

**MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT
BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT
BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



**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:

MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT BERMAIN
GITAR DALAM KARYA KERAMIK diajukan oleh Jayadi, NIM 1410032422,
Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18
Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I //



ara, M.Sn.
3 2 001

2 1 001

NIP. 1975062 2200312 1 003

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

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



PERSEMBAHAN

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, saudara(i), dan sahabat–sahabat seperjuangan yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan memberikan dorongan selama proses pembuatan 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, 14 Januari 2018



Jayadi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum 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 “MEMVISUALISASIKAN KESENANGAN DIRI SAAT BERMAIN GITAR DALAM KARYA KERAMIK”

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

1. Allah SWT
2. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
6. Sumino, S.Sn., M.A. dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Arif Suharson, M.Sn. *Cognate* (Dosen penguji) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
9. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materi.

10. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, mudah-mudahan keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.
Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 14 Januari 2018

Penulis
Jayadi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULLUAR.....	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 GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiv
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	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	10
BAB III PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan	17
B. Analisis data	21
C. Rancangan Karya	24
D. Proses perwujudan	37
1. Bahan dan Alat.....	37
2. Teknik Pengerjaan.....	48
3. Tahap Perwujudan.....	49
E. Kalkulasi Biaya.....	58
BAB IV TINJAUAN KARYA	62
A. Tinjauan Umum	62
B. Tinjauan Khusus	64

BAB V PENUTUP	80
A. KESIMPULAN.....	80
B. SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR LAMAN	83
LAMPIRAN	84
1. Foto Poster Pameran	84
2. Foto Sitasi Pameran	85
3. Katalog Pameran	87
4. Biodata/CV	88



DAFTAR TABEL

TABEL 1Formula Gelasir Biru Gelap	39
TABEL 2Formula Gelasir Merah	40
TABEL 3 Formula Gelasir Toska.....	40
TABEL 4Formula Gelasir Kuning	40
TABEL 5Formula Gelasir Merah-Cokelat	40
TABEL 6Formula Gelasir Orange	41
TABEL 7Formula Gelasir Putih	41
TABEL 8Grafik Suhu Pembakaran Biskuit	55
TABEL 9Grafik Suhu Pembakaran Gelasir	57
TABEL 10 Kalkulasi biaya Karya 1: <i>Fly Witouth Wings</i>	58
TABEL 11 Kalkulasi biaya Karya 2: <i>Joyfulness of Unity</i>	58
TABEL 12 Kalkulasi biaya Karya 3: <i>Think About the Number</i>	58
TABEL 13 Kalkulasi biaya Karya 4: <i>Show Them that You Can</i>	59
TABEL 14 Kalkulasi biaya Karya 5: <i>Compo-session</i>	59
TABEL 15 Kalkulasi biaya Karya 6: <i>Out of the Box</i>	59
TABEL 16 Kalkulasi biaya Karya 7: <i>Orchestra</i>	60
TABEL 17 Kalkulasi biaya Karya 8: <i>Taste</i>	60
TABEL 18 Kalkulasi biaya tambahan	60
TABEL 19Jumlah biaya keseluruhan	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alat Musik Petik Pendahulu Gitar	8
Gambar 2. Berbagai Jenis Gitar	9
Gambar 3. Model Segitiga Makna Pierce	12
Gambar 4. Berbagai Jenis Gitar Listrik	17
Gambar 5. Berbagai Jenis Gitar Akustik	17
Gambar 6. <i>Guitar Tornado</i> karya instalasi di Seattle, U.S.A.	18
Gambar 7. ENT'ACTE karya Yuri Firsanov	18
Gambar 8. Patung Minimalis Karya <i>Editt Davidovici</i>	19
Gambar 9. Patung Logam Realis oleh <i>Matheo Pugliese</i>	19
Gambar 10 Patung Karya Jonas Koetz	20
Gambar 11 Penulis saat Bermain Gitar	20
Gambar 12. <i>Mateus Asato</i> Memainkan Gitarnya	21
Gambar 13. Sketsa Alternatif 1	24
Gambar 14. Sketsa Alternatif 2	25
Gambar 15. Sketsa Alternatif 3	25
Gambar 16. Sketsa Alternatif 4	26
Gambar 17. Sketsa Alternatif 5	26
Gambar 18. Sketsa Alternatif 6	27
Gambar 19. Sketsa Alternatif 7	27
Gambar 20. Sketsa Alternatif 8	28
Gambar 21. Sketsa Terpilih 1	29
Gambar 22. Sketsa Terpilih 2	30
Gambar 23. Sketsa Terpilih 3	31
Gambar 24. Sketsa Terpilih 4	32
Gambar 25. Sketsa Terpilih 5	33
Gambar 26. Sketsa Terpilih 6	34
Gambar 27. Sketsa Terpilih 7	35

Gambar 28. Sketsa Terpilih 8	36
Gambar 29. Tanah Liat Sukabumi	37
Gambar 30. Bubuk TSG	38
Gambar 31. Bubuk Zirconium	38
Gambar 32. Bubuk Oksida Copper	39
Gambar 33. Bubuk Oksida Cobalt	39
Gambar 34. Bubuk Fe	39
Gambar 35. Pigmen Biru Turkish	39
Gambar 36. Pigmen Kuning	39
Gambar 37. Pigmen Oranye	39
Gambar 38. Gypsum	41
Gambar 39. Berbagai Jenis Butsir	42
Gambar 40. Meja Putar	42
Gambar 41. Spons	43
Gambar 42. Berbagai Macam Wadah	43
Gambar 43. Senar Nilon	44
Gambar 44. Berbagai Jenis Kuas	44
Gambar 45. Saringan Mesh 180	45
Gambar 46. Pipa, Kain Dan Apan Kayu	45
Gambar 47. Timbangan Digital	46
Gambar 48. Mortar	46
Gambar 49. Kompresor	47
Gambar 50. <i>Spray Gun</i>	47
Gambar 51 . Tungku Gas	47
Gambar 52. Membuat Model	50
Gambar 53. Membuat Pembatas	50
Gambar 54. Membuat Adonan Gypsum	50
Gambar 55. Cetakan yang Telah Jadi.....	51
Gambar 56. Tanah Liat Kering	52

Gambar 57. Proses Pencampuran Tahan Liat	52
Gambar 58. Membentuk Global Karya	52
Gambar 59. Menyiapkan Bagian Patung	52
Gambar 60. Menyambung Bagian Patung	53
Gambar 61. Mengatur Posisi Patung	53
Gambar 62. Proses Merapikan Permukaan Patung	53
Gambar 63. Merapikan Menggunakan Alat	53
Gambar 64. Karya Yang Akan Dibakar Biskuit	55
Gambar 65. Penerapan Gelasir	56
Gambar 66. Penerapan Gelasir Dengan <i>Spray Gun</i>	56
Gambar 67. Tungku Berisi Karya Yang Siap Dibakar Gelasir	57
Gambar 68. Memulai Proses Pembakaran	57
Gambar 69. Karya 1	64
Gambar 70. Karya 2	66
Gambar 71. Karya 3	68
Gambar 72. Karya 4	70
Gambar 73. Karya 5	72
Gambar 74. Karya 6.....	74
Gambar 75. Karya 7	76
Gambar 76. Karya 8	78

INTISARI

Rasa senang umumnya dirasakan seseorang saat mereka melakukan sesuatu yang menarik bagi diri mereka. Begitu juga dengan penulis yang sangat mencintai musik dan memiliki kegemaran memainkan gitar. Sesuatu yang dianggap sederhana bagi segelintir orang namun mampu menghadirkan rasa senang, gembira, maupun kepuasan tersendiri bagi penulis. Penulis juga ingin memvisualisasikan kesenangan dan lebih dari itu penulis juga ingin mengungkapkan bahwa kesederhanaan juga mampu memberikan kesenangan atau kegembiraan tersebut dalam bentuk rupa menggunakan media keramik.

Kesenangan diri saat bermain gitar merupakan sebuah konsep dalam wujud abstrak yang divisualisasikan dalam karya keramik yang merupakan wujud tiga dimensional. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang tidak hanya indah tapi juga mampu mengekspresikan maksud yang ingin diutarakan oleh penulis. Pada proses penciptaannya penulis menggunakan pendekatan estetika, semiotika dan psikologi. Dengan merancang beberapa desain dan telah disetujui oleh pembimbing, penulis mulai menciptakan karya dengan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti teknik pijit, cetak dan slab. Kedelapan karya yang telah diciptakan kemudian disajikan dengan penuh pertimbangan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Delapan karya keramik dengan mengangkat tema kesenangan saat bermain gitar dapat disajikan dengan berbagai pertimbangan dan kehati-hatian. Karya ini memiliki bentuk figuratif sederhana yang dikombinasikan dengan bentuk sederhana lainnya. Setiap karya juga di beri penerapan warna yang berbeda satu sama-lain. Secara keseluruhan karya yang diciptakan merupakan gambaran kesenangan pribadi penulis saat memainkan gitar atau bermain musik. Dengan adanya karya keramik dengan tema kesenangan saat bermain gitar, diharapkan dapat menyampaikan pesan, baik untuk penulis pribadi maupun masyarakat yang menikmatinya, bahwa kesederhana mampu memberikan kesenangan tanpa harus mengorbankan banyak hal untuk mengejanya.

Kata Kunci : *visualisasi, kesenangan diri, gitar, keramik.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan suatu hal yang berhubungan dengan keindahan yang sedikit banyaknya dapat mempengaruhi mood siapa saja yang menikmatinya. Salah satu diantaranya merupakan seni musik yang tentunya dapat memberikan pengaruh psikologis bagi para mendengarkannya. Musik merupakan suatu cabang seni yang berhubungan dengan suara yang harmonis, melodis, dan berirama. Terciptanya sebuah komposisi musik tentu membutuhkan satu atau lebih alat musik agar tercipta komposisi musik yang menarik. Akan tetapi penulis tidak membahas musik lebih mendalam melainkan alat musik gitar yang menjadi salah satu alat dalam memainkan musik.

Setiap orang pasti tidak asing dengan musik walaupun sekedar mendengarkan atau bahkan menjadi orang yang menciptakan atau memainkan musik. Pengalaman bermusik yang pernah penulis alami menjadi alasan bahwa dengan menikmati musik baik mendengarkan atau bermain alat musik dapat memberikan efek positif atau bahkan negatif tergantung dari kondisi mood dan jenis musik saat itu. Disamping itu, penulis juga memiliki pengalaman dalam pertunjukan seni musik dan mampu memainkan salah satu alat musik petik yang menjadi salah satu alat musik yang banyak digemari orang di seluruh dunia, yaitu gitar.

Gitar merupakan salah satu alat musik yang populer di dunia. Pengalaman bermain gitar yang dialami oleh penulis sampai saat ini menumbuhkan kecintaan terhadap musik dan gitar. Kecintaan tersebut yang mendorong penulis untuk giat berlatih secara autodidak dan dibantu dengan pengetahuan yang didapat dari komunitas, pentas pertunjukan, video, buku dan artikel yang berhubungan dengan musik dan gitar. Dengan pengalaman bermusik dengan gitar yang penulis miliki membuat penulis sangat mencintai musik dan gitar bahkan menganggap hal tersebut menjadi sumber kesenangan bagi penulis. Setiap orang pun memiliki sumber kesenangannya masing-masing. Sumber

kesenangan biasanya didapatkan dari apa saja yang dianggap menarik oleh seseorang. Hal yang sederhana dapat memberikan banyak kesenangan, seperti yang dikatakan Einstein dalam sebuah catatan kecilnya bahwa, *"kehidupan yang tenang dan sederhana membawa lebih banyak kegembiraan daripada mengejar kesuksesan yang diikat dengan kegelisahan yang terus menerus."* (Einstein, 1922). Kebahagiaan dari sesuatu yang sederhana, bagi penulis juga cukup dengan menikmati musik atau memainkan gitar. Bukan sebagai musisi yang tenar, namun lebih kepada kecintaan dengan musik dan alat musik gitar yang mampu memberikan kegembiraan tersendiri saat menikmati dan memainkannya. Penulis ingin mengungkapkan bahwa kebahagiaan bisa didapatkan dari hal-hal sederhana, seperti halnya bermusik dengan gitar bagi penulis dan nantinya akan diwujudkan kedalam karya keramik 3 dimensi.

Keramik akan menjadi media untuk mengungkapkan kesenangan penulis menjadi karya 3 dimensi. Menurut Ambar Astuti, kata keramik berasal dari bahasa Yunani *"keramos"* yang berarti periuk yang terbuat dari tanah yang melalui pembakaran suhu tinggi" (Astuti, 1997:1). Orang Yunani percaya bahwa *keramos* adalah dewa pelindung yang mata pencariannya mengerjakan tanah liat. Seni keramik sudah ada sejak zaman prasejarah dengan ditemukannya perkakas rumah tangga dari tanah liat yang dibakar (Guatama, 2011:1). Seiring dengan perkembangan zaman, keramik bukan hanya dibuat dengan tujuan sebagai benda pakai namun keramik digunakan sebagai media untuk berkreasi, mengungkapkan ekspresi dan memenuhi kebutuhan estetis, hal ini dapat dibuktikan di Indonesia dengan munculnya kesadaran untuk mengolah tanah liat sebagai media untuk berolah seni rupa mulai terjadi pada sekitar akhir tahun lima puluhan, menurut Hildawati (1990/1991:155). Tentunya penulis juga ingin ber-ekspresi dengan media keramik untuk mengungkapkan emosi penulis. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, Ekspresi adalah : "Pengungkapan atau proses menyatakan (memperlihatkan atau menyatakan) maksud, gagasan, perasaan, dsb" (Moeliono, 1998: 223). Dengan begitu, media keramik akan menjadi media oleh seniman untuk mengekspresikan apa yang ingin disampaikan kepada pengamat maupun masyarakat. Tidak hanya sekedar menyampaikan tetapi

seniman juga mencurahkan kreatifitasnya ke dalam media, dalam hal ini adalah keramik. Pengalaman dan pengetahuan akan bahan juga mempengaruhi hasil dalam mengolah tanah liat untuk nantinya akan dijadikan karya keramik. Setiap seniman pun memiliki cara dan gayanya untuk menciptakan karya keramik yang mencerminkan dirinya. Timbul Raharjo mengungkapkan bahwa sebuah karya seni merupakan cerminan jiwa penciptanya. Bentuk-bentuk karya keramik tersebut merupakan ungkapan yang timbul dan tumbuh dalam batin sang seniman (Raharjo, 2001: 4).

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep karya keramik yang berkaitan dengan memvisualisasikan kesenangan diri saat bermain gitar?
2. Bagaimana proses menciptakan karya keramik yang berkaitan dengan kesenangan diri saat bermain gitar?
3. Apa saja hasil karya yang diciptakan dengan tema visualisasi kesenangan diri saat bermain gitar?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.
- c. Menghadirkan karya keramik dengan tema visualisasi kesenangan diri dalam bermain gitar.

2. Manfaat

- a. Menambah koleksi karya keramik penulis.
- b. Mengasah kemampuan penulis dalam mengolah ide konsep dan menciptakan karya.
- c. Memberi warna baru dalam dunia seni dengan media karya keramik.

- d. Sebagai sumbangan referensi dalam menciptakan wacana kreatif kepada penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.
- e. Sebagai karya yang dapat dinikmati para penikmat seni dan masyarakat umum.

D. Metode Penciptaan dan Pendekatan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Estetika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan nilai keindahan yang digunakan untuk menentukan nilai-nilai keindahan suatu objek. Dalam buku *Estetika Sebuah Pengantar*, Djelantik (2004 : 15) berpendapat bahwa setiap benda atau peristiwa seni pasti memiliki 3 aspek dasar, yaitu wujud (Appearance), bobot atau isi (content, substance), dan penampilan atau penyajian (presentation). Ketiga aspek itu menjadi acuan dalam membuat karya keramik kali ini dengan mempertimbangkan bentuk karya figuratif monumental dan instalatif yang sederhana namun tetap mempertimbangkan proporsi dan keselarasan antara yang satu dengan yang lain agar tetap menjadi satu kesatuan konsep yang telah dibuat. Begitu juga dengan penyajian tidak lupa dipertimbangkan agar karya dan objek pendukung terlihat selaras tanpa mengganggu satu sama lain. Pendekatan estetika yang digunakan sebagai acuan untuk menambah keindahan pada karya keramik monumental dan instalatif baik dari segi bentuk, konsep, maupun penyajian karya.

b. Semiotika

Semiotika adalah ilmu mengenai tanda. Sebagai karya yang dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, beberapa struktur bagian-bagiannya menggunakan penyimbolan. Teori semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Pierce (Sobur, 2003 : 41) bahwa semiotika berdasarkan objeknya terdiri dari 3 bagian yaitu ikon, indeks, simbol. Memanfaatkan teori semiotika untuk

menjadi acuan desain karya yang dapat menyimbolkan/mengutarakan maksud penulis kepada para penikmat/pengamat karya keramik yang telah dibuat. Pendekatan semiotika menjadi acuan dalam menyampaikan konsep karya penulis kepada penikmat seni melalui bentuk-bentuk karya yang menyimbolkan konsep tersebut.

c. Psikologi

Psikologi merupakan ilmu pengetahuan dan terapan tentang perilaku, fungsi mental, dan proses mental manusia secara ilmiah. Salah satu tokoh yang membahas masalah kesenangan adalah Martin Seligman, yang dalam teorinya menjelaskan konsep kebahagiaan yang didalamnya terdapat poin tentang kesenangan. Pendekatan psikologis memiliki peran penting untuk memperjelas dan memperkuat konsep penulis tentang “kesenangan”. khususnya bagi penulis saat memainkan alat musik gitar agar para penikmat seni mengerti apa yang ingin penulis sampaikan.

2. Metode Penciptaan

Untuk menciptakan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar dapat mencapai sebuah tujuan yang dalam hal ini berupa karya seni rupa dua atau tiga dimensi. Agar tahap penciptaan karya berjalan dengan baik dan benar diperlukan suatu metode yang sesuai dengan bidang yang ditempuh. Metode yang dikemukakan oleh SP. Gustami (Gustami, 2004:31). Iamerinci metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

a. Tahap Eksplorasi

- 1) Pencarian ide, referensi, dan informasi yang nantinya digunakan untuk menentukan tema dari karya yang ingin dibuat.
- 2) Pencarian landasan teori, metode, serta analisis acuan visual yang nantinya akan menjadi acuan dalam berkarya.

b. Tahap Perancangan

- 1) Menuangkan ide yang berupa tulisan kedalam bentuk desain visual dua dimensi untuk memudahkan dalam mempertimbangkan aspek-aspek desain, alat, teknik, dan bahan yang dibutuhkan untuk merancang karya.
- 2) Membuat prototype atau model tiga dimensi dari desain yang telah dibuat sebelumnya.

c. Tahap Perwujudan

- 1) Mewujudkan *prototype*/rancangan menjadi karya (keramik) hingga proses finishing dan pengemasan.
- 2) Melakukan evaluasi melalui proses berpameran untuk mendapatkan hasil pencapaian kualitas karya.

