

**BADAK JAWA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA LOGAM**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2015**

**BADAK JAWA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM PENCIPTAAN SENI KRIYA LOGAM**



**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
2015**

Laporan Tugas Akhir Berjudul *Badak Jawa Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Kriya Logam* diajukan oleh M. Imam Khamdani, NIM 1011539022 Program Studi S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya pada tanggal 6 Juli 2015.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Budi Hartono, S.Sn., M.Sn
NIP. 19720910 200501 1 002

Cognate / Anggota

Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720828 200003 1 006

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

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750622 200312 1003



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

***TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI INI SAYA
PERSEMBAHKAN UNTUK KEDUA ORANG TUA SAYA YANG
TELAH MEMERIKAN DOA RESTUNYA KEPADA ANAK-
ANAKNYA.***



***SELAMA TUHAN (ALLAH SWT) MASIH ADA, TIDAK ADA
YANG TIDAK MUNGKIN DI DUNIA INI, JANGAN TAKUT
UNTUK BERTINDAK DAN BERUSAHA.***

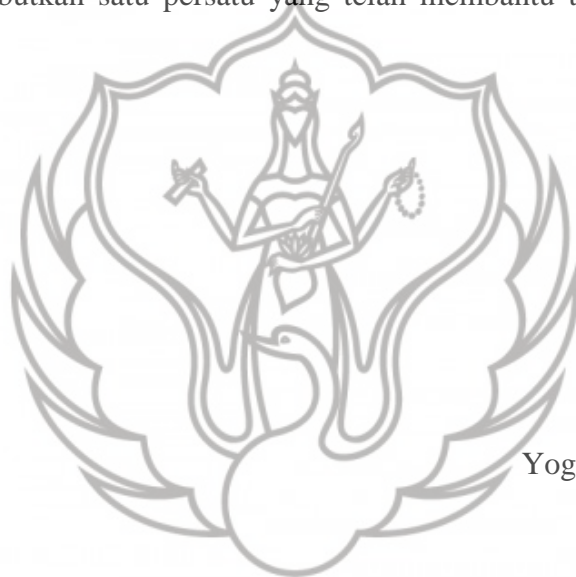
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan sedemikian rupa. Karya tugas yang berjudul “*BADAK JAWA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN SENI KRIYA LOGAM* ” merupakan sebuah langkah untuk menyelesaikan tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas ini jauh dari kesempurnaan, seperti yang penulis harapkan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis sehingga tugas ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati dan penuh keikhlasan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani., M.Sn., selaku dosen wali yang selalu membimbing mahasiswanya untuk terus belajar.
5. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.

6. Budi Hartono, S.Sn, M.Sn., Dosen Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu serta Jajaran Karyawan Jurusan Kriya.
8. Bapak dan Ibu saya yang selama ini selalu mendukung pembuatan karya ini, baik materi maupun doanya.
9. Terimakasih kepada unit kegiatan mahasiswa Sasenitala yang selalu mendukung untuk terus maju dan melangkah ke depan.
10. Teman-teman perkuliahan serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terciptanya karya seni ini.



Yogyakarta, 6 Juli 2015

M. Imam Khamdani

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, 6 Juli 2015

M. Imam Khamdani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Metode Penciptaan.....	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori.....	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis Data Acuan.....	32
C. Rancangan Karya.....	34

1. Sketsa Alternatif.....	35
2. Sketsa Terpilih	44
D. Proses Perwujudan.....	49
1. Bahan	49
2. Alat.....	55
3. Teknik Pengerjaan	62
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	77
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	80
BAB V. PENUTUP.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	95
A. Foto Poster Pameran	95
B. Situasi Saat Pameran.....	95
C. Foto Katalog.....	99
D. Biodata (CV).....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Anggaran Biaya Bahan Baku.....	77
Tabel 2. Anggaran Biaya Bahan Bantu.....	78
Tabel 3. Rekapitulasi Keseluruhan Biaya.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Badak Jawa.....	13
Gambar 2. Badak Jawa beserta anak badak	15
Gambar 3. Identifikasi Badak mati	24
Gambar 4. Kematian badak akibat perburuan liar	24
Gambar 5. Bentuk cula Badak	25
Gambar 6. Badak Jawa sedang berendam.....	25
Gambar 7. Anak dan Induk Badak.....	26
Gambar 8. Badak Jawa	26
Gambar 9. Badak Jawa.....	27
Gambar 10. Badak betina dan jantan.....	27
Gambar 11. Didalam semak.....	28
Gambar 12. Berendam lumpur.....	28
Gambar 13. Badak yang lagi buang air.....	29
Gambar 14. Jalan-jalan	29
Gambar 15. Jalan-jalan 2.....	30
Gambar 16. Karya model patung badak Jawa.....	30
Gambar 17. Karya seni <i>recycle</i> berbentuk badak.....	31
Gambar 18. Karya seni badak milik Dunadi.....	31
Gambar 19. Sketsa Alternatif 1	35
Gambar 20. Sketsa Alternatif 2.....	36
Gambar 21. Sketsa Alternatif 3.....	37
Gambar 22. Sketsa Alternatif 4.....	38

Gambar 23. Sketsa Alternatif 5	39
Gambar 24. Sketsa Alternatif 6	40
Gambar 25. Sketsa Alternatif 7	41
Gambar 26. Sketsa Alternatif 8.....	42
Gambar 27. Sketsa Alternatif 9.....	43
Gambar 28. Sketsa Terpilih 1.....	44
Gambar 29. Sketsa Terpilih 2.....	45
Gambar 30 Sketsa Terpilih 3.....	46
Gambar 31. Sketsa Terpilih 4.....	47
Gambar 32. Sketsa Terpilih 5.....	48
Gambar 33. Alumunium.....	50
Gambar 34. Gypsum	50
Gambar 35. Resin	51
Gambar 36. Tanah Model	52
Gambar 37 Pasir silika.	52
Gambar 38. Matt	54
Gambar 39. Catalis/katalis	54
Gambar 40. Talek.....	55
Gambar 41. Butsir	56
Gambar 42. Busa/Spon.....	57
Gambar 43. M.A.A (pengilap lantai)	57
Gambar 44. Asitilin,Co2 & Gas Elpiji.....	59
Gambar 45. Tang.....	59

Gambar 46. Gerinda & Mata Poles	60
Gambar 47. Drill	60
Gambar 48. Mesin Poles	61
Gambar 49. Membuat Model	62
Gambar 50. Model Jadi.....	62
Gambar 51. Mempersiapkan Gypsum	63
Gambar 52. Campuran Gips & Air	64
Gambar 53. Cetakan Hancur	66
Gambar 54. Resin Siap Cetak	67
Gambar 55. Pasir Silika & waterglassi	68
Gambar 56. Cetakan Pasir Silika	69
Gambar 57. Mmbuat Ketebalan dengan Wax	70
Gambar 58. Co2 ke Pasir Silika	71
Gambar 59. Mengunci Cetakan.....	72
Gambar 60. Hasil Penuangan Cor Alumunium.....	73
Gambar 61. Cetakan yang Sudah Dibongkar	74
Gambar 62. Hasil Cetakan	74
Gambar 63. Penyambungan Bagian-bagian Karya	75
Gambar 64. Mendetail Karya	76
Gambar 65. Menghaluskan Karya Karya 1	76
Gambar 66. Karya 1	81
Gambar 67. Karya 2	83
Gambar 68. Karya 3	85

Gambar 69. Karya 4	87
Gambar 69. Karya 5	89



INTISARI

Menciptakan karya dengan sumber inspirasi Badak Jawa didasari atas ketertarikan penulis terhadap binatang badak khususnya Badak Jawa. Badak Jawa memiliki keunikan tersendiri dari badak lainnya dan fenomena kepunahan yang terjadi saat ini seperti bentuk fisik kulit badak yang belipat seperti membentuk baju baja, cula, dan tergolong hewan yang hampir punah sehingga penulis tertarik untuk menciptakan sebuah karya seni kriya logam bertemakan badak jawa ke dalam tugas akhir ini sekaligus sebagai syarat menyelesaikan studi S1 jurusan kriya

Metode pendekatan yang digunakan adalah ekspresi, kontemplasi, estetis, kemudian metode pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan observasi. Proses penciptaan karya seni ini melalui tiga tahapan yaitu, eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Karya logam yang disajikan dalam Tugas Akhir ini merupakan karya figuratif dan dikembangkan objeknya yang merupakan hasil dari perwujudan badak Jawa.

Hasil karya ini adalah seni kriya logam tiga dimensi dengan bentuk badak Jawa sebagai inspirasi dari penciptaan seni kriya dan memiliki pengembangan bentuk yang sedemikian rupa. Diharapkan karya ini dapat berkomunikasi dengan masyarakat secara baik. Karya seni kriya logam ini dibuat bukan dimaksudkan untuk mencari solusi ataupun menyelesaikan masalah, tetapi merupakan sebuah sentuhan ekspresi dan sarana penyampaian ide pribadi yang disampaikan kepada penikmat seni pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: Badak Jawa, Seni kriya, Kriya logam.

ABSTRACT

Creating an artwork with javan rhino as the source of inspiration was based on the author's interest towards rhinoceros especially javan rhino. Javan rhino has its own uniqueness compared to other species of rhinoceros and the phenomenon of its extinction that happened nowadays such as the skin's physical form that is folded as if it's forming an armor, its horn, and javan rhino is considered as an animal that is almost extinct so the author was interested in creating a metal craft artwork with Javan rhino as the theme in this final project as well as the requirement to graduate from bachelor degree of craft major.

The methods of approach used are the expressive, contemplation, aesthetic, and then the data collection was done by using literature study and observation methods. The artworks created through three stages : exploration, design, and embodiment. Metal art presented in this final project is a figurative artwork and the object was developed which is the result of Javan rhino embodiment.

The produced artwork is a three-dimensional metal craft artwork with the shape of Javan rhino as the inspiration of the craft art's creation and has a shape development in such a way. This artwork is expected to communicate with the society properly. This metal craft artwork was created neither for finding solutions nor solving the problems, but it is a touch of expression and a means of delivering a personal idea which is presented especially for art lovers and generally for the society.

Keywords: Javan rhino, Crafts art, Metal craft.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seniman sebagai insan seni dalam menciptakan karya seni tidak terlepas dari unsur alam dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Keanekaragaman yang ada di alam, baik flora maupun fauna merupakan sebuah anugerah yang luar biasa yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa. Melalui lingkungan, seniman bisa melihat dan mengamati sebuah bentuk objek visual, baik objek hidup maupun objek yang mati. Daya tanggap dari seorang seniman atas fenomena-fenomena yang ada di alam menjadikan dasar bagi seorang seniman dalam berkarya.

Alam menyediakan berbagai macam materi yang tidak akan habis untuk diolah dan dijadikan inspirasi seperti binatang, tumbuhan, tanah, air dan lain-lain. Berbagai macam binatang seperti macan, kuda, gajah, serangga, ikan dan lain-lain, memiliki keunikan dan kehidupan yang berbeda-beda mulai dari bentuk dan fenomena yang terjadi terhadap binatang tersebut, sama seperti manusia yang juga memiliki keunikan dalam kehidupannya. M. Supardi Sastrosupeno (1984:10) mengatakan bahwa, manusia memiliki hubungan yang erat dengan alam teristimewa dengan tanah, selain itu juga memiliki hubungan dengan udara, air, api, dan benda-benda serta makhluk lainnya. Rasa peduli terhadap alam menjadikan manusia lebih sadar atau peka terhadap fenomena alam yang

terjadi saat ini. Seperti halnya dalam berkarya yang memerlukan kepekaan terhadap sesuatu objek dan menjadikannya sebagai inspirasi dalam berkarya.

Begitu banyak inspirasi berserta fenomena yang terjadi di alam ini misalnya pencemaran air menimbulkan berbagai macam ikan mengalami kematian besar-besaran, serta pemburuan liar mengakibatkan beberapa binatang mengalami kepunahan. Ada banyak yang kita rasakan terhadap perubahan alam ini, perubahan yang terjadi secara alamiah ataupun yang sengaja akibat ulah manusia. Salah satu jenis binatang yang menjadi korban dari pemburuan liar oleh manusia adalah badak.

Badak secara keseluruhan memiliki beberapa jenis, yaitu badak Jawa, badak Sumatra, badak India, badak Afrika hitam dan putih, masing-masing dengan bentuk yang berbeda. Perbedaan ini ditunjukkan dengan bentuk fisik seperti cula, kulit, habitat atau daerah tempat mereka tinggal dan ukuran. Bentuk fisik misalnya kulit yang berlipat seperti membentuk baju zirah dan cula yang masing-masing jenis badak memiliki perbedaan tersendiri, namun kehidupannya yang secara umum cenderung soliter atau penyendiri dan menghabiskan sebagian waktunya untuk berendam di lumpur. Badak merupakan binatang mamalia yang mempunyai berat lebih dari 1 ton dengan tinggi sekitar 110-170 cm dan mempunyai nilai estetika baik bentuk maupun kehidupannya yang sekarang hampir mengalami kepunahan.

Badak Jawa atau lebih dikenal badak bercula satu merupakan korban dari pemburuan liar yang dilakukan manusia demi keuntungan sendiri, dengan mengambil beberapa organ dari tubuh badak tersebut. Sebagian besar perburuan liar hanya mengincar bagian cula badak, karena dipercaya mengandung khasiat dan sebagai obat kuat. Khasiat sebagai obat tersebut sebenarnya masih dipertanyakan hingga saat ini mengingat hal tersebut telah diteliti oleh beberapa kalangan peneliti, seperti yang dimuat dalam berita harian Viva.co.id. Penelitian yang dilakukan di Ohio University mengungkap bahwa cula badak sangat unik. Cula badak sepenuhnya terbuat dari keratin. Keratin inilah yang dipercaya di kalangan umum sebagai obat kuat, namun dalam berita harian tersebut juga menemukan kalsium di dalam cula badak yang membuat inti cula lebih keras dan padat, serta adanya melanin. (<http://nasional.news.viva.co.id>, 26 April 2015)

Penjelasan di atas memang cula badak mengandung keratin, dan keratin berfungsi sebagai penambah stamina, namun dalam hal ini keratin yang terkandung di dalam cula badak tidak mengandung efek ataupun tidak memiliki sifat obat apapun. Hal tersebut dijelaskan oleh Matthew Lewis dari World Wildlife Fund, seperti dimuat di *Live Science*, "Mengonsumsi cula badak memiliki efek yang sama seperti mengunyah kuku Anda: tidak ada sifat obat apapun" (<http://nasional.news.viva.co.id>, 26 April 2015). Dengan demikian, anggapan bahwa cula badak mengandung khasiat dan obat tertentu, belum terbukti secara ilmiah kebenarannya.

Perburuan liar mengakibatkan terjadinya penurunan populasi badak yang signifikan, dan sekarang populasinya terancam punah.

Badak Jawa yang memiliki karakter sendiri, berbeda dari badak lainnya. Dari ulasan inilah timbul percikan ide untuk memvisualisasikan badak Jawa dalam karya kriya logam. Badak Jawa, jika kita amati secara langsung ataupun tidak langsung memiliki keunikan bentuk dan kehidupannya sendiri. Penulis dalam membuat karya ini tidak menampilkan semua bentuk badak, namun memiliki batasan. Batasan yang dipakai penulis dalam membuat karya ini yaitu pada bentuk dan karakteristik badak Jawa.

Mengamati karakter binatang badak, khususnya badak Jawa menjadi inspirasi bagi penulis untuk mewujudkannya dalam suatu karya seni sebagai sumber ide penciptaan karya kriya logam. Penulis ingin mewujudkan sebuah figur badak Jawa dengan menampilkan bentuk yang dikembangkan oleh penulis menjadi sesuatu yang menarik untuk dilihat dan dapat dirasakan oleh penikmat seni. Penciptaan sebuah karya seni tidak pernah lepas dari pengaruh alam sehingga adanya konsep mimesis memang benar adanya. Konsep mimesis tidak sepenuhnya diwujudkan dalam karya ini, namun adanya pengembangan bentuk badak yang diwujudkan atas dasar ekspresi pribadi ke dalam karya kriya seni. Di dalam buku M. Sastrapraja, *Manusia Multi Dimensional* (1998:74), Susanne K. Langer menyatakan bahwa seni itu tidak mengulang alam, tetapi sungguh menghasilkan sesuatu. Dengan pendapat dari Sussane K. Langer maka

pengembangan bentuk atas ide dan konsep yang ada sangat berpengaruh bagi penulis untuk menciptakan bentuk badak yang tidak biasa atau pemilihan bentuk atas kejadian yang tidak biasa dari bentuk–bentuk yang sudah ada.

Sebelum terciptanya sebuah bentuk, pengetahuan tentang bahan juga sangatlah penting di dalam seni kriya. Pengetahuan dan kesinambungan antara bahan dan objek yang nantinya akan dibuat sangat penting untuk diperhatikan. Bahan yang akan dipakai adalah logam berjenis alumunium. Sementara teknik yang akan digunakan adalah teknik cor. Karakteristik alumunium dan dipadukan dengan objek badak menampilkan satu karakter dan nilai estetik tersendiri terhadap karya seni. Maka penulis pun ingin memvisualkan keinginan tersebut lewat karya seni, sekaligus untuk menuangkan pikiran dan perasaan tersebut kepada masyarakat umum melalui karya seni kriya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana karakteristik dari badak Jawa?
2. Bagaimana mewujudkan figur badak Jawa yang artistik dalam seni kriya logam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan ini adalah:
 - a. Menciptakan sebuah karya seni sebagai ekspresi dari diri seniman.
 - b. Menyalurkan ide dan kreativitas di bidang kriya seni logam.
 - c. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 jurusan kriya.
2. Manfaat dari penciptaan ini adalah:
 - a. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan berkarya seni terutama pada seni kriya logam.
 - b. Memberi penyegaran dan inspirasi baru bagi pemerhati seni melalui karya seni kriya logam.
 - c. Menggugah pembaca dan pengamat seni untuk lebih apresiatif dan kritis, serta menjadi pemicu kreativitas pengkaryaan yang lebih luas.
 - d. Ikut serta mengkampanyekan perlindungan badak bercula satu pada bidang seni rupa.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Seperti yang diungkapkan Sp Gustami dalam *Untaian Metodologis* (2004:29), pada penciptaan seni kriya logam memiliki berbagai tahapan yang dilakukan bagi seniman untuk membuat atau memvisualkan idenya. Tahapan atau metode tersebut dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara saksama, analitis, dan sistematis.

Proses perwujudan yang akan dilakukan melalui tahapan-tahapan dari untaian kata di atas adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan berbagai data dan informasi dari berbagai macam sumber yang dianggap berkaitan dan relevan dengan tema yang diambil dalam Tugas Akhir ini, meliputi :

a. Studi Pustaka

Data yang diambil dari referensi yang ada seperti buku-buku, majalah-majalah, skripsi, disertasi, dan lain sebagainya yang menunjang Tugas Akhir ini.

b. Observasi

Dalam hal ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, namun dalam hal ini pengamatan dilakukan secara tidak langsung, artinya pengamatan dilakukan atas data yang diperoleh dari beberapa referensi dan melalui bentuk-bentuk yang serupa dengan objek yang diangkat.

2. Metode Pendekatan

Dalam metode pendekatan ada beberapa pendekatan yang dilakukan penulis untuk merealisasikan ide terhadap karyanya, yaitu :

a. Ekspresif

Pendekatan berdasarkan pengungkapan perasaan, gagasan yang terdapat dalam jiwa perupa.

b. Metode Pendekatan Kontemplasi

Metode pendekatan ini adalah melakukan perenungan diri tentang apa yang dirasakan penulis terhadap data atau objek kemudian diungkapkan sesuai dengan ekspresi penulis.

c. Estetis

Dalam metode ini, pembuatan karya mengacu pada unsur-unsur yang terkandung dalam seni rupa meliputi unsur titik, garis, bidang, ruang, warna dan ukuran.

3. Metode Penciptaan

Penciptaan dalam hal ini adalah proses untuk menjadi sesuatu (karya) yang belum ada menjadi ada dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam metode penciptaan ini mengacu pada pendapat SP Gustami yang teorinya sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya” (SP. Gustami, 2004:329) yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Eksplorasi

Tahapan eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan antara lain :

1. Pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh.
2. Penggalian landasan teori dan acuan visual yang berkaitan dengan objek binatang badak dan karya-karya seni rupa, khususnya karya kriya logam yang terdahulu.

b. Perancangan

Perancangan dibagi atas 2 tahapan yaitu :

1. Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu dengan pengembaraan alam pikiran, seorang seniman yang mampu mengembangkan idenya ke dalam bentuk sketsa.
2. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan penulis melakukan pengendapan (*incubation*) pikiran untuk memilih salah satu sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain atau model, namun tidak menuntut kemungkinan adanya proses improvisasi dalam pembuatan desain atau model.

c. Perwujudan

Perwujudan dibagi atas 2 langkah :

1. Mewujudkan desain atau model yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya atau perwujudan karya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses *Finishing*.

2. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri penulis.

