

**DEDER KERIS JAWA SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN
KARYA LOGAM**



**Ahmad Roisyul Habib
NIM 0911490022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**DEDER KERIS JAWA SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN
KARYA LOGAM**



**Ahmad Roisyul Habib
NIM 0911490022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2016**

Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni berjudul:

DEDER KERIS JAWA SEBAGAI ACUAN PENCIPTAAN KARYA LOGAM
diajukan oleh Ahmad Roisyul Habib, NIM 0911490022, Program Studi Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui
oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Januari 2016 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dra. Titiana Prawani, M.Sn.
NIP. 19610824 198903 2 001

Pembimbing II/Anggota


Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19720828 200003 1 006

Cognate anggota


Drs. Supriawoto, M.Hum.
NIP. 19570404 198601 1 001

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Ketua/Anggota


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


Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 001

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk orang tua, saudara, kekasih, sahabat-sahabatku, dan semesta alam yang selalu menuntun, memberikan inspirasi dan pelajaran dalam menjalani hidup.



MOTTO

1,2,3,... : 0 =

TERUS MENCOBLAH MEMAHAMI SESUATU WALAU KITA TIDAK PERNAH SEPAHAM



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu 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, 10 Januari 2016

Penulis

Ahmad Roisyul Habib



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah *Al-Mushowwir* SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, Syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir dan memberikan pencerahan dari awal sampai akhir masa perkuliahan.
6. Drs. Supriaswoto, M.Hum., selaku *Cognate* dalam ujian Tugas Akhir.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus ISI Yogyakarta.
8. Bapak dan ibu serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
9. Studio Belakang, komunitas Kandang Sapi, komunitas Kritil, kelompok Seruang, komunitas Gudang Uwuh, UD Soeryati, komunitas Kikil Sapi, Gandar Setiawan, Agus Suwarsito, Hasan Badri, Saprol, Sigit E.P, Rury Adi, Alvis Noor M, Silfa Ayu N, Heydi Sarah Huges, Sekar Arum N, Ani Hanifah, Syafi'i, Fandy Akbar, Rosalia Wanda, Ludira Yudha, Ecky K, Musyafa, Khusairi, M. Tahfur, Prasetyo Yuniyanto, Endri Satmoko, Aji Selamat, Darso, Choirudin, teman-teman angkatan 2009, atas dukungan dan semangatnya.
10. Samsul Hanafi, Alexander Waskito, Maria Magdalena N.W, Susana, Nuri Ningsih H, Niken Utami, Hastin S, Sheila S, Firta K, Eko I, Ade Kurniawan, Putut Praba, J. Ratribumi, Rika Mawarni dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

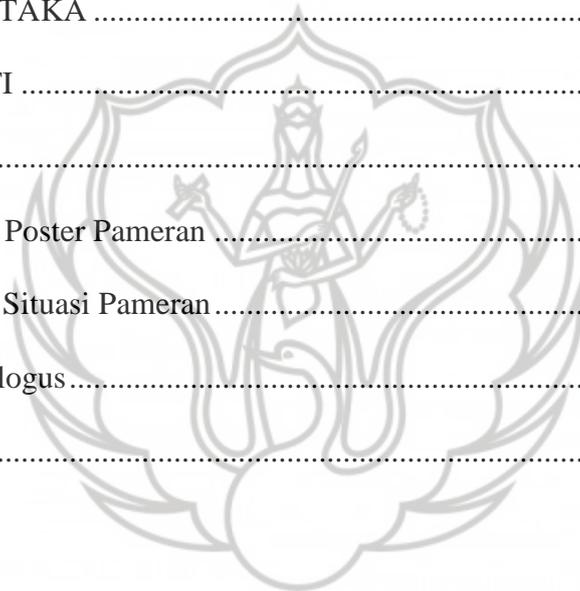
Yogyakarta, 10 Januari 2016.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan	4
D. Metode Penciptaan	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	32
A. Data Acuan.....	23

B. Analisis Data acuan	26
C. Rancangan Karya.....	30
D. Bahan dan Alat.....	34
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	48
BAB IV. TINJAUAN KARYA	49
A. Tinjauan Khusus.....	53
BABV. PENUTUP.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
WEBTOGRAFI	65
LAMPIRAN.....	66
A. Foto Poster Pameran	69
B. Foto Situasi Pameran	70
C. Katalogus.....	71
D. CD	120



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi bahan baku	48
Tabel 2. Kalkulasi bahan pendukung	49
Tabel 3. Rekapitulasi keseluruhan biaya.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Deder Iras	13
Gambar 2. <i>Deder</i> Yogyakarta dan Surakarta	14
Gambar 3. <i>Deder</i> Bulu Mekabun	15
Gambar 4. <i>Deder Gendut</i> Jawa Timuran	24
Gambar 5. <i>Deder Tunggak Semi Robyong</i>	31
Gambar 6. <i>Deder Marcoet, Deder Duyung, Deder Janggelan</i>	32
Gambar 7. <i>Deder Tunggak Semi</i> Surakarta Kepala Ratu	25
Gambar 8. Karya Enggar Yuwono Berjudul Pohon Kehidupan	33
Gambar 9. Karya Komroden Haro Berjudul Membuka Dialog	26
Gambar 10. Sketsa Terpilih 1	30
Gambar 11. Sketsa Terpilih 2	31
Gambar 12. Sketsa Terpilih 3	32
Gambar 13. Sketsa Terpilih 4	34
Gambar 14. Besi Cor	35
Gambar 15. Plat Galvanis	35
Gambar 16. Kawat Seng	35
Gambar 17. Plat Alumunium	35
Gambar 18. Plat Kuningan	36
Gambar 19. Plat Tembaga	36
Gambar 20. Las Listrik dan Elektroda	37
Gambar 21. <i>Filler</i> Las Kuningan	37
Gambar 22. HNO ₃ dan HCL	37

Gambar 23. <i>Thinner</i>	38
Gambar 24. Cat <i>Coating</i>	38
Gambar 25. Autosol dan Braso	38
Gambar 26. Mesin Pemotong Besi	39
Gambar 27. Alat Pemotong Plat	39
Gambar 28. Tang Berbagai Model.....	39
Gambar 29. Palu Berbagai Ukuran	39
Gambar 30. Alat Las <i>Oxyacetylene</i>	40
Gambar 31. Alat Las Listrik.....	40
Gambar 32. Kain	41
Gambar 34. Sikat Kawat dan Amplas	41
Gambar 35. Kompresor.....	41
Gambar 36. <i>Spray Gun</i>	41
Gambar 37. Pemotongan Bahan Plat	42
Gambar 38. Proses Etsa.....	43
Gambar 39. Penerapan Teknik Anyam	43
Gambar 40. Proses Penempelan Plat dengan las <i>oxyacetylene</i>	45
Gambar 41. Pengelasan dengan las listrik.....	46
Gambar 42. Penerapan Teknik Poles	46
Gambar 43. Karya 1	53
Gambar 44. Karya 2	55
Gambar 45. Karya 3	57
Gambar 46. Karya 4	60

INTISARI

Kondisi lingkungan sekitar seringkali menginspirasi seniman dalam menciptakan karya seni. Keris sebagai karya seni masa lampau memiliki nilai simbolis yang mencerminkan estetika ketimuran. *Deder* merupakan salah satu bagian dari keris yang berfungsi sebagai pusat kendali, merupakan sebuah stilasi dari manusia sehingga menjadi bentuk seperti tunggak semi sekarang ini. *Putri kinurung*, *robbyong*, *gendut*, merupakan beberapa jenis *deder* dengan karakter yang berbeda. *Putri kinurung* merupakan *deder* yang dihiasi ukiran flora hampir separuh dari tubuhnya. *Deder gendut* merupakan gaya lama Jawa Timuran yang menonjolkan bagian dada yang agak memebusung. *Deder* sebagai sebuah inspirasi penciptaan karya seni, memiliki sifat mengagumkan kandungan nilai simbolis dan estetika tinggi.

Proses penciptaan karya seni sebagai media ekspresi, tak lepas dari beberapa tahapan proses penciptaan. Eksplorasi, perancangan, dan perwujudan menjadi langkah utama dalam sebuah penciptaan karya seni. Sebagai respon atas kondisi lingkungan diperlukan proses penghayatan serta penyetaraan antara rasa dan pikiran untuk memberikan kedalaman spirit dan ruh pada proses perwujudan karya, agar tercipta karya dengan bahas visual atas kondisi yang ada. Karya diharapkan memiliki capaian tujuan serta memberi inspirasi dan juga pesan-pesan moral.

Karya yang diciptakan lebih menonjolkan efek gerak, korosi dan keropos. Hal ini sengaja dilakukan untuk menjembatani para penikmat seni dalam memaknai karya-karya penulis yang dibuat seakan rusak, tua dan terbuang merupakan sebuah ungkapan bahwa waktu selalu mengikuti siklus. Fenomena inilah yang mendorong penulis dalam menciptakan karya Tugas Akhir, dari fenomena yang ada dipadukan dengan bentuk dan makna *deder* menjadikan acuan dalam menciptakan ekspresi seni.

Kata kunci: *Deder*, Ekspresi, Karya Seni.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keris merupakan salah satu senjata dari Indonesia yang diakui dunia. Keris memiliki peran khusus bagi orang yang memakainya. Selain sebagai senjata yang mematikan, keris sering kali dipercaya memiliki kekuatan gaib yang hanya bisa dilihat dengan mata batin. Masyarakat Jawa mempercayai bahwa keris merupakan benda leluhur yang perlu dilestarikan (Ragil Pamungkas, 2007:5).

Bagian pokok pada keris terdiri dari mata bilah, *warangka* dan *deder*. Mata bilah keris terdiri dari *wilah*, *pesi*, dan *ganja*. Sedangkan *warangka* pada umumnya terdiri dari *sampir*, *godongan* atau *peloqan*, *deder*, *mendak*, *selut* (*pedongkok*), *gandar* (tangkai penutup bilah), biasanya dibungkus *pendoq* atau *kandelan* (sebutan di Bali) semacam selongsong yang terbuat dari emas atau perak sering dipasang batu permata, intan berlian, dan dihiasi ukiran ornamen flora yang indah (Aswin Wirjadi, 2011:14).

Menurut Ki Hudoyo Doyodipuro, (2007:73), *Deder* berfungsi sebagai alat geggam yang terletak di pangkal keris. Biasanya terbuat dari kayu-kayu bertuah seperti stigi, cendana, gharu dan sebagainya. *Deder* ini merupakan bagian dalam memperlakukan serta mempergunakan sebilah keris. Bentuk *deder* keris sangat beragam, dari keberagaman tersebut sangat menarik untuk

diamati serta dinikmati keindahannya. Ada *deder* yang bergaya khas Bali, madura, Jawa Timuran, surakarta, yogyakarta dll. Pada umumnya bentuk *deder* distandarkan oleh masing-masing keraton.

Deder keris yang bagus rata-rata dibuat sebelum zaman Jepang /zaman kemerdekaan. Hulu yang dibuat dimasa itu lebih halus buatannya karena dibuat untuk pemakaian pribadi, dan bukan untuk konsumsi perdagangan, semua hiasan merupakan simbol yang mempunyai arti atau menggambarkan mitologi. Pada masa itu *deder* dibuat berdasarkan pakem atau improvisasi dari pakem. Terkadang juga ditemukan sebuah *masterpiece*, yaitu sebuah *deder* yang hanya dibuat satu buah saja (Suhartono Raharjo, 2003:5).

Dibutuhkan tehnik kreatif yang begitu tinggi dalam pembuatan *deder*, sehingga *deder* tampil begitu menarik, indah dan artistik. *Deder* dibuat semenarik mungkin karena memang *deder* merupakan bagian yang sangat menonjol disaat keris nyandang dalam *warangka*. Apalagi jika terbuat dari bahan yang istimewa seperti gading, hal ini jelas akan menambah nilai keistimewaan *deder* itu sendiri. jelas terlihat bahwa manusia membutuhkan sesuatu yang indah dalam memuaskan hidupnya.

Keterangan diatas menunjukkan bahwa, walaupun keindahan bukan kebutuhan utama, manusia belum mampu untuk melepaskan ikatan hidupnya dengan keindahan secara total. Nyatanya dalam menciptakan *deder* sangat diperhatikan betul bentuk, pemilihan bahan, serta keindahannya.

Selain dari segi bentuk, proses stilasi *deder* sangat menarik untuk dicermati. Proses penyederhanaannya begitu panjang, berawal dari *deder* yang

dulunya menjadi satu kesatuan dengan bilah keris sampai menjadi bentuk *tungkak semi* seperti sekarang ini. *Deder* merupakan hasil stilisasi naturalis dari manusia. Bentuk yang menyerupai manusia, ukiran flora dan posisi yang menunduk merupakan tiruan dari alam sekitar. Hal ini sama halnya dengan ornament-ornamen di Indonesia. Proses stilasi naturalis ini ditegaskan oleh Sp. Gustami bahwa usaha untuk meniru alam yang sudah mengalami penggubahan bentuk dan pengayaan sedemikian jauh sehingga bentuk aslinya tersimpan unsur-unsurnya (2008:18)

Deder yang kurang mendapatkan perhatian oleh masyarakat umum sepertinya sangat menarik untuk diangkat dalam menciptakan karya seni. Seseorang setelah mengeluarkan bilah keris dari *warangkanya*, sebagian besar dari mereka seketika itu pasti terkagum pada bentuk bilah, pamor, bahkan daya magis dari keris tersebut. Padahal *deder* merupakan bagian terdekat dari anggota tubuhnya, bahkan *deder* telah memberikan kontribusi keberadaannya sebelum seluruh bilah dikeluarkan.

Tampaknya *deder* juga tidak seperti bilah keris yang sring kali dijadikan acuan dalam berkarya. Banyak seniman menciptakan karya terinspirasi dari keris, tetapi seringkali *deder* kurang ditonjolkan dalam karyanya. Berangkat dari ketertarikan bentuk dan makna pada *deder*, penulis mencoba menciptakan karya seni kriya logam dengan menggunakan *deder* sebagai acuan. Khususnya *deder* pada keris Jawa yang kemudian olah menjadi bentuk dan konsep baru sebagai media ungkap, dengan tujuan untuk menyikapi fenomena yang ada.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana teknik penciptaan karya kriya logam dapat diwujudkan dengan inspirasi *deder* keris Jawa ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni sebagai ekspresi dari diri penulis.
- b. Menciptakan karya seni sebagai pemenuhan Tugas Akhir.
- c. Mengembangkan kemampuan dalam bidang seni, khususnya dalam bidang seni kriya logam.

2. Manfaat

- a. Menambah pengalaman estetika baru dalam penciptaan karya seni kriya.
- b. Memberi penyegaran dan inspirasi baru bagi pemerhati seni melalui karya seni kriya logam.
- c. Menggugah pembaca serta pengamat seni untuk lebih apresiatif dan kritis, serta menjadi pemicu kreatifitas pengkaryaan yang lebih luas.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

a. Estetika

Pendekatan Estetika ini merupakan aspek dalam 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. Metode ini mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya terdapat tiga unsur estetis yang mendasar, yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 2004: 37).

Metode ini lebih menekankan pada sebuah upaya dalam mengadopsi bentuk-bentuk *deder* keris jawa yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang memunculkan sebuah harmoni, keseimbangan serta kekhasan penciptanya.

b. Semiotika

Pendekatan Semiotika menjelaskan aspek yang terkandung dalam sebuah karya seni yang bisa dilihat dari wujud/bentuk fisik maupun makna yang tersirat melalui konsep, fungsi, nilai-nilai yang terdapat dalam karya seni tersebut. Selain itu, pendekatan ini difungsikan untuk melihat simbol-simbol (tanda-tanda) yang terkandung dalam *deder*.

Semiotika dalam Tugas Akhir ini berfungsi sebagai alat untuk mencari tahu makna yang terkandung dalam sebuah karya seni melalui bagian-bagian yang sering kali disebut dengan ikon (*icon*),

indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) yang diungkapkan oleh Charles Sander Pierce, Ikon; yaitu hubungan tanda dengan acuan yang berupa kemiripan (contoh: peta geografis). Indeks; hubungan tanda karena ada kedekatan eksistensi (contoh: rambu penunjuk jalan). Simbol; yaitu hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional/ada persetujuan (contoh: anggukan kepala berarti setuju).

Ikon adalah tanda yang didasarkan atas “kemerupaan” atau ‘kemiripan” (*resemblance*) di antara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Indeks adalah tanda yang memiliki kemiripan fisik, eksistensial, atau kausal diantara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikannya tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Simbol adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi (*unmotivated*); simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi atau kaidah-kaidah, tanpa adanya kaitan langsung di antara representamen dan objeknya” (Kris Budiman, 2005:56).

Dengan metode ini kiranya cukup mewakili dalam menerjemahkan makna-makna yang terkandung dalam sebuah *deder*.

2. Metode Penciptaan

Peran ruang dan waktu yang dialami seorang seniman sangat mempengaruhi muatan teks serta konteks sebuah karya yang akan diciptakan. Hal ini umumnya melalui proses perancangan bentuk secara analitis dan sistematis, bahkan sebuah intuisi sangat berperan penting dalam terwujudnya sebuah karya.

Proses penciptaan Tugas Akhir kali ini penulis sengaja menggunakan teori dari Sp. Gustami dalam buku yang berjudul “Trilogi Keseimbangan” yang menyatakan:

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Langkah-langkah secara sistematis dilakukan dengan tujuan agar hasil akhir sebuah karya beralur sesuai konsep yang telah dianalisa secara langsung oleh penulis. Walaupun pada akhirnya ada sedikit pengurangan serta pengembangan bentuk, hal ini sangat wajar karena sebuah proses berkesenian seringkali seseorang melakukan hal-hal yang bersifat intuitif.

a. Eksplorasi

Eksplorasi ini bermaksud pencarian serta analisa terhadap sebuah gejala, kejadian dan fenomena budaya yang berlangsung pada era kekinian sekarang ini. Begitu rumit, carut-marut, bercampur sana-sini dan ironisnya sebagian masyarakat belum mampu menempatkan sesuai tempatnya. Dalam menyikapi fenomena ini masyarakat harus

bertindak cerdas dalam memilih hal mana yang harus dilakukan dan yang harus kita kontrol.

Proses eksplorasi juga meliputi pengembangan bentuk serta bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang diinginkan. Bahan yang digunakan adalah plat galvanis, plat besi, besi beton, plat aluminium, plat tembaga, kuningan dan kawat seng, berbagai bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter logam disesuaikan dengan bentuk visual yang ingin dicapai.

b. Perancangan

Metode ini dilakukan dalam menciptakan suatu karya, agar ide gagasan dari hasil analisis yang dilakukan nantinya dapat diwujudkan sesuai keinginan penulis, tahapan pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa terbaik dari sketsa tersebut, kemudian sketsa terpilih dibuat dalam bentuk desain atau gambar kerja.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan dilaksanakan berdasarkan disain/gambar kerja. Pelaksanaannya diawali dengan pembuatan *prototype* dilanjutkan pengerjaan karya.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian berbagai aspek,

baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, nilai dan pesan utama yang ingin disampaikan.

