

**IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PRODUK KULIT DALAM ELEMEN
INTERIOR**



Sidik Abdul Manaf

NIM 1310018422

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

2018

**IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PRODUK KULIT DALAM ELEMEN
INTERIOR**



Oleh:

Sidik Abdul Manaf

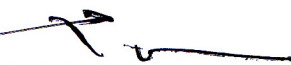
NIM 1310018422

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
2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

IKAN KAKAP PUTIH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PRODUK KULIT DALAM ELEMEN INTERIOR diajukan oleh Sidik Abdul Manaf, NIM 1310018422 Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



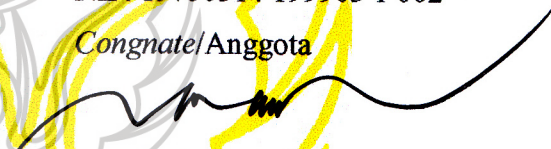
Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19690110 200112 1 003

Pembimbing II / Anggota



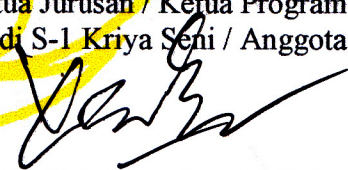
Joko Subiharto, SE., M.Sc.
NIP. 19750314 199903 1 002

Congnate/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
NIP. 19660622 199303 1 001

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



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, 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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua Orang tua yang sudah membimbing saya dan sudah membiayai kuliah sampai saat ini dan kakak serta adikku Tercinta yang selalu mendukung Tugas Akhir ini serta teman-teman yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.



MOTTO

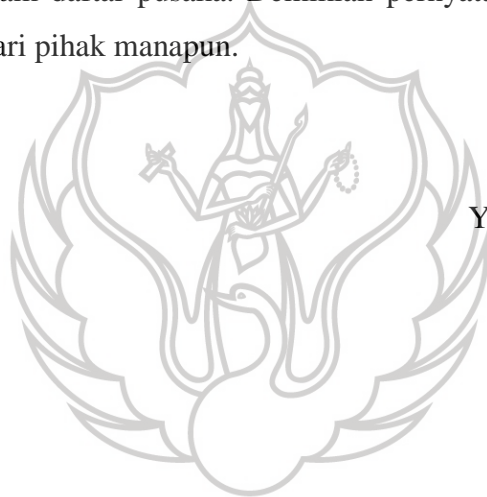
Jangan pernah menyesal dengan apa yang sudah kamu pilih, jalani dan terus bersyukur karna ALLAH SWT tidak pernah tidur.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Laporan ini merupakan pemaparan asli hasil dari pemikiran dan pengembangan sendiri. Apabila terdapat referensi terhadap karya orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas. Begitu juga dengan pendapat yang diacu dalam laporan telah disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat secara sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 6 Juli 2018

Penulis

Sidik Abdul Manaf

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Al-Mushowwir SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, sayaikh 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 S-1 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 terimakasih 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;
3. Dr. Ir.Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn. dan Joko Subiharto, SE., M.Sc. Dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn. Selaku penguji ahli;
6. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Bapak dan ibu serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual;
8. HMJ kriya, teman-teman semua angkatan di Kriya, atas dukungan dan semangatnya. serta semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per-satu;
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, kemudahan dan semangat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini;

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

Yogyakarta, 6 Juli 2018

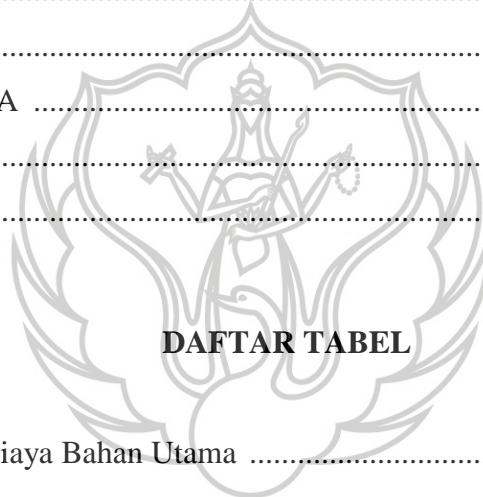
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	18
B. Analisis Data Acuan	24
C. Rancangan Karya.....	27
D. Desain Terpilih	36

E. Gambar Proyeksi.....	39
F. Proses Perwujudan	46
G. Teknik Pengerjaan	53
H. Tahap Perwujudan	54
I. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	57
BAB IV TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	60
B. Tinjauan Khusus	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
WEBTOGRAFI.....	76
LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kalkulasi Biaya Bahan Utama	57
Tabel 2. Kalkulasi Bahan Pendukung	58
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Bahan <i>Finishing</i>	59
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Tukang dan listrik	59
Tabel 5. Kalkulasi Keseluruhan Karya	59

DAFTAR GAMBAR

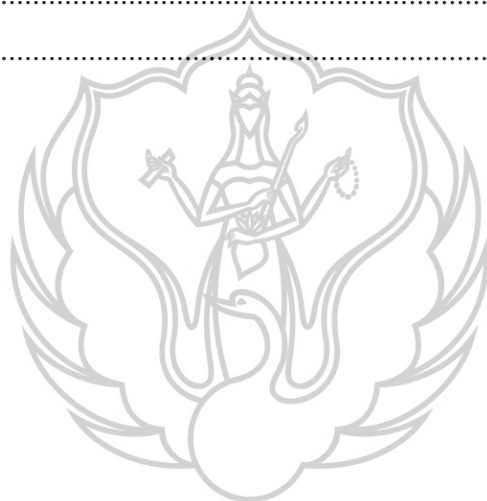
	Halaman
Gambar 1. Kakap Putih	9
Gambar 2. Ikan Kakap Putih Hasil Memancing Sidik.....	10
Gambar 3. Desain Berbagai Ruang Dalam Rumah.....	11
Gambar 4. Ruang Keluarga	12
Gambar 5. Funitur Ruang Keluarga	13
Gambar 6. Ikan GT Karya Tony Fredriksson	14
Gambar 7. Karya Tony Fredrikson	18
Gambar 8. Hasil Memancing di Sungai Sakurau	19
Gambar 9. Hasil Memancing Ikan Kakap Hitam dan Kakap Putih	19
Gambar 10. Ikan Kakap Putih	20
Gambar 11. Sisik Ikan Kakap Putih.....	20
Gambar 12. Desain Interior Ruang Keluarga	21
Gambar 13. Rak Aksesoris Berbentuk Ikan Hiu	21
Gambar 14. Jam Dinding dari Kulit.....	22
Gambar 15. Gantungan Kunci Berbentuk Ikan	22
Gambar 16. Lampu Meja dari Kulit Nabati	23
Gambar 17. Lampu Dinding	23
Gambar 18. Tempat Tisu	24
Gambar 19. Sketsa Rak Buku Alternatif 1.....	27
Gambar 20. Sketsa Rak Buku Alternatif 2.....	28
Gambar 21. Sketsa Rak Buku Alternatif 3.....	28
Gambar 22. Sketsa Jam Dinding Alternatif 1	29
Gambar 23. Sketsa Jam Dinding Alternatif 2	29
Gambar 24. Sketsa Jam Dinding Alternatif 3	30
Gambar 25. Sketsa Lampu Meja Alternatif 1	30
Gambar 26. Sketsa Lampu Meja Alternatif 2	31
Gambar 27. Sketsa Lampu Meja Alternatif 3	31
Gambar 28. Sketsa Lampu Tempel Alternatif 1	32

Gambar 29. Sketsa Lampu Tempel Alternatif 2	32
Gambar 30. Sketsa Lampu Tempel Alternatif 3	33
Gambar 31. Sketsa <i>Hanger</i> Alternatif 1.....	33
Gambar 32. Sketsa <i>Hanger</i> Alternatif 2.....	34
Gambar 33. Sketsa <i>Hanger</i> Alternatif 3.....	34
Gambar 34. Sketsa <i>Stand Note Book</i> Alternatif 1	35
Gambar 35. Sketsa <i>Stand Note Book</i> Alternatif 2	35
Gambar 36. Sketsa <i>Stand Note Book</i> Alternatif 3	36
Gambar 37. Sketsa Terpilih 1	36
Gambar 38. Sketsa Terpilih 2.....	37
Gambar 39. Sketsa Terpilih 3.....	37
Gambar 40. Sketsa Terpilih 4.....	38
Gambar 41. Sketsa Terpilih 5.....	38
Gambar 42. Sketsa Terpilih 6.....	39
Gambar 43. Gambar Proyeksi 1	40
Gambar 44. Gambar Proyeksi 2.....	41
Gambar 45. Gambar Proyeksi 3	42
Gambar 46. Gambar Proyeksi 4.....	43
Gambar 47. Gambar Proyeksi 5	44
Gambar 48. Gambar Proyeksi 6.....	45
Gambar 49. Kulit Nabati	46
Gambar 50. Kertas Kalkir, Karton, dan Solasi Kertas	47
Gambar 51. Bahan Cetak Resin	48
Gambar 52. Cat kulit	50
Gambar 53. Alat Pembuatan Pola	51
Gambar 54. Alat Potong	51
Gambar 55. Alat Cafring dan Tooling	52
Gambar 56. Mesin	52
Gambar 57. Proses Pembuatan Cetakan Rak Buku	54
Gambar 58. Rak Buku	61

Gambar 59. Jam Dinding	63
Gambar 60. Lampu Tempel	64
Gambar 61. Lampu Meja	66
Gambar 62. <i>Hanger</i>	68
Gambar 63. <i>Stand Note Book</i>	70

LAMPIRAN

A. Poster Pameran.....	77
B. Katalog.....	78
C. Foto Suasana Pameran	79
D. Biodata	80
E. CD	81



INTISARI

Ikan kakap putih merupakan ikan pemangsa yang hidup di dasar perairan mulai dari perairan payau, tawar, hingga asin kemudian besarnya manfaat serta keunikan dari bentuknya menjadi hal yang menarik. Manifestasi seni banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam bentuk karya berbahan kulit dan sebagainya. Karya tersebut dapat dijadikan elemen pelengkap pada ruang dalam rumah. karya seni yang digunakan sebagai benda fungsional lazim disebut produk. Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses berkarya kriya kulit sapi samak nabati dengan ikan kakap putih sebagai sumber ide teknik *carving*, *tolling*, *molding*, dari bentuk ikan kakap putih menjadi inspirasi dalam pembuatan produk yang digunakan pada ruang keluarga.

Penciptaan karya kriya kulit ini dilakukan sesuai dengan metode penciptaan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data melalui pengalaman pada saat memancing, mengamati ikan secara langsung dan studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan gambar kerja dan pembuatan gambar pola. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan hingga *finishing*.

Hasil penciptaan produk berjumlah enam. Karya-karya tersebut adalah rak buku satu buah, jam dinding satu buah, lampu dinding dua buah, lampu meja dua buah, *hanger* dua buah, *stand note book* dua buah. Semua karya berbahan utama kulit nabati dengan bentuk ikan kakap putih. Warna yang digunakan pada semua karya adalah warna coklat yang menonjolkan karakter dari kulit nabati. Kelebihan karya terlihat dari desain yang original dan teknik yang dipakai hal itu bertujuan untuk menghasilkan karya yang antik dan unik pada ruang keluarga.

Kata kunci: *ikan kakap putih, produk kulit, elemen interior*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Timbulnya suatu gagasan dalam penciptaan didorong oleh rangsangan melalui pengalaman seseorang terhadap objek di sekelilingnya yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ikan kakap putih merupakan salah satu bagian dari objek yang berada di alam. Ikan kakap putih merupakan ikan pemangsa yang hidup di dasar perairan mulai dari perairan payau, tawar, hingga asin. Alasan pemilihan ikan kakap putih disebabkan oleh besarnya manfaat dan keunikan bentuknya.

Manifestasi seni banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam bentuk karya berbahan kayu, logam, keramik, kulit dan sebagainya. Karya tersebut dapat dijadikan elemen pelengkap pada ruang dalam rumah. Karya seni yang digunakan sebagai benda fungsional lazim disebut produk. Penciptaan produk memiliki dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek fungsi dan estetika. Aspek fungsi produk terkait dengan keamanan dan kenyamanan serta sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Aspek estetis produk terkait dengan keharmonisan unsur visual dalam pengorganisasiannya.

Pada pembagian ruang dalam rumah terdapat salah satu ruang yang biasanya banyak digunakan untuk aktifitas bertemunya anggota keluarga. Ruang ini disebut ruang keluarga atau *living room*. Ruang keluarga banyak mempertimbangkan faktor kenyamanan dan ketenangan. Interior yang ada pada ruang keluargapun dirancang sesuai dengan fungsi dan kegunaan serta mencerminkan perasaan hati dan kepribadian penghuninya.

Perabot merupakan bagian pelengkap dari elemen interior. Perabot dan peralatan merupakan elemen sekunder yang mendukung dan memperkaya ruang untuk memberi "rasa". Perabotan dapat menjadi unsur dekoratif, meningkatkan fitur arsitektur, atau merupakan elemen fungsional, contohnya rak buku, tempat

tisu, bingkai kaca, panel, lampu dinding, lampu meja, lampu hias, dan lain sebagainya (Kilmer 2014).

Acuan konsep dalam penciptaan produk kulit sebagai elemen interior berupa perabotan akan merujuk pada alam dan karya-karya yang sudah ada sebelumnya, salah satunya dari seniman asal Afrika Selatan yaitu Tony Fredriksson yang mengangkat tema ikan sebagai peciptaan karyanya, seperti yang Tony Fredriksson katakan:

“tema karya saya adalah ikan, karena keluarga kami gemar memancing hampir disetiap pameran karya yang saya buat terjual habis. dan beberapa hotel di kawasan Des Roches Island dinegara Seychelles menugaskan saya untuk membuat kerangka ikan paus. Perhotelan juga membeli beberapa patung ikan untuk menghias vila pribadi yang berada di pulau dan mereka menyukai sketsa yang saya buat dan memesan nomor untuk mendekorasi kamar” (<https://artinspiredbyafrica.com/tony-fredriksson-and-his-driftwood-sculptures/>).

Penerapan bahan baku karya akan mengacu pada bahan kulit sapi samak nabati dengan penggunaan bahan baku tersebut bertujuan untuk menunjukkan karakteristik dari bahan kulit secara nyata agar memperoleh kesesuaian dengan konsep. Penerapan teknik merujuk pada beberapa teknik yang diajarkan dalam kriya kulit. Teknik yang disematkan berupa *carving*, *tolling*, *molding*, dan teknik pendukung seperti tempel dan lain-lain. Teknik tersebut digunakan untuk memperoleh bentuk produk sesuai dengan harapan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan produk kulit sebagai elemen interior dengan bentuk ikan kakap putih sebagai sumber ide penciptaan dengan menggunakan media kulit samak nabati dalam karya seni kriya kulit?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan adalah:

1. Menciptakan produk kulit sebagai elemen interior pada ruang keluarga dari ekspresi pribadi melalui tema ikan kakap putih sebagai sumber ide penciptaan.
2. Memberikan wacana baru bagi pembaca maupun penikmat seni melalui karya yang dihasilkan dengan sumber ide ikan kakap putih sebagai inspirasi dalam penciptaan produk kulit sebagai elemen interior.
3. Menciptakan bentuk-bentuk baru untuk menambah penguasaan teknik pembuatan produk kriya kulit sesuai dengan bentuk ikan kakap putih sebagai sumber ide.

Manfaat

1. Bagi penulis, penciptaan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan referensi mengenai produk kulit. Selain itu penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan mengenai pembuatan produk kulit sebagai elemen interior pada ruang keluarga.
2. Bagi Institusi atau Lembaga Pendidikan, penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan ide berkarya untuk pengkajian keilmuan, khususnya pengaplikasian bentuk dari ikan kakap putih sebagai produk berbahan kulit.
3. Bagi masyarakat luas, penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat menjadi penyegaran model produk yang nantinya digunakan pada ruangan. Diharapkan menjadi referensi bagi khalayak luas dalam memilih produk interior pada ruang keluarga.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan ini digunakan untuk membuat landasan dan analisis, mengutamakan keindahan pada karya yang tercipta. Dengan mengambil sumber ide ikan kakap putih sebagai produk kulit untuk interior sebagai elemen pendukung pada ruang keluarga. Menurut Djelantik, unsur estetika yang terkandung dalam seni rupa berupa wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian (2014:15).

Penciptaan ini menekankan unsur estetika dengan tiga aspek dasar. Pertama berupa wujud yang akan nampak pada mata kita secara visual yang berupa bentuk ikan kakap putih menjadi prabot pada ruang keluarga. Kedua bobot, isi atau bobot dari benda atau karya yang tercipta meliputi apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud karya itu. Ketiga penampilan, mengacu pada pengertian bagai mana cara karya itu disajikan pada penikmat.

Kematangan konsep yang dirancang pasti ada nantinya dalam proses pengolahan akan mengalami perubahan untuk menambah nilai keindahan ataupun menutupi suatu kesalahan yang terjadi. Perubahan itu wajar asalkan tidak mengalami perubahan secara keseluruhan, baik dari segi wujud, isi maupun dari konsep dari rancangan karya tersebut. Secara sistematis, menurut Kartika, ada tiga komponen dalam proses mencipta sebagai landasan berkarya. Ketiga komponen tersebut adalah Tema, bentuk, dan isi yang dinyatakan dalam bukunya "Seni Rupa Modern" yaitu:

Karya seni lahir dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Sebaliknya masyarakat akan dapat merasakan manfaatnya. Seniman yang kreatif akan membawa masyarakat keselera estetik yang lebih dalam, bukan selera yang mengarah pada kedangkalan seni. Hal tersebut menuntut kreatifitas

seniman dalam proses cipta seni, secara teoritis membutuhkan pemikiran yang matang. Ada tiga komponen dalam proses cipta seni sebagai landasan berkarya. Ketiga komponen tersebut adalah tema, bentuk, dan isi. Walaupun secara teori dapat dipisahkan namun sebenarnya ketiga komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan (Kartika 2017: 27).

1) Tema

Tema pokok atau *subject matter* ialah rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan karya-karya yang menyenangkan. Dalam penciptaan karya seni hampir dapat dipastikan memiliki tema pokok, yaitu inti pokok persoalan yang didapatkan melalui pengolahan objek baik dari objek yang terdapat di alam (eksplorasi langsung) atau pun objek *image* (eksplorasi tidak langsung).

2) Bentuk

Bentuk adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan kesatuan dari komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Capaian bentuk dalam suatu karya, diperlukan beberapa ketentuan dasar mulai dari mengumpulkan data acuan, pembuatan disain hingga *finishing*.

3) Isi

Isi atau makna adalah bentuk penjiwaan dari seorang penghayat yang baik. “Perbedaan bentuk dan isi hanya lah terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti dihayati melalui mata batin seorang penghayat secara kontemplasi”(Kartika, 2017:28).

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi memiliki peran penting dalam penciptaan karya, dimana karya yang akan dibuat ini mengangkat ide ikan kakap putih sebagai inspirasi dalam penciptaan produk kulit sebagai elemen interior. Ergonomi (*ergonomics*), dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Bagaimanapun juga, perencanaan

seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dan benda atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakan (Bram, 2008:71).

Dari penjelasan tersebut bentuk karya yang disajikan haruslah disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan *finishing* yang tepat. Demikian juga mengenai volume karya yang akan dibuat haruslah mengacu pada standar yang ergonomis, sehingga ruang keluarga tersebut semakin terasa nyaman dan penghuninya dapat beraktivitas tanpa terganggu.

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut Gustami dalam bukunya yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Menurut Gustami secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Tiga tahap tersebut terdiri dari eksplorasi, Perencanaan, dan Perwujudan (Gustami, 2007: 329).

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi berupa buku, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini. Pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan dan analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Sebelum membuat karya seni, penulis terlebihdahulu mengumpulkan data yang bersangkutan guna menambah referensi dan sumber ide sebelum membuat sketsa.

b. Perancangan

Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan, dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, setelah itu diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar proyeksi yang berguna bagi perwujudannya. Penulis kemudian membuat beberapa sketsa alternatif sebagai pilihan yang nantinya akan diseleksi dari sketsa alternatif dan kemudian memilih sketsa terpilih untuk diwujudkan sebagai sebuah karya.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe kemudian ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya, setelah ditentukan sketsa terpilih penulis kemudian melanjutkan langkah berikutnya yaitu membuat sketsa tersebut kedalam ukuran sebenarnya. Analisis dari tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu:

- 1) Penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan tema dan rumusan masalah yang perlu pemecahan.
- 2) Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, serta aspek fungsi.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi. Hal yang menjadi pertimbangan adalah material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, dan lain sebagainya.

- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan atau prototipe kedalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.

