

**VISUALISASI TIPOGRAFI SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

oleh:

Dery Pratama Putra

NIM: 1211663022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**VISUALISASI TIPOGRAFI SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

oleh:

Dery Pratama Putra

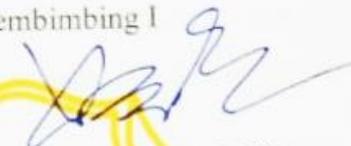
NIM: 1211663022

**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
2019**

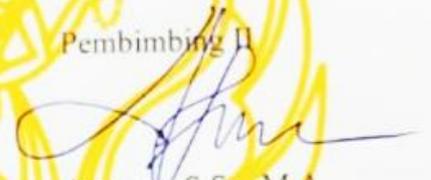
Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

VISUALISASI TIPOGRAFI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU diajukan oleh Dery Pratama Putra, NIM 1211663022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

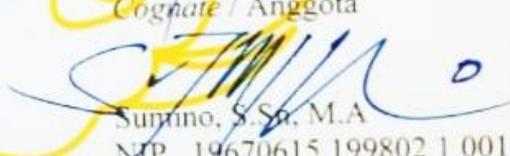
Pembimbing I


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

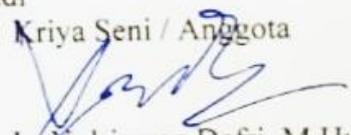
Pembimbing II


Arumary, S.Sn, M.A.
NIP. 19771018 200312 1 010

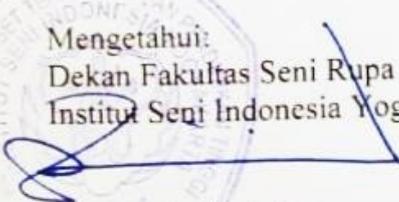
Cognate / Anggota


Sunrino, S.Sn, M.A.
NIP. 19670615 199802 1 001

Ketua Jurusan Kriya/ 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

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 serta keluarga besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud.

MOTTO

Tidak ada yang salah, Hanya saja berbeda

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, 19 Juni 2019

Dery Pratama putra

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan Karunia Nya-lah penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “VISUALISASI TIPOGRAFI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU”

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. Muhammad 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 juga selaku pembimbing I.
5. Aruman, S.Sn., M.A., dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
6. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
7. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materi.
8. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.

9. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 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, 19 Juni 2019

Penulis
Dery Pratama Putra

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 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. Alat dan Bahan.....	37
2. 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 1 Rancangan Alat, Kegunaan, dan Gambar.....	39
TABEL 2 Rancangan Bahan, Kegunaan, dan Gambar.....	40
TABEL 3 Kalkulasi Biaya Karya 1.....	40
TABEL 4 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	40
TABEL 5 Kalkulasi Biaya Karya 3.....	40
TABEL 6 Kalkulasi Biaya Karya 4.....	41
TABEL 7 Kalkulasi Biaya Karya 5.....	41
TABEL 8 Kalkulasi Biaya Karya 6.....	55
TABEL 9 Kalkulasi Biaya Karya 7.....	55
TABEL 10 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Huruf Alphabet	8
Gambar 2. Model Segitiga Makna Pierce	12
Gambar 3. Alphabet	17
Gambar 4. Berbagai Jenis Plat Nomor kendaraan bermotor.....	17
Gambar 5. <i>Alphabet of Colour</i>	18
Gambar 6. <i>A Centsible Pyramid</i>	18
Gambar 7. Sketsa Alternatif 1	19
Gambar 8. Sketsa Alternatif 2.....	19
Gambar 9. Sketsa terpilih 1	20
Gambar 10. Sketsa terpilih 2	20
Gambar 11. Sketsa terpilih 3.....	21
Gambar 12. Sketsa terpilih 4.....	24
Gambar 13. Sketsa terpilih 5.....	25
Gambar 14. Sketsa terpilih 6.....	25
Gambar 15. Sketsa terpilih 6.....	25
Gambar 16. Gergaji Portable.....	26
Gambar 17. Penggaris	26
Gambar 18. Meteran	27
Gambar 19. <i>Cutter</i>	27
Gambar 20. Klem F.....	28
Gambar 21. Klem C	29
Gambar 22. Mesin Gergaji pita	30
Gambar 23. Mesin ketam.....	31
Gambar 24. <i>Spray Gun</i>	32
Gambar 25. Kompresor	33
Gambar 26. Mesin Gerinda Tangan	34

Gambar 27. Palu Kayu	35
Gambar 28. Pahat Ukir kayu	36
Gambar 29. Kertas Pola A1	37
Gambar 30. Triplek	38
Gambar 31. Multiplek	38
Gambar 32. Akrilik Lembaran	39
Gambar 33. Lem Presto	39
Gambar 34. Amplas Lembaran	39
Gambar 35. <i>Clear</i>	39
Gambar 36. Pembuatan Desain dengan Aplikasi Komputer.....	39
Gambar 37. Pemotongan Triplek dan Multiplek	39
Gambar 38. Pengeleman Triplek dan Multiplek.....	41
Gambar 39. Penghalusan Permukaan.....	42
Gambar 40. Pemasangan Akrilik	42
Gambar 41. Penyemprotan <i>Clear</i>	43
Gambar 44. Karya 1	64
Gambar 45. Karya 2	66
Gambar 46. Karya 3	68
Gambar 47. Karya 4	70
Gambar 48. Karya 5	72
Gambar 49. Karya 6	74

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Secara umum setiap manusia yang hidup dalam masyarakat akan terlibat dengan yang namanya interaksi dengan sesamanya, itu artinya hal paling penting yang tak pernah bisa lepas dari kehidupan manusia adalah komunikasi. Hal tersebut terjadi karena manusia pasti berhubungan secara sosial. Dapat dikatakan komunikasi apabila ada dua orang atau lebih saling berbicara atau menyampaikan informasi. Pengertian komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang, Karena itu, komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah komunikasi manusia. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. (www.wikipedia.com)

Terdapat berbagai klasifikasi tentang jenis-jenis komunikasi, namun pada dasarnya jenis komunikasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis utama berdasarkan bentuk penyampaiannya yaitu komunikasi verbal, komunikasi non-verbal dan komunikasi tertulis. Komunikasi Verbal adalah komunikasi Lisan yang disampaikan melalui kata-kata yang diucapkan seperti pidato, presentasi, diskusi dan dialog tatap muka. Komunikasi Non-Verbal ini meliputi bahasa tubuh (*body language*), gerak tubuh (*gesture*), ekspresi wajah (*facial expression*) dan bentuk tubuh (*posture*), sedangkan komunikasi tertulis atau adalah proses penyampaian informasi dengan menggunakan berbagai tanda, simbol, gambar dan tipografi. Informasi atau pesan yang ingin disampaikan tersebut dapat dicetak ataupun ditulis dengan tulisan tangan. Komunikasi tertulis ini sangat penting untuk mengkomunikasikan informasi yang rumit seperti Statistik dan data-data penting lainnya yang tidak mudah untuk

disampaikan melalui pidato atau dialog. Ada juga menyebutkan komunikasi tertulis ini sebagai Komunikasi Visual.

Yudha Ardhi dalam bukunya juga menyampaikan bahwa bahasa tulis merupakan suatu pengantar komunikasi dalam kehidupan manusia. Sejak dahulu, bahasa tulis mampu merekam serta menyampaikan berbagai macam tanda dan gagasan manusia pada setiap masanya. Dalam perkembangannya, bahasa tulis menggunakan berbagai macam media, dari dinding-dinding gua, tanah liat, prasasti atau batu tulis, kertas dengan tulisan tangan maupun cetak, hingga media digital saat ini. (Ardhi yudha, 2013:iii)

Bahasa tulis merupakan salah satu bentuk sarana komunikasi yang dekat dengan manusia dari dulu hingga saat ini. Bahasa tulis terbukti menjadi sebuah pembawa pesan yang efektif dari pengirim kepada penerima pesan. Bahasa tulis ini dapat berbentuk kata, kalimat dan paragraph. Satuan terkecil dalam bahasa tertulis adalah huruf. Huruf inilah yang menjadi modal awal dalam pembentukan kata, kalimat maupun paragraf.

Media digital yaitu komputer, memungkinkan bahasa tulis ditampilkan menjadi lebih menarik dengan berbagai macam variasi dan bentuk. Hal yang tidak bisa dilakukan dengan mudah dengan media cetak tradisional, apalagi jika diproduksi dalam jumlah yang besar. Tipografi sebagai ilmu tentang huruf mempelajari berbagai macam huruf, karakter, serta penggunaannya. Dalam media digital, tipografi mampu diatur dengan lebih baik dan ditampilkan dengan lebih menarik. Dengan berbagai jenis huruf digital yang berjumlah banyak sekali, pembuatan desain juga menjadi lebih menarik. (Ardhi yudha,2013)

Tipografi merupakan seni cetak atau tata huruf dengan pengaturan distribusi pada ruang yang tersedia. Tipografi memberikan ide kepada penulis untuk menciptakan suatu karya dalam ruang lingkup kriya,

Berawal dari melihat, membaca, dan mengamati lingkungan, seniman terinspirasi untuk bereksplorasi, mengungkap gejala kehidupan untuk divisualisasikan dalam sebuah karya. Pengungkapan karya dilandasi keinginan jiwa, dengan tujuan positif dan dapat diapresiasi oleh semua orang. Dalam kesempatan ini, tema “Visualisasi Tipografi sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu” adalah sebuah penjabaran makna yang terkandung dalam teks serta menafsirkan kata atau tulisan. Berdasarkan tema, huruf merupakan sumber terjadinya tulisan, karena visual sangat awam sebagai bagian sehari-hari, berkarakter menjadi bagian yang dekat secara literal dan sangat mudah untuk dimengerti siapapun serta dipahami sebagai bahan aksara.

Ketertarikan akan tipografi inilah yang membuat seniman menjadikan sumber ide penciptaannya. Penulis sangat tertarik dengan hasil karya seni yang cenderung sederhana dengan warna-warna yang cerah dan saling bertabrakan serta elemen visual seperti simbol-simbol huruf dan angka.

Rangkaian peristiwa yang diungkap dalam tema bermaksud memberikan *stimulasi* untuk menciptakan motivasi dalam membaca dan menulis khususnya bagi diri pribadi dan orang lain. Tentunya keinginan dalam diri, membuat pemetaan pikiran yang berada pada nilai dan kesadaran terhadap lingkungan, dan makna penalaran yang kaya sehingga faktor dari luar dapat ditemukan, lebih-lebih mampu diserap secara positif.

Ketertarikan seniman akan tipografi yang pola penyusunannya dirangkai dapat menghadirkan corak yang unik sebagai bentuk *typograf*-nya. Untuk itu dalam konteks visualisasi, seniman mencoba mengeksplorasi bentuk tipografi yang dihubungkan dan disusun, baik secara runut maupun sporadis berdasarkan improvisasi bentuk dan keunikannya dengan karakter penyesuaian dalam format penciptaan karya seni kriya kayu.

Secara metode terbentuknya tulisan yang pola penyusunannya dirangkai dan disambung secara teknis menganalogikan ornamen yang disusun dan diacak berdasarkan improvisasi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah memvisualisasikan bentuk Tipografi dalam karya seni kriya kayu?
2. Bagaimanakah proses perwujudan karya kriya kayu yang terinspirasi dari tipografi?
3. Bagaimana hasil karya yang terinspirasi dari visual tipografi pada media kayu?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mengidentifikasi karakteristik Tipografi yang diterapkan dalam karya seni yang inovatif, kreatif dan estetis.
 - b. Mengetahui proses perwujudan tipografi pada karya kriya kayu.
 - c. Menciptakan dan mevisualisasikan Tipografi yang artistik dalam karya seni kriya kayu tiga dimensi.
2. Manfaat
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang tipografi khususnya bagi penulis dan masyarakat umum.

- b. Sebagai bahan acuan maupun sebagai sumber inspirasi dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dalam kriya kayu khususnya.
- c. Sebagai ungkapan ekspresi dalam mendeskripsikan tipografi ke dalam karya kriya kayu.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, beberapa hal yang mempengaruhi seni tersebut, antara lain garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Menurut Kartika (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dai benda-benda estetis, adalah :

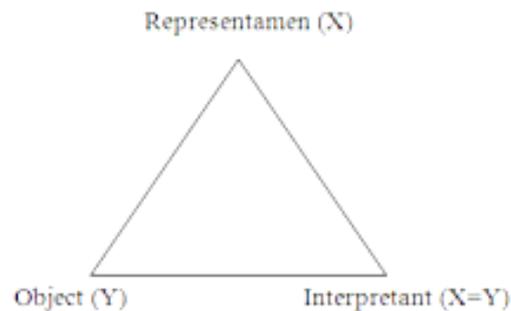
- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan menonjolkan kerumitan dari segi teknik dan pewarnaan.
- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi persoalan kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat menelaah segala aspek-aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai keindahan yang terdapat pada visualisasi tipografi serta unsur-unsur penyusunannya . Pendekatan estetika di sini erat kaitanya dengan kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang yang terkait

dengan elemen seni rupa yakni (*form*) visualisasi tipografi. yang diterapkan dalam karya kriya kayu dapat dijelaskan secara rinci dengan menggunakan teori estetika. Melalui pendekatan estetika ini diharapkan permasalahan yang terkait bentuk, struktur, komposisi serta nilai-nilai keindahan lainnya dari karya kriya kayu yang dibuat dapat diterjemahkan melalui ranah-ranah seni yang tepat.

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika, dalam hal ini adalah semiotika visual merupakan bidang ilmu yang membahas tentang tanda yang terdapat pada sesuatu yang berwujud dan dengan kata lain makna yang dapat ditangkap oleh indra penglihat (*visual sense*). Seni rupa memang tidak lepas dengan bentuk dan keindahan visualnya dan tidak hanya itu, karya yang diciptakan juga memiliki makna. Selain itu, semiotika juga menjadi sarana berkomunikasi karena adanya hubungan antara tanda, pengirim dan penerima. Seperti yang dikatakan oleh Kris Budiman dalam buku *Semiotika Visual* bahwa “fenomena kesastraan dan estetik didekati sebagai sistem tanda-tanda” (2011: 9). Menurut Charles S. Peirce, tanda atau disebut juga dengan *representamen* adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (interpretan) dalam beberapa hal dan kapasitas (Budiman, 2011: 17). Dari hal tersebut memiliki relasi triadik antara representamen yang mengacu pada objek (*object*) yang akhirnya menghasilkan tanda (interpretan). Hal tersebut dikenal dengan struktur *triadic* dan digambarkan dengan segitiga makna. Struktur ini akan sangat membantu penulis untuk memvisualisasikan tipografi pada sebuah karya kriya kayu. Merancang desain karya berupa susunan huruf yang tertata dan terkonsep sebagai representamen yang mampu menggambarkan keadaan tertentu disampaikan melalui sebuah karya.



Gambar 1

Selain itu terdapat juga klasifikasi dari tanda-tanda yaitu berupa ikon, indeks, dan simbol yang tentunya didasarkan atas relasi antara representamen dan objeknya.

a. Ikon (*icon*)

Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya (Budiman, 2011: 20).

b. Indeks (*index*)

Indeks adalah tanda yang memiliki keterikatan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya (Budiman, 2011: 20).

c. Simbol (*symbol*)

Simbol merupakan jenis tanda arbitrer dan bersifat konvensional. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol.

Dari ketiga klasifikasi di atas terdapat poin ikon dan simbol yang menjadi landasan penulis dalam merancang desain karya.

Seperti beberapa bentuk huruf yang sederhana namun tegas sebagai icon dan beberapa hanya mengambil unsur-unsur dalam tulisan. Selain itu, penempatan elemen- elemen warna yang terkonsep sebagai simbol dari perasaan penulis yang diwujudkan menjadi desain karya. Menurut Djelantik (2004: 58) wahana atau media adalah alat atau benda yang digunakan untuk berkomunikasi dalam dunia seni. Dalam teorinya, Djelantik mengatakan bahwa terdapat dua wahana yaitu wahana *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Dalam hal berkesenian disebut dengan wahana *intrinsik* yang berupa simbol, petanda dan aba-aba. Simbol dapat memiliki makna yang lebih luas dari apa yang ditampilkan, yang dilihat atau yang di dengar. Berkaitan dengan teori Djelantik, Susanne Langer (1950: 127) memiliki pendapat bahwa, *Art is Expressive Symbolism*. Simbol merupakan suatu penanda, mewakili pesan, sebuah pernyataan yang ditampilkan dalam bentuk tulisan maupun bentuk dimensional. Karya kayu yang di tampilkan kali ini menampilkan wujud rangkaian huruf yang biasa disebut dengan tipografi untuk menyimbolkan makna yang ingin penulis utarakan kepada *audience*.

Melalui beberapa teori tersebut akan membantu penulis untuk memvisualisasikan tipografi ke dalam karya kriya kayu tiga dimensi yang mewakili perasaan penulis dan tentunya untuk menyampaikan pesan melalui karya yang diciptakan layaknya berkomunikasi dengan bentuk visual karya kriya kayu.

2. Metode Penciptaan

Penciptaan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar mencapai sebuah tujuan yang diharapkan berupa karya dua dimensi mau pun karya tiga dimensi tentunya penulis menugaskan metode yang sesuai dengan bidangnya yang ditempuh, Penulis menggunakan metode dari SP. Gustami. Dalam metodenya, SP. Gustami menggunakan metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah

secara metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (Gustami, 2004:31)

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap eksplorasi yang penulis lakukan berupa pengumpulan data berupa sumber dari internet maupun melihat langsung bentuk-bentuk huruf, komposisi huruf dan pemilihan warna.
- 2) Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final ini, akan menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Penulis membuat sketsa dengan menggunakan skala 1:5 dengan ukuran aslinya.
- 3) Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi mal dan desain yang sudah dipindah ke kertas dengan ukuran skala 1:1 yaitu ukuran asli dari karya sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, desain ini bisa bilang dalam bentuk karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya. Dari ketiga tahap di atas dapat diuraikan lagi menjadi enam langkah yaitu:
 - 1) Langkah pengembaraan jiwa atau *brainstorming*, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.
 - 2) Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur .

- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.
- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan/prototipe ke dalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsional jika berbagai pertimbangan/kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi. Beda dengan karya-karya sebagai ungkapan pribadi/murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penguatan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.