

**OMPROG GANDRUNG BANYUWANGI SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK DALAM  
BUSANA PESTA MALAM**



**PENCIPTAAN**

**Sofi Sulistiana**

**NIM 1600079025**

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**OMPROG GANDRUNG BANYUWANGI SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK DALAM  
BUSANA PESTA MALAM**



**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**OMPROG GANDRUNG BANYUWANGI SEBAGAI  
SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK DALAM  
BUSANA PESTA MALAM**



oleh:  
**Sofi Sulistiana**  
**NIM 1600079025**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya  
2020**

Tugas Akhir berjudul :

*OMPROG GANDRUNG BANYUWANGI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK DALAM BUSANA MALAM* diajukan oleh Sofi Sulistiana, NIM 1600079025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 02 Januari 2020

Pembimbing I/Anggota

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001/NIDN 0018026004

Pembimbing II/Anggota

Agung Wicaksono, M.Sn.

NIP 19690110 200112 1 003/NIDN 0010016906

*Cognate/Anggota*

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum

NIP19621231 198911 1 001/NIDN 0031126253

Ketua Program Studi

D-3 Batik dan Fashion/Anggota

Toyibah Kusumawati, S.Sn., M. Sn.

NIP 19710103 199702 2 001/NIDN 0003017105

Ketua Jurusan Kriya Seni

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :*

*Bapak, Ibu, dan Kakak-kakak saya tercinta, yang selalu memotivasi,  
mendoakan, dan mendukung sepenuhnya*

*Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan mendukung*



## MOTTO

*Tidak apa merasa lelah, tapi jangan pernah menyerah*



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir 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, 23 Januari 2020



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Maka dalam kesempatan ini, dihaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Toyibah Kusumawati, S. Sn., M. Sn., Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M. Hum., Dosen Pembimbing I;
6. Agung Wicaksono, M. Sn., Dosen Pembimbing II;
7. Seluruh staf dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Seluruh staf dan karyawan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua orang tua saya dan kakak-kakak tercinta;
10. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat pada kita semua.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

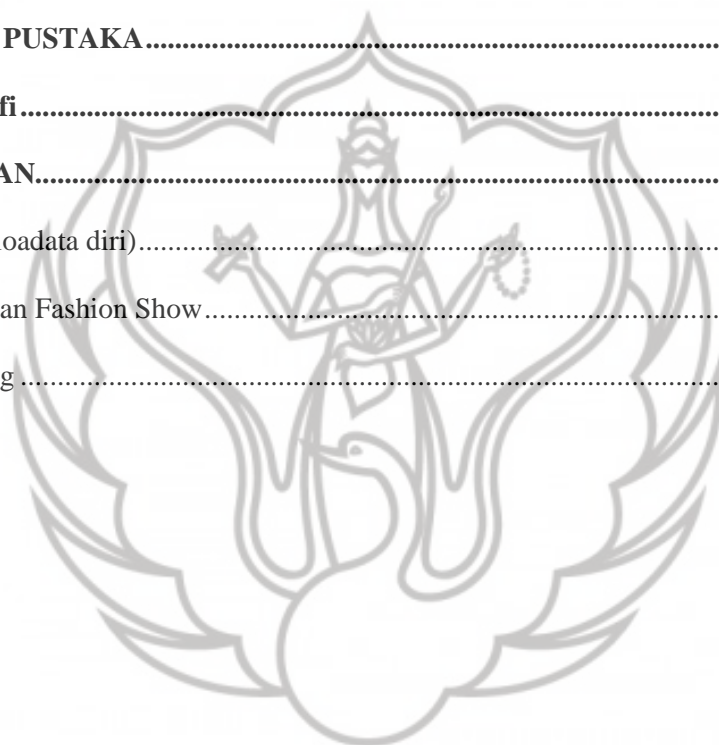
Sofi Sulistiana



## DAFTAR PUSTAKA

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II IDE PENCIPTAAN .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>15</b>
A. Data Acuan.....	15
B. Analisis Data Acuan .....	20
C. Rancangan Karya.....	21
D. Proses Perwujudan .....	50
1. Pemilihan Bahan dan Alat.....	50
2. Teknik Pengerjaan.....	54

3. Tahap Pengerjaan .....	55
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	61
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>66</b>
A. Tinjauan Umum.....	66
B. Tinjauan Khusus .....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>Webtografi.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>
CV (bioadata diri).....	90
Kegiatan Fashion Show.....	92
Katalog.....	93



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Ukuran Standar Wanita S dan M.....	27
Tabel 2. Bahan Pengerjaan .....	52
Tabel 3. Alat Pengerjaan .....	54
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	61
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.....	62
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	63
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4.....	64
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5.....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penari <i>Gandrung</i> Banyuwangi .....	8
Gambar 2. Penari <i>Gandrung</i> memakai <i>Omprog</i> .....	9
Gambar 3. Penari <i>Gandrung</i> pada Festival <i>Gandrung</i> Sewu .....	9
Gambar 4. Busana Pesta Muslim .....	13
Gambar 5. Busana Pesta Muslim .....	14
Gambar 6. <i>Evening Gown</i> .....	14
Gambar 7. <i>Omprog Gandrung</i> tampak depan.....	15
Gambar 8. <i>Omprog Gandrung</i> tampak belakang.....	16
Gambar 9. <i>Omprog Gandrung</i> tampak samping.....	16
Gambar 10. Detail ornamen badan ular pada <i>Omprog Gandrung</i> .....	17
Gambar 11. Detail ornamen sayap <i>Antasena</i> pada <i>Omprog Gandrung</i> .....	17
Gambar 12. Ornamen <i>Nanasan</i> pada <i>Omprog Gandrung</i> .....	18
Gambar 13. <i>Evening Gown</i> .....	18
Gambar 14. <i>Evening Gown</i> .....	19
Gambar 15. <i>Evening Gown</i> .....	19
Gambar 16. Sketsa Alternatif 1 .....	22
Gambar 17. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 18. Sketsa Alternatif 3.....	24
Gambar 19. Sketsa Alternatif 4.....	25
Gambar 20. Sketsa Alternatif 5.....	26
Gambar 21. Desain Busana 1 .....	28
Gambar 22. Detail Motif Batik 1 .....	29
Gambar 23. Pola badan, pola lengan busana 1.....	30

Gambar 24. Pecah pola badan bagian luar busana 1 .....	31
Gambar 25. Pola rok Busana 1 .....	32
Gambar 26. Desain Busana 2 .....	33
Gambar 27. Detail Motif Batik 2 .....	34
Gambar 28. Pola badan dan pecah pola lengan busana 2 .....	35
Gambar 29. Pecah pola badan luar busana 2.....	36
Gambar 30. Desain Busana 3 .....	37
Gambar 31. Detail Motif Batik 3 .....	38
Gambar 32. Pola badan, pecah pola badan bagian luar busana 3 .....	39
Gambar 33. Pola lengan, pola rok busana 3.....	40
Gambar 34. Desain Busana 4.....	41
Gambar 35. Detail Motif Batik 4 .....	42
Gambar 36. Pola badan, pecah pola lengan busana 4 .....	43
Gambar 37. Pecah pola badan + rok busana 4 .....	44
Gambar 38. Desain Busana 5 .....	45
Gambar 39. Detail Motif Batik 5 .....	46
Gambar 40. Pola badan, pola lengan busana 5.....	47
Gambar 41. Pola badan, pola lengan busana 5.....	48
Gambar 42. Pecah pola badan luar busana 5.....	49
Gambar 43. Proses mendesain busana .....	55
Gambar 44. Proses mendesain motif batik.....	56
Gambar 45. Proses membuat pola busana.....	56
Gambar 46. Proses memotong kain .....	57
Gambar 47. Proses <i>nyorek</i> .....	57

Gambar 48. Proses mencanting.....	58
Gambar 49. Proses pewarnaan .....	58
Gambar 50. Proses <i>nembok</i> .....	59
Gambar 51. Proses <i>nglorod</i> .....	59
Gambar 52. Proses <i>finishing</i> .....	60
Gambar 53. Hasil Karya Busana 1 tampak depan dan samping .....	68
Gambar 54. Hasil Karya Busana 1 tampak belakang.....	69
Gambar 55. Hasil Karya Busana 2 tampak depan .....	72
Gambar 56. Hasil Karya Busana 2 tampak belakang.....	73
Gambar 57. Hasil Karya Busana 3 tampak depan .....	76
Gambar 58. Hasil Karya Busana 3 tampak belakang.....	77
Gambar 59. Hasil Karya Busana 4 tampak depan .....	80
Gambar 60. Hasil Karya Busana 4 tampak belakang .....	81
Gambar 61. Hasil Karya Busana 5 tampak depan .....	83
Gambar 62. Hasil Karya Busana 5 tampak belakang.....	84

## INTISARI

Motif *Omprog Gandrung* adalah motif batik baru yang diciptakan untuk memperkaya motif batik di Kabupaten Banyuwangi yang merupakan tempat asal penulis dengan *Omprog* dari Tari *Gandrung* sebagai ide penciptaan. *Omprog Gandrung* dipilih karena merupakan aksesoris tarian paling khas di Banyuwangi. Selain itu *Omprog Gandrung* memiliki bentuk ornamen yang *artistic* dan penuh dengan filosofi sehingga dapat dikembangkan menjadi motif batik untuk kemudian diterapkan pada busana malam.

Metode estetis oleh Djelantik dan metode ergonomis digunakan sebagai pendekatan pada penciptaan busana malam dengan motif *Omprog Gandrung*, dengan tujuan agar busana yang tercipta menjadi indah dan nyaman dipakai. Mengacu pada metode Trilogi Penciptaan oleh Prof. SP. Gustami busana yang dibuat harus melalui berbagai tahapan mulai dari eksplorasi, perancangan, hingga perwujudan menjadi hasil karya yang dipamerkan.

Motif batik *Omprog Gandrung* yang diterapkan pada busana malam, diaplikasikan secara berbeda mengikuti bentuk pola busana yang dibuat dengan tujuan memberikan kesan eksklusif pada setiap desain. Ada lima busana malam yang dibuat dengan karakteristik yang berbeda. Keseluruhan busana dibuat menggunakan batik tulis dengan teknik tutup celup dan kombinasi warna-warna gelap.

Kata kunci: *Omprog Gandrung*, Motif, Batik, Busana Malam

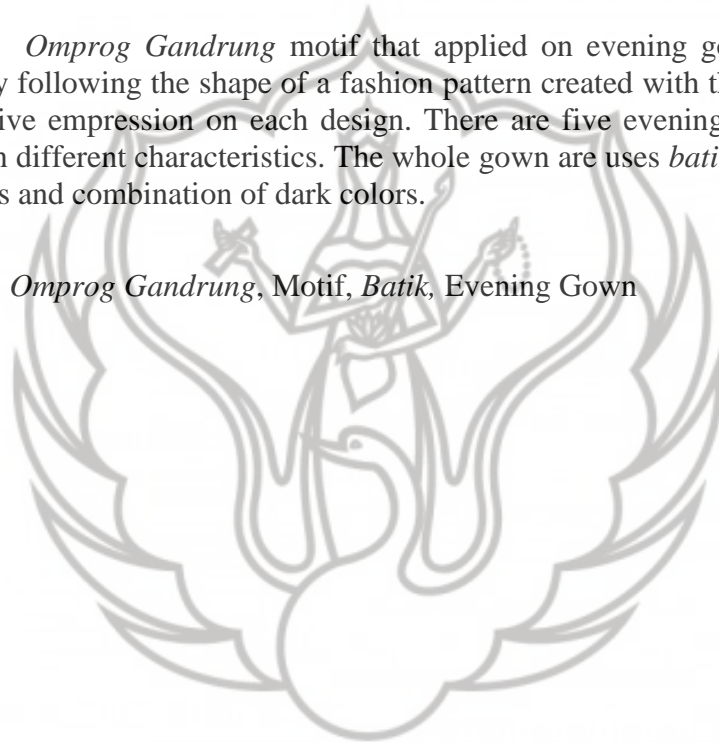
## ABSTRACT

*Omprog Gandrung* is a new *batik* motif created to enrich *batik* motifs in Banyuwangi Regency which is the place of origin of the writer, with *Omprog Gandrung* as an creation idea. *Omprog Gandrung* was chosen because it is an accessory of the most iconic dance in Banyuwangi. Other than that, *Omprog Gandrung* has an artistic ornament and full of philosophy so that it can be developed into *batik* motifs that for applied on evening gown.

The aesthetic method by Djelantik and the ergonomic method are used as an approach to the creation of evening gown with the *Omprog Gandrung* motif, with the aim that the gown becomes beautiful and comfortable to wear. Referring to the trilogy method of creation by Prof. SP. Gustami, clothing that is made must go through various stage from exploration, design, to embodiment into the work on display.

*Omprog Gandrung* motif that applied on evening gown are applied differently following the shape of a fashion pattern created with the aim of giving an exclusive empression on each design. There are five evening gowns that are made with different characteristics. The whole gown are uses *batik* with cover dye techniques and combination of dark colors.

Keyword: *Omprog Gandrung*, Motif, *Batik*, Evening Gown





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Banyuwangi merupakan kabupaten yang terletak di ujung paling timur Pulau Jawa. Kabupaten ini menjadi salah satu kabupaten terluas di Jawa Timur sekaligus di Pulau Jawa. Banyuwangi mempunyai beberapa julukan, seperti: *The Sunrise of Java*, Bumi Blambangan, Kota *Osing*, Kota Santet, Kota Banteng, Kota *Gandrung*, Kota Pisang, dan Kota Festival. Salah satu yang menjadi ikon/ciri khas Banyuwangi adalah Tari *Gandrung*. Bentuk kesenian yang didominasi tarian dengan orkestra khas ini populer di wilayah Banyuwangi, dan telah menjadi tarian penyambutan tamu di berbagai acara kesenian hingga tak salah jika Banyuwangi sering dijuluki Kota *Gandrung*.

Tari *Gandrung* adalah salah satu jenis tarian yang berasal dari Banyuwangi yang sudah ada sejak zaman penjajahan VOC pada sekitar tahun 1770-an. Kata "*Gandrung*" diartikan sebagai terpesonanya masyarakat Blambangan yang agraris kepada Dewi Sri sebagai dewi padi yang membawa kesejahteraan bagi masyarakat. Dulunya tarian ini diciptakan untuk laki-laki, mereka berdandan menyerupai perempuan. Namun lambat – laun digantikan oleh perempuan karena pada perkembangannya semakin sedikit laki-laki yang enggan menarikannya. Tarian ini mempunyai busana yang khas, yang terbuat dari kain beludru hitam dengan berhiaskan ornamen berwarna emas. Busana *Gandrung* merupakan suatu identitas masyarakat Banyuwangi. Adapun busana *Gandrung* yang memiliki makna dalam kesatuan bentuk terletak pada :*Omprog* (ornamen tokoh *Gatotkaca* dan *Antareja*, ornamen kaca dan pilisan), *Oncer* (bendera merah putih), *kelat* bahu, dan ornamen gajah oling. Dari bagian - bagian busana yang memiliki makna tertentu mengandung makna sejarah dalam perjalanan tari *Gandrung*. Dari keseluruhan busana yang dipakai oleh penari *Gandrung*, salah satu aksesoris yang menonjol dan sangat identik adalah bagian penutup kepala yang menyerupai mahkota atau biasa disebut dengan *Omprog*.

Mahkota adalah hiasan kebesaran atau songkok kebesaran bagi raja atau ratu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai pustaka 2001: 679). *Omprog* sebagai mahkota maknanya sebagai penutup kepala yang menggambarkan keagungan dan kecantikan penari *Gandrung*. *Omprog* terbuat dari kulit kerbau yang disamak dan diberi ornamen berwarna emas dan merah serta perpaduantokoh wayang yaitu sayap *Gatokaca* dan badan ular *Antareja*, putra *Bima* yang menutupi seluruh rambut penari *Gandrung*. Bentuk *Omprog* yang sangat ornamental ini kemudian distilisasi menjadi motif batik yang diterapkan pada busana pesta malam.

Batik merupakan proses pewarnaan pada kain dengan cara menorehkan malam/lilin panas sebagai perintang menggunakan alat yang disebut canting. Batik merupakan warisan nenek moyang yang sudah ada sejak dahulu kala dan telah mengalami beberapa perubahan dan inovasi. Untuk motif batik khas Banyuwangi, pada umumnya terinspirasi tak jauh dari kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Sejauh ini masih belum ada yang terinspirasi dari aksesoris dari tarian khas Banyuwangi. Oleh karena itu, dengan seiring berkembangnya aspek pariwisata dan kebudayaan di Banyuwangi yang kian pesat, penulis ingin lebih mengenalkan bagaimana *Omprog* tari *gandrung* ini menjadi daya tarik untuk dijadikan motif batik selain digunakan sebagai aksesoris tarian. Karena bentuk *Omprog* yang begitu unik dan indah tak hanya bagus untuk mahkota Tari *Gandrung* namun juga pantas dijadikan sebagai sumber ide motif batik. Sedangkan motif *Nanasan/Gunungan* yang terlihat dari belakang *Omprog* dijadikan motif latar pada beberapa busana yang dibuat. Keseluruhan motif yang telah diciptakan selanjutnya diwujudkan menjadi busana *Evening* atau busana pesta malam.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana proses penciptaan motif batik dengan *Omprog Gandrung* sebagai sumber ide penciptaan?
2. Bagaimana menerapkan motif batik *Omprog Gandrung* ke dalam busana malam/*Evening*?

3. Bagaimana hasil perwujudan busana malam/*Evening* dengan motif batik *Omprog Gandrung*?

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Menciptakan motif batik dengan *Omprog Gandrung* sebagai sumber ide.
- b. Menciptakan motif batik baru untuk dapat diapresiasi masyarakat.
- c. Menciptakan busana malam/*Evening* dengan batik bermotif *Omprog Gandrung*.
- d. Mengolah kreativitas penulis dalam menciptakan motif batik baru dengan menggunakan aksesoris tarian.

#### 2. Manfaat

- a. Bagi penulis, yaitu memacu penulis dalam berkarya lebih optimal lagi dengan cara terus menggali kebudayaan daerah asal kelahiran yaitu Banyuwangi sebagai sumber ide penciptaan dari sebuah karya.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan khususnya Prodi D3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu untuk memberikan sumbangan dan pemikiran sebagai bahan apresiasi sehingga dapat mengangkat seni tradisional batik dengan terus mempertahankan kebudayaan daerah sebagai sumber ide.
- c. Bagi perupa, agar menjadi inspirasi sehingga dapat menambah dan memancing ide-ide baru untuk mengembangkan dan menghasilkan karya seni batik dengan mengeksplorasi kebudayaan daerah sebagai sumber ide.
- d. Bagi masyarakat, yaitu menjadi bahan apresiasi mengenai estetik sebuah aksesoris dalam sebuah tarian daerah melalui visualisasi ke dalam kain batik sehingga dapat memotivasi dan berkreatifitas dalam menghasilkan ide-ide baru dalam berkarya.

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

### **1. Metode Pendekatan**

#### **a. Pendekatan Estetik**

Menurut A.M.M. Djelantik (1999:9) Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Pendekatan estetis ini menjelaskan aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetis, dan tentunya mengutamakan keindahan pada karya yang akan dibuat. Di sini nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi objektif sumber ide penciptaan aslinya dan detail-detailnya yang kemudian disederhanakan sebagai motif batik dalam karya busana malam/*Evening*.

#### **b. Pendekatan Ergonomi**

Dalam membuat karya hal yang tak kalah penting untuk diperhatikan adalah segi kenyamanan. Menurut Palgunadi (2008:73), “Ergonomi merupakan suatu ilmu yang dapat dikatakan berkembang bersama-sama dengan antropometri”. Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, ergonomi sering disebut juga sebagai ‘ilmu yang berkaitan erat dengan factor-faktor manusia’, demikian menurut Palgunadi. Pendekatan ergonomis ini digunakan karena dalam penciptaan karya berupa busana malam, harus mempertimbangkan proporsi tubuh, kenyamanan, hingga bahan yang digunakan dalam pembuatan karya.

### **2. Metode Penciptaan**

Dalam penciptaan karya ini, metode yang dilakukan penulis adalah metode penciptaan seni Kriya menurut Prof. SP. Gustami dalam sebuah jurnal yang berjudul “Trilogi Keseimbangan” yang terbagi atas; tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan.

#### **a. Eksplorasi**

Tahap Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan nilai-nilai estetis dan filosofis dari bentuk visualisasi sumber ide yaitu *Omprog Gandrung* Banyuwangi. Kemudian juga pencarian informasi dari berbagai sumber baik itu tertulis maupun melalui wawancara. Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan.

#### **b. Perancangan**

Pada tahap perancangan ini aktivitas yang dilakukan adalah menuangkan ide – ide hasil temuan kedalam bentuk visual berupa sketsa – sketsa alternatif sebagai pra desain. Kemudian dari sejumlah desain sketsa, ditentukan beberapa sketsa yang terbaik sebagai rancangan terpilih. Untuk selanjutnya diwujudkan kedalam rancangan desain atau gambar kerja yang mempertimbangkan beberapa aspek antara lain ; aspek bahan dan peralatan, proses, bentuk dan ukuran, unsur estetik dan makna.

#### **c. Perwujudan**

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan atau desain terpilih kedalam bentuk karya nyata yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : (1) persiapan alat dan bahan, (2) pembuatan bentuk secara global, yakni membuat pola – pola dasar dari bentuk yang diinginkan dengan menyesuaikan proporsi, komposisi, keseimbangan, dan lain-lain. (3) pembuatan bentuk secara detail, artinya pola-pola dasar yang telah dibuat dilanjutkan dengan pembuatan rinci dari bentuk tersebut sesuai dengan desain. (4) menyempurnakan bentuk, maksudnya setelah dibuat bentuk detail dilanjutkan dengan pemberian aksentuasi pada bagian-bagian tertentu agar bentuk karya menjadi sempurna. (5) *finishing*, yang bertujuan untuk memperkuat karakter dan keindahan karya.