

**TRANSFORMASI BENTUK DAUN *MONSTERA*
SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA KASUAL**



PENCIPTAAN

Sabilla Nur Husna

NIM 1311730022

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

2017

**TRANSFORMASI BENTUK DAUN *MONSTERA*
SEBAGAI MOTIF BATIK DALAM BUSANA KASUAL**



PENCIPTAAN

Diajukan oleh :

Sabilla Nur Husna

NIM 1311730022

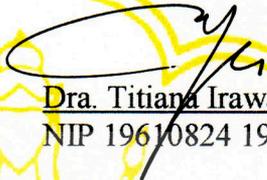
**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni**

2017

Tugas Akhir KriyaSeni berjudul:

Transformasi Bentuk daun *Monstera* sebagai Motif Batik dalam Busana Kasual diajukan oleh Sabilla Nur Husna, NIM 1311730022, Program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/Anggota


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

Pembimbing II/Anggota


Anna Galuh Indreswari, S.Sn, M.A
NIP 19770418 200501 2 001

Cognate/Anggota


Dr. Noor Sudiyati, M.Sn
NIP 19621114 199102 2 001

Ketua Jurusan Kriya Seni


Dr. Ir. Yulriawan D, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

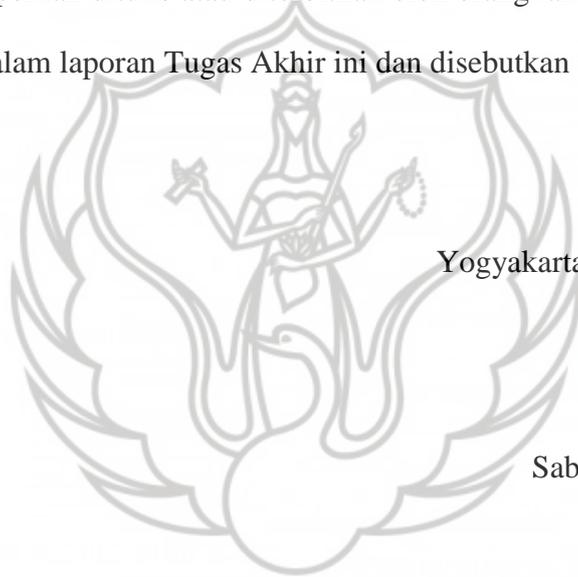
Berpikir positif terhadap apapun sehingga dapat memperkuat hati untuk yakin mencapai pada tujuan, karena hidup adalah sebuah karya seni. Kita melukisnya melalui pikiran, tindakan dan kata-kata.



Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, sahabat dan semesta alam yang selalu membuat saya untuk selalu bersyukur.

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, 21 Juni 2017

Sabilla Nur Husna

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyelesaian Tugas Akhir yang berjudul Transformasi Bentuk Daun *Monstera* sebagai Motif Batik dalam Busana Kasual tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih 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. Ir. Yulriawan D, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan.
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn, M.A, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan serta dukungan.
6. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn, selaku dosen penguji ahli yang telah memberikan pengarahan.
7. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Wali yang telah memberi dukungan.

8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu, bimbingan dan semangat yang diberikan.
9. Seluruh Staff dan Karyawan Akmawa Fakultas Seni Rupa atas semua pelayanan, bimbingan serta bantuannya.
10. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Ayah, ibu dan adik serta keluarga besar yang selalu membimbing dan memberikan kepercayaan, semangat dan dorongan baik moral, material maupun spiritual.
12. Teman-teman Kriya mulai dari angkatan 2010, 2011, 2012 dan 2013 yang selalu meluangkan waktu untuk membantu memberikan semangat dan menghibur.
13. Segenap teman-teman Camp Ceria tahun angkatan 2013 yang selalu memberi bantuan, dukungan, hiburan, doa dan saran-saran yang sangat membantu.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pihak-pihak yang membutuhkan wawasan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 21 Juni 2017

Penulis

Sabilla Nur Husna

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan	18
B. Analisis	23
C. Rancangan Karya	25
1. Sketsa Alternatif	26
2. Desain Karya Busana	29
D. Proses Perwujudan	53
1. Alat dan Bahan	53
2. Teknik Pengerjaan	70
3. Tahap Perwujudan	72

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	83
BAB IV. TINJAUAN KARYA	89
A. Tinjauan Umum.....	89
B. Tinjauan Khusus.....	90
BAB V. PENUTUP	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	110
A. Foto Poster Pameran	110
B. Foto Situasi Pameran.....	112
C. Katalog.....	113
D. <i>Curicullum Vittae</i>	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Ukuran Standar Pakaian Wanita	71
Tabel 2. Resep Warna Dari Penciptaan Karya Busana	81
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Karya 1	83
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Karya 2	83
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Karya 3	84
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya 4	85
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya 5	85
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 6	86
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 7	87
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 8	87
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Seluruh Karya	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Daun <i>Monstera</i> Muda	7
Gambar 2. Daun <i>Monstera</i> Tua	9
Gambar 3. Daun <i>Monstera</i> Merambat	9
Gambar 4. Esprit pada majalah Vogue Australia Juli 1982	12
Gambar 5. Alexa Chung <i>for</i> AG	13
Gambar 6. Daun <i>Monstera</i> yang masih muda	18
Gambar 7. Daun <i>Monstera</i> merambat pagar	19
Gambar 8. <i>Monstera Deliciosa</i>	20
Gambar 9. Karya Steven Alan <i>Spring 2017 Ready To Wear</i>	21
Gambar 10. Esprit pada majalah Vogue Australia Juli 1982	22
Gambar 11. Koleksi Vogue <i>Magazine Spring 2018 Fashion Week</i>	23
Gambar 12. Sketsa Alternatif 1.....	26
Gambar 13. Sketsa Alternatif 2.....	26
Gambar 14. Sketsa Alternatif 3.....	26
Gambar 15. Sketsa Alternatif 4.....	26
Gambar 16. Sketsa Alternatif 5.....	27
Gambar 17. Sketsa Alternatif 6.....	27
Gambar 18. Sketsa Alternatif 7.....	27
Gambar 19. Sketsa Alternatif 8.....	27
Gambar 20. Sketsa Alternatif 9.....	28
Gambar 21. Sketsa Alternatif 10.....	28
Gambar 22. Sketsa Alternatif 11.....	28
Gambar 23. Sketsa Alternatif 12.....	28
Gambar 24. Desain Terpilih 1.....	29
Gambar 25. Pecah Pola Karya “Membumi”	30
Gambar 26. Detail Motif Karya Busana 1.....	31
Gambar 27. Desain Terpilih 2	32
Gambar 28. Pecah Pola Karya “Rotasi”	33
Gambar 29. Detail Motif Karya Busana 2	34

Gambar 30. Desain Terpilih 3.....	35
Gambar 31. Pecah Pola Karya “Klorofil”	36
Gambar 32. Detail Motif Karya Busana 3	37
Gambar 33. Detail Motif Samping Karya Busana 3	37
Gambar 34. Desain Terpilih 4.....	38
Gambar 35. Pecah Pola Karya “Merapuh”	39
Gambar 36. Detail Motif Karya Busana 4	40
Gambar 37. Desain Terpilih 5.....	41
Gambar 38. Pecah Pola Karya “Sebaran Tumbuh”	42
Gambar 39. Detail Motif Karya Busana 5	43
Gambar 40. Desain Terpilih 6.....	44
Gambar 41. Pecah Pola Karya “Tumbuh”	45
Gambar 42. Detail Motif Karya Busana 6	46
Gambar 43. Desain Terpilih 7.....	47
Gambar 44. Pecah Pola Karya “ <i>Monsterart</i> ”	48
Gambar 45. Detail Motif Karya Busana 7	49
Gambar 46. Desain Terpilih 8.....	50
Gambar 47. Pecah Pola Karya “Dinamis”	51
Gambar 48. Detail Motif Karya Busana 8	52
Gambar 49. Peralatan tulis untuk gambar	53
Gambar 50. Alat untuk <i>tracing</i> desain	53
Gambar 51. Kompor listrik	54
Gambar 52. Wajan	55
Gambar 53. Canting	55
Gambar 54. Kuas	56
Gambar 55. Katun Linen	56
Gambar 56. Lilin <i>malam</i>	57
Gambar 57. Wadah kecil	58
Gambar 58. Ember besar.....	58
Gambar 59. Panci.....	59
Gambar 60. Kompor gas	60

Gambar 61. Gas tabung	60
Gambar 62. Napthol	61
Gambar 63. Indigosol	61
Gambar 64. Nitrit	61
Gambar 65. Hcl	62
Gambar 66. Soda abu	62
Gambar 67. Mesin jahit	63
Gambar 68. Mesin obras	64
Gambar 69. Gunting benang	64
Gambar 70. Gunting kain	65
Gambar 71. Rader	65
Gambar 72. Pendedel	66
Gambar 73. Pita ukur	66
Gambar 74. Jarum pentul	67
Gambar 75. Kertas karbon	68
Gambar 76. Benang jahit	69
Gambar 77. Benang obras	69
Gambar 78. Penjemuran kain	72
Gambar 79. Penggambaran pola pada kain	73
Gambar 80. Proses pembatikan pada kain	74
Gambar 81. Proses pembatikan dengan kuas	74
Gambar 82. Proses pewarnaan tutup celup	76
Gambar 83. Proses pencelupan warna	76
Gambar 84. Proses <i>pelorodan</i>	77
Gambar 85. Hasil <i>pelorodan</i>	77
Gambar 86. Pecah pola busana	78
Gambar 87. Persiapan pemotongan pola	79
Gambar 88. Pemotongan pola	79
Gambar 89. Merader pola	80
Gambar 90. Proses Penjahitan	80
Gambar 91. Karya 1	90

Gambar 92. Karya 2	92
Gambar 93. Karya 3	94
Gambar 94. Karya 4	96
Gambar 95. Karya 5	98
Gambar 96. Karya 6	100
Gambar 97. Karya 7	102
Gambar 98. Karya 8	104



INTISARI

Monstera merupakan jenis tanaman merambat yang hidup di daerah tropis dari Meksiko serta beberapa negara di Amerika selatan. Tanaman ini memiliki pertumbuhan bentuk daun yang unik. Semakin tumbuh daun *monstera* ini akan berlubang dan merobek diantara tulang daunnya. Menciptakan karya busana kasual dengan sumber ide bentuk daun *monstera* didasari latar belakang ketertarikan penulis yang diawali dari pengalaman visual terhadap daun *monstera* di lingkungan sekitar rumah. Bentuk daun *monstera* akan ditransformasi ke dalam motif batik pada karya busana kasual.

Metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa pengumpulan data-data melalui studi pustaka atau observasi secara langsung, melakukan analisis data dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan ergonomis. Metode selanjutnya adalah perwujudan karya dengan menggunakan metode *practice based research* yang dimulai dari kerja praktek secara bertahap. Tahapan dalam metode penciptaan menggunakan tiga tahapan teori dari S.P Gustami. Teknik pengerjaan dalam karya ini menggunakan teknik batik tulis sebagai teknik utama.

Hasil karya yang diciptakan berupa busana kasual yang memiliki variasi bentuk dan warna dengan aksen bentuk daun *monstera* yang ditransformasi ke dalam motif batik. Karya ini memiliki nilai estetis dan merupakan karya fungsional yang dapat disesuaikan dalam penggunaannya serta memberi kenyamanan dan keserasian antara pengguna dengan busana yang diciptakan. Karya ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi ranah seni, masyarakat dan lembaga pendidikan dibidang *fashion* dan seni, khususnya seni kriya tekstil.

Kata kunci : Batik, *Monstera*, Busana Kasual

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tanaman hias mencakup semua jenis tanaman yang dikembangkan dan ditanam karena bentuk keindahan dan keunikan, serta jenisnya yang beraneka ragam. Tanaman hias dapat berupa bunga, daun, buah-buahan sampai sayuran. Salah satu tanaman hias tersebut ada yang bernama *Monstera*. *Monstera* adalah salah satu jenis tanaman hias yang memiliki daun dengan keindahan dan keunikan tersendiri.

Monstera atau nama lain *philodendron pertosum* merupakan jenis tanaman *philodendron* merambat yang berasal dari hutan tropis dari Meksiko serta beberapa Negara di Amerika selatan. Bentuk daun *monstera* tergolong unik karena memiliki lubang-lubang pada daunnya. Tanaman ini disebut *monstera* berasal dari kata “*monster*” karena tumbuhan ini memiliki daun yang lebar dan berwarna hijau seperti *monster*. (Lingga, 2007:75)

Ketertarikan memilih ide penciptaan karya dari tanaman *monstera* terutama pada bagian daunnya, karena tanaman ini tumbuh dipekarangan dekat rumah penulis. Tanaman *monstera* kerap kali terlihat apabila penulis melewati pekarangan rumah sehingga membuat ketertarikan tersendiri untuk mencari tahu tanaman tersebut dan terciptalah ide menciptakan motif dengan tanaman *monstera*. Selain itu, tanaman *monstera* merupakan jenis yang paling

populer sebagai tanaman *indoor* maupun *outdoor*. Tanaman *monstera* menjadi tren dekorasi interior dan digemari karena bentuknya yang indah.

Tanaman hias *monstera* yang pada umumnya hanya sebagai penghias ruangan atau taman, ternyata memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya selain daunnya indah dan unik, tanaman ini juga dapat digunakan sebagai obat. Tanaman ini juga bisa menyerap polutan udara di dalam ruangan. Namun dibalik kelebihan tanaman *monstera* yang memiliki daun unik dan indah ini ternyata memiliki kekurangan, yaitu tanaman *monstera* termasuk ke dalam kelompok tanaman beracun yang dapat menyebabkan iritasi kulit apabila terkena percikan getahnya.

Tanaman *monstera* menjadi daya tarik utama bagi penulis untuk diwujudkan dalam karya tekstil berupa busana dengan mengembangkan bentuk daunnya yang diolah sedemikian rupa, sehingga dapat menjadi motif batik yang menarik. Motif tersebut kemudian diwujudkan dengan beberapa teknik dalam pembuatan karya busana casual. Busana casual yang akan diciptakan dapat digunakan di kalangan remaja sampai dewasa. Busana casual merupakan busana yang nyaman dipakai, *sportif*, dan dikenakan untuk kesempatan non-formal. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pemakai. (Ernawati *et al.*, 2008 : 24)

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana cara penerapan motif batik daun *monstera* ke dalam karya seni busana casual?
2. Busana casual seperti apa yang dapat diciptakan dengan sumber motif dari daun *monstera*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan bentuk tanaman *monstera* yang dapat diterapkan menjadi motif batik.
- b. Mengembangkan motif daun *monstera* menjadi motif batik pada karya seni tekstil berupa busana casual.
- c. Mewujudkan karya seni tekstil berupa busana casual yang nyaman digunakan dan menggunakan motif daun *monstera*.

Manfaat dalam penciptaan karya ini :

- a. Untuk mahasiswa

Sebagai salah satu media mengekspresikan ide serta gagasan ke dalam bentuk karya seni tekstil sebagai sarana komunikasi, dan diharapkan dengan berkembangnya desain tekstil di Indonesia, mahasiswa bisa lebih mengembangkan kreatifitas.

- b. Untuk lembaga pendidikan

Sebagai sumbangan pemikiran bagi aktivitas akademik dan dapat menambah wawasan di dunia kriya seni bidang tekstil.

c. Untuk masyarakat

Diharapkan karya yang telah diciptakan dapat dinikmati dan menjadikan acuan dalam berkarya khususnya bagi penulis.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Dalam laporan ini penulis melakukan pendekatan dengan beberapa metode diantaranya sebagai berikut :

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Rasa indah yang terjadi pada kita, timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya kedalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan. (Djelantik, 1999:5).

Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa yaitu unsur desain yang terdiri

dari unsur garis, unsur shape (bangun), unsur tekstur, unsur warna, intensity, ruang dan waktu. Prinsip desain dan asas desain. (Kartika dan Perwira, 2004:100). Pada pembuatan karya busana casual ini menggunakan metode pendekatan estetika yang terdapat pada motifnya.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi disebut sebagai ilmu yang berkaitan erat dengan faktor-faktor manusia (*human factors*), sedangkan penerapannya, pada masa sekarang merambah ke berbagai bidang. Pada bidang enjinereng, ergonomi juga memegang peran yang semakin penting, sehingga akhirnya juga dikenal adanya disiplin ilmu teknik/enjinereng yang meneliti faktor-faktor manusia (*human factors engineering*).

Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya. (Palgunadi, 2008:71-73)

Metode pendekatan ergonomi ini digunakan untuk karya busana karena busana membutuhkan keserasian dan kenyamanan antara pengguna dan produk yang digunakan.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara atau tindakan menurut sistem tertentu untuk dapat melaksanakan proses dalam

mewujudkan karya. Menciptakan karya busana kasual ini diperlukan beberapa tahap agar tercipta karya busana yang sesuai dengan ide dan tema. Penulis menggunakan metode *Practice based Research*, seperti yang dikutip menurut Malins, Ure, dan Gray (1996:1),

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Sementara menurut Dafri (2015:6)

Penelitian berbasis *practice based research* ini adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.

Setelah melakukan praktek dalam mewujudkan busana maka terciptalah hasil berupa karya busana kasual dengan proses perwujudan, foto laporan, eksperimen dalam proses pembuatan, proses inilah yang merupakan hasil dari sebuah praktek penciptaan. Hasil inilah yang kemudian dapat dijadikan suatu manifestasi untuk bahan penelitian atau penciptaan selanjutnya. Menciptakan karya busana melalui proses kreatif dibutuhkan beberapa tahapan. Tahap penciptaan ini digunakan dengan tujuan karya yang dihasilkan sesuai dengan konsep karya. Menurut SP. Gustami dalam proses melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya dalam konteks

metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007:329).

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Beberapa langkah eksplorasi yang dilakukan dalam pengerjaan karya ini adalah:

1. Metode pengumpulan data

Mengumpulkan informasi dan data melalui; (1) Studi pustaka yaitu dilakukan dengan cara membaca buku, majalah dan karya tulis yang berhubungan dengan *monstera* dan busana kasual, (2) Dokumentasi digunakan untuk mengambil data-data berupa gambar atau foto yang diambil dari dokumen pribadi, buku, majalah dan media internet, (3) Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung dan juga mengunjungi tempat perbelanjaan mengenai busana kasual yang akan diciptakan.

2. Penggalan landasan teori dan data acuan.

b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa pembuatan sketsa-sketsa alternatif yang kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan desain, selanjutnya diterapkan dalam media perwujudan. Dalam tahap ini juga ditentukan teknik dan model yang akan diwujudkan dalam karya yang akan dibuat.

c. Perwujudan

Dalam proses mewujudkan suatu karya seni dibutuhkan keruntutan tahap yang berkesinambungan agar tidak terjadi kekeliruan ekspresi atau karya keluar dari tema yang sudah ada. Dalam tahap perwujudan juga dilakukan evaluasi mengenai kesesuaian ide, wujud karya dan ketepatan fungsi terhadap tema. Dengan demikian, hasil karya yang diwujudkan dapat

dideteksi kualitas bahan, teknik konstruksi dan estetikanya.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah:

a. Metode Observasi

Merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan. Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data acuan.

b. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai referensi.

c. Metode Dokumentasi

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.