

SIPUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KRIYA PRODUK



Oleh
Gede Martana Eka Saputra
NIM: 200907002

Minat Utama kriya kayu
Program Studi Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
2013

E-mail Pencipta : *putrabali01@yahoo.com*

ABSTRAK

SIPUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KRIYA PRODUK

Dalam melakukan sesuatu manusia selalu memiliki keinginan yang besar untuk mendapatkan sesuatu yang lebih dari apa yang seharusnya mereka dapatkan. Melalui penciptaan ini, pencipta mencoba mengembangkan kriya produk yang terinspirasi dari bentuk Siput, selain itu juga dapat menambah wawasan penciptaan tentang berbagai jenis bentuk Siput yang dapat diterapkan kedalam karya produk yang estetis dan inovatif. Dalam pembuatan karya produk yang dibuat pencipta berupa produk *furniture* yang difungsikan diruang tamu.

Kata kunci : siput, kriya Produk

ABSTRAC

SNAIL AS A SOURCE OF INSPIRATION OF CREATION CRAFT PRODUCT

In doing something humans have always had a great desire to get something more than what they should get. Through this creation, the creator tried to develop craft products inspired by Snail shape, but it also can add insight into the creation of various types of forms slugs which can be applied into works of aesthetic and innovative products. In making the work of the creator of the product made in the form of products that enabled living room furniture, using the technique of diarrhea connections.

Keywords : snail, craft products, work product.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

” Dalam melakukan sesuatu manusia selalu memiliki keinginan yang besar untuk mendapatkan sesuatu yang lebih dari apa yang seharusnya mereka dapatkan. Dari masa ke masa kebutuhan akan barang akan semakin berkembang, baik yang bersifat personal individu maupun sosial, Disinilah manusia akan berusaha menciptakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang semakin komplek “

“ Pada fenomena status sosial diatas dari kebutuhan dan keinginan manusia, menyebabkan terbukanya peluang berbagai jenis usaha yang sangat menguntungkan, dalam bentuk barang-barang kerajinan yang memiliki fungsi praktis, kreatif dan inovatif tumbuh subur dan terus berkembang pesat dimasyarakat “

“ Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para kriyawan untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan produk-produk yang sesuai dengan selera pasar, Melalui fenomena status sosial sangat berpengaruh dari aspek ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan Hankam “

“ Setiap mewujudkan karya seni maupun fungsional, memiliki rancangan desain, nilai dan fungsi sesuai standar ukuran yang diproduksi, sehingga nilai fungsi tersebut menjadi lebih ergonomis yang menyangkut kenyamanan, keamanan serta mengandung nilai estetis dan inovatif “

“ Dalam permasalahan diatas, melalui fenomena sosial masyarakat yang terjadi pencipta tertarik membuat suatu produk kriya yang terinspirasi dari bentuk Siput. Siput merupakan hewan yang terlihat menarik karena pada dasarnya Siput merupakan hewan lucu, tapi sebagian masyarakat yang melihatnya merasa tidak nyaman, sehingga terkesan menakutkan ”

“Hadirnya bentuk siput dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam membuat perlengkapan ruang tamu, pencipta mencoba mengubah pandangan masyarakat, tentang siput yang terlihat sangat ditakuti menjadi produk yang terlihat menarik tanpa ada rasa takut untuk melihatnya “

“ Dari bentuk siput inilah akan menjadi karya produk untuk memperkenalkan siput kepada anak-anak, maupun masyarakat yang tidak mengetahui bentuk dari siput tersebut, sehingga mereka dapat mengetahui bahwa siput merupakan hewan yang perlu diketahui agar tidak terjadi kepunahan “

“Siput merupakan hewan yang berasal dari Afrika Timur. Siput tergolong ke dalam hewan lunak (*mollusca*) dari kelas *Gastropoda* yang berarti berjalan dengan perut. Istilah ini juga diberikan pada hewan yang memiliki cangkang bergelung pada tahap dewasa. Oleh karena mudah berkembang biak, siput menyebar ke seluruh kawasan dunia hingga ke Indonesia “

“ Siput dapat bereproduksi sebanyak 6 kali dalam setahun setelah perkawinan siput akan berpisah mengambil jalan masing-masing untuk bertelur, siput menghasilkan 20-80 telur yang bulat dan tembus cahaya, telur diletakkan di dalam tanah dibawah batu. Setelah beberapa minggu telur siput akan menetas dan cangkangnya akan membesar mengikuti pertumbuhannya, makanan siput adalah tumbuhan-tumbuhan yang dipetikanya dari hasil perkelanaannya dengan menggunakan gigi-gigi kecilnya yang berbentuk seperti parutan, melihat dari keunikan bentuk siput inilah yang menarik pencipta untuk mengabadikannya ke dalam karya produk “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana cara memvisualkan bentuk Siput kedalam karya produk ?
2. Jenis bentuk Siput apa saja yang dapat dideformasikan dalam kriya produk ?
3. Sejauhmana bentuk siput dapat dideformasi dalam bentuk kriya produk ?

c. Tujuan

1. Mengembangkan kemampuan dalam menciptakan produk kriya dengan memvisualisasikan endapan ide dari pengalaman pengalaman estetis melalui pendeformasian bentuk bentuk siput.
2. Mengembangkan wawasan dalam mewujudkan produk kriya dengan mendeformasi bentuk Siput.
3. Untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan teknik yang bisa diterapkan pada material kayu dalam mewujudkan karya produk.

1.4. Manfaat

1. Melalui penciptaan ini, dapat mengembangkan kriya produk yang terinspirasi dari bentuk-bentuk Siput, selain itu juga dapat menambah wawasan penciptaan tentang berbagai jenis bentuk Siput yang dapat diterapkan kedalam karya produk yang estetis dan inovatif
2. Dengan adanya penciptaan ini dapat dipakai sebagai referensi dan trobosan-trobosan baru dalam pembuatan produk kriya dengan mendeformasikan bentuk siput kedalam karya produk, serta sebagai bahan perbandingan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan Kriya Seni di ISI Denpasar.
3. Menambah apresiasi masyarakat tentang kriya produk dengan sumber ide dari teknik mendeformasi bentuk siput dalam mendekorasi perlengkapan ruang tamu serta memahami Kriya produk secara keseluruhannya.

E. Ruang Lingkup.

“ Dalam pembuatan karya yang dibuat berupa produk *furniture* yang difungsikan pada ruang tamu. Karya produk berupa rak buku, meja tamu , meja telepon, tempat Koran dan tempat tisu. Selain karya fungsional berupa *furniture* pencipta juga membuat produk yang dibentuk dengan teknik ukir dan bubut yaitu berupa jam dinding, cermin dinding dan asbak “

2. METODE PENCIPTAAN

a. Eksplorasi

“ Eksplorasi meliputi aktivitas penjajagan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah seperti, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.(Gustami SP,2006:15) “

“ Tahap eksplorasi (penjajagan) adalah tahap awal didalam pembuatan karya seni atau pencarian ide melalui pengalaman menarik yang didapatkan dari pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan memahami obyek dalam upaya untuk mengetahui lebih

mendalam mengenai bentuk-bentuk produk untuk dapat mendukung dalam menciptakan karya produk “

“ Terkait dengan karya yang pencipta buat, ide timbul dari melihat bentuk- bentuk visual dari majalah interior, koran, dan internet. Selain itu, survey dilakukan pada barang – barang kesenian yang di jual pada perusahaan mebel, *furniture*, cinderamata, dan *handycraf* yang terdapat di daerah Batubulan, Sukawati, Batuyang, Tegalalang, hingga di daerah Kuta “

“ Hasil yang diperoleh dari perenungan dan pengamatan bentuk siput dan karakter siput yang dianggap hama petani dan menjadi hewan yang dianggap menggelikan ternyata dapat diterapkan menjadi suatu yang digunakan sebagai penghias dari sebuah *furniture* atau digunakan sebagai sebuah produk “

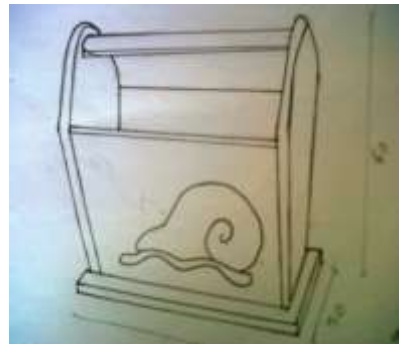
b. Eksperimen

“ Hasil perenungan yang mendalam terhadap objek yang diwujudkan, maka hasil pengamatan terhadap benda-benda estetis, kemudian direnungkan kembali dan diolah dengan rasa untuk kemudian dituangkan ke dalam bentuk sket-sket. Dengan metode tersebut maka kesempurnaan desain akan didapat dan siap untuk diwujudkan “

“ Dari analisis terhadap objek dan referensi yang mendukung serta di dalamnya dilakukan percobaan-percobaan sket, dalam sket menunjukkan adanya pengolahan bentuk serta karakter dari bentuk siput dan adanya penetapan awal bentuk, komposisi, unsur dan isian yang dirancang dalam sket-sket yang sudah dikoreksi “



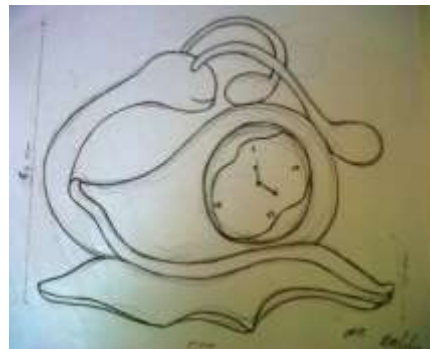
Gbr 01.sketsa karya 1.(Foto. Martana. 2013)



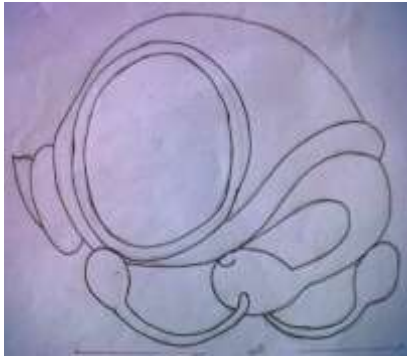
Gbr 02.sketsa karya 2.(Foto. Martana. 2013)



Gbr 03.sketsa karya 3. (Foto. Martana. 2013)



Gbr 04.sketsa karya 4. (Foto. Martana. 2013)



Gbr 05.sketsa karya 5.(Foto. Martana. 2013)



Gbr 06.sketsa karya 6.(Foto. Martana. 2013)



Gbr 07.sketsa karya 7.(Foto. Martana. 2013)



Gbr 08.sketsa karya 8.(Foto. Martana. 2013)

C. Alat dan Bahan

Dalam pembuatan karya ini pencipta menggunakan beberapa bahan dan alat yaitu :

Bahan



Gbr 09. Kayu Bengkel (Foto. Martana. 2013)

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan suatu produk adalah kayu kayu yang digunakan pencipta berupa kayu mahoni, kayu bengkel, kayu jati.



Gbr 10. Lem *Epoxy*, Lem *Cyanoacrylate*, Lem Putih (Foto. Martana. 2013)

Lem merupakan bahan yang digunakan sebagai perekat dari produk yang dibuat pencipta.



Gbr 11. Produk Impra *Wood Stain*
(Foto. Martana. 2013)

Wood stain merupakan bahan finishing yang difungsikan sebagai bahan pewarna pada media kayu.



Gbr 12. Produk Impra *Wood Filler*
(Foto. Martana. 2013)

Wood Filler merupakan bahan finishing yang difungsikan sebagai penutup pori-pori pada media kayu



Gbr 13. Produk Impra melamin clear
(Foto. Martana. 2013)

melamin clear merupakan bahan finishing yang difungsikan sebagai pelapis trakhir dari bahan finishing yang berfungsi sebagai bahan pelapis dan anti gores.

Alat



Gbr 14. Pahat (Foto. Martana. 2013)

Pahat merupakan alat yang digunakan dalam pembuatan karya berbahan kayu dan juga batu. Pahat memiliki berbagai macam ukuran dari ukuran kecil hingga berukuran besar, dan memiliki ujung yang datar (*perancab*), pahat dengan ujung yang lengkung (*pemuku/lokob*) dan lain sebagainya.



Gbr 14. Mesin Bubut
(Foto. Wira. 2013)

Mesin Bubut merupakan alat yang difungsikan sebagai pembentuk bulat dan lengkungan pada media kayu.



Gbr 15. Mesin kompresor
(Foto. Wira. 2013)

Mesin kompresor merupakan alat yang difungsikan sebagai alat untuk melapisi bahan finishing pada media kayu .

3. PROSES PERWUJUDAN

Pembentukan (*Forming*)

“ Dalam proses pembentukan karya, ada tahapan-tahapan yang dilakukan sesuai dengan bentuk karya produk yang diwujudkan. Dalam proses pembentukannya sangat rumit dan menghabiskan waktu yang cukup lama “

“ Langkah awal yang dilakukan adalah membentuk secara global sesuai dengan sket dan desain yang tentunya dengan mempertimbangkan ukuran besar, kecil dan teknik yang dipergunakan untuk karya produk, sesuai dengan wujudnya yang lebih mengutamakan nilai fungsi “

“ Dalam penggarapannya langkah awal yang dilakukan yaitu: pertama mewujudkan desain ke dalam bentuk rancang bangun. Dalam tahap ini lebih menekankan keterampilan teknik yang berpedoman terhadap kehalusan rasa dan kerapian yang tentunya dibantu dengan peralatan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan dibutuhkan keahlian atau profesionalisme di bidang pertukangan “

“ Tahap kedua mewujudkan produk sesuai dengan disain yang telah dibuat dengan alat mesin maupun alat manual, produk yang dibuat menggunakan konturksi sambungan purus biasa dan ada juga yang menggunakan teknik bubut, untuk hiasanya pencipta menggunakan beberapa ornamen bentuk siput “

“Tahap ketiga adalah tahap penghalusan dengan menggunakan amplas no 100, tahap ini digunakan untuk meratakan bekas pada saat pembuatan dan juga penghalusan “

Proses Finishing

“ Finishing merupakan pekerjaan akhir dan sangat menentukan dalam terselesainya pembuatan suatu karya. Dengan finishing yang asal jadi menghasilkan suatu karya yang kurang baik dan sebaliknya. Proses finishing dilakukan dengan tujuan untuk menambah kesan atau karakter karya seni yang difinishing, sehingga kesan atau karakter dari karya seni yang sudah difinishing akan lebih menarik dan dapat menambah nilai keindahan. Finishing juga dilakukan untuk mengawetkan kayu agar tidak mudah dimakan rayap “

“ Dalam proses finishing yang dilakukan yaitu: karya yang telah selesai diampas kemudian dilapisi dengan *wood piller* untuk menutupi pori-pori kayu, setelah kering diampas sampai halus “

“ Selanjutnya diterapkan warna menggunakan *wood stain* sesuai dengan keinginan dengan cara disemprot atau dikuas, dilap sebelum kering agar warnanya merata kemudian disemprotkan *sending seellar* tipis dan biarkan hingga kering “

“ Setelah kering ampas kembali secara ambang dengan menggunakan ampas halus dan tahap akhir disemprotkan *melamine clear lack*, biarkan hingga kering untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selain menggunakan finishing dengan melamin menggunakan *spriy gun* juga mengunaka teknik *airbrus* untuk membentuk, mempertajam garis dan member kesan yang indah pada beberapa karya yang dibuat oleh pencipta “

4. WUJUD KARYA

Karya I



Gambar 15

Judul : Rak Buku
 Bahan : Kayu Jati
 Ukuran : 45 x 35 x 85 cm
 Tahun : 2013
 Foto : Alit Gora

“ Karya yang dibuat berbentuk tiga dimensional yang diletakkan pada ruang tamu. Bentuk karya yang mengambil pola dasar dari bentuk siput yang dideformasi yang dijadikan sebagai dasar bentuk rak buku yang di buat pencipta, dan penerapan unsur garis yang didominasi oleh garis lengkung, sehingga dapat membentuk irama dalam karya produk yang dibuat ”

“ Tekstur dari bentuk dibuat halus yang diterapkan dalam karya produk ini, untuk memberi kesan kelembutan, kelenturan serta penerapan hiasan berupa bentuk siput yang dikomposisikan sedemikian rupa agar dapat mencerminkan karakteristik yang dimiliki siput untuk memperjelas bentuk siput yang dideformasi “

“ Penerapan warna coklat dari produk melamin impre dalam karya ini untuk memberikan kesan yang dinamis dan karakter daripada cangkang siput yang diterapkan pada keseluruhan rak buku untuk memunculkan kesan seperti cangkang siput yang halus dan bercahaya. Karya produk ini di fungsikan sebagai tempat menyimpan buku, selain itu produk yang dibuat juga digunakan untuk menyimpan benda lain sehingga tidak hanya memiliki satu fungsi saja “

Karya II



Gambar 16

Judul	: Meja Telepon
Bahan	: Kayu Jati
Ukuran	: 40 x 35 x 80 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya yang dibuat berbentuk tiga dimensional dipajang pada ruang tamu rumah, ruang tamu hotel. Karya ini difungsikan sebagai tempat telepon, karya yang pencipta buat terinspirasi dari perilaku siput yang sedang berjalan yang memiliki kesan tegas “

“ Bentuk karya yang dibuat dengan pola segi empat untuk mendapatkan keseimbangan, dalam wujud visualnya siput yang sedang berjalan. Penerapan bentuk yang semestris dan memiliki lengkungan pada kaki meja untuk memberikan kesan lekukan dari bentuk kepala siput sekaligus memperjelas deformasi yang dilakukan pada karya produk yang dibuat “

“ Penerapan ukiran cangkang siput dan bentuk siput sebagai hiasan, pada finishing pencipta menggunakan warna kuning kecoklatan (*candi brown*) yang diterapkan pada meja telpon yang dideformasi dari bentuk siput untuk memunculkan karakter siput pada karya produk yang dibuat pencipta “

Karya III



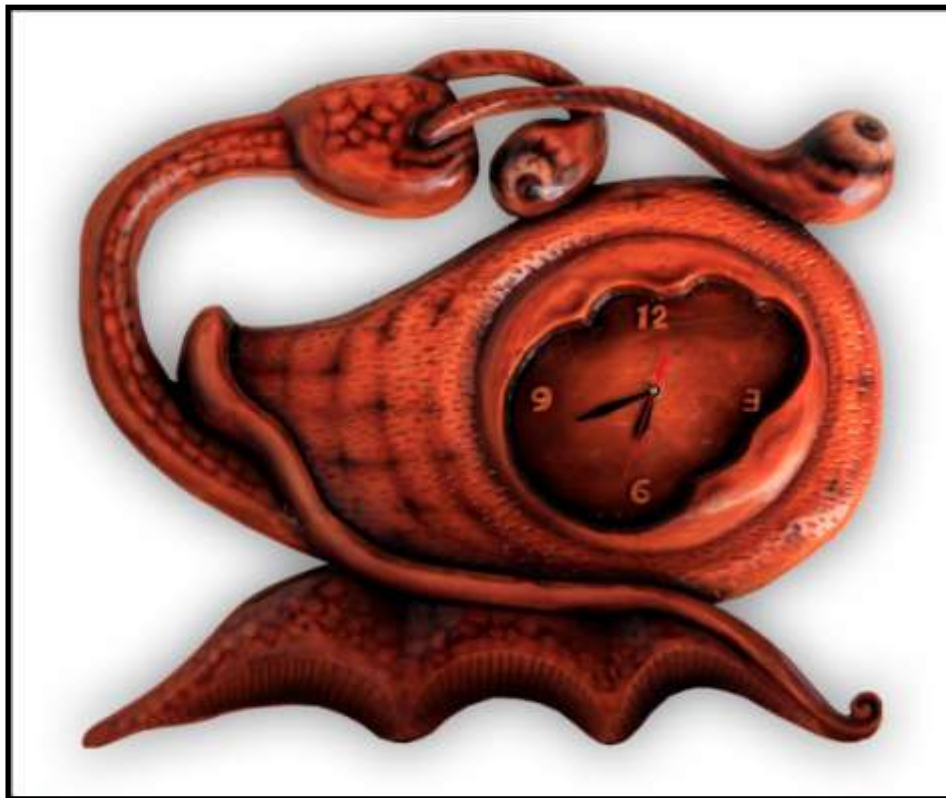
Gambar 17

Judul	: Cermin
Bahan	: Kayu Bunut
Ukuran	: 70 cm X 60 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini dibuat berbentuk tiga dimensional yang difungsikan pada dinding ruang tamu, sehingga mampu mendukung keharmonisan karya produk dan ruang tamu yang ada, produk ini merupakan benda yang bukan hanya difungsikan sebagai cermin tetapi juga difungsikan sebagai menghias ruang tamu ”

“ Dalam hal ini motif ukiran yang diterapkan berupa bentuk siput yang diolah sedemikian rupa dengan menggunakan teknik *airbrus*, dengan dikomposisikan sedemikian rupa, sehingga nampak sangat menarik dan mampu memenuhi harapan yaitu sebagai karya produk. Penerapan warna disini yang didominasi oleh warna coklat kebiru-biruan yang diterapkan pada objek terkesan seperti bentuk siput untuk mempertegas karakter dan muatan simbol yang ingin diungkapkan pencipta ”

Karya IV



Gambar 18

Judul	: Jam Dinding
Bahan	: Kayu Bunut
Ukuran	: 70 cm X 60 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini dibuat berbentuk tiga dimensional yang difungsikan pada dinding ruang tamu, sehingga mampu mendukung keharmonisan ruang tamu. Produk ini merupakan produk yang bukan hanya difungsikan sebagai pengatur waktu, tetapi juga difungsikan sebagai menghias ruang tamu “

“ Karya produk juga digunakan sebagai penghias dari ruang tamu, nilai keindahan yang terletak pada bentuk yang diterapkan bentuk siput yang diolah sedemikian rupa dengan finishing menggunakan teknik *airbrus* dengan warna dari melamin impre yaitu coklat untuk mengabarkan

bentuk dari karakter siput yang dibuat, sehingga nampak menarik dan sebagai produk yang berfungsi sebagai jam dinding “

“ Nilai simbolis yang tergambar dalam karya produk yang dibuat sebagai simbol bahwa waktu itu sangat penting dari penggambaran hewan siput yang lambat, Begitu juga dengan kehidupan sosial sekarang ini, dimana waktu yang didapatkan pada setiap orang sangatlah singkat sehingga orang selalu berjuang untuk mendapatkan waktu lebih dari apa yang dilakukan “

Karya V



Gambar 19

Judul	: Tempat Buah
Media	: Kayu Suar
Ukuran	: 29 X 25 X 20 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini merupakan karya produk yang digunakan sebagai menghias meja dan sebagai tempat buah diruang tamu. Untuk penempatannya produk ini akan ditempatkan di meja pada ruang tamu, karena fungsinya untuk menaruh buah-buahan agar lebih mudah mengambil atau menaruh buah diatas meja “

“ pencipta menggunakan bahan kayu suar, bentuk-bentuk dari siput diterapkan sebagai motif dengan teknik *airbrush* dengan produk impra warna coklat dan warna akrilik, dengan dikomposisikan sedemikian rupa, sehingga nampak sangat menarik dan mampu memenuhi harapan pencipta yaitu sebagai karya produk “

“ Pada pembuatan karya tempat buah ini pencipta mencoba membuat sesuatu produk yang tidak terlalu banyank menggunakan ukiran, sehingga dapat dijangkau oleh konsumen dari kalangan bawah, dengan motif dan corak siput yang dibuat dengan teknik *airbrush* diharapkan

mampu diterima masyarakat banyak, selain itu untuk memudahkan pencipta memperbanyak produk tempat buah yang dibuat “

Karya VI



Gambar 20

Judul	: Tempat Koran
Media	: Kayu Jati
Ukuran	: 40 x 30 x 60 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini merupakan karya produk yang disamping difungsikan sebagai tempat koran. Karya ini dirancang berdasarkan pertimbangan fungsional, ergonomis dan seni sebagai penghiasnya. Produk ini menggunakan finishing Impru warna colat, sedangkan pada hiasanya menggunakan cat acrilik ”

“ Pada produk tempat Koran ini pencipta menggunakan ukiran motif siput sebagai penghias dari tempat Koran, sehingga nampak menarik dan mampu memenuhi harapan sesuai dengan keinginan pencipta yaitu sebagai produk yang fungsi utamanya adalah sebagai tempat koran “

Karya VII



Gambar 21

Judul	: Tempat Tisu
Media	: Kayu Suar
Ukuran	: 10 x 12 x 19 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini merupakan karya produk yang fungsinya sebagai tempat tisu selain itu juga sebagai penghias pada meja, tempat tisu ini dirancang dengan pertimbangan fungsional, ergonomis, serta hiasan sebagai nilai seninya ”

“ Dalam penampilannya disamping sebagai produk yang berguna untuk menyimpan atau menaruh tisu juga sebagai benda untuk menghias ruang tamu, nilai keindahannya terletak pada bentuk dan motif siput yang diterpkan pada bagian atas yang di susun sedemikian rupa dan tidak lepas dari unsur-unsur seni yang diterpkan pada karya produk menggunakan teknik *airbrush* dengan finishing Impru warna coklat, sehingga dalam keseluruhan karya terbentuk satu kesatuan yang utuh ”

Karya VIII



Gambar 22

Judul	: Asbak
Media	: Kayu Mahoni
Ukuran	: 13 x 15 cm
Tahun	: 2013
Foto	: Alit Gora

“ Karya ini merupakan karya produk yang mengutamakan kenyamanan untuk penggunaannya, karena fungsinya sebagai tempat untuk membuang abu rokok. Asbak ini dirancang berdasarkan pertimbangan fungsional, ergonomi, dan hiasan sebagai nilai pendukung produk yang dibuat “

“ Dalam penampilannya asbak ini sebagai karya produk penghias dari ruang tamu, nilai keindahan yang terletak pada bentuk dan motif siput yang difinishing menggunakan teknik *airbrush* dengan menggunakan produk Impra warna kuning kecoklatan (*candi brown*), pencipta mencoba membuat suatu karya produk yang memiliki nilai dengan teknik *airbrush* yang berbeda, diolah dengan sedemikian rupa, sehingga nampak menarik dan mampu memenuhi harapan sesuai dengan keinginan pencipta yaitu sebagai karya produk yang fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk membuang abu rokok “

5. SIMPULAN

“ Karya produk ini tercipta tidak lepas dari pengalaman, gagasan pengetahuan, kepekaan pencipta melalui proses penciptaan dikembangkan lewat kemampuan teknik dan rasa yang dimiliki tentang seni kriya “

“ Karya produk ini dikerjakan dengan menggunakan teknik pahatan, teknik *airbrush* dan dalam pengerjaannya didukung oleh peralatan yang bertenaga listrik dan alat-alat manual seperti alat yang menggunakan listrik yaitu bor listrik, mesin bubut kayu dan gergaji ukir, dan untuk peralatan manual seperti kapak, seperangkat pahat ukir beserta palu kayu “

“ Dalam perwujudannya karya produk yang dibuat penulis mesti mempertimbangkan konstruksi kekuatan rancangan, kepraktisan, ergonomis, dan dalam karya produk yang diwujudkan memiliki keunikan, ciri khusus, karakteristik, dan identitas sehingga kehadirannya di dunia pasar mampu bersaing dengan produk lain yang sejenis “

6. PERSANTUNAN

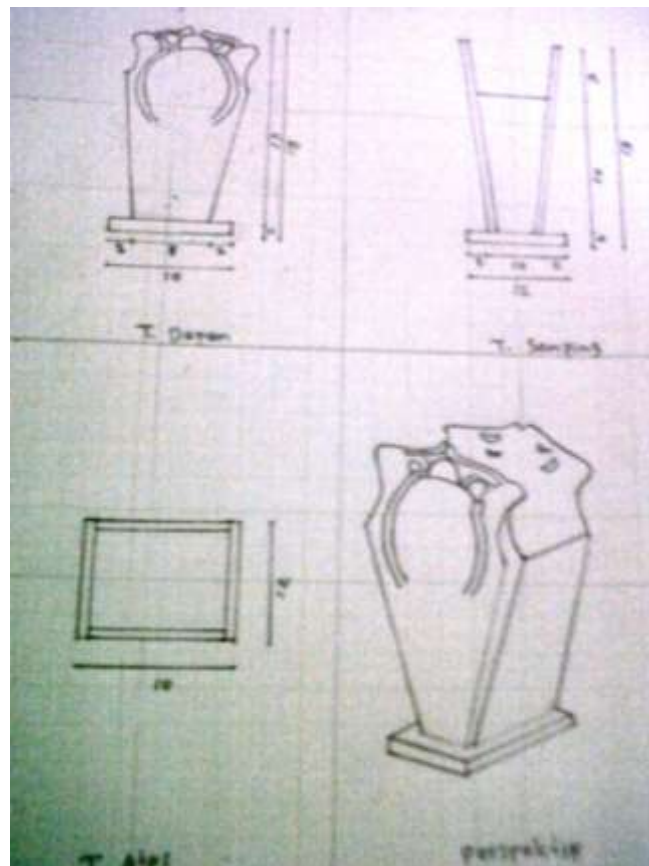
Dalam penulisan dan perwujudan karya banyak pihak yang telah memberikan bantuan yang sangat menunjang keberhasilan tulisan dan perwujudan karya ini, maka itu melalui kesempatan yang baik ini, pencipta menyampaikan ucapan yang tulus kepada :

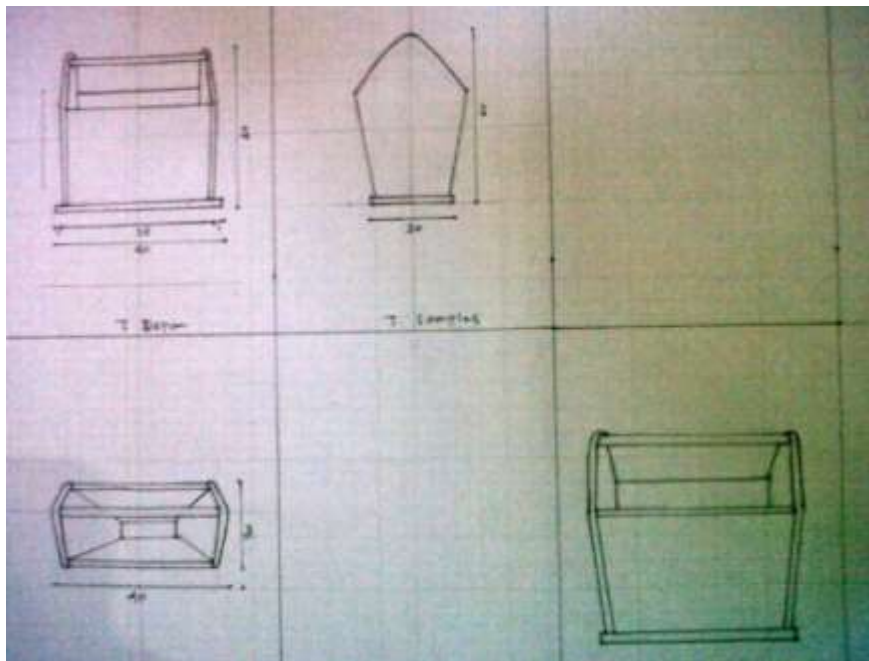
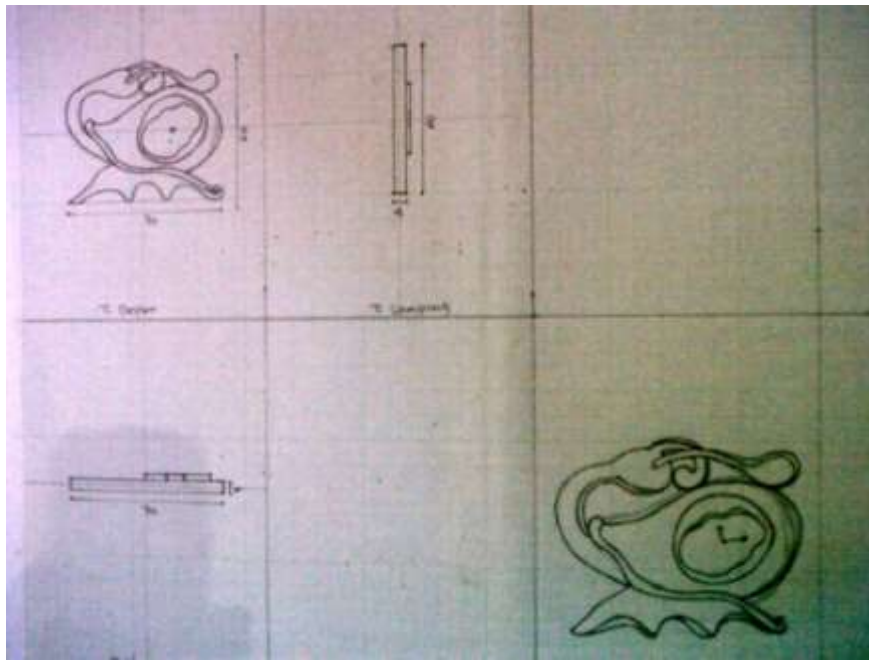
- a) Bapak Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar.
- b) Ibu Dra. Ni Made Rinu, M.Si. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia, Denpasar.
- c) Bapak Drs. I Ketut Muka P., M. Si, selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- d) Bapak I Made Sumantra, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Minat Keriya Kayu, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- e) Bapak Drs. I Made Suparta, M.Hum. Selaku Pembimbing I atas bimbingannya selama proses perwujudan dan penulisan pengantar karya.
- f) Ibu Dra. Ni Kadek Karuni, M.Sn selaku pembimbing II atas bimbingannya selama proses perwujudan dan penulisan pengantar karya.
- g) Bapak dan Ibu seluruh staf akademika yang banyak membantu kelancaran penulisan pengantar karya ini.
- h) Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan Nasional yang telah membantu pencipta dengan memberikan beasiswa sebagai biaya penunjang dalam proses pembelajaran.
- i) Semua pihak terutama dukungan keluarga dan teman-teman yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini yang tidak dapat pencipta sebutkan satu per satu.

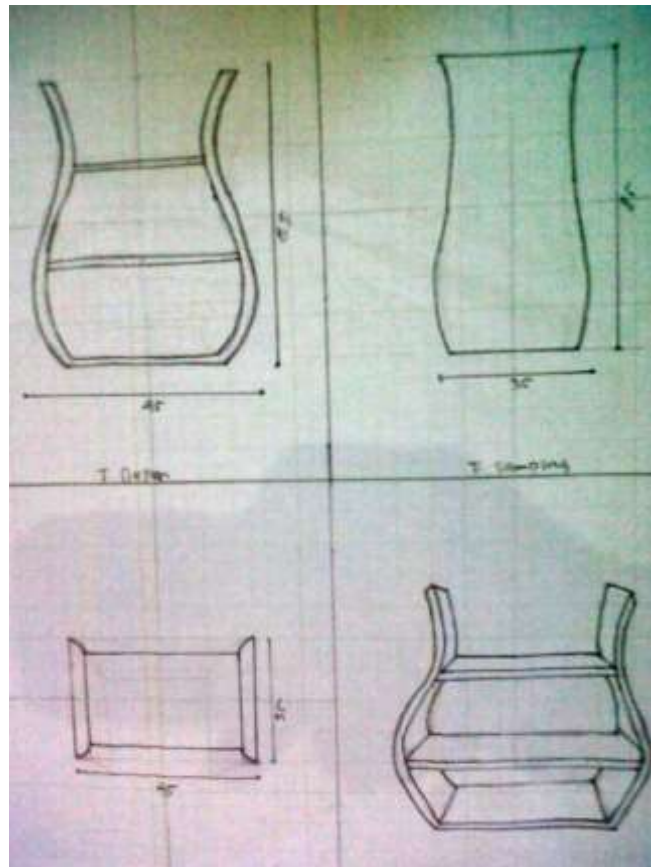
7. DAFTAR RUJUKAN

- Bram Palgunadi, 2007, *Disain Produk*, ITB, JL, Bandung.
- Djelantik, 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Arti, Bandung.
- Dharsono Sony Kartika, 2007, *Kritik Seni*, Rekeyasa Sain, Bandung.
- Gustami SP. 2001, *Metodologi Penciptaan Seni (Kumpulan Bahan Kuliah)*, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mikke Susanto, 2002. *Diksi Rupa*, Kanisius, Yogyakarta.
- Raharjo, J, Budhy, 1984. *Himpunan Materi Pendidikan Seni Rupa*, Bandung, CV. Irama.
- Soeharjono. 1994, *Buku Panduan Nirmana*, Program Studi Seni Rupa dan Disain, Universitas Udayana.
- Team Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Yudo Saputro, 1993. *Kajian Seni Kriya*, Yogyakarta.
- [Http://id.wikipedia, 2013. org/wiki/Siput.](http://id.wikipedia.org/wiki/Siput)
- [Http://www. Mengenal seluk beluk dunia siput.com, 2011.](http://www.Mengenal%20seluk%20beluk%20dunia%20siput.com)
- [Http://zalfaaqilah.wordpress.com/2011/06/03/morfologi-gastropoda.](http://zalfaaqilah.wordpress.com/2011/06/03/morfologi-gastropoda)

8. LAMPIRAN







Gambar Disain Proyeksi
Foto: Gede Martana Eka Saputra