of ideas in the form of literary works and song lyrics. This qualitative research tries to unravel the creation of the final project of craft students that is sourced from lingual ideas, to find out how the stages of its creation, the process of transforming lingual ideas into their visual form, and find out what theory is used whether it has functioned theoretically or not. If these questions have been answered, it is hoped that this research will be able to design a method of creation, including stages, techniques, and theories used for the transfer of lingual ideas to visual forms in the creation of craftworks. The Level of Technology Readiness (TKT) of this research is expected to be in the level 3 category, namely by proving the concept of functions and/or important characteristics analytically and experimentally.

Kata Kunci:

alih wujud, ide lingual, wujud visual, penciptaan, karya tugas akhir mahasiswa S-1 Kriya

ABSTRAK

Penciptaan karya tugas akhir mahasiswa Kriya ISI Yogyakarta beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan pesat berkaitan dengan sumber ide yang melatarbelakanginya. Yang sudah biasa diciptakan adalah karya kriya dengan sumber ide berupa wujud konkret, seperti makhluk hidup ataupun benda konkret di sekitar. Hal tersebut tentu saja tidak terlalu terkendala dalam metode penciptaannya karena mengalihwujudkan ide konkret ke dalam rancangan karya yang berupa wujud visual tentunya sudah banyak tahapan metode penciptaan serta teori visualisasi yang tersedia dalam bidang kriya. Namun tidak demikian,

apabila sumber ide penciptaan berupa wujud lingual. Keilmuan memaknai ide lingual untuk dialihwujudkan ke bentuk visual perlu ditelaah lebih lanjut karena belum ada teori kriya yang bisa mewedahi proses tersebut. Yang terjadi saat ini, penciptaan karya tugas akhir Kriya mulai merambah ke sumber penciptaan lebih luas, salah satunya sumber ide berupa karya sastra dan karya lirik lagu. Penelitian kualitatif ini mencoba mengurai penciptaan tugas akhir mahasiswa Kriya yang bersumber ide lingual, untuk mengetahui bagaimana tahapan penciptaannya, proses alih wujud ide lingual ke bentuk visualnya, serta mengetahui teori apa yang digunakan apakah sudah berfungsi secara teoretis atukah belum. Jika pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah terjawab, diharapkan penelitian ini mampu merancang metode penciptaan termasuk di dalamnya meliputi tahapan, teknik, dan teori yang digunakan untuk pengalihwujudan ide lingual ke bentuk visual dalam penciptaan karya kriya. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian ini diharapkan masuk kategori level 3, yakni dengan melakukan pembuktian konsep fungsi dan atau karakteristik penting secara analitis dan eksperimental.

PENDAHULUAN

Berbicara penciptaan karya seni khususnya kriya bagi para mahasiswa S-1 Jurusan Kriya, ISI Yogyakarta sangatlah menarik. Peneliti mendampingi mahasiswa S-1 Kriya sudah kurang lebih 15 tahun, sehingga sangat hafal dengan gaya penciptaan mereka, apalagi yang berkaitan dengan konsep penciptaan karya. Hal ini menarik bagi peneliti karena bisa melihat bagaimana dinamika gaya penciptaan mereka, seperti gaya judul tugas akhir, ide penciptaan, metode penciptaan, jenis karya yang diciptakan, bahkan teori-teori yang digunakan.

Penelitian kali ini lebih menyoroti pada sumber ide penciptaan yang mahasiswa angkat. Ide merupakan konsep pemikiran yang akan diwujudkan menjadi karya, tanpa ide seniman tidak akan bisa menciptakan karya seni (Eskak, 2013: 167). Beberapa tahun terakhir, penciptaan karya tugas akhir mahasiswa Kriya lebih terasa dinamis karena ide yang diangkat tidak monoton sebatas benda/wujud konkret, seperti makhluk hidup, bangunan, atau pun benda-benda di sekelilingnya. Mahasiswa saat ini sudah mulai tertarik mengangkat ide-ide yang terkesan abstrak atau bukan benda konkret, sehingga tentu saja perlakuan untuk digunakan sebagai acuan dalam merancang karya tidak sesederhana menggunakan ide yang berupa benda konkret. Momen ini beberapa tahun terakhir terkadang masih menyisakan keraguan bagi para dosen akan perlakuan penciptaan semacam ini. Beberapa masih ada yang berpikir bahwa hal ini sulit, bahkan ada yang mengatakan tidak bisa untuk dilakukan. Untuk itu, penelitian ini berusaha untuk menyelisik lebih lanjut penciptaan para mahasiswa yang mengangkat ide-ide nonkonkret terutama yang berwujud lingual, karena baik dosen dan mahasiswa masih banyak yang meragukan, walaupun sudah ada yang mewujudkannya.

Penelitian ini menelaah tugas akhir yang beride wujud lingual, seperti karya sastra dan lirik lagu untuk dianalisis lebih lanjut bagaimana cara mereka memperlakukan data lingualnya, bagaimana tahapannya, dengan menggunakan teori apa. Apakah penciptaan yang mereka lakukan memaksakan metode dan teori yang sudah biasanya digunakan. Jika demikian, tentu saja perlu diluruskan, karena ide lingual untuk dialihwujudkan ke ide visual dalam bentuk rancangan karya kriya tentu saja berbeda perlakuan dengan penciptaan yang sudah bersumber ide wujud konkret. Penelitian ini berhipotesis bahwa teori linguistik, khususnya semantik dan semiotik; serta teori analisis karya sastra bisa berperan dalam menganalisis data-data lingual sebelum dialihwujudkan ke bentuk visual.

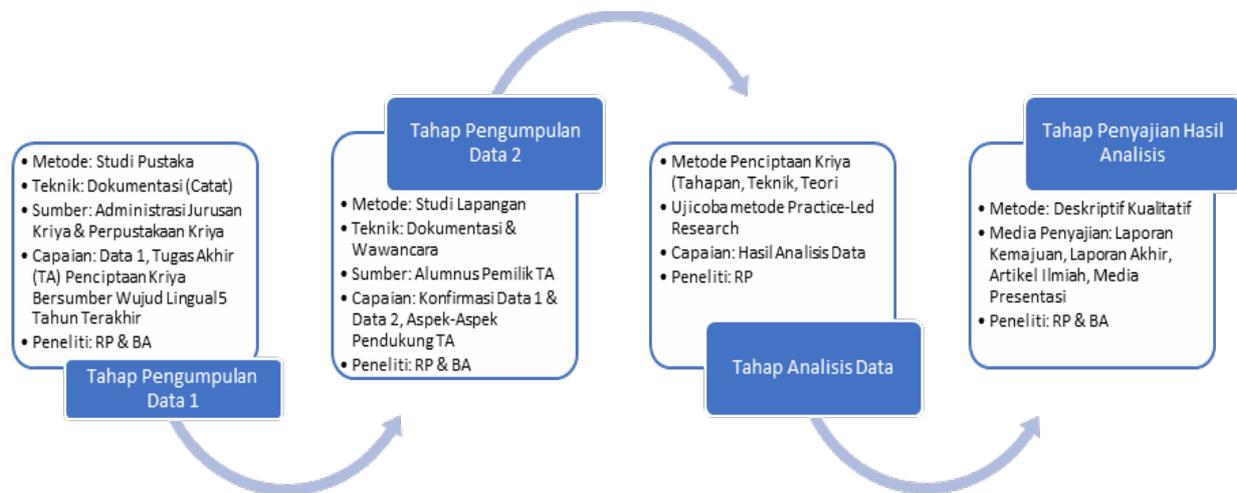
Sejalan dengan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini menjelaskan proses alih wujud ide lingual ke wujud visual pada tahapan penciptaan tugas akhir mahasiswa S-1 Kriya. Penelitian ini juga mendeskripsikan teori yang digunakan dalam proses alih wujud ide lingual ke wujud visual tugas akhir



penciptaan mahasiswa Kriya apakah benar-benar berfungsi atau tidak. Tujuan terakhir adalah mendeskripsikan metode penciptaan yang ideal dalam penciptaan karya Kriya yang bersumber ide wujud lingual.

Penelitian ini diperlukan dalam bidang kriya karena memberikan manfaat: memberikan keterbukaan wawasan bahwa berkreativitas dalam bidang karya seni, kriya khususnya, bisa mengambil ide dari berbagai sisi apa pun, mana pun; memberikan sumbangan baru metode penciptaan yang bisa diadaptasi para mahasiswa Kriya dalam penciptaan karya kriya bersumber ide wujud nonkonkret secara umum, dan bersumber ide wujud lingual secara khusus; mengenalkan teori ilmu lain, khususnya ilmu linguistik dan ilmu sastra untuk berperan dalam tahapan penciptaannya, khususnya yang berkaitan dengan ide lingual; memperluas cakrawala dunia kriya untuk lebih terbuka dalam menciptakan karya.

METODE



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian
(Sumber: Purwandari, Februari 2024)

Alur pelaksanaan penelitian yang tertera di gambar 1 terdiri atas empat tahapan:

1. Tahapan I: Tahap Pengumpulan Data 1
 - a. Tahap Pengumpulan Data/Populasi; tahap ini dilaksanakan dengan cara studi pustaka. Sumber data diambil dari administrasi Jurusan Kriya. Melalui administrasi Kriya, daftar tugas akhir 5 tahun terakhir sebagai populasi penelitian ini didapatkan 314 tugas akhir penciptaan.
 - b. Tahap Pengumpulan Sampel; populasi penelitian yang berjumlah 314 tugas akhir penciptaan diklasifikasi berdasarkan atas sumber ide yang berupa wujud non-benda konkret, dan hasilnya didapatkan sejumlah 29 tugas akhir. TA terpilih tersebut diklasifikasi lagi berdasarkan sumber ide yang berupa lingual, dan didapatkan sejumlah 6 tugas akhir penciptaan sebagai sampel penelitian.
 - c. Tahap Pengumpulan 6 File Sampel Tugas Akhir Penciptaan; Untuk mendapatkan file TA, peneliti mendapatkannya dari perpustakaan Kriya dan alumni pemilik TA tersebut. Tahap ini menggunakan teknik dokumentasi. Capaian tahap pertama berupa data tugas akhir penciptaan Kriya yang bersumber penciptaan wujud lingual 5 tahun terakhir sejumlah 5 TA sebagai sampel penelitian, karena satu sampel mengalami kendala.
2. Tahapan II: Tahap Pengumpulan Data 2; tahap ini dilaksanakan dengan cara studi lapangan, yakni berkomunikasi dengan para alumnus pemilik data 1. Teknik yang digunakan pada tahap ini ialah teknik wawancara dan dokumentasi. Capaian dari tahap ini untuk mengonfirmasi data 1, mencari hal-hal yang belum didapatkan dari data 1, sekaligus menambah aspek-aspek pendukung

penelitian. Komunikasi terhadap para alumnus tidak semuanya dilaksanakan secara luring, namun juga dilakukan secara daring melalui telepon karena ada yang sudah kembali ke kampung halaman, yakni Malang dan Bali.

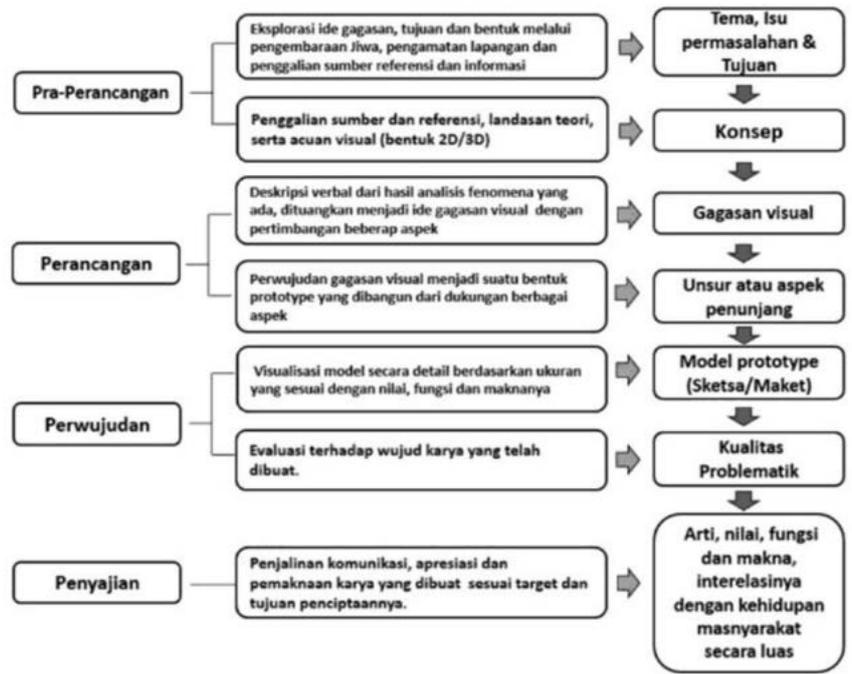
3. Tahapan III: Tahap Analisis Data; tahap ini mulai membedah satu per satu poin permasalahan penelitian ini, yakni bagaimana masing-masing penciptaan tersebut dalam proses alih wujud ide lingual ke wujud visualnya. Pada tahap ini, peneliti tidak mungkin untuk mengabaikan analisis metode penciptaan atau proses kreatif masing-masing alumnus tersebut, sehingga bisa menjawab permasalahan. Hasil dari analisis ini didapatkan metode penciptaan (tahapan, teknik, teori) seperti apa yang digunakan, relevan atau tidak dalam memaparkan proses alih wujudnya. Teori apa yang digunakan juga dapat diketahui melalui tahapan ini.
4. Tahapan IV: Tahap Penyajian Hasil Analisis Data; tahap ini peneliti menyajikan hasil analisisnya secara deskriptif. Harapannya, hasil penelitian bisa mencetuskan rancangan metode penciptaan karya Kriya yang bersumber penciptaan wujud lingual, sekaligus pemanfaatan teori dalam proses kreatif alih wujudnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai tugas akhir mahasiswa S-1 Kriya ISI Yogyakarta pernah penulis lakukan tahun 2017, namun memfokuskan pada penggunaan gaya bahasa judul-judul tugas akhir mahasiswa Kriya. Penelitian tersebut dilakukan karena didapati gaya bahasa judul tugas akhir (TA) yang monoton, penulis menyebutnya dengan gaya latah judul TA. Disebut latah karena mahasiswa hanya sekedar melestarikan gaya bahasa judul TA yang sudah ada sebelumnya, atau hanya mewarisi gaya bahasa yang sudah ada (Purwandari, 2018: 128). Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa dari 160 judul TA didapatkan 15 variasi rumus gaya bahasa dengan 2 rumus gaya bahasa mendominasi, yang disebutkan sebagai judul latah dengan menonjolkan sumber penciptaan karyanya. Penulis memberikan pandangan bahwa menyusun judul TA bisa menonjolkan beberapa aspek, di antaranya: misi, tujuan, manfaat, fungsi, sumber penciptaan, teori, bahan, alat, dan teknik. Seniman memiliki kebebasan berekspresi dalam menciptakan karya seninya, bahasa visual dari karya seni bisa dibahasa-lingualkan dalam gaya penyusunan judulnya (Purwandari, 2018: 137).

Penelitian yang dilakukan ini lebih mengarah pada tujuan diketahuinya metode penciptaan yang digunakan jika sumber ide penciptaan berupa wujud lingual, terutama pada tahap alih wujud dari lingual ke visual. Penelitian yang berfokus pada jenis sumber ide belum ditemukan, namun penelitian yang berfokus pada proses praktik penciptaan yang disebut *practice-based research* dan berfokus pada praktik proses penciptaan yang disebut *practice-led research* sudah kita ketahui. Menurut Hendriyana (2018: 19), *practice-based research* bertuju pada pengetahuan baru tentang sistem, karakteristik praktik, serta bagaimana memperbaikinya. Luaran penelitian berupa deskripsi nilai, teori, fungsi, makna, serta hal-hwal praktiknya, akan tetapi jenis sumber ide tidak disinggung, sehingga penelitian yang akan dilakukan ini menggarisbawahi jenis ide yang berupa wujud lingual, sebagai variabel penentu dalam penelitian untuk mengetahui metode penciptaan dan teori apa yang digunakan.





Gambar 2. Bagan Alur Metode Praktik Berkarya

(Sumber: Hendriyana, 2018: 33)

Sebenarnya tidak ada satu metode penciptaan pakem yang wajib digunakan oleh semua penciptaan seni rupa termasuk kriya karena masing-masing memiliki karakter dan kekhasan tersendiri tergantung dari objek dan subjek penciptaan serta korelasinya. Usaha memaknai simbol yang dihadirkan pada karya seni kriya terus diwacanakan. Pemaknaan simbol berangkat dari ekspresi pengalaman domestik hingga kritisisme mereka pada berbagai fenomena budaya. Oleh karenanya, proses individu dalam penciptaannya memiliki jalinan emosional ketika mengimpersonalisasi dengan media (Dartanto, 2009). Namun demikian, tetap saja dalam ranah keilmiah model metode penciptaan tetaplah harus tampak dan jelas, dan kemungkinan akan ada kesamaan antara satu dengan yang lainnya. Menurut Suardina (2021: 11), dipandang seni rupa sebagai disiplin ilmu, sebagai asumsi dasar yang mendasari suatu konsep pendekatan. Untuk itu, penjelasan metode penciptaan yang meliputi tahapan, teknik, dan teori yang digunakan harus bisa dijelaskan secara logis. Gambar 2 di atas menunjukkan bagan alur metode penciptaan karya dari Hendriyana yang terdiri atas empat tahapan: pra-perancangan, perancangan, perwujudan (yang dimaksud “pewujudan”) dan penyajian. Tahapan tersebut merupakan tahapan ideal dalam penciptaan karya, hampir serupa dengan tahapan penciptaan Gustami yang terkenal dengan Tiga Tahap Enam Langkah, yakni tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (yang dimaksud “pewujudan”).

Bagaimanapun, penelitian ini tetap harus menyinggung proses kreatif yang dilakukan mahasiswa S-1 Kriya dalam penciptaan karyanya. Pada dasarnya, proses kreatif berlangsung sangat subjektif, meskipun mempunyai tahapan-tahapan tertentu, tidaklah mudah mengidentifikasi secara persis pada tahapan manakah suatu proses kreatif seseorang sedang berada. Pendekatan proses kreatif ini dimaksudkan untuk mengaplikasikan teori proses kreatif ke dalam deskripsi kegiatan produksi yang dipaparkan oleh seniman, sehingga proses kreatif dapat dicermati.

Buku *Seni, Desain, dan Teknologi: Analogi, Kritik dan Opini* oleh Agus Sachri (1986) membahas teori-teori proses kreatif yang dikemukakan oleh banyak pengkaji seni di Indonesia maupun dunia. Teori yang dikupas oleh Sadali di antaranya ialah Teori Finalistik Beardsley dan Teori Propulsif Collingwood. Teori Propulsif menyatakan bahwa kontrol seniman pada proses kreatif dikendalikan oleh ‘incept’ dari

awal hingga akhir; sedangkan menurut Teori Finalistik dinyatakan bahwa seluruh proses kreatif berjalan atas bayangan hasil akhirnya. Teori lain yang juga dibahas dalam buku ini ialah hipotesis proses kreatif miliknya sendiri. Pada teori ini, Sadali membagi delapan poin yang dapat menjabarkan sebuah proses kreatif, yakni seniman, lingkungan, sarana, keterampilan, originalitas, apresiasi, karya, dan identitas. Menurutnya, ide-ide kreatif tidak begitu saja bisa diterima oleh khalayak, namun perlu adanya komunikasi yang dapat diterima oleh semua pihak.

Poin persoalan penelitian ini terletak pada kesediaan data lingual sebagai sumber penciptaannya yang kemudian harus dialihwujudkan ke visual. Pada bagan gambar 1 tersebut, proses alih wujud tampak di tahap perancangan bagian “deskripsi verbal dari hasil analisis fenomena yang ada, dituangkan menjadi ide gagasan visual dengan pertimbangan beberapa aspek” yang kemudian diubah ke gagasan visual. Dalam bagan tersebut, tidak ada penjelasan bagaimana proses perubahannya, dengan cara apa, atau pertimbangan aspek apa saja belum tampak.

Penelitian ini dirancang dengan harapan mampu melengkapi metode penciptaan yang sudah ada. Melirik beberapa penciptaan yang terinspirasi dari ide lingual di antaranya:

1. Skripsi karya Ahmad Luthfi Miftaql Laili Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Novel Game of Thrones Tulisan George R.R. Martin pada Penciptaan Karya Seni Logam”. Pada penciptaan karya ini tidak dijelaskan tahapan alih wujud dari data lingual novel ke rancangan karya logam, dan sama sekali tidak tampak menggunakan teori linguistik. “Proses penciptaan karya ini terdiri dari perancangan, perwujudan, dan finishing karya (Laili, 2019: 137).

2. Skripsi karya Trihadi Nasrul Nita, Jurusan Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “Baratayuda sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam”. Penciptaan karya tugas akhir ini sama dengan sebelumnya, yakni menggunakan metode yang sama dengan mahasiswa lain yang seolah tidak perlu mengubah wujud lingual dari karya sastra Baratayuda. Metode penciptaan menggunakan metode penciptaan terpopuler di bidang Kriya, yakni teori Gustami: eksplorasi, perancangan, dan pewujudan. Menurut Nita, pengumpulan data dilakukan melalui tulisan-tulisan dalam karya sastra Baratayuda (2017: 331).

Dari skripsi-skripsi penciptaan tersebut, tampak tidak ada pembeda dengan skripsi kebanyakan, yakni menggunakan metode penciptaan, seperti teori Gustami, dan tanpa menunjukkan tahapan alih wujud lingual ke visual. Analisis lingual seharusnya diperlukan terutama untuk memahami wujud lingual dengan menggunakan teori linguistik, seperti semantik atau semiotik. Semantik merupakan bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Semantik dalam sejarah linguistik ada yang menyebut sebagai semiotika, semiologi, semasiologi, sememik, dan semik untuk merujuk ilmu yang mempelajari makna suatu tanda/lambang yang cakupannya lebih luas dibanding semantik (Chaer, 2009:2-3). Hurford mengatakan bahwa “semantics is the study of meaning in language” (1983: 1), sehingga sumber ide yang berupa bahasa artinya sebagai tanda yang harus dimaknai untuk mengetahui pesan yang tersimpan. Istilah lain, yakni semiotika merujuk pada makna tanda yang cakupannya lebih luas. Sumartono menyebutkan bahwa para akademis seni rupa terkadang hanya mengetahui ada satu semiotika saja, padahal aliran semiotika plural (2017: 152). Dalam penelitian sastra, perlu diperhatikan tanda-tanda strukturalisme dan hubungannya dengan tanda-tanda apa yang ditandakannya (semantik). Sebuah teks merupakan suatu tanda, dapat dilihat dalam suatu aktivitas penanda, yaitu suatu proses signifikasi yang menggunakan tanda menghubungkan objek dengan interpretasi (Kaelan, 2009:162-163).

Jadi, bisa disimpulkan bahwa penelitian dengan permasalahan dan tujuan yang sama dengan penelitian yang dilakukan belum ditemukan. Sejauh ini, pembahasan penciptaan dengan ide lingual sudah ada,



namun belum pernah ditemukan yang mempertimbangkan jenis sumber ide lingual, yang kemudian akan berpengaruh pada metode penciptaan dan teori yang dipakai. Metode penciptaan Hendriyana memaparkan tahapan cukup ideal, sudah ada tahapan saat proses alih wujud lingual ke visual, namun tidak diperjelas detail seperti apa langkah dan caranya. Metode penciptaan Gustami juga demikian, langkah-langkah pada tahap eksplorasi tidak diperjelas dengan detail.

Penelusuran tugas akhir Kriya 2019-2024 didapatkan hasil sejumlah 5 tugas akhir penciptaan dengan sumber ide lingual berupa karya sastra dan lirik lagu. Kelima tugas akhir penciptaan tersebut dibahas satu per satu terutama poin proses alih wujud ide lingual ke visualnya, sehingga bisa diketahui metode penciptaan yang digunakan dan teori yang dipakai terfungsikan dengan baik atau tidak.

Proses Alih Wujud Ide Lingual ke Visual Penciptaan Tugas Akhir S-1 Kriya

1. Erotika Kamasutra dalam Karya Seni Kriya Kontemporer (2019) oleh Andi Kurnia Yulianto, NIM: 1411820022

Tugas akhir penciptaan karya Andi Kurnia Yulianto selanjutnya kita sebut dengan Tugas akhir EK. Tugas akhir EK ini memiliki sumber penciptaan berupa karya sastra berjudul *Kamasutra: Kitab Klasik Seni Bercinta* karya Vatsyayana. Data yang berupa teks tidak ditampilkan atau dikutip di dalam laporan tugas akhir, sehingga tidak tampak proses alih wujud data teks yang dimaksud ke wujud visualnya di rancangan karya. Yulianto langsung memberikan simpulan terhadap karya sastra yang dibaca tanpa menunjukkan bukti data teksnya, seperti paparan:

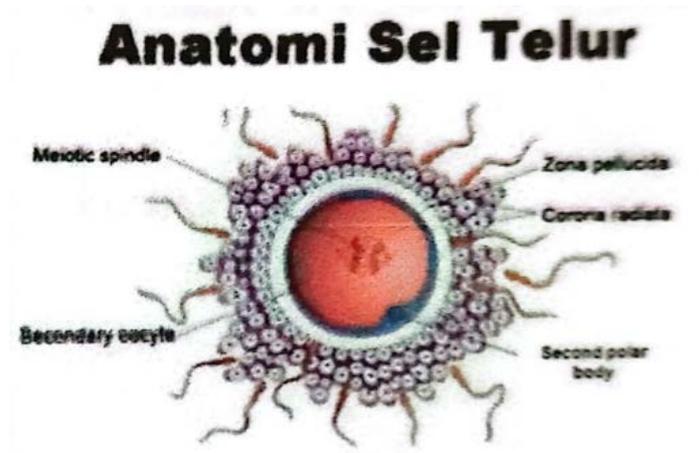
Dalam teks kamasutra yang dituliskan oleh Vatsyayana terdapat pula bab yang menjelaskan tentang wanita dan hubungan pernikahan. Teks kamasutra juga menjelaskan bahwasanya wanita adalah bagian dari tujuan, tujuan yang dimaksud adalah tujuan manusia yang menginginkan berhubungan dengan Tuhannya, yaitu mokhsa. Kamasutra mungkin dapat diartikan sebagai teks *Feminism* karena banyak dalam teks Kamasutra yang menjelaskan tentang bagaimana seharusnya menjadi wanita itu sendiri. Banyak kutipan yang menjelaskan tentang norma dan aturan diri sebagai wanita, baik ketika dia masih lajang bahkan sampai melanjutkan ke jenjang pernikahan. Semua hal tersebut sudah dijelaskan dalam teks kamasutra dengan sangat mendetail (2019: 8). Penggalan di atas menunjukkan analisis teks Kamasutra tanpa memperlihatkan bunyi teks yang dimaksud seperti apa, sehingga pembaca tidak mengetahui proses pemaknaan teksnya.

Metode penciptaan tugas akhir EK menggunakan metode penciptaan “Tiga Tahap Enam Langkah” Gustami. Ketiga tahap tersebut adalah tahap eksplorasi, perancangan, dan pewujudan. Proses alih wujud sumber ide yang berupa karya sastra Kamasutra seharusnya sudah mulai dilakukan di tahap eksplorasi. Gustami menyebutkan bahwa tahap eksplorasi merupakan proses pengembaraan jiwa dilanjutkan dengan langkah penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan. Tahap ini sebenarnya sudah disebutkan rinciannya dengan lengkap oleh Gustami, namun perlu dijelaskan lebih lengkap apa saja yang dilakukan Yulianto pada saat mengumpulkan data, dengan cara apa, dan data yang berupa teks seperti apa, sampel teks yang mana saja. Yulianto hanya menyampaikan “Proses pengumpulan data dalam teks kamasutra didapatkan melalui buku dan video di internet” (2019: 4).

Pengolahan data dan analisisnya termasuk dalam tahap eksplorasi, namun Yulianto juga tidak menjelaskan bagaimana cara menganalisis data teks Kamasutra tersebut, “Kamasutra yang merupakan teks sastra kemudian diolah menggunakan metode-metode pendekatan yang signifikan untuk mendapatkan nilai rupa yang akan dijadikan sebagai visualisasi karya” (Yulianto, 2019: 5). Penjelasan mengenai analisis data teks Kamasutra pada bagian metode penciptaan tidak dijelaskan lebih lanjut

caranya dan menggunakan teori apa, padahal di metode pendekatan dan landasan teori Yulianto menyebutkan estetika dan semiotika, namun perannya dalam alih wujud lingual tidak diperinci.

Yulianto menyebutkan bahwa pendekatan filsafat terutama pemikiran filsuf Michel Foucault menjadi acuan utama dalam mengkaji teks Kamasutra. “Dari hasil pemikiran falsafah Michel Foucault penulis dapat menilai kamasutra lebih dalam lagi. Setelah mendapatkan nilai adiluhung dari teks kamasutra, penulis akan mencoba memvisualisasikan nilai tersebut ke dalam karya seni kriya. Penulis akan menciptakan karya baru yang berupa transformasi literal ke visual” (2019: 2). Apa yang disampaikan Yulianto di bagian latar belakang tersebut tidak sinkron dengan paparan bagian metode pendekatan dan landasan teori, karena yang digunakan hanya estetika dan semiotika tanpa ada penyebutan filsafat.



Gambar 3. Salah Satu Data Acuan TA EK, Anatomi Sel Telur

(Sumber: Yulianto, 2019: 14)

Gambar anatomi sel telur pada gambar 3 merupakan salah satu data acuan yang dipilih dalam TA EK. Data acuan yang lain ada gambar proses pertemuan sperma dan sel telur, gambar sambungan kayu, anatomi perut ibu hamil, dan ilustrasi partikel. Data-data acuan tersebut muncul dari pemaknaan teks yang kemudian menggambarkan makna yang sudah disebutkan Yulianto, seperti gambar pertemuan sel telur dan sperma menggambarkan simbol antara Tuhan manusia, bahwa Tuhan hadir dalam aktivitas manusia. Bagaimana Yulianto bisa memaknai demikian, atas dasar analisis teks yang mana? Bagaimana pula semiotika sebagai teori yang dipilih berperan dalam menganalisis teksnya juga tidak dijelaskan. Pemaknaan teks yang disebutkan Yulianto sebagai dasar menentukan data acuan (gambar anatomi sel telur/pertemuan sperma dan sel telur) belum dijelaskan dari mana asal mula menghasilkan pemaknaan tersebut dengan teori semiotika.



Gambar 4. Alur Ideal Penciptaan Karya TA EK

(Purwandari, 2024)

Gambar 4 menunjukkan alur ideal penciptaan karya TA EK. Pada tahapan pertama yang diberi tanda tulisan berwarna merah dan diberi tanda tanya adalah tahapan yang dilewatkan Yulianto. Tidak



ada penjelasan yang dipaparkan Yulianto pada tahap tersebut. “Teks Kamasutra?” tidak diketahui teks Kamasutra yang mana yang dianalisis, berbunyi seperti apa tidak disampaikan. “Teori Semiotika?” dan “Tanda Tekstual?” menunjukkan bahwa TA EK tidak menjelaskan bagaimana teori semiotika yang telah disebutkan di landasan teori bekerja pada tahap analisis teks Kamasutra, atau teori filsafat yang secara tersurat disebutkan di latar belakang.

Pada tahapan kedua, yakni tahap hasil analisis teks juga tidak dilalui melalui tahap pertama. Yulianto secara pintas langsung menyebutkan hasil analisis teks yang menyatakan bahwa ada hubungan manusia dan Tuhan, terlihat dari kehadiran Tuhan dalam aktivitas manusia, termasuk aktivitas bertemunya sperma dan sel telur. Hasil pemaknaan teks diwujudkan ke dalam gambar data acuan berupa gambar pertemuan sperma dan sel telur. Pada proses ini juga tidak ada penjelasan campur tangan teori semiotika yang bekerja, simbol-simbol apa saja yang muncul dari pemaknaan tersebut, atau “pengalaman dan pengetahuan?” apa yang berpengaruh.

Pada dasarnya, perangkat yang digunakan Yulianto pada proses alih wujud lingual ke visual (tahap 1, 2, 3 pada gambar 4) sudah ada, namun tidak dibahasakan secara detail bagaimana masing-masing perangkat tersebut berperan sesuai fungsinya.

2. Bangunan Kota Tishri dari Novel *Bumi Karya Tere Liye* pada Penciptaan Wadah Toiletries Keramik (2024) oleh Ruth Andini Putri, NIM: 1912129022

Tugas akhir karya Putri yang selanjutnya disebut NB terinspirasi dari bentuk Gedung kota Tishri dalam novel *Bumi karya Tere Liye* untuk penciptaan karya keramik. “Imajinasi penulis langsung terbentuk dan menginspirasi dalam menciptakan karya” (Putri, 2024: 1). Imajinasi Putri muncul dipengaruhi oleh beberapa hal termasuk pengalamannya dalam menikmati karya seni lain, yakni film *Star Wars*. Imajinasi gambaran kota Tishri divisualkan seperti gambaran kota dalam film *Star Wars*. Pengalaman menikmati film muncul sebagai pendukung imajinasi penulis, karena merujuk pada pendapat Sapardi Djoko Damono dalam *Alih Wahana* bahwa pembaca adalah ruang tempat semua yang membentuk karangan dan keutuhan teks tidak pada asal-usulnya tetapi pada sasarannya (Putri, 2024: 4).

Penciptaan TA ini juga menggunakan metode penciptaan Gustami, artinya proses alih wujud lingual ke visual terjadi terutama di tahap eksplorasi menuju tahap perancangan. Pada tahap eksplorasi, Putri justru menyebutkan teori alih wahana dan “acuan pendukung untuk menyamaratakan persepsi penulis dan orang lain” (2024: 4). Putri tidak runtut detail menjelaskan tahapan dan cara yang dilaluinya pada tahap eksplorasi ini. Tahap ini juga belum mulai menyebutkan teori yang berperan, hanya ada penyebutan alih wahana tetapi tidak ada penjelasan fungsi dan perannya.

Landasan teori yang digunakan adalah estetika, ergonomi, dan fungsi. Dari ketiganya tidak ada teori yang memiliki kekuatan untuk analisis teks. Ketiganya lebih fokus pada tahapan perancangan dan pewujudan karya. Penyebutan alih wahana di bagian latar belakang dan tahap eksplorasi pada metode penciptaan justru tidak disebutkan di landasan teori.

Sumber ide lingual dari novel *Tere Liye* yang menggambarkan bangunan kota Tishri terdeskripsikan dalam bentuk teks, dan oleh Putri penggalan-penggalan teks tersebut disajikan di bagian sumber penciptaan.

Bukan rumah, bukan apartemen seperti kebanyakan. Bentuknya seperti balon besar dari beton dengan tiang. Di sekitar kami, ribuan bangunan serupa terlihat memenuhi seluruh Lembah, persis seperti melihat ribuan bulan sedang mengambang di udara. Itulah pemandangan yang kami saksikan sekarang (Putri, 2024: 8).

Putri menggunakan teks tersebut sebagai acuan untuk diimajinasikan dengan bayangan mengarah ke bentuk silindris dan membulat bagaikan bentuk bola yang disangga dengan tiang. “Penulis

membayangkan betapa dinamis dan futuristik bentuk dari bangunan kota Tishri” (Putri, 2024: 15). Penggalan penggambaran kota Tishri di atas menjadi acuan Putri untuk dianalisis kemudian diwujudkan dalam gambaran visual. Tere Liye menggambarkan kota Tishri secara deskriptif, sehingga mempermudah Putri dalam menganalisis teks tersebut dengan dibantu aspek pendukung, yakni pengalaman dan pengetahuannya untuk berimajinasi. Dikarenakan Putri pernah menikmati film *Star Wars* sebagai pelengkap pengalamannya, ia membayangkan gambaran deskriptif Tere Liye, serupa dengan gambaran visual kota dalam *Star Wars*. Apabila Putri belum pernah menonton film *Star Wars*, kemungkinan imajinasi Putri akan berbeda. Artinya, pengalaman dan pengetahuan seseorang sangat memberikan pengaruh pada caranya memaknai sebuah kata dalam bahasa. Proses pemaknaan teks yang kemudian memunculkan konsep baru tentang kota Tishri tidak disebutkan oleh Putri, teori apa yang digunakannya, meskipun proses memaknainya dijelaskan dengan runtut.



Gambar 5. Kota dalam Film Star Wars
(Putri, 2024: 14)

Gambar 5 adalah penggambaran dari konsep pendukung tentang kota Tishri yang diimajinasikan Putri, yakni kota dalam film *Star Wars*.



Gambar 6. Alur Ideal Penciptaan TA dari Novel Bumi Tere Liye
(Purwandari, 2024)

Gambar 6 menunjukkan alur tahapan TA Putri sesuai metode penciptaan yang digunakannya, Tiga Tahap Enam Langkah Gustami. Penciptaan Putri melupakan proses tahapan kedua dan ketiga setelah tahap eksplorasi sebelum tahap perancangan, yakni proses alih wujud ide lingual teks dalam novel *Bumi* ke wujud visual dalam tahap perancangan. Putri telah mendeskripsikan langkah-langkah penciptaan dengan ideal, namun memaksakan sesuai tahapan Gustami, padahal ada dua tahapan yang tidak ter jelaskan dalam tahap eksplorasi Gustami, yakni tahap analisis teks dan tahap mengimajinasikan makna teks dalam gambaran visual data acuan. Putri tidak menyebutkan teori secara pasti dalam proses alih wujud teks ke pemaknaan teks. Hal-hal yang terlewatkan ditandai dengan tulisan warna merah dan tanda tanya di gambar 6.

3. Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangk Mati Baan Lobane pada Kain Panjang dan Selendang (2024) oleh Ni Putu Rasintya Dewi, NIM: 1912170022

TA I Cangk yang selanjutnya disingkat IC terinspirasi dari dongeng rakyat Bali *I Cangk Mati Baan Lobane*. Dongeng ini terkenal, sehingga oleh para seniman Bali sudah dijadikan sebagai inspirasi dalam karya lukisan. Dikarenakan cerita ini sudah banyak divisualisasikan dalam karya seni, Dewi mendapat



inspirasi dalam alih wujud lingual ke visualnya. Artinya, peran tekstual dalam cerita tidak terlalu memiliki beban berat untuk dialihwujudkan ke visual. Bahkan, Dewi menyadari bahwa untuk memaknai cerita ini lebih mudah karena disajikan dalam bentuk cerita deskripsi, sehingga pembaca mudah membayangkan dan mengimajinasikan apa yang tertulis dalam teks. Hal tersebut dipaparkan Dewi bahwa cerita memiliki unsur intrinsik: peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, bahasa; dan ekstrinsik (unsur yang berada di luar teks karya sastra) (Dewi, 2024: 1). Apa yang disampaikan Dewi ini adalah salah satu teori analisis karya sastra. Teori tersebut seharusnya sangat membantu dalam proses analisis teks karya sastra dongeng I Cagak ini, namun dalam landasan teori hanya tertulis teori estetika saja. Artinya, teori untuk menganalisis karya sastra sebagai ide utama yang berupa lingual terabaikan.

TA IC ini juga menggunakan metode penciptaan Gustami. Serupa dengan penciptaan-penciptaan sebelumnya, tahap analisis lingual sebagai sumber ide utama kurang diperhatikan, yang seharusnya dipraktikkan di tahap setelah eksplorasi menuju tahap perancangan.

Ide utama, yakni cerita I Cagak dipaparkan lengkap dan utuh di sumber penciptaan, namun anehnya di data acuan gambar visual yang digunakan sebagai acuan merancang karya berupa karya-karya lain yang bertemakan cerita I Cagak, seperti lukisan di daun lontar, lukisan kain, lukisan kanvas. Data acuan sebagai hasil dari analisis teks yang dipaparkan di sumber penciptaan tidak ada sama sekali. Artinya, proses alih wujud lingual ke visual yang seharusnya bisa dilakukan dengan teori kajian sastra yang dipaparkan di latar belakang bisa dilaksanakan.



Gambar 7. Alur Ideal Penciptaan TA IC

(Sumber: Purwandari, 2024)

Gambar 7 menunjukkan alur penciptaan sesuai metode penciptaan Gustami, yakni terlihat di tahapan eksplorasi, perancangan, dan pewujudan. Metode ini sesuai digunakan jika ide penciptaan berupa wujud konkret, namun utk ide berwujud lingual tidak bisa diperlakukan sama. Ide lingual sebagai hasil tahap eksplorasi tidak bisa langsung digunakan sebagai dasar perancangan, tahapan untuk analisis lingual perlu dilakukan terlebih dahulu. Penulisan warna merah dan bertanda tanya menunjukkan langkah-langkah yang seharusnya dilalui Dewi, namun tidak dilakukan.

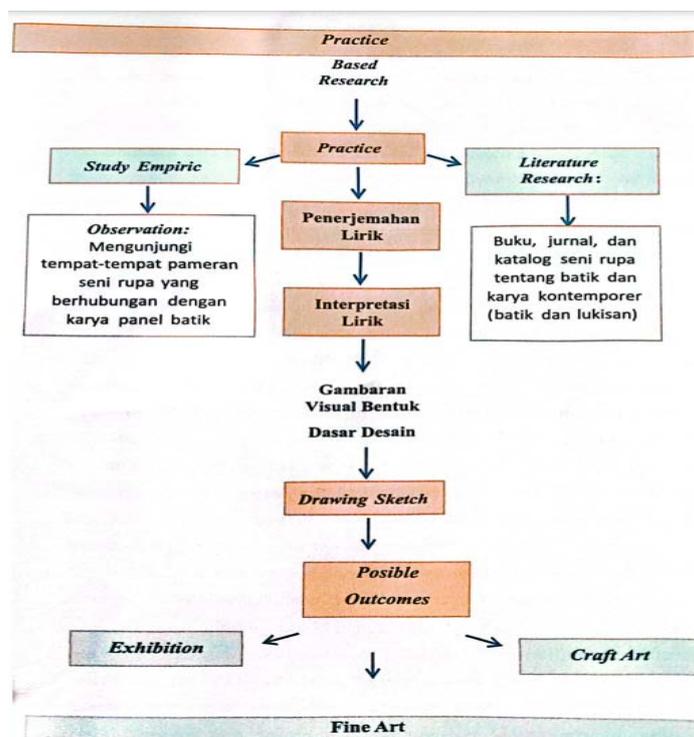
4. Interpretasi lagu “Heal the World” sebagai Sumber Ide Penciptaan Batik Kontemporer (2022) oleh Fajar Restuningsih, NIM: 2010042222

Penciptaan TA Heal the World selanjutnya kita sebut TA HW bersumber pada lirik lagu Michael Jackson berjudul *Heal the World* yang kemudian menginspirasi Restuningsih menciptakan karya panel batik kontemporer. Menurut Restuningsih (2022: 20):

Dalam setiap lirik lagu Heal the World mengandung makna mendalam, dikemas dengan bahasa yang puitis dan lembut. Lagu tersebut juga dikemas dalam melodi musik yang bagus sehingga bisa membawa kita terhanyut ke dalamnya. Keindahan makna lirik dan lagu Heal the World menggugah kesadaran penulis untuk mengekspresikannya ke dalam karya seni batik tulis kontemporer. Ketertarikan terhadap tema lagu Heal the World adalah bentuk usaha penyadaran disesuaikan dengan interpretasi lagu tersebut dari sudut pandang penulis yang diusahakan untuk memperoleh pencapaian yang sesuai

dengan jiwa, lirik lagu, maupun aransemen musiknya. Sehingga memiliki jiwa yang paling tidak sejalan dalam karya yang diwujudkan dalam bentuk panel.

Berdasarkan paparan di atas, tampak proses kreatif penciptaan karya tidak sederhana, berbeda dengan kajian tugas akhir sebelumnya. Disampaikan bahwa memaknai lirik lagu tidak cukup untuk bekal penciptaan panel batik, tetapi harus melalui proses pengimajinasian seniman dari lirik, audio, dan visual (video musik). "Pada karya-karya batik yang akan diciptakan ini adalah interpretasi perwujudan dengan mengubah dari seni audio visual ke dalam bentuk batik dua dimensi" (Restuningsih, 2022: 19).



Gambar 8. Skema Konsep Practice Based Research

(Sumber: Marlis via Restuningsih, 2022: 23)

Urutan tahapan penciptaan dari gambar 8 tampak lebih rinci dengan menambahkan aspek-aspek pendukung pewujudan imajinasi Restuningsih terutama dalam tahap gambaran visual bentuk dasar desain. Restuningsih juga memaparkan bahwa sebelum dilakukan pembuatan sketsa desain karya, terlebih dahulu dilakukan metode alih wahana. Menurut Sapardi (2018: 9), alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak bisa dipisahkan dari hubungan-hubungan antarmedia. Dalam istilah wahana itu sendiri terdapat dua konsep yang tercakup di dalamnya: pertama, wahana adalah medium yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu; kedua, wahana adalah alat untuk memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lainnya. 'Sesuatu' yang dapat dialih-alihkan tersebut bisa berujud gagasan, amanat, perasaan, atau 'sekadar' suasana. Dalam hal ini, teori alih wahana digunakan untuk membantu alih wahana dari lagu *Heal the World*, kemudian diinterpretasikan dari sudut pandang penulis ke dalam bentuk sketsa dasar rancangan awal. Penyebutan teori alih wahana dan penjelasan fungsinya dalam metode penciptaan sangat jelas dan logis, namun teori ini justru tidak masuk dalam landasan teori. Restuningsih menyajikan teori estetika, semiotika, ornamen, dan kontemporer. Penyebutan semiotika di landasan teori bisa diasumsikan sebagai teori untuk membantu alih wujud dari interpretasi lirik lagu ke wujud visual, tetapi ini tidak dijelaskan.

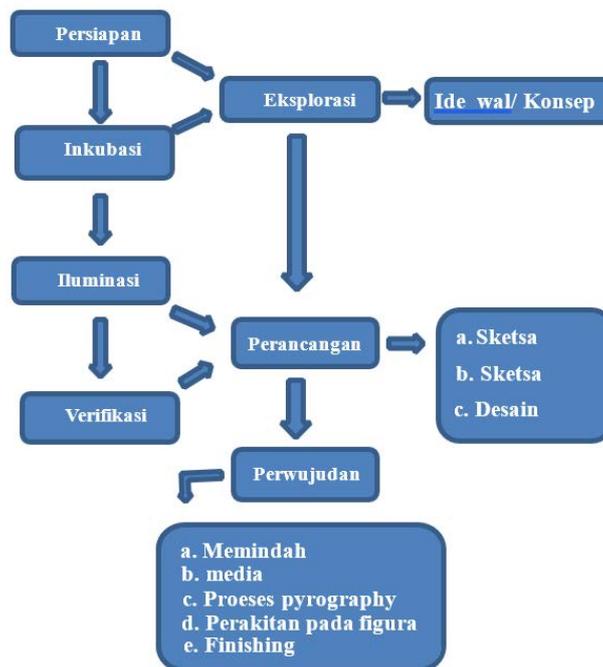


Studi empirik yang dipaparkan juga menarik karena memberikan informasi bahwa pengalaman dan pengetahuan Restuningsih memberikan pengaruh besar terhadap munculnya ide-ide pendukung dalam menentukan data acuan sebagai modal merancang karya. Hal ini terlihat dari ide-ide tentang lukisan Pablo Picasso, lukisan Gustav Klimt, karya arsitektur Antoni Gaudi, tumbuhan Kaktus, karakter superhero, dan motif-motif batik klasik. Restuningsih belum memaparkan apa alasan ide-ide tersebut digunakan sebagai ide pendukung yang tentu saja harus disebutkan korelasinya dengan interpretasi lirik lagu HW.

5. Penggalan Cerita Perang Giriantara dalam Wayang Beber pada Media Kulit (2023) oleh Surahman, NIM: 1812078022

Penciptaan tugas akhir wayang beber ini (selanjutnya disebut CPG) bersumber pada sebuah cerita Ramayana khususnya pada bagian perang Giriantara. Dalam perang ini banyak prajurit-prajurit Alengka serta keluarga Rahwana gugur dalam pertempuran yang dipisah dalam beberapa lakon, yaitu mulai dari Anggistrana Duta, Sarpakenaka Gugur, Prahasta Gugur, Trigangga Takon Bapa, Bukbis Gugur, Indrajit Gugur, Kumbakarna Gugur, sampai pada Rahwana Gugur (Surahman, 2023: 17). Cerita ini akan diangkat menjadi sebuah karya seni dengan media lain yang berupa wayang beber.

Surahman sebagai seniman pembuatan karya wayang beber ini sudah sangat paham bahwa ide penciptaannya berwujud nonbendawi/konkret, sehingga memilih suatu pendekatan atau teori yang sesuai dengan karakter sumber idenya, yakni alih wahana. Pemilihan pendekatan alih wahana menunjukkan bahwa Surahman menyadari harus ada perlakuan khusus dalam proses analisis teks dalam cerita Ramayana ke gambar sketsa karya.



Gambar 9. Alur Penciptaan TA Surahman

(Surahman, 2023: 68)

“Penggambaran objek dari berbagai interpretasi dalam penggalan lakon Perang Giriantara kedalam konsep wayang beber dari warna, bentuk, dan keindahannya untuk pembuatan karya panel” terletak di tahap eksplorasi (Surahman, 2023: 22). Surahman tidak menjelaskan proses alih wahananya seperti apa, langkah, cara, alat, dan aspek pendukung yang digunakan dalam proses alih wujud dari teks cerita Ramayana ke gambar sketsa untuk rancangan karya. Namun demikian, penciptaan ini sudah

memperlakukan objek kajian penciptaannya berbeda dengan penciptaan yang bersumber ide wujud konkret/bendawi. Hanya saja bagian pada tahap yang membedakannya, yakni tahap alih wujud idenya tidak dijelaskan dengan rinci bagaimana prosesnya.

Dari analisis kelima data tugas akhir, hasilnya dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

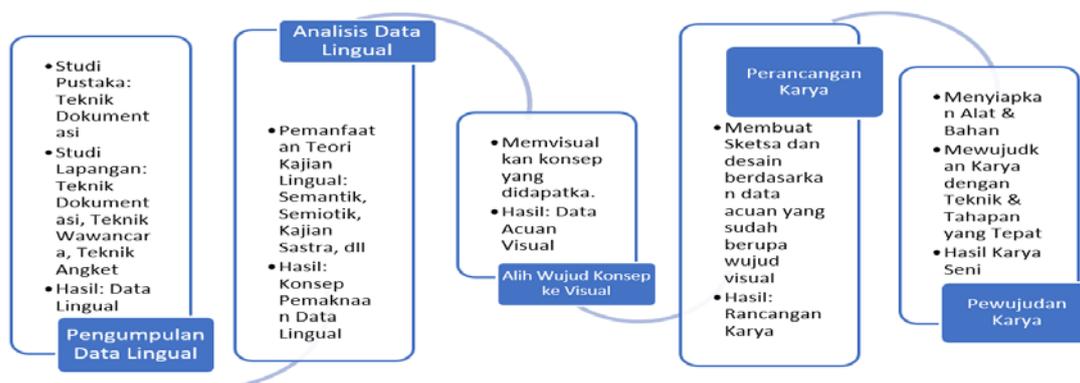
No.	Tugas Akhir Kriya Bersumber Ide Lingual	Ide Lingual	Metode Penciptaan	Penjelasan Tahap Alih Wujud Lingual ke Visual	Teori Analisis Ide Lingual	Aplikasi Teori Analisis Ide Lingual
1.	EK	Teks Kamasutra	Tiga Tahap Enam Langkah Gustami	Tidak Ada	Semiotika dan Filsafat	Tidak Ada
2.	NB	Teks Novel Bumi	Tiga Tahap Enam Langkah Gustami	Tidak Ada	Alih Wahana	Tidak Ada
3.	IC	Teks Dongek I Cangak Mati Baan Lobane	Tiga Tahap Enam Langkah Gustami	Tidak Ada	Kajian Sastra	Tidak Ada
4.	HW	Lirik Lagu Heal the World	Practice Based Research	Ada	Alih Wahana	Ada
5.	CPG	Teks Cerita Perang Giriantara	Proses kreatif Graham Wallas dan Tiga Tahap Enam Langkah Gustami	Tidak Ada	Alih Wahana	Tidak Ada

Tabel 1. Tabel Hasil Analisis Data Tugas Akhir Kriya Bersumber Ide Lingual

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari kelima TA Kriya bersumber ide lingual, hanya ada satu TA yang menjelaskan tahapan alih wujud dari lingual ke visual pada metode penciptaannya. Setelah memperhatikan beberapa metode penciptaan yang digunakan dalam sampel TA Kriya tersebut, yakni metode penciptaan Gustami, *Practice Based Research*, dan proses kreatif Graham Wallas pada dasarnya semuanya bisa dimanfaatkan dalam penciptaan karya Kriya yang bersumber ide lingual. Hanya saja, tahapan mengalihwujudkan ide lingual ke visual, sampel tidak menjelaskan secara detail dalam rangkaian metode penciptaannya, sehingga kurang tampak proses kreatif dalam memaknai teks atau lirik lagu sebagai sumber ide penciptaannya menjadi wujud visual untuk modal perancangan karyanya.

Kelima TA Kriya juga sudah menentukan teori yang akan digunakan dalam mengalihwujudkan ide lingual ke wujud visual, yakni teori semiotika, filsafat, alih wahana, dan kajian sastra. Namun demikian, teori-teori tersebut belum berfungsi dalam proses alih wujud karena tidak ada penjelasan pengaplikasian teori tersebut sebagai pisau bedah ide-ide lingual kelima TA tersebut, hanya teori alih wahana dalam TA HW saja yang tampak sudah ambil peran.

Rancangan Metode Penciptaan yang Bersumber Ide Lingual



Gambar 10. Rancangan Metode Penciptaan dengan Sumber Penciptaan Berupa Lingual

(Purwandari, 2024)



Rancangan metode penciptaan pada gambar 10 merupakan rancangan metode penciptaan yang melengkapi metode penciptaan Gustami. Metode ini terdiri atas lima tahap.

Tahap I, Pengumpulan Data: Tahap ini tahap mengumpulkan data yang bisa dilakukan dengan dua cara, bisa dengan studi pustaka atau studi lapangan. Studi pustaka bersumber pada pustaka berupa buku, jurnal, media massa, dan lainnya. Teknik yang digunakan bisa menggunakan teknik dokumentasi, seperti: catat, gambar ulang, scan, penggandaan, atau foto. Untuk studi lapangan, pengumpulan dilakukan jika terjun langsung ke lapangan dengan teknik observasi, dokumentasi, wawancara, atau angket. Hasil tahap ini tentu saja berupa data lingual.

Tahap II, Analisis Data Lingual: Data lingual yang didapatkan dari tahap I tidak bisa langsung digunakan sebagai acuan untuk merancang karya, tetapi data tersebut harus dianalisis sesuai karakteristik data sebagai wujud lingual. Untuk itu, teori kajian lingual harus digunakan sebagai alat analisis, seperti teori semantik, semiotik, atau kajian sastra. Hasil dari tahapan ini berupa konsep pemaknaan. Konsep yang didapatkan akan lebih mudah untuk diwujudkan dalam bentuk visual.

Tahap III, Alih Wujud Konsep ke Visual: Konsep pemaknaan data lingual yang didapatkan dari tahap II divisualisasikan ke dalam wujud konkret berupa gambar. Wujud visual ini menjadi data acuan yang kemudian akan dijadikan sebagai pegangan untuk merancang karya. Hasil dari tahap ketiga ini ialah data acuan berupa data visual.

Tahap IV, Perancangan Karya: hasil tahap III ialah gambar/wujud visual, sehingga bisa menjadi data acuan untuk membuat rancangan karya. Tahap ke-empat ini menghasilkan rancangan karya.

Tahap V, Pewujudan Karya: Rancangan karya yang dihasilkan pada tahap IV digunakan sebagai acuan untuk mewujudkan karya. Pada tahapan ini diperlukan alat, bahan, dan teknik dalam pembuatan karya kriya/seni. Hasil dari tahap pewujudan karya ialah karya kriya/seni.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengklasifikasi tugas-tugas akhir khususnya TA penciptaan mahasiswa Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta dari tahun 2019-2024. Dari keseluruhan TA sejumlah 314 tugas akhir, ada 6 tugas akhir penciptaan yang bersumber ide penciptaan berupa ide lingual, baik berupa karya sastra maupun lirik lagu. Dari keenan sampel sudah dilakukan penelusuran secara pustaka dan lapangan, namun ada satu sampel yang mengalami kendala data dikarenakan data di jurusan tidak ditemukan, dan alumnus kurang kooperatif dalam komunikasi. Untuk itu, sampai penulisan laporan akhir ini diselesaikan, lima sampel sudah dianalisis sesuai tujuan penelitian pertama dan kedua.

Dari hasil penelitian, sampel penelitian cenderung menggunakan metode penciptaan Gustami, meskipun ada satu sampel yang menggunakan *practice based research*. Sumber ide penciptaannya berbentuk lingual, namun seniman kurang memperhatikan tahap terdapat mengingat ide penciptaannya berupa lingual, bukan wujud konkret/visual. Untuk itu, perlu rancangan metode penciptaan karya kriya yang bersumber ide lingual untuk memberikan wawasan kepada mahasiswa khususnya dan seniman kriya umumnya, untuk proses menciptanya. Perancangan bisa dilakukan dengan cara melengkapi yang sudah ada, bisa dengan melengkapi metode penelitian Gustami yang Tiga Tahap Enam Langkah atau melengkapi metode *practice led research* atau bahkan merancang metode penelitian lain. Penelitian ini mencoba mencapai tujuan penelitian yang ketiga dengan Menyusun rancangan metode penciptaan karya Kriya yang bersumber ide lingual.

Sampel terpilih sudah mencoba mempertimbangkan teori yang digunakan untuk proses alih wujud lingual ke visual, seperti teori kajian sastra, alih wahana, dan semiotika. Namun demikian, teori-teori tersebut tidak difungsikan secara rinci dalam tahapan tersebut, sehingga terkesan hanya sebagai pelengkap landasan teori. Untuk itu perlu kiranya bisa digunakan sebagai salah satu topik permasalahan

untuk melakukan penelitian selanjutnya, berupa eksperimen teori kajian lingual pada proses alih wujud lingual ke visual dalam penciptaan karya kriya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, serta Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, ruang, dan dukungan atas terselenggaranya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Jurusan Kriya atas dukungan untuk penelitian ini, baik mahasiswa, dosen, dan staf, serta fasilitas untuk kelancaran proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Cetakan Pertama Januari. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Dartanto, Sudjud. 2009. "Craft Speaks". Katalog Pameran Nasional Seni Kriya Kontemporer di House of Sampoerna Surabaya tanggal 15 sampai dengan 19 Agustus 2009.
- Dewi, Ni Putu Rasyinta. 2024. "Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane pada Kain Panjang dan Selendang". Laporan Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Eskak, Edi. 2013. "Metode Pembangkitan Ide Kreatif dalam Penciptaan Seni". *Corak Jurnal Seni Kriya* Vol.2 No. 2 November 2013-April 2014.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Kriya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hurford, James & Brendan Heasley. 1983. *Semantics: A Course Book*. Australia: Cambridge University Press.
- Kaelan. 2009. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma.
- Laili, Ahmad Luthfi Miftaql & Indah Chrysanti Angge. 2019. "'Novel Game of Thrones Tulisan George R.R. Martin pada Penciptaan Karya Seni Logam". Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. <https://core.ac.uk/download/pdf/276640874.pdf>.
- Nita, Trihadi Nasrul. 2017. "Baratayuda sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Etsa Logam". Jurusan Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ecraft/article/view/7014/6731>.
- Purwandari, Retno. 2018. "Judul Latah, Judul Warisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Kriya 2012-2017". *Jurnal Corak Jurnal Seni Kriya* Vol.7 No.2, Oktober 2018-April 2019. <https://journal.isi.ac.id/index.php/corak/article/view/2677/1067>.
- Putri, Ruth Andini. 2024. "Bangunan Kota Tishri dari Novel Bumi Karya Tere Liye pada Penciptaan Wadah *Toiletries* Keramik". Laporan Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
- Restuningsih, Fajar. 2022. "Interpretasi Lagu "Heal the World" sebagai Sumber Ide Penciptaan Batik Kontemporer". Laporan Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Sachari Agus. 1986. *Seni, Desain dan Teknologi: Analogi Kritik, Opini dan Filosofi*. Bandung: Pustaka, Volume 1.
- Suardina, I Nyoman & I Nyoman Laba. 2021. *Metode Penciptaan dan Penyajian dalam Pendidikan Kriya*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sumartono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Surahman. 2023. "Penggalian Cerita Perang Giriantara dalam Wayang Beber pada Media Kulit". Laporan Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Yulianto, Andi Kurnia. 2019. "Erotika Kamasutra dalam Karya Seni Kriya Kontemporer". Laporan Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta.

