

**PENERAPAN LEVITASI MAGNETIK  
PADA PENCIPTAAN KRIYA KAYU  
BENTUK MENARA SIGER**



**PENCIPTAAN**

**Achmad Gilang Romadhon**

**NIM: 1611924022**

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

**PENERAPAN LEVITASI MAGNETIK  
PADA PENCIPTAAN KRIYA KAYU  
BENTUK MENARA SIGER**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Achmad Gilang Romadhon**

**NIM: 1611924022**

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

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PENERAPAN LEVITASI MAGNETIK PADA PENCIPTAAN KRIYA KAYU BENTUK MENARA SIGER.** diajukan oleh Achmad Gilang Romadhon, NIM. 1611940022, Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Diluluskan 06 Januari 2021

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.  
NIP. 19670615 199802 1 001  
NIDN. 0015066706

Pembimbing II/Anggota



Aruman, S.Sn., MA.  
NIP. 19771018 200312 1 010  
NIDN. 0018107706

Cognate/Anggota



Drs. Andono, M.Sn.  
NIP. 19560602 198503 1 002  
NIDN.0002065606

Ketua Jurusan/Ketua  
Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.  
NIP. 19740430 199802 2 001  
NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001  
NIDN. 0008116906

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang, serta keluarga besar tercinta dan teman-teman yang selalu mendukung, memberi masukan dan saran sehingga terwujudnya karya Tugas Akhir ini.



## MOTTO

**“ HIDUP ADALAH SENI MENGGAMBAR TANPA MENGHAPUS ”**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Gilang Romadhon  
NIM : 1611924022  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Kriya  
Program Studi : Kriya  
Judul : Penerapan Levitasi Magnetik Pada  
Penciptaan Kriya Kayu Bentuk Menara Siger

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

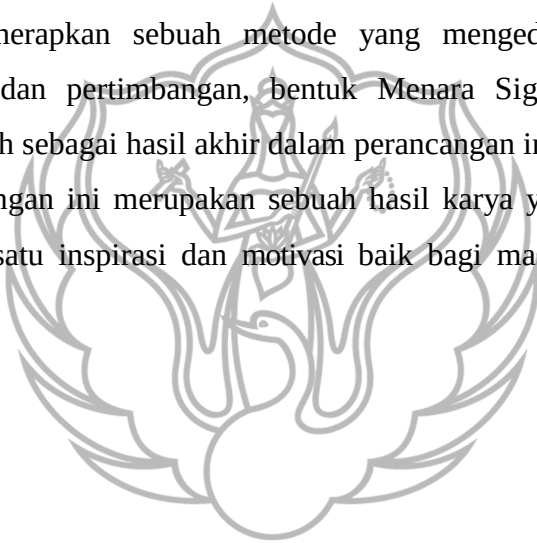
Yogyakarta, Desember 2020

Achmad Gilang Romadhon

## KATA PENGANTAR

Penciptaan karya dengan penerapan bentuk Menara Siger menggunakan teknik Levitasi magnetik merupakan upaya penulis untuk berkontribusi menciptakan teknik kebaruaran dalam dunia kriya. dari masa ke masa penciptaan karya kriya belum banyak memiliki teknik penciptaan yang di kolaborasikan dengan teknologi, teknik yang digunakan kebanyakan menggunakan yang sudah ada. Menara Siger Lampung Menjadi salah satu refrensi utama dalam karya penciptaan ini, dengan dikombinasikan teknik modern dan tradisional tentang bagaimana menerapkan sebuah metode yang mengedukasi. Setelah melalui berbagai riset dan pertimbangan, bentuk Menara Siger dan teknik Levitasi magnetik terpilih sebagai hasil akhir dalam perancangan ini.

Perancangan ini merupakan sebuah hasil karya yang diharapkan mampu menjadi salah satu inspirasi dan motivasi baik bagi masyarakat maupun dalam lingkup Kriya.



Yogyakarta, Desember 2020

Achmad Gilang Romadhon

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan atas segala nikmat, kasih dan sayang Sang Pencipta alam semesta, Tuhan Yang Maha Esa atas terwujudnya penulisan dan karya saya yang tidak lepas dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Prof. Dr M. Agus Burhan, M.Hum, selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku dekan FSR Institut Seni Indonesia.
4. Ibu Dr. Alvi lufiana, S.Sn., M.FA selaku ketua Jurusan dan Prodi Kriya Seni Institut Seni Indonesia.
5. Bapak Sumino, S.Sn., M.A. Selaku dosen pembimbing I yang selalu memberi dukungan dan semangat.
6. Bapak Aruman, S.Sn., MA. Selaku dosen pembimbing II yang selalu memberi dukungan dan semangat.
7. Retno Purwandari S.S., M.A. selaku sekretaris prodi Kriya ISI Yogyakarta.
8. Orang tua tercinta, Bapak Sungging, Ibu Sunariah, yang selalu mendoakan dan memberikan restu.
9. Teman-teman yang mempunyai peran luar biasa untuk mendukung kelancaran dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.



## INTISARI

### **Penerapan Levitasi Magnetik Pada Penciptaan Kriya Kayu Bentuk Menara Siger**

Achmad Gilang Romadhon

Siger merupakan mahkota wanita Lampung, Seiring berjalanya waktu Siger memiliki pergeseran fungsi menjadi ikon khas daerah Lampung. Siger juga sudah menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat Lampung contohnya setiap bangunan pemerintah, pertokoan, lampu jalan, gapura-gapura pada bagian atasnya terdapat simbol Siger. Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi edukasi kepada masyarakat agar selalu melestarikan kebudayaan daerah.

Dalam penciptaan karya seni ini menggunakan dua metode yaitu metode pendekatan dan penciptaan. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode estetika dari Djelantik. Dalam metodenya ada tiga aspek yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Sedangkan metode penciptaan dari Prof. SP. Gustami yaitu berkaitan dengan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Hasil dari Penciptaan ini adalah 4 buah karya kriya kayu berupa Menara Siger berbahan kayu Jati dan kayu Sonokeling, yang di sajikan melayang dengan teknik Levitasi magnetik.

**Kata Kunci:** Siger Lampung, Levitasi Magnetik.

## **ABSTRACT**

*Application of Magnetic Levitation in the Creation of Siger Tower Shape  
Wood Crafts*

*Achmad Gilang Romadhon*

*Siger is the crown of Lampung women. Over time Siger has shifted its function to become a typical icon of the Lampung region. Siger has also become something that cannot be separated from the people of Lampung, for example every government building, shops, street lights, gates at the top has a Siger symbol. The purpose of making this Final Project is expected to provide education to the community so that it always preserves regional culture.*

*In the creation of this art work uses two methods, namely the approach and creation method. The approach method used is the aesthetic method from Djelantik. In this method, there are three aspects, namely form, weight, and appearance. Meanwhile, Prof. SP. Gustami is concerned with exploration, design and creation.*

*The result of this creation is 4 pieces of wooden craftsmanship in the form of the Siger Tower made of teak wood and Sonokeling wood, which are presented floating with magnetic levitation techniques.*

**Keywords:** *Siger Lampung, Magnetic Levitation.*

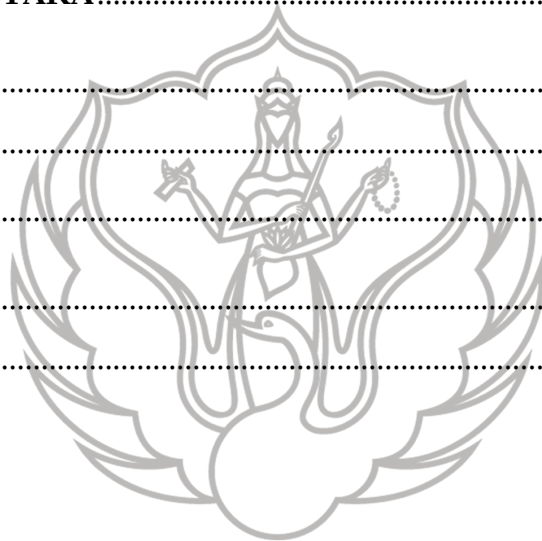
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN BENDEL</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vi
<b>INTISARI</b> .....	vii
<b>ABSTACK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	2
<b>D. Metode Pendekatan dan Penciptaan</b> .....	3
<b>BAB II. IDENTIFIKSI DAN ANALISIS DATA</b> .....	7
<b>A. Sumber Penciptaan</b> .....	7
1. Menara Siger Lampung.....	7
2. Pergeseran fungsi Siger Lampung.....	9
3. Levitasi Magnetik .....	14
4. Aplikasi Magnet Levitasi.....	15

<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>15</b>
1. Teori Levitasi .....	15
2. Teori Estetika .....	16
<b>BAB III. KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>21</b>
<b>A. Data Acuan .....</b>	<b>21</b>
<b>B. Analisis Data Acuan.....</b>	<b>22</b>
<b>C. Proses Penciptaan Karya .....</b>	<b>24</b>
1. Sketsa Alternatif.....	24
2. Sketsa Terpilih .....	30
3. Desain Karya.....	31
<b>D. Proses Perwujudan .....</b>	<b>42</b>
1. Alat dan Bahan.....	42
2. Teknik Pengerjaan .....	49
3. Proses Perwujudan .....	53
<b>E. Biaya Pembuatan Karya .....</b>	<b>54</b>
<b>F. Biaya Keseluruhan.....</b>	<b>60</b>
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>61</b>
<b>A. Tinjauan Umum .....</b>	<b>61</b>
<b>B. Tinjauan Pendekatan.....</b>	<b>61</b>
<b>C. Tinjauan Khusus.....</b>	<b>63</b>
1. Karya 1 Mekarnya Siger Lampung.....	64
2. Karya 2 Siger Levitation.....	66



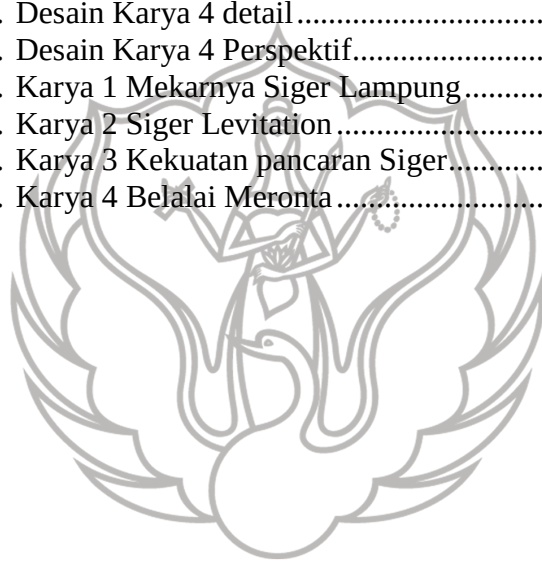
3. Karya 3 Kekuatan Pancaran Siger.....	68
4. Karya 4 Belalai Meronta.....	70
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>
A. Buku.....	74
B. Tautan.....	75
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>
A. Poster.....	76
B. Katalog.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Menara Siger Lampung .....	7
Gambar 2. Busana penari Wanita tari cetik kipas melinting.....	8
Gambar 3. Siger mahkota.....	9
Gambar 4. Rumah adat Kabupaten Tulang Bawang.....	9
Gambar 5. Rumah Adat Kabupaten Tanggamus.....	10
Gambar 6. Rumah adat Kabupaten Pringsewu .....	10
Gambar 7. Rumah adat Kabupaten Mesuji .....	10
Gambar 8. Rumah adat Kabupaten Lampung Timur .....	11
Gambar 9. Rumah adat Kabupaten kota Metro.....	11
Gambar 10. Rumah adat Kabupaten Way Kanan.....	11
Gambar 11. Stasiun Kereta Tanjung Karang Bandar Lampung .....	12
Gambar 12. Stasiun Kereta Tanjung Karang Bandar Lampung .....	12
Gambar 13. Pukesmas di Kedaton Bandar Lampung .....	12
Gambar 14. Lampu Jalan di Bandar Lampung .....	13
Gambar 15. Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi.....	13
Gambar 16. Levitasi Magnetik.....	14
Gambar 17. Menara Siger Lampung.....	21
Gambar 18. Rumah adat Kabupaten Lampung Timur.....	21
Gambar 19. Rumah adat Kabupaten Mesuji.....	22
Gambar 20. Sket manual alternatif 1.....	24
Gambar 21. Sket manual alternatif 2 .....	25
Gambar 22. Sket manual alternatif 3 .....	25
Gambar 23. Sket manual alternatif 4 .....	26
Gambar 24. Sket manual alternatif 5 .....	26
Gambar 25. Sket manual alternatif 6 .....	27
Gambar 26. Sket manual alternatif 7 .....	27
Gambar 27. Sket manual alternatif 8 .....	28
Gambar 28. Sket manual alternatif 9 .....	28
Gambar 29. Sket manual alternatif 10 .....	28
Gambar 30. Sket manual alternatif 11 .....	99
Gambar 31. Sketsa Terpilih 1 .....	30
Gambar 32. Sketsa Terpilih 2 .....	30
Gambar 33. Sketsa Terpilih 3 .....	31
Gambar 34. Sketsa Terpilih 4.....	31
Gambar 35. Desain Karya 1 Tampak depan .....	32
Gambar 36. Desain Karya 1 Tampak Atas .....	32
Gambar 37. Desain Karya 1 detail.....	33
Gambar 38. Desain Karya 1 prespektif.....	33
Gambar 39. Desain Karya 2 Tampak depan .....	34
Gambar 40. Desain Karya 2 Tampak Atas .....	34

Gambar 41. Desain Karya 2 Tampak samping .....	35
Gambar 42. Desain Karya 2 detail .....	35
Gambar 43. Desain Karya 2 prespektif.....	36
Gambar 44. Desain Karya 3 Tampak depan.....	36
Gambar 45. Desain Karya 3 Tampak Atas .....	37
Gambar 46. Desain Karya 3 Tampak samping .....	37
Gambar 47. Desain Karya 3 detail.....	38
Gambar 48. Desain Karya 3 Perspektif.....	38
Gambar 49. Desain Karya 4 Tampak depan .....	39
Gambar 50. Desain Karya 4 Tampak Atas .....	39
Gambar 51. Desain Karya 4 Tampak samping .....	40
Gambar 52. Desain Karya 4 detail .....	40
Gambar 53. Desain Karya 4 Perspektif.....	41
Gambar 54. Karya 1 Mekarnya Siger Lampung.....	64
Gambar 55. Karya 2 Siger Levitation .....	66
Gambar 56. Karya 3 Kekuatan pancaran Siger.....	68
Gambar 57. Karya 4 Belalai Meronta .....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan .....	46
Tabel 2. Alat .....	48
Tabel 3. Proses Perwujudan Karya .....	53
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	55
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	56
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	58
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	59
Tabel 8. Kalkulasi Biaya keseluruhan .....	60





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dahulu Siger digunakan sebagai mahkota yang dikenakan oleh wanita yang ada di Lampung. Seiring berkembangnya zaman bentuk Siger sudah bergeser sebagai bentuk ikon khas Lampung. contohnya seperti bangunan menara Siger yang ada diujung pulau Sumatera dan orang sering menyebutnya sebagai pintu gerbang pulau Sumatera. juga banyak bangunan yang ada di Lampung menggunakan bentuk siger sebagai hiasan pada bagian atas bangunan. Siger Lampung juga banyak digunakan sebagai pakaian adat dan pakaian tari-tarian khas Lampung,

Berawal dari senangnya penulis menonton film yang bergenre penjelajahan luar angkasa, yang di mana ada adegan yang menampilkan benda atau makhluk hidup jika berada di luar angkasa pasti akan melayang, hal itu disebabkan tidak adanya gaya Tarik gravitasi. Hal ini lah yang menginspirasi penulis untuk menciptakan karya seni kriya kayu yang bisa melayang.

Banyaknya karya-karya kriya dari dahulu hingga sekarang, yang teknik penciptaan nya belum banyak dikolaborasikan dengan teknologi, sehingga salah satu tema karya yang akan dibuat adalah karya seni kriya kayu berbentuk Menara Siger yang dikolaborasikan dengan teknik Levitasi. Teknik ini jika dipadukan dengan karya kriya dapat menjadi kebaruaran dalam dunia kriya. alasan penulis tertarik mengangkat Siger Lampung karena, daerah kelahiran penulis yang berasal dari daerah Lampung, dan ingin memperkenalkan budaya dan tradisi tempat kelahiran penulis. Dalam mewujudkan karya ini, banyak mengambil ide visual dari internet karena Lavitasi magnetic

merupakan hal yang baru ditemukan dan sangat menarik untuk dikolaborasikan dengan karya seni kriya kayu.

Sudah sejak lama studi dan penelitian tentang magnet menghasilkan berbagai produk yang bermanfaat bagi umat manusia. Produk-produk seperti motor listrik, generator listrik, satelit, sistim pemantau radar, central lock pintu mobil, lampu, perangkat pengangkat dan penarik benda logam pada pesawat angkat, hingga kereta api cepat adalah beberapa contoh penerapan magnet. Ada hal baru yang dapat dihasilkan dari magnet yaitu Metode pelayangan magnet (*magnetic levitation*), adalah termasuk hal baru yang hasil penelitiannya banyak diterapkan di sektor industri dan transportasi. Meski penelitian-penelitian tersebut masih terus dilakukan dan terbukti sukses diterapkan pada kereta api cepat Maglev di Jepang.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses menciptakan karya seni kriya kayu yang menggunakan teknik levitasi magnetik ?
2. Bagaimana berbentuk menara siger Lampung yang menggunakan teknik levitasi magnetik?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Mengetahui proses penciptaan karya seni kriya kayu berbentuk menara Siger Lampung yang menggunakan teknik levitasi magnetik.
- b. Menciptakan bentuk-bentuk karya seni kriya kayu berbentuk menara Siger Lampung menggunakan teknik Levitasi magnetik.

## 2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam menciptakan karya seni kriya, yang dikombinasikan dengan teknik Levitasi magnetik.
- b. Menambah teknik penciptaan karya seni kriya.

### D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Metode pelaksanaan perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan yang akan diperoleh sebagai berikut :

#### 1. Metode Pendekatan

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut dengan keindahan (Djelantik, 1999: 1). Pendekatan estetika yang digunakan dalam penciptaan ini adalah pendekatan oleh Djelantik. Djelantik mengemukakan estetika di dalam bukunya meliputi tiga aspek yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Adapun yang pertama adalah wujud, yang mana dalam estetika Djelantik ini bahwa wujud itu sendiri terbagi menjadi dua aspek yaitu bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar dan yang kedua adalah susunan atau struktur. Kemudian bobot meliputi apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu sendiri. Adapun bobot yang dimaksud pada estetika Djelantik ini terbagi tiga aspek yaitu Suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*). Serta aspek pokok yang terakhir adalah penampilan. Penampilan mengacu pada pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan atau disuguhkan kepada penikmatnya. Unsur dari penampilan ini meliputi tiga aspek yaitu Bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana atau media (Djelantik, 1999: 15). Pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik ini menurut penulis sendiri cukup relevan untuk digunakan sebagai pendekatan dalam penciptaan karya seni kriya kayu dengan tema penciptaan bentuk menara

Siger Lampung yang menggunakan teknik levitasi magnetik yaitu dari segi penampilan Siger Lampung yang menarik karena siger memiliki lekukan yang geometris dan warna-warna pop.

## 2. Metode Penciptaan

Dalam mewujudkan karya seni seorang seniman membutuhkan langkah maupun metode, dalam menciptakan karya kayu tiga dimensi mengacu pada beberapa langkah yang disusun oleh Prof. SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul “Butir-Butir Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia. Metode ini yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Penjelasananya yaitu:

### a. Tahap Eksplorasi

Langkah pertama yaitu pencarian tema penciptaan yang berkaitan dengan bentuk menara Siger Lampung melalui situs media online dan pengamatan lapangan. Pengamatan berkaitan warna, bentuk, ciri-ciri icon, jenis, bagaimana asal-usulnya dan informasi lain yang berkaitan dengan objek. Langkah kedua berupa penggalian landasan teori dan acuan visual yang berkaitan dengan tema baik melalui studi pustaka, observasi, artikel, maupun media online lainnya untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Hasil dari penjelajahan atau analisis data nantinya akan dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

### b. Perancangan

Untuk menghasilkan karya dalam tugas akhir ini di lakukan beberapa perancangan atau hasil gagasan adalah hasil analisis yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk bentuk visual dalam rancangan dimensional. Perancangan dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga pertimbangan teknik, proses, metode, kontruksi, bentuk, gaya, gerak, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Penggunaan material

disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu dari rancangan gambar, karya dengan kontruksi rumit dan melakukan kontruksi maksimal.

c. Perwujudan

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Proses terakhir adalah perwujudan yang dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan dan finishing. Selanjutnya tahap evaluasi yang dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian sebagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi diri, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaanya, penuangan wujud fisik, makna, gerak, nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Proses terakhir yaitu proses perwujudan yang dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, proses pengerjaan, sampai pada finishing. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu evaluasi dan penilaian karya. Dalam pembuatan karya seni ini, digunakan “metode yang konstan” (Gustami, 2004:29-32). Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.

Terdapat enam langkah proses perwujudan karya seni kriya yaitu:

- 1) Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi serta informasi untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan. Sketsa

- 2) Penggalian landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk, unsur estetis serta aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis kedalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, 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 atau prototipe kadalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau responden dari masyarakat dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya yang menyangkut segi fisik dan non-fisik. Karya fungsional jika berbagai pertimbangan atau kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi.