

**PENCIPTAAN PEDANG KAYU DENGAN ORNAMENTASI  
ICON YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN**

Bagus Dwi Danang Jaya

NIM 1511899022

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

**2020**

**PENCIPTAAN PEDANG KAYU DENGAN ORNAMENTASI  
ICON YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN**

Bagus Dwi Danang Jaya

NIM 1511899022

**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 Kayu**

**2020**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

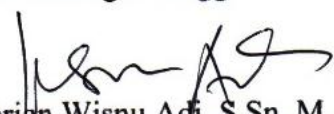
PENCIPTAAN PEDANG KAYU DENGAN ORNAMENTASI ICON YOGYAKARTA diajukan oleh Bagus Dwi Danang Jaya, NIM 1511899022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Andono, M.Sn

NIP 195606 02198503 1 002/NIDN 0002065606

Pembimbing II/Anggota

  
Febrian Wisnu Adi, S.Sn.,M.A

NIP 198002 10200501 1 001/NIDN 0010028001

Cognate/ Anggota

  
Aruman, S.Sn., M.A

NIP 19771018 200312 1 001/NIDN 0018107706

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

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum

NIP 19620729 1990011 001/NIDN 0029076211

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

Tugas Akhir penciptaan karya seni ini penulis persembahkan kepada orangtua, kakak, serta sahabat-sahabat penulis yang telah menghibur, mendoakan, dan memberi semangat. Terimakasih kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah kau berikan.

### **MOTTO**

“ Jangan takut mencoba hal baru, karena bisa jadi yang baru itu adalah jalan hidup yang sebenarnya”

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, sepanjang sepengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang tertulis diacuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Bantul, 17 Juli 2020

Bagus Dwi Danang Jaya

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Penciptaan Pedang Kayu dengan Ornamen Icon Yogyakarta” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna untuk memenuhi syarat yang lain untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam kelancaran proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari adanya dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat penulis, baik dalam bentuk spiritual maupun material. Untuk ini penulis ucapkan terimakasih atas bantuan yang diberikan semua pihak sehingga penulis dapat merencanakan, membuat, menyusun, hingga menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Semua pihak yang terkait dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan penuh rasa hormat serta rendah hati diantaranya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Program Studi Kriya, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. Andono, M.Sn., Dosen Pembimbing I, atas semua arahan, kritikan, dan sarannya yang membangun demi terciptanya laporan dan karya pada Tugas Akhir ini;
5. Febrian Wisnu Adi, S.Sn.,M.A., Dosen Pembimbing II, atas semua arahan, kritikan, dan sarannya yang membangun demi terciptanya laporan dan karya pada Tugas Akhir ini;
6. Aruman, S.Sn., M.A., selaku *cognate* yang telah memberikan arahan, kritik dan sarannya terhadap tulisan ini;

7. Seluruh Staff Pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, pengalaman dan bimbinganya;
8. Seluruh Staff Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Staff Akmawan Fakultas Seni Rupa;
9. Keluarga bapak dan ibu penulis tercinta, Bapak Kami Susanto, Ibu Jumi dan Kakak penulis Bayu Surya Setiaji, terimakasih atas restu dan dukungan sepiritual maupun material, serta do'a yang terus mengalir untuk penulis;
10. Para sahabat penulis Mas Tono, Yanu, Apip, Satmokoaji, Karenina Yuan, Heri, Yana, Rita, Martiah, Budi, Eko, dan lain-lain yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, terimakasih atas dukungan, semangat dan do'anya;
11. Kawan-kawan seperjuangan angkatan tahun 2015, Taufan Aprianto, Akhmad Zaka, Afianti Nuril, Rina Wulandari, Siti Suhartini, Ki Rohmadoni, Taka Fuki Bagas, Fajar, Amin Abdul, Abdul Azis, dan lain-lain yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, terimakasih atas dukungan, semangat dan do'anya;

Sebagaimana manusia biasa tentunya tidaklah luput dari kekurangan, kesalahan, serta kekhilafan untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan agar dikemudian hari dapat lebih baik dari saat ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian, serta diharapkan laporan ini dapat dijadikan salah satu inspirasi bagi penciptaan karya seni tentang *Dekoratif* maupun *Fungsional* yang lebih baik lagi.

Bantul, 17 Juli 2020

Bagus Dwi Danang Jaya

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan .....	3
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>8</b>
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	15
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	<b>21</b>
A. Data Acuan.....	21
B. Analisis Data .....	28
C. Rancangan karya .....	30
D. Proses perwujudan .....	49
E. Kalkulasi Biaya .....	57
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>62</b>
A. Tinjauan Umum .....	62
B. Tinjauan Khusus.....	63
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77



<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>WEBTOGRAFI.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>
A. BIODATA.....	80
B. POSTER PAMERAN .....	81
C. KATALOG .....	82
D. CD FILE.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan, fungsi, dan pemakainnya .....	49
Table 2. Alat, Gambar dan fungsinya .....	51
Tabel 3. Proses pengerjaan .....	55
Table 4. Kalkulasi Biaya Bahan Karya I .....	57
Table 5. Kalkulasi Biaya Bahan Karya II .....	58
Table 6. Kalkulasi Biaya Bahan Karya III.....	58
Table 7. Kalkulasi Biaya Bahan Karya IV .....	59
Table 8. Kalkulasi Biaya Bahan Karya V .....	59
Table 9. Kalkulasi Biaya Bahan Karya VI .....	60
Table 10. Kalkulasi Biaya Alat.....	60
Table 11. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya dan Alat .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pedang.....	9
Gambar 2. Pedang dua mata sisi.....	22
Gambar 3. Pedang yang memiliki dua sisi tajam.....	22
Gambar 4. Pedang dengan di hiasi ornamentasi.....	23
Gambar 5. Pedang dengan satu sisi.....	23
Gambar 6. Pedang dengan bilah unik.....	24
Gambar 7. Icon keraton yogyakarta.....	24
Gambar 8. Icon Bantul.....	25
Gambar 9. Icon Sleman.....	25
Gambar 10. Icon Kulon Progo.....	26
Gambar 11. Icon Gunung Kidul.....	26
Gambar 12. Icon Kota Yogyakarta.....	27
Gambar 13. Ukiran.....	27
Gambar 14. Ukiran.....	28
Gambar 15. Sketsa alternatif 1.....	31
Gambar 16. Sketsa alternatif 2.....	31
Gambar 17. Sketsa alternatif 3.....	32
Gambar 18. Sketsa alternatif 4.....	32
Gambar 19. Sketsa alternatif 5.....	33
Gambar 20. Sketsa alternatif 6.....	33
Gambar 21. Sketsa alternatif 7.....	34
Gambar 22. Sketsa alternatif 8.....	34
Gambar 23. Karya I.....	64
Gambar 24. karya II.....	66

Gambar 25. Karya III.....	68
Gambar 26. Karya IV.....	70
Gambar 27. Karya V.....	72
Gambar 28. Karya VI.....	74

## INTISARI

Penciptaan karya tugas akhir yang berjudul Penciptaan Pedang Kayu Dengan Ornamentasi Icon Yogyakarta adalah karya dekoratif yang mengadaptasikan *trend* yang mulai berkembang saat ini dengan menerapkan tema Pedang dan Icon Yogyakarta dalam memvisualisasikannya. Pedang merupakan salah satu senjata perang, Pedang adalah sejenis senjata tajam yang memiliki bilah panjang. Pedang dapat memiliki dua sisi tajam atau hanya satu sisi yang tajam. Di beberapa kebudayaan, jika dibandingkan senjata lainnya, pedang biasanya memiliki prestise lebih atau paling tinggi. Sedangkan icon Yogyakarta adalah cerminan dari 4 kabupaten dan 1 kota yaitu; Bantul, Sleman, Kulon Progo, Gunung Kidul, serta Kota jogja. Di wilayah masing-masing mempunyai ciri khas dan icon yang berbeda-beda.

Metode penciptaan yang digunakan pada karya ini adalah pendekatan estetika dari Djelantik dan pendekatan semiotika konsep tipologi ganda Pierce. Metode pengumpulan data melalui metode studi pustaka, observasi, dokumentasi, sketsa karya, dan metode analisis. Teknis perwujudan yang digunakan dalam keseluruhan karya ini yaitu Teknik ukir kayu, Teknik *scroll* dan Teknik *finishing* menggunakan cat mowilex.

Penciptaan Tugas Akhir ini menghasilkan enam karya, yaitu “Pedang Praja Cihna”, “Pedang Projotamansari”, “Pedang Mangayu Hayuning Bawono”, “Pedang Sembada”, “Pedang Binangun”, dan “Pedang Handayani”. Dari karya-karya tersebut dapat dianalisis dari estetikanya yaitu nilai suatu keindahan dari segi bentuk, proposi, penonjolan, keseimbangan, serta harmoninya, dan dari analisisnya terdapat berbagai makna dari simbol tersebut serta icon dan indeksinya. Melalui karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata penulis dalam memberikan penyegaran baik secara visual karya kriya kayu di dalam lingkungan akademi penulis serta dapat menjadi pijakan khususnya penulis dalam berkarya ke depannya.

Kata kunci : **Pedang Kayu, Icon Yogyakarta, Kriya**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berawal dari melihat keindahan pedang perang yang tidak memiliki tolak ukur kongkrit yang disepakati oleh semua kalangan, dan dimulai dengan melihat, menikmati, merasakan serta memaknai pengalaman *empiris* yang saling berberkaitan dengan lingkungan alam yang telah menjadi tempat untuk ditinggali dan tidak bisa dipisahkan dari perilaku manusia. Proses menyatunya perilaku dengan lingkungan alam terjadi begitu saja tanpa disadari, didalam proses pendewasaan, setiap makhluk hidup mempunyai proses masing-masing yang memiliki sebab dan akibat yang berbeda-beda, Akan tetapi untuk menyikapi itu semua, penulis ingin menciptakan karya yang membutuhkan daya kearifan yang tinggi.

Proses kearifan tampak indah hakikatnya melalui ketulusan dalam hal berkarya, sehingga harus membutuhkan beberapa faktor di belakangnya, seperti waktu dalam hal perwujudannya, perpaduan bahan dan teknik yang dipakai juga harus melalui percobaan dan penelitian untuk menciptakan sebuah karya seni yang estetis. Penciptaan karya seni juga harus memiliki ikatan yang kuat terhadap pengalaman spiritual, fisik dan pengaruh lingkungan tersebut, sehingga dapat memunculkan estetika yang dapat diinterpretasikan ke dalam karya seni. Sebab tersebut timbul rasa keinginan penulis untuk membuat satu bentuk yang berbeda ke dalam sebuah karya kriya kayu. Proses pengamatan suatu peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan kehidupan. Salah satu peristiwa yang menarik dalam pengamatan penulis yaitu bagaimana alat perang pedang yang sangat menarik yaitu *transformasi* pedang dan *icon* Yogyakarta untuk dijadikan sebuah karya kriya kayu.

Pedang adalah sejenis senjata tajam yang memiliki bilah panjang. Pedang dapat memiliki dua sisi tajam atau hanya satu sisi yang tajam. Di beberapa kebudayaan, jika dibandingkan senjata lainnya, pedang biasanya

memiliki prestise lebih atau paling tinggi. Bilah pedang biasanya dibuat dari logam keras seperti besi atau baja. Meskipun terdapat pedang yang terbuat dari emas, itu hanya digunakan sebagai hiasan saja. Untuk latihan biasanya pedang kayu yang digunakan, meskipun pedang dari kayu yang keras masih berbahaya untuk latihan. ([https://updatesejarah.blogspot.com/ketajaman pedang/](https://updatesejarah.blogspot.com/ketajaman-pedang/), diakses pada 15 maret 2019, pukul 14.20 )

Salah satu peristiwa yang menarik menurut pandangan penulis yaitu ketika pedang kayu digunakan sebagai alat latihan dan hanya pedang yang terbuat dari emas saja yang dijadikan hiasan, maka penulis ingin menciptakan karya pedang kayu yang nilai keindahannya setara dengan pedang dari emas. Dari latar belakang di atas, penulis mendapat ide untuk mengangkat judul Penciptaan Pedang Kayu Dengan Ornamenasi *Icon* Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana konsep penerapan *icon* Yogyakarta kedalam pedang kayu?
2. Bagaimana proses penciptaan pedang kayu dengan *icon* Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil penciptaan pedang kayu *icon* Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Tujuan dari dibuatnya proposal ini yaitu:

- a. Mampu menciptakan karya ukir kayu dengan memvisualisasikan *icon* Yogyakarta Kedalam Pedang Kayu.
- b. Untuk mengetahui proses pembuatan dan makna yang terkandung dalam karya yang bertemakan Pedang dan *Icon* Yogyakarta dengan teknik pengerjaan ukir.

## 2. Manfaat

Adapun manfaat dari laporan ini adalah:

- a. Mengolah kreatifitas dan keterampilan dalam merancang dan menciptakan karya kayu.
- b. Memberikan khasanah baru dalam penciptaan seni kayu, khususnya kayu dengan sumber ide pedang serta *icon* Yogyakarta.
- c. Memberikan wawasan berkarya seni untuk masyarakat dalam menciptakan karya, khususnya yang berbahan utama kayu

## D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Pendekatan Semiotika

Pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Keberadaan semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika dipergunakan untuk lebih memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya. Semiotika merujuk kepada “ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, yaitu perangkat untuk mencari jalan di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia lainnya. Mengenai ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Sobur,2003:15).

#### b. Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis yang digunakan dalam proses penciptaan karya tak lepas dari aspek-aspek pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dan penyusunan unsur-unsur seni rupa, berupa penggalian karakter bentuk *implementasi* ke dalam konsep penciptaan yang berdasarkan konsep menurut A.M.M Djelantik “Tiga unsur estetis yang mendasar, yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*),



penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*)” (Djlanik,1999:17) menjadi bagian dari proses penciptaan. Bentuk karya yang diciptakan serta mengacu pada nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti: garis, bentuk, warna, tekstur, dalam karya seni rupa, kemudian diterapkan dalam sebuah karya dengan pertimbangan bahan yang akan digunakan agar tetap dapat mengemas dari sumber ide penciptaan yang bertemakan “Penciptaan Pedang Kayu Dengan Ornamen *Icon* Yogyakarta”. Hal ini menjadi dasar penciptaan karya kayu dalam laporan ini.

## 2. Metode Penciptaan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan karya minat utama ini adalah metode pengumpulan data tidak langsung. Sebelum melakukan proses penciptaan dilakukan pengumpulan data melalui teks-teks tertulis dalam buku yang mendukung ide dan gagasan dalam menciptakan karya, tempat yang dituju untuk menemukan buku yang membahas tentang Kayu, Yogyakarta dan pedang adalah perpustakaan Jurusan seni kriya ISI Yogyakarta, Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, Perpustakaan pribadi milik teman-teman dan sumber internet. Untuk acuan gambar penulis mencari dari berbagai halaman blog dan halaman aplikasi *Pinterest* yang merupakan *virtual pinboard* berisi kumpulan ide acuan di internet sebagai *referensi*. Penulis juga mencari acuan data visual pedang yang ada dan beberapa blog yang menjadikan acuan dalam konsep penciptaan karya kayu.

Metode penciptaan adalah cara atau aturan dalam bertindak untuk melaksanakan suatu proses untuk mewujudkan sesuatu karya dekoratif yang memiliki estetika. Metode penciptaan ada beberapa tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan sebuah karya tersebut sesuai, dalam penciptaan karya pada metode *Practice based Research*, seperti yang dikatakan menurut Malins, Ure, dan Gray (1996: 1):

Penelitian, pengamatan berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karya seni karena pengetahuan baru didapat dari penelitian dan dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan, penelitian dan pengamatan yang baik menggunakan kemampuan mereka dalam ilmu pengetahuan yang telah dimiliki pada setiap objek tersebut.

Menurut Gray dan Malins (1996: 1), penelitian di bidang seni memiliki karakteristik yang menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang disesuaikan dengan penelitian karya seni dibuat oleh setiap *individu*. Metodologi *artistic* meliputi penggunaan berbagai media yang menggabungkan data visual dan rekam jejak proses berkarya seni yang dibuat. Selain itu penelitian di bidang seni dapat mengadaptasi penelitian dari paradigma penelitian lain untuk ditetapkan pada penelitian *Patrice-base research*. Gray dan Malins menjelaskan bahwa metodologi adalah *study* tentang *system* metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Yang dimaksud metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan dua istilah ini, yakni teknik yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur, atau juga bisa disebut teknik dan alat khusus untuk *mengeksplorasi*, mengumpulkan dan menganalisis informasi, seperti *observasi*, gambar atau foto, peta konsep, dan *diary visual*.

Dalam metode penelitian *Patrice-base research* terhadap penelitian mengajak peneliti untuk secara kritis mempertimbangkan dan mengevaluasi metode yang digunakan dalam hal praktek. Hal tersebut dilakukan untuk sebagai berikut:

- a. Mengeksplorasi, mendokumentasikan informasi dan menghasilkan data,
- b. Merefleksikan dan mengevaluasi informasi,
- c. Menganalisis, menafsirkan, dan memahami informasi,

d. *Mensitesa* (mengumpulkan) dan mengkomunikasikan hasil penelitian.

Proses penciptaan karya seni ini melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut tersusun secara berurutan dan menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur. Untuk itu diperlukan pendekatan atau acuan metode yang sebanding dengan proses penciptaan yang dilakukan dalam penciptaan karya seni kriya. Metode Penciptaan ini guna memberikan *referensi* pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Pada pengerjaan Tugas Akhir ini, metode yang dipakai dalam penciptaan karya ini adalah metode penciptaan oleh Gustami Sp. yaitu metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya, sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber pemikiran, pengumpulan data *referensi*, pengelolaan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rencana desain karya. Metode ini digunakan untuk menyelidiki data dari pedang yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Berberapa langkah *eksplorasi* yang dilakukan yaitu:

1. Penggambaran objek dari berbagai *interpretasi* dalam beberapa jenis pedang, pengamatan dari berbagai bentuk, sifat, dan warnanya ke dalam kayu.
2. Penggalan landasan dari beberapa teori yang akan dipakai dan data acuan dari beberapa sumber yang menggambarkan *visual* pedang.

b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media kayu untuk ditatah. Metode ini berupa sketsa-sketsa alternatif dalam kertas yang kemudian dipilih sketsa yang paling

baik dan tepat lalu diterapkan dalam media perwujudan berupa kayu. Beberapa langkah metode perancangan sebagai berikut:

1. Penuangan ide atau gagasan dari deskripsi *verbal* hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk *visual* dalam atau penggambaran karakter dari pedang di dalam kertas sketsa lalu ditempel pada media kayu yang akan diproses sebagai karya,
2. Langkah *visualisasi* gagasan atau ide dari rencana sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan untuk menjadi *prototipe*.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan adalah mewujudkan rencana terpilih atau *final* menjadi model *prototipe* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan ide atau gagasan, model ini bisa dalam bentuk miniature atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya atau produksi, proses seperti ini biasanya dilakukan dalam perwujudan pembuatan karya-karya *fungsional*. Tahap ini terdiri dari:

1. Langkah perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan model *prototype* yang telah dianggap sempurna, dan
2. Langkah penilaian dan evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah disesuaikan. (SP. Gustami, 2007; 329-333).

Metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya sesuai dengan karakteristik metode *Patrice-base research* yang berurutan, sistematis, dan dapat menghasilkan data yang *valid*. Laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul Memvisualisasikan *Icon* Yogyakarta Kedalam Pedang Kriya Seni Kayu menggunakan metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya.