

**KEINDAHAN CANGKANG KERANG DALAM  
KARYA KALUNG LOGAM**



**PENCIPTAAN**

**Muhammad Jad Junaidi**

**1511877022**

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

**KEINDAHAN CANGKANG KERANG DALAM  
KARYA KALUNG LOGAM**



**PENCIPTAAN**

**MUHAMMAD JAD JUNAIDI**

**NIM 1511877022**

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 :

**MOTO**  
**KEINDAHAN CANGKANG KERANG DALAM KARYA KALUNG LOGAM** diajukan oleh Muhammad Jad Junaidi, NIM 1511877022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal .....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

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


Pembimbing II/Anggota

  
Budi Hartono, M.Sn.  
NIP 19720920 200501 1 002

Cognate/Anggota

  
Drs. Rispul, M.Sn.  
NIP 19631104 199303 1 001

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

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP 19620729 199002 1001

  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 002

## **MOTO**

Man Jadda Wa Jada

Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkannya

## **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 ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2019

Muhammad Jad Junaidi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada ALLAH Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan karunianya sehingga Tugas Akhir berjudul “**Keindahan Cangkang Kerang Dalam Karya Kalung Logam**” dapat terselesaikan tepat pada waktunya Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa proses pengerjaan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu.

Ucapan terimakasih ini ditujukan pada :

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 Dafri, M.Hum., Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
5. Budi Hartono, M.Sn., Dosen Pembimbing II.
6. Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Wali.
7. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orangtua penulis yang telah memberikan dukungan, secara moril dan materiil.
9. seluruh teman-teman penulis yang mendorong agar terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Oleh sebab itu, penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kemajuan karya-karya yang akan datang.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan diharapkan dapat menjadi inspirasi baru bagi pengrajin atau desainer perhiasan dalam mewujudkan karya seni perhiasankhususnya kalung logam di masa mendatang.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Muhammad Jad Junaidi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
HALAMAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xiv
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
BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Konsep Penciptaan.....	10
C. Landasan Teori.....	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis.....	19
C. Rancangan Karya.....	20
D. Proses Pewujudan.....	32
1. Bahan dan Alat.....	32
2. Teknik Pengerjaan.....	41
3. Proses Pengerjaan.....	42
E. Kalkulasi Biaya.....	46
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	51
A. Tinjauan Umum.....	51
B. Tinjauan Khusus.....	52



BAB V. PENUTUP.....	68
Kesimpulan.....	68
Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DAFTAR LAMAN.....	70
LAMPIRAN.....	71
a. Foto Poster Pameran.....	71
b. Foto Situasi Pameran.....	72
c. Katalog.....	73
d. Biodata.....	74
e. CD.....	75

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Alat-alat proses perwujudan.....	32
Tabel 2. Bahan-bahan proses perwujudan .....	36
Tabel 3. Proses perwujudan .....	42
Tabel 4. Biaya Pembelian Bahan Untuk Karya “MENYATU” 1,2,3 .....	46
Tabel 5. Biaya Pembelian Bahan Untuk Karya “TIRAM” 1,2,3 .....	47
Tabel 6. Biaya Pembelian Bahan Untuk Karya “LAMUN OMBAK” 1,2,3 .....	48
Tabel 7. Biaya Pembelian Bahan Untuk Karya “MATA LEMBU” 1,2,3 .....	49
Tabel 8. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan Karya .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pantai Wohkudu .....	10
Gambar 2. cangkang kerang pantai Wohkudu .....	11
Gambar 3. Karya Kalung Ayu Melati .....	12
Gambar 4. Pantai Wohkudu .....	16
Gambar 5. Cangkang kerang yang didapatkan dari pantai Wohkudu.....	17
Gambar 6. Karya Kalung Ayu Melati .....	17
Gambar 7. Karya Kalung dan anting daintyshell .....	18
Gambar 8. Karya Kalung maristella890.....	18
Gambar 9. Sketsa 1 .....	20
Gambar 10. Rancangan karya 1 .....	20
Gambar 11. Sketsa 2 .....	21
Gambar 12. Rancangan karya II.....	21
Gambar 13. Sketsa III .....	22
Gambar 14. Rancangan karya III .....	22
Gambar 15. Sketsa IV .....	23
Gambar 16. Rancangan karya IV .....	23
Gambar 17. Sketsa V.....	24
Gambar 18. Rancangan karya V .....	24
Gambar 19. Sketsa VI .....	25
Gambar 20. Rancanag karya VI.....	25
Gambar 21. Sketsa VII.....	26
Gambar 22. Rancangan karya VII.....	26
Gambar 23. Sketsa VIII.....	27
Gambar 24. Rancangan karya VIII .....	27
Gambar 25. Sketsa IX .....	28
Gambar 26. Rancangan karya IX .....	28
Gambar 27. Sketsa X.....	29
Gambar 28. Rancangan karya X .....	29
Gambar 29. Rancangan karya XI.....	30
Gambar 30. Rancangan karya XI.....	30

Gambar 31. Rancangan karya XII.....	31
Gambar 32. Rancangan karya XII.....	31
Gambar 33. peralatan gambar .....	32
Gambar 34. Gunting plat.....	32
Gambar 35. Tang jepit.....	32
Gambar 36. Pinset .....	33
Gambar 37. kikir .....	33
Gambar 38. Palu besi .....	33
Gambar 39. Pahat .....	33
Gambar 40. Gergaji besi .....	34
Gambar 41. Landasan besi .....	34
Gambar 42. Landasan kayu.....	34
Gambar 43. Bata tahan api .....	34
Gambar 44. Solder api.....	35
Gambar 45. Mesin amplas.....	35
Gambar 46. Amplas .....	35
Gambar 47. Kain perca .....	36
Gambar 48. Kuas.....	36
Gambar 49. Buku gambar .....	36
Gambar 50. Plat kuningan dan tembaga .....	37
Gambar 51. Patri .....	37
Gambar 52. Borak .....	37
Gambar 53. HCL.....	37
Gambar 54. Resin.....	38
Gambar 55. Katalis.....	38
Gambar 56. Pikmen resin.....	38
Gambar 57. cangkang kerang.....	38
Gambar 58. <i>Brasso</i> .....	39
Gambar 59. <i>Clear</i> .....	39
Gambar 60. Tali kalung.....	39
Gambar 61. Rantai kalung.....	40
Gambar 62. Manik-manik penjepit .....	40

Gambar 63 pembuatan desain .....	42
Gambar 64. penyediaan alat dan bahan.....	42
Gambar 65. Pemotongan bahan .....	42
Gambar 66. Pematrian.....	43
Gambar 67. Pengikiran.....	43
Gambar 68. Penataan cangkang kerang .....	43
Gambar 69. Penuangan resin.....	44
Gambar 70. Penjemuran.....	44
Gambar 71. Pembersihan .....	44
Gambar 72. Pengkilapan .....	45
Gambar 73. Karya 1 .....	52
Gambar 74. Karya 2 .....	53
Gambar 75. Karya 3 .....	54
Gambar 76. Karya 4 .....	56
Gambar 77. Karya 5 .....	57
Gambar 78. Karya 6 .....	58
Gambar 79. Karya 7 .....	60
Gambar 80. Karya 8 .....	61
Gambar 81. Karya 9 .....	62
Gambar 82. Karya 10 .....	64
Gambar 83. Karya 11 .....	65
Gambar 84. Karya 12 .....	66

## INTISARI

Penciptaan karya seni yang berjudul “Keindahan Cangkang Kerang dalam Karya Kalung Logam” adalah wujud dari sebuah ide penulis yang terinspirasi dari keindahan bentuk, warna, dan tekstur cangkang-cangkang kerang yang menghiasi sepanjang pantai pasir putih, khususnya di Indonesia. Bentuk dan warna yang cantik serta menarik dari cangkang-cangkang kerang ini dikembangkan dalam desain kalung berbahan logam dan resin. Menata cangkang-cangkang kerang ini dalam karya kalung logam yang diwujudkan menjadi ide yang menarik, menampilkan keindahan cangkang kerang dalam sebuah karya seni.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode pendekatan estetika dan ergonomi, sedangkan Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan S.P. Gustami serta metode *Practice-based Research* Gray dan Malins. Teknik yang digunakan dalam menciptakan karya ini diantaranya teknik potong, pahat, patri, dan resin.

Karya yang dihasilkan berupa dua belas liontin kalung logam berbahan dasar kuningan dan tembaga serta dihiasi cangkang-cangkang kerang. Desain yang dibuat merupakan perpaduan keindahan-keindahan yang ada di pantai, bentuk-bentuk kerang dan bentuk lain disekitarnya. Sepuluh karya kalung ini merupakan perpadua kuningan, tembaga, resin, dan cangkang kerang pilihan dengan bentuk dan warna yang menarik.

**Kata kunci :** cangkang kerang, kalung logam

## **ABSTRACT**

*The creation of artworks titled “The Beauty of Seashells Used in Metal Pendants” is the manifestation of the author’s idea inspired by the beauty, shapes, colors, and textures of seashells scattered on Indonesia’s white beaches. The magnificent and alluring shapes and colors of these seashells were then transformed into pendants in combination with metal and resin. The arrangements of these seashells on the pendants became worth the while, as the seashells have then turned from abandonment and uselessness into works of art.*

*The approaches used in this process are the aesthetic and ergonomic methods, whereas the creative method used is the one introduced by S.P. Gustami as well as the practice-based research method by Gray and Malins. The techniques employed in the creation of the artworks are cutting, chiseling, staining, as well as resin application.*

*The outputs are twelve metal pendants that make use of brass and copper, decorated with various kinds of seashells. The designs were drawn out of shapes found in the beach, in the shapes of the seashells themselves, as well as other shapes found in nature. All of these pendants are combinations of brass, copper, resin, and selected seashells of interesting shapes and colors.*

**Keywords:** *seashells, pendants*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Keindahan alam yang diciptakan untuk makhluk hidup di dunia, menjadi salah satu sumber ide para seniman dalam membuat karya seninya. Cangkang kerang banyak kita temukan di tepian pantai pasir putih, seringkali menjadi mainan bagi anak-anak dan remaja khususnya wanita karena bentuknya yang unik dengan warna yang menarik, bahkan banyak yang mengumpulkan cangkang kerang untuk dijadikan hiasan seperti kalung, gelang, dan bros. Bentuk yang unik dan menarik dari cangkang kerang ini sangat bagus untuk dijadikan kalung, banyak dijumpai hasil-hasil kerajinan dari para perajin dengan media cangkang kerang, namun hasil kerajinan tersebut banyak kekurangan, misalnya cangkang kerang yang dijadikan kalung mudah pecah jika terjatuh serta warnanya akan memudar dalam kurun waktu tertentu.

Kreativitas baru untuk menjadikan cangkang kerang sebagai kalung, terlihat dalam sebuah akun Instagram [@ayumelatijewelry](#). Akun ini menampilkan perhiasan seperti kalung, cincin, dan gelang dimana beberapa karya dalam akun ini menggunakan cangkang kerang sebagai hiasan yang dipakai untuk menghiasi kalung buatannya. Masih banyak lagi akun-akun yang membuat karya serupa, namun penulis lebih fokus pada akun ini karena karya yang dihasilkan lebih menarik dibanding yang lain dan juga pemilik akun ini orang Indonesia, kebanyakan akun lain dimiliki orang asing. Hanya beberapa produk saja yang memakai cangkang kerang sebagai hiasannya, hingga sekarang penulis belum menemukan lagi pada akun ini kalung yang dibuatnya memakai cangkang kerang.

Penulis tertarik untuk menggunakan cangkang kerang sebagai ide dan konsep karya kalung yang diwujudkan, tentu saja dengan kreativitas maksimal untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Melihat banyaknya wisatawan yang bermain-main dengan cangkang-cangkang kerang kecil yang ditemukannya di tepian pantai pasir putih, dan keindahan alami yang ada pada cangkang kerang menjadi hal yang menarik untuk diwujudkan menjadi



karya seni kalung. Tentu saja karya yang penulis ciptakan ini menggali sejumlah kekurangan kerajinan cangkang kerang sebelumnya. Memperhatikan dengan seksama keamanan dan kenyamanan saat dipakai serta membuat karya kalung yang terkesan mewah untuk dipakai.

Karya yang penulis wujudkan adalah berupa kalung yang terbuat dari paduan antara logam tembaga dan kuningan, sehingga menampilkan bentuk visual yang sederhana namun terlihat menawan. Penulis ingin mewujudkan ke dalam dua belas buah kalung dengan bentuk yang berbeda namun memiliki kaitan konsep dan berkesinambungan antara makna-makna yang ada disetiap kalung tersebut.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penciptaan karya seni ini dapat dirumuskan masalah berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya kalung logam yang bersumber dari cangkang kerang?
2. Bagaimana proses perwujudan karya kalung logam yang bersumber dari cangkang kerang?
3. Seperti apa hasil karya kalung logam dengan media cangkang kerang?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya kalung logam yang bersumber dari cangkang kerang.
- b. Mengetahui proses perwujudan karya kalung logam yang bersumber dari cangkang kerang.
- c. Mengaplikasikan keindahan cangkang kerang ke dalam karya kalung logam.

### 2. Manfaat

- a. Menghasilkan karya seni kalung logam dengan konsep keindahan cangkang kerang.
- b. Mengetahui proses perwujudan karya kalung logam dengan konsep keindahan cangkang kerang.
- c. Mengetahui kreatifitas baru dalam desain dan ide penciptaan karya kalung logam.

## **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis yaitu *implementasi* karya dengan sudut pandang dasar estetik yang merupakan elemen desain yaitu garis, warna, bentuk, komposisi, ritme, *balance*, dan lain sebagainya. Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Kualitas yang sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*) (Kartika, 2004:3).

Pendekatan ini diambil karena dalam mewujudkan suatu karya seni logam tidak hanya sekedar gagasan saja, namun didukung oleh visual yang menarik. Keindahan cangkang kerang yang akan ditata ke dalam karya kalung logam perlu dianalisis dengan pendekatan estetika. Dengan demikian pesan pada karya yang diwujudkan dapat tersampaikan dengan baik.

## b. Metode Pendekatan Ergonomi

Menurut Sastrowinoto (1985: 4-5), ergonomi adalah suatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya, bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dipakai oleh pemakainya. Aspek ergonomi yang dipakai dalam metode pendekatan ini adalah antropometri, dimana pemahaman ini mengkaji tentang filosofi tubuh manusia serta pengukuran anatomi yang bertujuan untuk menghasilkan kenyamanan fungsional. Metode pendekatan ini sangat membantu dalam mengkaji kenyamanan memakai perhiasan, sehingga karya yang dihasilkan disenangi bagi pemakainya.

## 2. Metode Penciptaan

### a. Metode Perwujudan

Ada tahap-tahapan yang harus dilalui dalam proses penciptaan karya ini. Mengacu pada pendapat SP. Gustami (2004:29) tentang metode penciptaan, terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan dalam menciptakan karya seni yaitu:

#### 1) Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah suatu langkah pencarian segala hal yang terkait penciptaan karya. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan kalung logam yang menggunakan cangkang kerang sebagai hiasannya.

Dalam tahap ini penulis menemukan banyak sekali data yang bisa dijadikan referensi untuk berkarya seni, baik secara langsung yaitu dengan mengamati aktifitas di pantai pasir putih dan mencari bentuk cangkang kerang yang banyak disukai serta cocok untuk dimasukkan dalam karya seni. Penulis juga menemukan data dari internet khususnya *Facebook* dan *Instagram* yang menjadi sarana komunikasi dalam berbagai hal termasuk pemasaran produk-produk karya seni didalamnya.

Metode pengumpulan data yang penulis pakai adalah:

a. Observasi

Observasi bisa dikatakan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti. Dua hal terpenting dalam observasi adalah proses pengamatan dan ingatan (Hadi, 1898;151-152).

Metode observasi dilakukan secara langsung melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung mengenai ketertarikan wisatawan terhadap cangkang kerang. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data referensi yang akan dijadikan dasar pertimbangan dalam penciptaan karya seni logam.

Metode observasi yang telah penulis lakukan bertempat di pantai Wohkudu Gunung Kidul. Lokasi ini merupakan salah satu pantai pasir putih yang memiliki banyak cangkang kerang di tepian pantainya. Penulis menemukan banyak pengunjung yang bermain-main dengan cangkang-cangkang kerang yang ditemukannya disepanjang pantai, khususnya anak-anak dan remaja. Ketertarikan mereka dengan cangkang kerang ini menjadi salah satu alasan penulis untuk membuat karya kalung logam dengan hiasan cangkang kerang didalamnya.

b. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan oleh penulis untuk mencari sumber informasi, serta data yang berkaitan dengan tema atau konsep karya yang diangkat. Diantaranya dari buku, majalah, internet, surat kabar, dan lain sebagainya. Kebanyakan data yang penulis temukan dari internet, khususnya instagram.

2) Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk desain karya yang selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya tiga dimensional. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa

terbaik yang dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan. Selanjutnya sketsa yang terpilih dibuat dalam gambar kerja yang terdiri dari detail, warna, dan ukuran sesuai dengan karya yang akan dibuat.

### 3) Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, landasan, dan rancangan menjadi karya. Tahapan pembuatan karya ini diantaranya: persiapan alat dan bahan, pembentukan, dekorasi, dan *finishing*.

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni kriya tersebut SP Gustami menguraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut diantaranya:

- a. Langkah penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.

Dalam langkah ini penulis mendapatkan tema untuk karya yang penulis wujudkan, yaitu keindahan pantai dengan memasukkan media cangkang kerang kedalam karya kalung logam sebagai hiasan untuk menampilkan keindahan pantai pasir putih didalam sebuah karya kalung logam. Sehingga judul yang penulis ambil untuk tema ini yaitu Keindahan Pantai Melalui Cangkang Kerang dalam Karya Kalung Logam.

- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan. Dalam hal ini penulis menemukan gagasan untuk mewujudkan karya yang tahan lama, terkesan mewah bagi pemakainya, dan memiliki daya tarik yang tinggi. Penulis menemukan ide untuk

membuat karya kalung logam dengan memakai resin untuk merekatkan cangkang kerang agar kuat dan tahan lama, serta terlihat mewah saat digunakan.

- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional atau sketsa. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, dan pesan makna yang akan disampaikan.
- d. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi *model prototype*. *Model prototype* dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.  
penulis menggunakan plastisin sebagai bahan pembuatan *model prototype*, lalu mempresentasikannya kepada dosen pembimbing untuk dijadikan karya nyata.
- e. Perwujudan realisasi rancangan / *prototype* ke dalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan.  
Barulah dalam proses ini penulis melakukannya sesuai langkah-langkah kerja yang telah penulis paparkan diatas (proses perwujudan)
- f. 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 atau kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi, berbeda dengan karya kriya sebagai ungkapan pribadi atau murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.

Karena karya yang penulis wujudkan ini merupakan karya fungsional, maka dalam langkah ini penulis langsung menanyakan respon dari masyarakat terhadap karya yang telah penulis wujudkan. Dengan menggunakan media komunikasi, penulis mempublikasikan karya ini pada masyarakat. Hasilnya memuaskan dengan banyaknya tanggapan positif dari masyarakat tentang karya ini.

Penulis juga menggunakan metode penciptaan Gray dan Malins dalam bukunya yang berjudul *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*, membahas tentang *Practice-based Research*.

Penelitian berbasis praktik seperti seekor gajah – sesuatu yang besar, rumit, dengan banyak bagian, tekstur, struktur, dan pergerakan yang berbeda dan menarik. Dalam sebuah kisah Hindu, beberapa orang buta berusaha menggambarkan makhluk misterius yang mereka temui; karena gajah itu begitu besar, masing-masing hanya dapat memiliki pengalaman parsial melalui indra-indra yang tidak lengkap, dan setiap individu tidak dapat memahami binatang utuh itu. Hanya dengan membuat analogi dan saling berbagi persepsi satu sama lain tentang makhluk misterius itu, totalitas binatang itu bisa dipahami. Demikian pula dalam kasus menggambarkan dan mengembangkan penelitian dalam Seni dan Desain; pengalaman banyak peneliti diperlukan untuk menentukan bagian-bagian dalam membentuk keseluruhan gambar. Gray dan Malins (2004: 25)