

**SUGAR GLIDER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

**Diajukan Oleh :
REZA ALMAJID
NIM : 1912161022**

**PROGRAM STUDI S.1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**SUGAR GLIDER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

Diajukan Oleh :

REZA ALMAJID

NIM : 1912161022

**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
2024**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

SUGAR GLIDER SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KRIYA LOGAM diajukan oleh Reza Almajid, NIM: 1912161022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah di pertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan di nyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima.

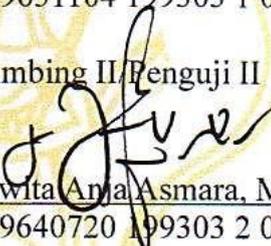
Pembimbing I/Penguji I



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1 001/NIDN. 0004116307

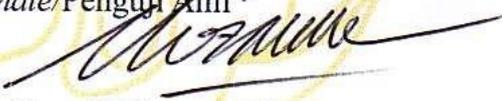
Pembimbing II/Penguji II



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

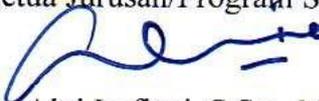
Cognate/Penguji Ahli



Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan/Program Studi Kriya



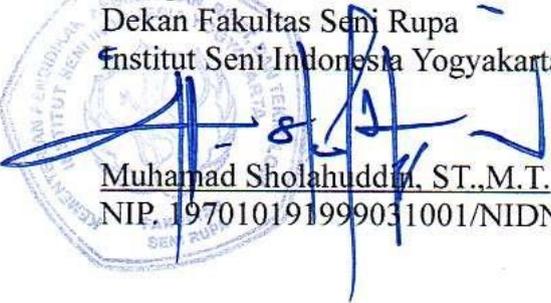
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., MFA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, ST., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

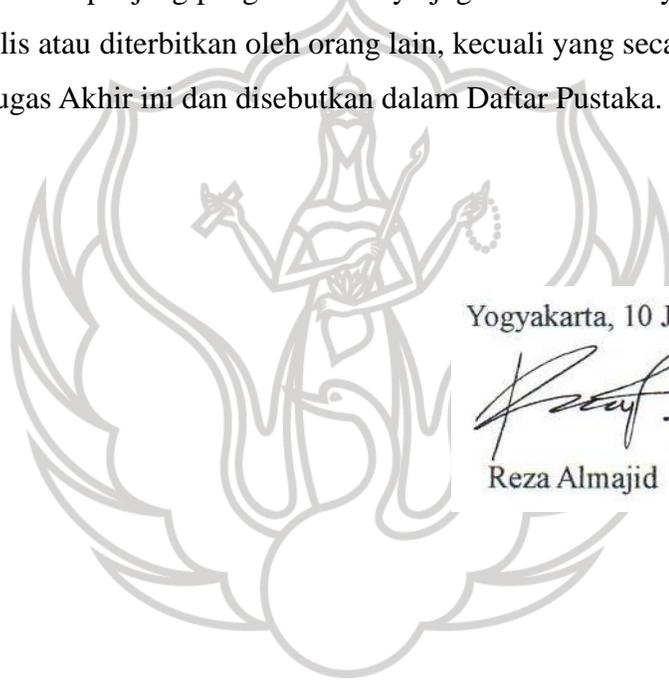
PERSEMBAHAN

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



PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 10 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Reza Almajid', is written over the watermark logo.

Reza Almajid

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Sugar Glider Sebagai Ide Penciptaan Karya Logam ”

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

1. Dr. Irwandi, M.Sn, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Muhamad Sholahuddin, ST.,M.T, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan sekaligus ketua penguji S-1 Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Rispul, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
8. Staf karyawan Akmawa FSR ISI Yogyakarta.

9. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
10. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
11. Keluarga yang selalu menjadi supporter terbaik.
12. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2019.

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

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Reza Almajid

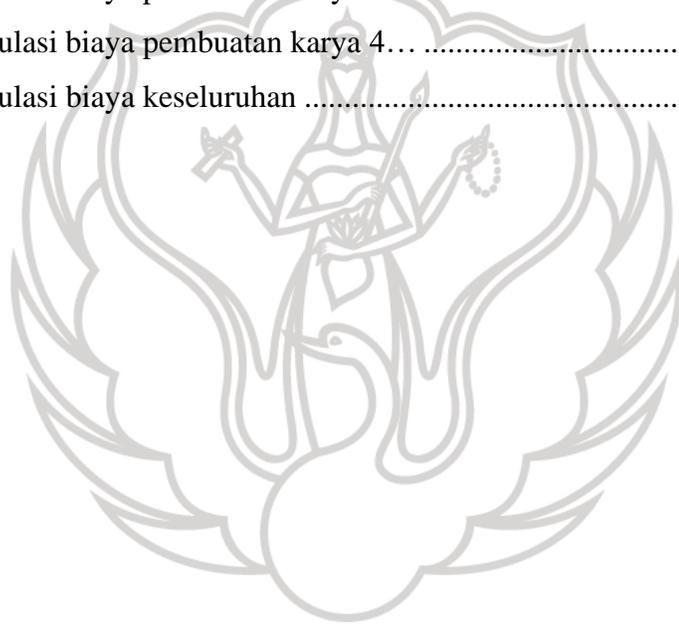
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis data	23
C. Rancangan Karya	28
D. Proses perwujudan	35
1. Alat dan Bahan.....	35

2. Teknik Pengerjaan.....	44
3. Tahap Perwujudan.....	45
E. Kalkulasi Biaya.....	60
BAB IV TINJAUAN KARYA	65
A. Tinjauan Umum	65
B. Tinjauan Khusus	67
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
C. Hambatan.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
WEBTOGRAFI	80
LAMPIRAN.....	81
A. Foto Poster Pameran.....	81
B. Foto Situasi Pameran.....	82
C. Katalog	83
D. Biodata (CV).....	84

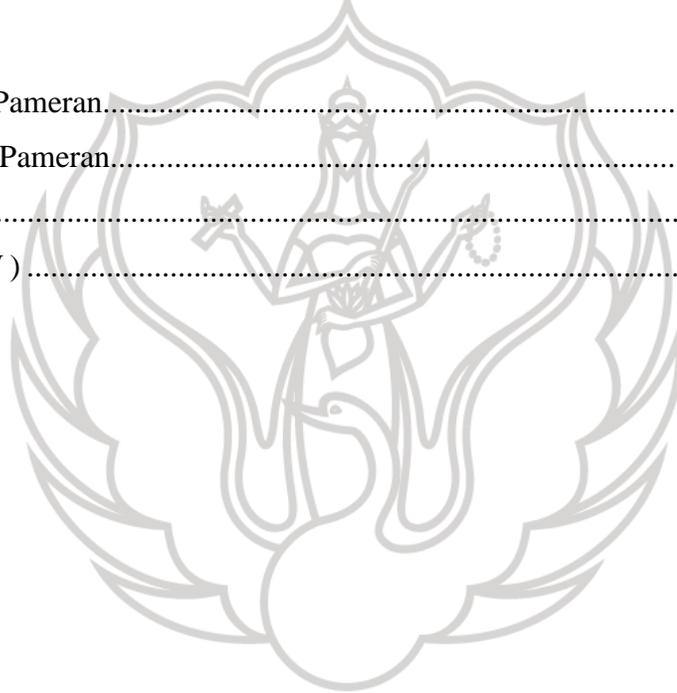
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Alat yang digunakan dalam proses perwujudan.....	35
Tabel 3.2. Bahan yang digunakan dalam proses perwujudan	40
Tabel 3.3. Kalkulasi biaya pembuatan karya 1... ..	60
Tabel 3.4. Kalkulasi biaya pembuatan karya 2... ..	61
Tabel 3.5. Kalkulasi biaya pembuatan karya 3... ..	62
Tabel 3.6. Kalkulasi biaya pembuatan karya 4... ..	63
Tabel 3.7. Kalkulasi biaya keseluruhan	64



DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran.....	81
Foto Situasi Pameran.....	82
Katalog.....	83
Biodata (CV).....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sugar Glider sedang melihat ancaman	8
Gambar 2. 2 Sugar Glider sedang meluncur	10
Gambar 2.3 Sugar Glider Clasic Grey	13
Gambar 2.4 Sugar Glider Cinnemon.....	13
Gambar 2.5 Sugar Glider Black Beauty.....	14
Gambar 2.6 Sugar Glider ButterCream.....	14
Gambar 2.7 Sugar Glider Whit Tip.....	15
Gambar 2.8 Sugar Glider White Face.....	15
Gambar 2.9 Sugar Glider Leucistic.....	16
Gambar 2.10 Sugar Glider Albino.....	16
Gambar 2.11 Sugar Glider Mosaic.....	17
Gambar 2.12 Sugar Glider Platinum.....	17
Gambar 2.13 Sugar Glider Creamino.....	18
Gambar 2.14 Sugar Glider Clasic Grey	19
Gambar 3. 1 Glider Classic Grey waspada dari ancaman musuh	18
Gambar 3. 2 Sugar Glider sedang bertahan di ranting	19
Gambar 3. 3 Sugar Glider	19
Gambar 3. 4 Sugar Glider	20
Gambar 3. 5 Sketsa alternatif 1	22
Gambar 3. 6 Sketsa alternatif 2	22
Gambar 3. 7 Sketsa alternatif 3	23
Gambar 3. 8 Sketsa alternatif 4	23
Gambar 3. 9 Sketsa alternatif 5	23
Gambar 3. 10 Sketsa alternatif 6.....	24
Gambar 3. 11 Sketsa alternatif 7	24

Gambar 3. 12 Sketsa terpilih 1.....	25
Gambar 3. 13 Sketsa terpilih 2.....	25
Gambar 3. 14 Sketsa terpilih 3.....	26
Gambar 3. 15 Sketsa terpilih 4.....	26
Gambar 3. 16 Alat penunjang pembuatan karya	37
Gambar 3. 17 Proses Pembuatan Model	38
Gambar 3. 18 Modelling.....	38
Gambar 3. 19 Proses pengecoran dengan teknik pasir.....	39
Gambar 3. 20 Proses pengampelasan hasil cor.....	40
Gambar 3. 21 Proses pembuatan ranting kayu.....	41
Gambar 3. 22 Pembuatan ranting kayu.....	41
Gambar 3. 23 Pemasangan ranting kayu.....	42
Gambar 3. 24 Pengelasan ranting kayu.....	42
Gambar 3. 25 proses pemolesan hasil cor.....	43
Gambar 4. 1 Karya 1	49
Gambar 4. 2 Karya 2	51
Gambar 4. 3 Karya 3	53
Gambar 4. 4 Karya 4	55

INTISARI

Penciptaan karya seni berjudul “Sugar Glider Sebagai Ide Penciptaan Kriya Logam” ini adalah sebuah wujud ekspresi diri penulis yang memang memiliki ketertarikan dan kekaguman dengan Sugar Glider. Penulis tertarik menciptakan Sugar Glider karena keindahan betuk yang dimiliki. Sugar Glider nantinya akan dibuat *realisme* dengan imajinasi dan kreatifitas penulis sehingga menjadi menjadi bentuk-bentuk dinamis.

Metode pendekatan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dan empiris, sedangkan metode penciptaan yakni metode penciptaan oleh SP. Gustami yakni 3 tahap 6 langkah. Proses penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan ini adalah teknik cor logam, teknik las dan teknik *finishing*.

Karya yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berupa empat karya kriya dengan media logam dengan sumber ide utama Sugar Glider. Karya tersebut berjudul “*Self Healing, Challenge, Transisi, dan Mencoba Bertahan*”. Karya-karya tersebut diciptakan dengan mengunggulkan detail sebagai *point of interest*. Penulis buat *realisme* pada objek Sugar Glider sehingga memunculkan bentuk yang dinamis.

Kata kunci : *Realisme* Sugar Glider, Kriya, Logam

ABSTRACT

The creation of this artwork entitled "Sugar Glider as a Metal Craft Creation Idea" is a form of self-expression of the author who does have an interest and admiration for Sugar Gliders. The author is interested in creating Sugar Glider because of the beauty of its shape. Sugar Glider will be made naturalism with the author's imagination and creativity so that it becomes dynamic forms.

The approach method in the process of creating this Final Project work is an aesthetic and empirical approach, while the creation method is the creation method by SP. Gustami's three stages and six steps. The creation process used in this creation process is metal cast technique, welding technique and finishing technique.

The works produced in this Final Project are four works of craft with metal media with the main idea source of Sugar Glider. The works are entitled "Self Healing, Challenge, Transition, and Trying to Survive". These works were created by emphasizing details as points of interest. The author naturalizes the Sugar Glider object to create a dynamic form.

Keywords: *Realisme Sugar Glider, Craft, Metal*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia, dikenal sebagai negara yang sangat kaya dan berpotensi, baik dari sumber daya alamnya maupun flora dan faunanya. Papua adalah salah satu habitat Sugar Glider di Indonesia Hal tersebut membuat Indonesia banyak dikagumi Masyarakat lokal maupun mancanegara karena kekayaan alamnya yang mempesona (<https://bpsdm.kemendagri.go.id/>).

Indonesia merupakan negara yang luas dan kaya akan sumber daya alam, baik itu di darat maupun laut. Banyaknya kekayaan alam yang di miliki oleh indonesia tak lepas dari letak geografis Indonesia yang sangat strategis. Kaya akan keanekaragaman *flora dan fauna*, Dengan banyaknya jenis-jenis tumbuhan dan satwa liar endemik indonesia yang hampir tersebar di seluruh pelosok negeri ini membuktikan bahwa Indonesia tak miskin akan unsur alamnya. Jenis-jenis satwa liar yang ada di Indonesia bisa dikatakan lengkap seperti elang , komodo, orang hutan, tarsius kerdil, burung cendrawasih serta lainnya. Satwa liar endemik indonesia salah satu nya adalah *wupih sirsik* atau lebih dikenal dengan sebutan Sugar Glider.

Sugar Glider adalah marsupialia yang termasuk dalam familia *Petauridae*. *Species* ini merupakan species marsupialia kecil yang memiliki dimorfisme seksual, dengan hewan jantan lebih besar dari hewan betina. Hewan ini dikenal sebagai Sugar Glider karena menyukai makanan yang manis dan dapat meluncur di udara karena mempunyai patagium, yaitu suatu membran yang membentang di setiap sisi tubuh dari kaki depan sampai kaki belakang (Klettenheimer, 2011).

Bermula dari mempunyai pengalaman mengenai Sugar Glider yaitu memelihara, Karna Sugar Glider cukup mudah dekat dengan manusia kerana, memiliki mata besar dengan ekor panjang melebihi ukuran tubuhnya bentuk tubuh menarik dan lucu. Perawatannya yang tidak terlalu rumit dari pada hewan

lainnya seperti anjing dan kucing. Karena mudah di bawa kemana mana, Sugar Glider termasuk hewan yang cukup pintar karena seringnya berinteraksi dengan Sugar Glider membuatnya cepat memahami lingkungan sekitar.

Pada penciptaan sebelumnya ada beberapa seniman dan perupa yang tertarik untuk membuat karya seni rupa dengan mengacu pada visualisasi Sugar Glider seperti pada karya logam Jane Labonte Thibeault , dalam karya panel maupun karya tiga dimensi. bila di kaji lebih dalam bukan hanya dari visualisasi dan prilakunya saja, karena Sugar Glider termasuk salah satu hewan endemik indonesia yang unik karena hewan ini ketika berpindah dari ketinggian ketempat rendah hewan ini menggunakan bagian dari tubuhnya yaitu *patagium* (membran) yang berfungsi untuk menahan angin sehingga mendapatkan daya angkat saat meluncur dan terlebih dahulu mendarat dengan sempurna. Hal tersebut yang membuat ketertarikan tersendiri bagi penulis.

Pada penciptaan karya kali ini mengacu pada visualisasi Sugar Glider yang akan di terapkan dengan beberapa karya panel dan karya tiga dimensi Dengan menggunakan teknik cor logam dan las listrik. pengecoran logam adalah salah satu metode pembentukan material tertua yang dikenal, dimana logam cair panas dituangkan ke dalam cetakan yang berisi potongan berlubang atau rongga dengan bentuk yang diinginkan. Dalam pengaplikasian karya seni rupa dengan menggunakan media logam. Karya yang dibuat dalam tugas akhir ini merupakan karya seni tiga dimensi dan panel untuk media metal yang menggabungkan beberapa teknik. Penulis berharap karya ini dapat menginspirasi seniman dan memberikan ide-ide baru bagi seniman Indonesia, selain memperluas pandangan masyarakat terhadap Sugar Glider.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep karya dengan tema Sugar Glider dalam penciptan kriya logam ?
2. Bagaimana proses perwujudan karya dengan tema Sugar Glider dalam penciptaan kriya logam ?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema Sugar Glider dalam penciptan kriya logam ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan bentuk visual Sugar Glider dalam penciptaan kriya logam.
- b. Menjelaskan proses perwujudan karya berupa konsep Sugar Glider sebagai penciptaan kriya logam.
- c. Menciptakan karya dengan sumber ide penciptaan konsep Sugar Glider pada kriya logam.

2. Manfaat

- a. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Sebagai referensi dan pengembangan seni kriya logam.
 - 2) Sebagai sumber inspirasi bagi seniman kriya logam.
 - 3) Memperdalam pengetahuan tentang Sugar Glider
 - 4) Dari cara meluncur menjadikannya sebagai cabang olahraga ekstrem
- b. Bagi pembaca
 - 1) Menambah wawasan tentang teknik cor pada logam
 - 2) Karya Sugar Glider bisa menjadi pengingat akan keindahan alam dan keanekaragaman hayati
 - 3) Bagi para seniman dan pengrajin, Sugar Glider bisa menjadi subjek yang menarik untuk dijadikan inspirasi dalam karya mereka
 - 4) Karya seni dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik orang-orang tentang Sugar Glider dan habitatnya.

D. Metode Pendekatan

1. Metode pendekatan

Dalam konteks penciptaan karya ini menggunakan pendekatan teori untuk membedah dan mendekati permasalahan dengan tujuan agar mampu memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang diajukan. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah:

a. Estetika

Pendekatan estetika adalah pendekatan yang di gunakan sebagai acuan pada proses penciptaan karya seni dengan menerapkan prinsip – prinsip keindahan secara visual berupa garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur, serta mempertimbangkan prinsip keseimbangan, kesatuan, komposisi, dan harmoni agar dapat menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki keindahan visual. Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan inderawi (Junaedi, 2013:14). Metode ini mengacu pada nilai keindahan dengan tujuan melihat objek agar dapat menemukan nilai estetika yang terdapat dalam objek Sugar Glider.

A.A.M. Djelantik (1999:37), menjelaskan tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: Wujud (rupa), Bobot (isi), dan Penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah. Pendekatan estetika relevan dengan sumber penciptaan penulis yakni Sugar Glider sebagai ide penciptaan kriya logam. Aspek keindahan pada teori di atas dapat ditemukan pada bentuk Sugar Glider yang akan menjadi karya kriya logam.

b. Empiris

Empirisme menurut John Locke merupakan suatu aliran dalam filsafat yang menyatakan bahwa semua pengetahuan berasal dari pengalaman manusia. Empirisme menolak anggapan bahwa manusia telah membawa fitrah pengetahuan dalam dirinya ketika dilahirkan. \Manusia ketika dilahirkan keadaan akalanya masih bersih ibarat kertas yang kosong yang belum bertuliskan apa pun (tabularasa). Pengetahuan baru muncul ketika indera manusia menimba pengalaman dengan cara melihat dan mengamati berbagai kejadian dalam kehidupan. (www.Indera.com/empirisme).

Pengalaman pribadi merupakan salah satu aspek yang mendasari penulis menggunakan pendekatan empiris pada

penciptaan Tugas Akhir ini. Kekaguman penulis akan bentuk Sugar Glider menginspirasi penulis untuk menjadikannya sumber penciptaan. Hal itu dilakukan dengan cara mencari tau dan mengeksplor kenangan penulis tentang Sugar Glider di masa sekolah menjadi sebuah karya seni yang indah.

2. Metode penciptaan

Menciptakan karya logam di butuhkan proses kreatif dan melalui beberapa tahap yang dijelaskan oleh Gustami (2004:30) bahwa, metode penciptaan ini mengacu pada “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan seni kriya” yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Eksplorasi,

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping penggambaran dan mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan data dan menganalisis untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan karya. Dalam penulisan ini penulis menggali landasan teori sumber dan referensi serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.

Tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis setelah melakukan observasi sederhana ke pasar pasty dengan melihat secara langsung aktivitas Sugar Glider dan kemudian menganalisis bentuknya. Selain itu tahap eksplorasi juga dilakukan dengan mencari data karya seniman dengan mengambil bentuk Sugar Glider yang kemudian data-data tersebut di cermati dan di jadikan ide untuk membuat sketsa rancangan logam yang beride dari Sugar Glider

2) Tahap Perancangan

Tahap perancangan diperuntukan untuk menuangkan gagasan dari deskripsi lisan, hasil analisis yang dilakukan kedalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional yang kemudian divisualisasikan dari rancangan sketsa alternatif dan sketsa terpilih. Sketsa terpilih yang akan dipergunakan sebagai acuan perwujudan. Tahap perancangan yang dilakukan penulis dimulai dengan menggoreskan pensil ke kertas. coretan-coretan dasar di kertas yang kemudian diarsir sehingga membentuk sketsa yang menjadi acuan dalam perwujudan karya logam.

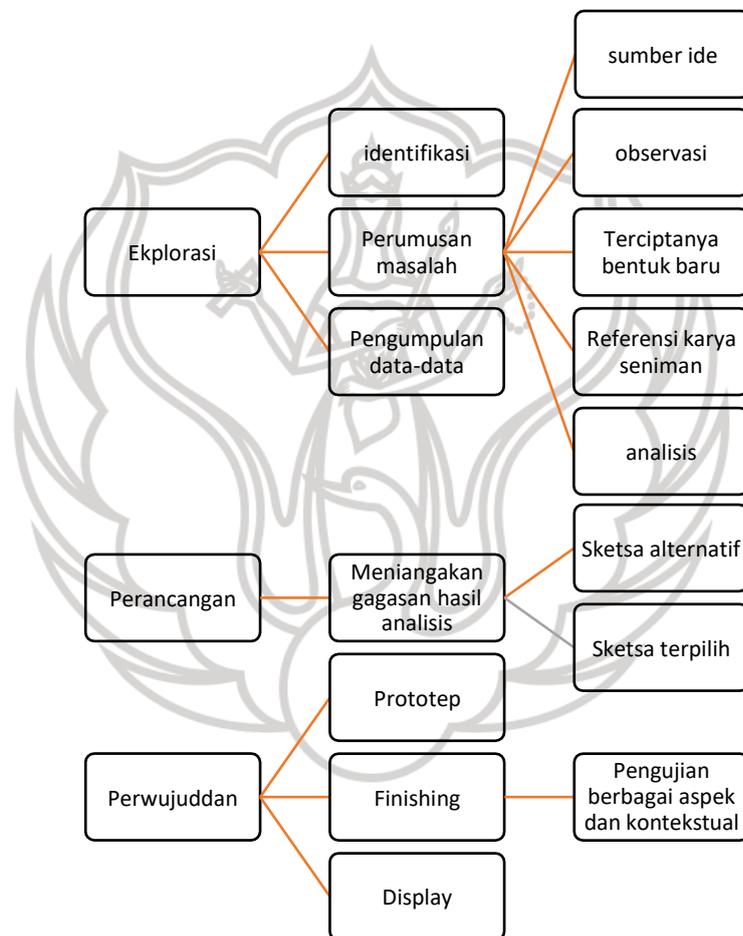
Dalam tahap perancangan penulis membuat delapan sketsa alternatif yang kemudian di tetapkan menjadi sketsa terpilih sebagai acuan bentuk. Sketsa yang dibuat bersumber dari hasil eksplorasi bentuk Sugar Glider yang dituangkan ke dalam bentuk gambar. Setelah perancangan sketsa menjadi sketsa terpilih kemudian penulis membuat desain Sugar Glider.

3) Tahap Perwujudan,

Tahap perwujudan meliputi pelaksanaan berdasarkan model prototype yang telah dianggap sempurna termasuk penyelesaian akhir atau *finishing* dan sistem display. Selanjutnya mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudannya langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek baik dari segi tekstual maupun kontekstual baik bagi karya seni kriya yang dirancang berfungsi praktis maupun karya yang bersifat ekspresif pribadi. Penciptaan seni kriya sebagai ungkapan pribadi yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit ruh dan jiwa keseniannya termasuk penuangan wujud fisik makna dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. Dalam tahap ini penulis

melakukan pengujian dengan mengadakan pameran untuk mengetahui kelayakan karya.

Penulis memandang bahwa menggali sumber ide, visualisasi gagasan dan perwujudan bentuk dalam aktivitas proses penciptaan karya logam memiliki pengaruh pada suatu karya logam. Semakin maksimal dalam menggali sumber ide, visualisasi gagasan dan perwujudan bentuk maka akan semakin meningkat kualitas karya logam yang diciptakan. Berikut bagan alur penciptaan menurut Gustami.



Gambar 1. 1 Bagan Metode Penciptaan