

IKAN DISCUS DALAM KARYA PANEL



PENCIPTAAN

ERVINA WIDAYATI

NIM 1912141022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

IKAN DISCUS DALAM KARYA PANEL



PENCIPTAAN

Oleh:

ERVINA WIDAYATI

NIM 1912141022

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 berjudul:

IKAN DISCUS DALAM KARYA PANEL diajukan oleh Ervina Widayati, NIM 1912141022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001 /NIDN0018026004

Pembimbing II/Penguji II

Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn.

NIP-19741225 199903 1 002 /NIDN 0025127405

Cognate/Penguji Ahli

Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn.

NIP 197510 19200212 1 003 /NIDN 0019107504

Ketua Jurusan/Program Studi Kriya

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001 /NIDN 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP 1970109 199903 1 001 /NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana 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, 6 Juni 2024



Ervina Widayati



PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk orang tua, teman-teman terdekat yang telah memberikan dukungan, semangat, doa dan masukan selama proses penyelesaian karya ini. Saya juga ingin menyampaikan terimakasih kepada Dosen Pembimbing I dan II karena telah membimbing serta membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya ini. Terima kasih juga kepada seluruh Dosen yang sudah membagikan ilmunya baik secara teori maupun praktek selama perjalanan perkuliahan hingga sampai pada akhir studi S-1 saya.



MOTTO

“Berjalan Tak Seperti Rencana Adalah Jalan Yang Sudah Biasa, Jalan Satu-
Satunya Jalani Sebaik Kau Bisa.”

-FSTVLS



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya tujukan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “ Ikan *Discus* Dalam Karya Panel” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terselesaikan.

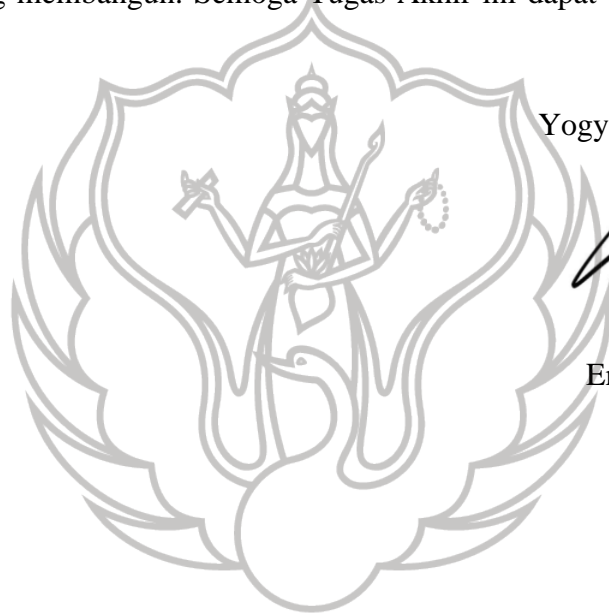
Penulis merasa masih banyak kekurangan pada saat mengerjakan Laporan dan karya Tugas Akhir yang dibuat, dengan ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat penulis perbaiki di masa mendatang. Selama proses pembuatan karya ini, penulis sangat berterimakasih atas dukungan, saran, dan bantuan dari dosen pembimbing serta teman-teman terdekat, dalam memberikan kemudahan, ajaran dan motivasi yang tak ternilai sehingga penyelesaian laporan dan penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M. T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M. Hum., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan, atas segala pengarahan, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
5. Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan, atas segala pengarahan, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
6. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn selaku Cognate yang telah memberikan masukan pada sidang Tugas Akhir.

7. Gandar Setiawan, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen wali yang telah membimbing dan memberikan pengetahuan serta bantuan, selama masa perkuliahan S-1 di prodi kriya.
8. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, Om, dan Simbah, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat, mendukung segala hal yang baik yang dikerjakan dan mendoakan sehingga tugas akhir ini selesai.
9. Seluruh Teman Kriya, Dosen, Staf, Grup Ulet, Trah Info serta semua pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari penyelesaian Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



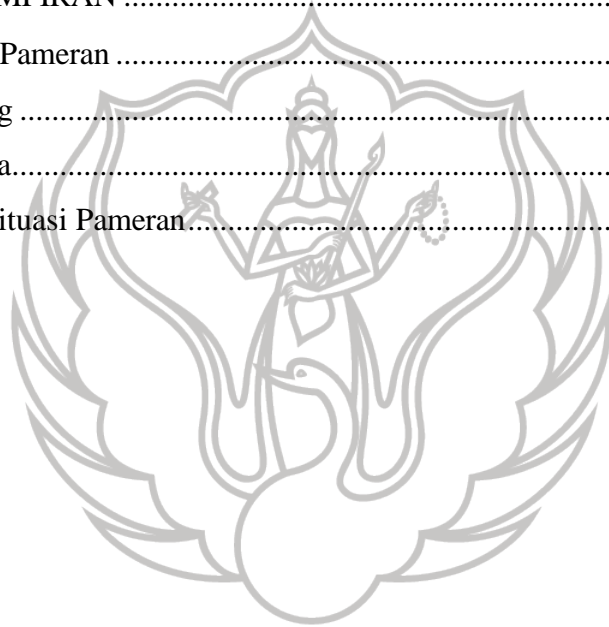
Yogyakarta, 6 Juni 2024

Ervina Widayati

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| INTISARI..... | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 3 |
| D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan..... | 3 |
| 1. Metode Pendekatan..... | 3 |
| 2. Metode Penciptaan | 3 |
| BAB II KONSEP PENCIPTAAN..... | 6 |
| A. Sumber Penciptaan | 6 |
| B. Landasan Teori | 11 |
| BAB III PROSES PENCIPTAAN..... | 15 |
| A. Data Acuan | 15 |
| B. Analisis Data Acuan | 17 |
| C. Rancangan karya..... | 18 |
| 1. Rancangan Motif | 18 |
| 2. Sketsa Alternatif | 22 |
| 3. Desain terpilih..... | 28 |
| D. Proses Perwujudan..... | 35 |
| 1. Bahan dan Alat | 35 |
| 2. Teknik Pengerjaan | 37 |

| | |
|--|----|
| 3. Tahap Perwujudan | 38 |
| E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya | 44 |
| BAB IV TINJAUAN KARYA | 50 |
| A. Tinjauan Umum | 50 |
| B. Tinjauan Khusus | 51 |
| BAB V PENUTUP | 65 |
| A. Kesimpulan | 65 |
| B. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| DAFTAR LAMAN | 68 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 69 |
| A. Poster Pameran | 69 |
| B. Katalog | 70 |
| C. Biodata | 75 |
| D. Foto Situasi Pameran | 76 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Alat untuk Proses Perwujudan Karya..... | 35 |
| Tabel 3.2 Bahan untuk Proses Perwujudan Karya..... | 36 |
| Tabel 3.3 Kalkulasi Pembuatan Karya 1 | 44 |
| Tabel 3.4 Kalkulasi Pembuatan Karya 2 | 45 |
| Tabel 3.5 Kalkulasi Pembuatan Karya 3 | 45 |
| Tabel 3.6 Kalkulasi Pembuatan Karya 4 | 46 |
| Tabel 3.7 Kalkulasi Pembuatan Karya 5 | 47 |
| Tabel 3.8 Kalkulasi Pembuatan Karya 6 | 47 |
| Tabel 3.9 Kalkulasi Pembuatan Karya 7 | 48 |
| Tabel 3.10 Kalkulasi Keseluruhan Karya..... | 49 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|----------------------------------|----|
| Gambar 2.1 | Macam Ikan Discus | 8 |
| Gambar 2.2 | Discus Red Turquoise..... | 8 |
| Gambar 2.3 | Tanaman Anubias..... | 9 |
| Gambar 2.4 | Tanaman Anubias..... | 9 |
| Gambar 2.5 | Tanaman Vallisneria..... | 10 |
| Gambar 2.6 | Tanaman Vallisneria..... | 10 |
| Gambar 3.1 | Macam Ikan Discus | 15 |
| Gambar 3.2 | Discus Red..... | 15 |
| Gambar 3.3 | Discus Checkerbord..... | 16 |
| Gambar 3.4 | Tanaman Anubias..... | 16 |
| Gambar 3.5 | Tanaman Vallisnaria..... | 16 |
| Gambar 3.6 | Contoh Karya Panel..... | 17 |
| Gambar 3.7 | Rancangan Motif 1 dan 2 | 18 |
| Gambar 3.8 | Rancangan Motif 3 dan 4 | 19 |
| Gambar 3.9 | Rancangan Motif 5 dan 6 | 19 |
| Gambar 3.10 | Rancangan Motif 7 dan 8 | 20 |
| Gambar 3.11 | Rancangan Motif 9 dan 10 | 20 |
| Gambar 3.12 | Rancangan Motif 11 dan 12 | 21 |
| Gambar 3.13 | Rancangan Motif 13 dan 14 | 21 |
| Gambar 3. 14 | Sketsa Alternativ 1..... | 22 |
| Gambar 3. 15 | Sketsa Alternativ 2..... | 22 |
| Gambar 3. 16 | Sketsa Alternativ 3..... | 23 |
| Gambar 3. 17 | Sketsa Alternativ 4..... | 23 |
| Gambar 3. 18 | Sketsa Alternativ 5..... | 24 |
| Gambar 3. 19 | Sketsa Alternativ 6..... | 24 |
| Gambar 3. 20 | Sketsa Alternativ 7..... | 25 |
| Gambar 3. 21 | Sketsa Alternativ 8..... | 25 |
| Gambar 3. 22 | Sketsa Alternativ 9 dan 10 | 26 |
| Gambar 3. 23 | Sketsa Alternativ 11 | 27 |

| | | |
|--------------|-----------------------------------|----|
| Gambar 3. 24 | Desain Terpilih 1 | 28 |
| Gambar 3. 25 | Desain Terpilih 2 | 29 |
| Gambar 3. 26 | Desain Terpilih 3 | 30 |
| Gambar 3. 27 | Desain Terpilih 4 | 31 |
| Gambar 3. 28 | Desain Terpilih 5 | 32 |
| Gambar 3. 29 | Desain Terpilih 6 | 33 |
| Gambar 3. 30 | Desain Terpilih 7..... | 34 |
| Gambar 3. 31 | Proses Pembuatan Sketsa..... | 38 |
| Gambar 3. 32 | Proses Menjiplak Pola | 39 |
| Gambar 3. 33 | Proses Nglowong..... | 39 |
| Gambar 3. 34 | Proses Pencoletan | 40 |
| Gambar 3. 35 | Proses Penguncian Waterglass..... | 41 |
| Gambar 3. 36 | Proses Penembokan | 42 |
| Gambar 3. 37 | Proses Pencelupan | 42 |
| Gambar 3. 38 | Proses Pelepasan Malam..... | 43 |
| Gambar 3. 39 | Proses Finishing..... | 44 |
| Gambar 4.1 | Karya Panel 1..... | 51 |
| Gambar 4.2 | Karya Panel 2..... | 53 |
| Gambar 4.3 | Karya Panel 3..... | 55 |
| Gambar 4.4 | Karya Panel 4..... | 57 |
| Gambar 4.5 | Karya Panel 5..... | 59 |
| Gambar 4.6 | Karya Panel 6..... | 61 |
| Gambar 4.7 | Karya Panel 7..... | 63 |

INTISARI

Penciptaan karya Tugas Akhir ini bersumber dari pengalaman penulis dalam menjaga sebuah kios ikan yang dipenuhi dengan berbagai jenis ikan, termasuk ikan *discus*. Ikan *discus* menarik perhatian penulis karena keindahan motif dan warna tubuhnya. Ikan *discus* yang berasal dari Sungai Amazon, kini banyak dikembangbiakkan di Indonesia karena diminati oleh para pecinta ikan hias. Hal ini menjadi inspirasi bagi penulis untuk menciptakan karya seni yang tidak hanya menampilkan keindahan motif ikan *discus*, tetapi juga berperan dalam melestarikan seni batik.

Metode Pendekatan menggunakan Pendekatan Estetika dari *The Liang Gie* dan Metode Penciptaan mengikuti Metode S.P. Gustami meliputi tiga tahapan utama, yakni eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

Setelah mengalami proses metode pendekatan estetika dan metode penciptaan melalui eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, terciptanya tujuh karya karya panel dengan ukuran 100 x 80 cm sebanyak tiga buah karya, 90 x 70cm sebanyak tiga buah karya, dan 110 x 80 cm sebanyak satu buah karya. Dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini menggunakan Teknik Batik Tulis dan Teknik pewarnaan *colet* dengan pewarna sintetis *remasol* dan *naphthol*. Penulis berharap karya ini dapat berperan dalam memajukan seni kriya, khususnya dalam bidang seni batik.

Kata kunci: ikan *discus*, karya panel, estetika

ABSTRACT

The creation of this Final Project work originated from the author's experience in maintaining a fish stall filled with various types of fish, including discus fish. Discus fish attracted the author's attention because of the beauty of its pattern and body color. The discus fish, which originates from the Amazon River, is now widely bred in Indonesia because it is in demand by ornamental fish lovers. This inspired the author to create a work of art that not only displays the beauty of the discus fish motif, but also plays a role in preserving the art of batik.

The Liang Gie's Aesthetic Approach and S.P. Gustami's Method of Creation include three main stages, namely exploration (finding the source of ideas, concepts, and the basis of creation), design (designing the artwork design), and realization (making the artwork).

After experiencing the process of aesthetic approach and creation method through exploration, design, and realization, seven panel works with sizes 100 x 80 cm as many as three works, 90 x 70cm as many as three works, and 110 x 80 cm as many as one work were created. In creating this Final Project work, I used Batik Tulis technique and colet coloring technique with remasol and naphthol synthetic dyes. The author hopes that this work can play a role in advancing the craft of art, especially in the field of batik art.

Keywords: Discus Fish, Panel Work, Aesthetics

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ikan *discus* merupakan ikan air tawar yang berasal dari Amerika Selatan. Ikan *discus* pertama kalinya diidentifikasi oleh seorang ilmuwan bernama *Johann Nattereri* antara tahun 1817 sampai 1835. Penemuan spesies baru ini membuat banyak ilmuwan yang tertarik pada daerah yang secara biologis kaya flora dan fauna di sekitar sungai Amazon. Seorang ahli *zoologi* bernama *Johann Jakob Heckel* pada tahun 1840 memimpin sebuah ekspedisi ke Amazon untuk mencari ikan *discus*. *Heckel* memberi nama ilmiah ikan *discus* yang ditemukan dalam ekspedisinya itu dengan sebutan *Symphysodon discus*. Ikan *discus* pertama kali diimpor ke Eropa, pada tahun 1921 namun sayangnya ikan tersebut tidak bertahan hidup.

Pada tahun 1933 ikan *discus* kembali diimport ke Amerika Serikat dan menjadi perhatian para *aquarist*. Kemajuan teknologi dan teknik perawatan pada tahun 1950 ikan ini sukses dikembangbiakkan dipenangkaran secara terstur. Kemudian mengalami peningkatan sehingga peluang hidup ikan *discus* di penangkaran menjadi besar. Kemudahan transportasi udara ikut berperan dalam menekan kematian ikan *discus* dibandingkan dengan transportasi kapal laut.

Ikan *discus* biasanya memiliki warna yang sangat kusam dan gelap untuk berbaur dengan air keruh dan bayangan puing-puing yang terendam. Seringkali, warna ikan *discus* di alam liar berkisar dari hijau pucat hingga coklat tua dengan garis vertikal gelap untuk memberikan kamuflase. Namun ikan *discus* yang dipajang di aquarium saat ini menampilkan warna yang cerah seperti biru, hijau, merah dan kuning, lumayan jauh berbeda dari yang digambarkan *Heckel* dan *Natterer*. Tingkat keberhasilan pemeliharaan yang tinggi inilah yang membuat warna ikan ini muncul dengan warna cerah.

Pada tahun 1970 hingga 1980 an, peternak ikan *discus* mulai membuat nama untuk diri mereka dengan membiakkan ikan tertentu secara bersama untuk menghasilkan jenis ikan *discus* yang lebih berwarna. Keaneka ragaman jenis, warna dan pola pada ikan *discus* yang ada pada

aquarium saat ini, berasal dari *spesies* yang sama dengan ikan *discus* coklat yang ditemukan diperairan Amazon. Pada saat ini banyak ikan *discus* yang merupakan hasil perkembangbiakan selektif dalam upaya menghasilkan jenis yang cerah dan paling berwarna. *Symphysodon discus* telah mengalami transformasi cukup lama dalam pengembangan warna dan corak pada tubuhnya.

Ikan *discus* senang hidup berkoloni sejak kecil hingga besar, namun ikan ini akan hidup berpasang-pasangan apabila ikan ini telah dewasa. Ikan ini senang dengan lingkungan yang tenang, hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat ikan ini tidak stres, karena jika ikan dalam kondisi terancam membuat warna yang ada ditubuhnya menjadi gelap. Ikan ini tergolong ikan yang pasif dan bergerak lambat, namun pada situasi tertentu ikan ini dapat berubah sifat menjadi agresif.

Ikan *discus* termasuk ke dalam keluarga *cichlid*. Ikan ini memiliki bentuk yang berbeda dari ikan lainnya. Bentuk tubuh yang ramping seperti lempengan cd dengan corak yang ada di tubuhnya membuat ikan ini memikat hati bagi yang melihatnya. Coraknya berada pada bagian kepala hingga pangkal ekor dengan motif garis-garis serta warna pada tubuhnya yang cantik menjadikan ikan ini disukai banyak orang.

Penulis mengambil ini sebagai ide penciptaan dari ikan *discus*, karena belum banyak yang mengeksplorasi keindahan ikan ini menjadi karya batik. Padahal keindahan bentuk, motif dan warna, pada ikan *discus* sangat menarik. Penulis mengangkat ikan *discus* sebagai sumber ide penciptaan karya panel yang berbeda dengan karya yang sudah ada dengan sentuhan dekoratif. Penulis menyajikan ingin mendekati motif-motif yang ada pada ikan *discus* ini dalam bentuk dekoratif.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa konsep penciptaan karya batik tulis dengan tema ikan *discus* ini?
2. Bagaimana proses perwujudan dan hasil karya batik tulis bertema ikan *discus* ini?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penciptaan
 - a. Memperkenalkan konsep penciptaan karya batik tulis dengan tema ikan *discus*.
 - b. Menciptakan karya batik tulis dengan tema ikan *discus*.
2. Manfaat
 - a. Menjadi salah satu sumbangan hasil pemikiran, referensi, dan tambahan pengetahuan secara akademik pada lembaga pendidikan.
 - b. Memberikan sumbangsih dalam perkembangan seni batik dalam karya panel.
 - c. Memberi pengetahuan kepada masyarakat, pembaca, ataupun pengamat mengenai keindahan ikan *discus*.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Tugas Akhir ini menggunakan Metode Pendekatan Estetika *The Liang Gie*. Pendekatan Estetika mengacu terhadap nilai keindahan pada sebuah objek. Berasal dari bahasa Yunani: Aestetika yang berarti hal-hal yang dapat diserap dengan panca indera. “*Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indera” (*The Liang Gie*, 1976:15). Penulis mewujudkan karya Tugas Akhir ini dengan sudut pandang Estetika yang berlaku dalam berkarya seni. Nilai estetis yang dimiliki oleh ikan *discus* diwujudkan dalam garis, warna, bentuk, komposisi dan tekstur dalam karya batik tulis.

2. Metode Penciptaan

Penulis mempergunakan Metode Penciptaan S.P. Gustami (2007), yang meliputi tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu :

1. Tahap eksplorasi dalam proses kreatif merupakan langkah penting yang melibatkan beberapa aktivitas, seperti menggali sumber ide, pengumpulan data, analisis, dan merancang dasar untuk desain. Untuk menciptakan karya yang berkualitas, penting untuk mengumpulkan sebanyak mungkin data yang relevan dengan topik atau proyek yang

sedang dikerjakan. Hal ini mencakup mencari informasi tentang berbagai bentuk, corak, dan warna yang dapat menjadi bagian dari desain akhir. Pengumpulan data bisa dilakukan melalui berbagai sumber, termasuk buku, artikel online, dan jurnal ilmiah. Selain itu, observasi langsung juga merupakan cara efektif untuk mengumpulkan data, misalnya dengan mengunjungi toko ikan untuk mengamati langsung berbagai variasi bentuk dan warna ikan yang ada. Dengan cara ini, eksplorasi data menjadi landasan yang kuat untuk merancang karya yang unik dan menarik.

2. Tahap perancangan merupakan proses dimana hasil analisis data divisualisasikan dalam bentuk berbagai sketsa alternatif. Dari banyaknya opsi sketsa yang dibuat, dipilih beberapa sketsa terpilih yang akan menjadi acuan utama dalam proses pembuatan karya. Setelah tahap eksplorasi selesai, ide-ide yang telah dikumpulkan akan diwujudkan dalam bentuk sketsa sebagai dasar pembuatan karya. Proses perancangan dimulai dengan menuangkan ide atau gagasan setelah melakukan observasi langsung terhadap objek seperti ikan. Kemudian beberapa sketsa alternatif dibuat untuk dievaluasi. Sketsa yang terpilih akan dikembangkan lebih lanjut untuk menjadi karya final.

3. Tahap perwujudan karya panel, langkah-langkahnya diatur secara terinci untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Tahapan ini dimulai dari pengumpulan data, pembuatan sketsa, hingga proses finishing. Setelah sketsa terpilih, langkah pertama adalah memperbesar sketsa sesuai dengan ukuran yang diinginkan untuk panel karya. Kemudian, persiapan alat dan bahan dilakukan untuk memulai proses pemindahan sketsa ke media yang dipilih, biasanya kain. Proses pemindahan sketsa ke kain dimulai dengan proses pematikan. Setelah selesai pematikan, karya masuk ke tahap pewarnaan menggunakan teknik colet. Setelah proses pewarnaan selesai, langkah selanjutnya adalah mengunci warna menggunakan waterglass agar warna tidak luntur. Setelah waterglass mengering, kain dicuci bersih dan kemudian dapat ditutup kembali dengan malam atau

dilanjutkan dengan proses pewarnaan berikutnya. Setelah proses pewarnaan selesai, kain menjalani tahap pelorodan malam dan pencucian, diikuti dengan proses pengeringan. Terakhir, karya panel di- *finishing* dengan dipasang pada frame yang telah disiapkan. Dengan demikian, setelah melalui serangkaian tahapan tersebut, karya panel siap untuk dipamerkan atau ditampilkan sesuai dengan keinginan.

