

**KREASI AYAM JAGO
DALAM SENI KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

Abdul Aziz

NIM: 1511912022

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2021

**KREASI AYAM JAGO
DALAM SENI KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

Oleh:

Abdul Aziz

NIM: 1511912022

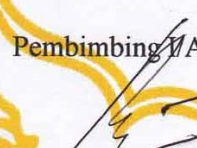
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam

Bidang Kriya

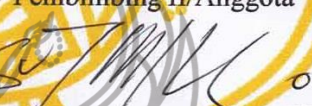
Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

Kreasi Ayam Jago dalam Karya Seni Kriya Kayu, diajukan oleh Abdul Aziz, NIM 1511912022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2021 dan memenuhi syarat yang diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Andono, M.Sn
NIP. 19560602 198503 1 002/
NIDN.0002065605

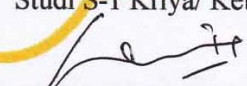
Pembimbing II/Anggota


Sumino, S.Sn, MA
NIP. 19670615 199802 1 001/
NIDN. 0015066706

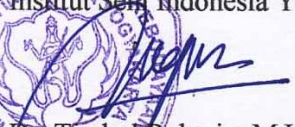
Cognate/Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafit, M. Hum
NIP. 19620729 199001 1 001/
NIDN.0029076211

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


Dr. AlviLutfiani, S.Sn., M.FA
NIP. 1974030 199802 2 001
NIDN. 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri penulis sendiri, kedua Orang Tua yang sudah berkorban begitu besar untuk penulis, terima kasih kepada segala hal yang memberi kehidupan. Dan teman-teman tercinta yang selalu mendukung, memberi masukan, dan saran sehingga terselesaikan karya Tugas Akhir ini.



MOTTO

“Tidak Ada Sebuah Keberanian Tanpa Rasa Takut”



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, 18 Januari 2021

Abdul Aziz

KATA PENGANTAR

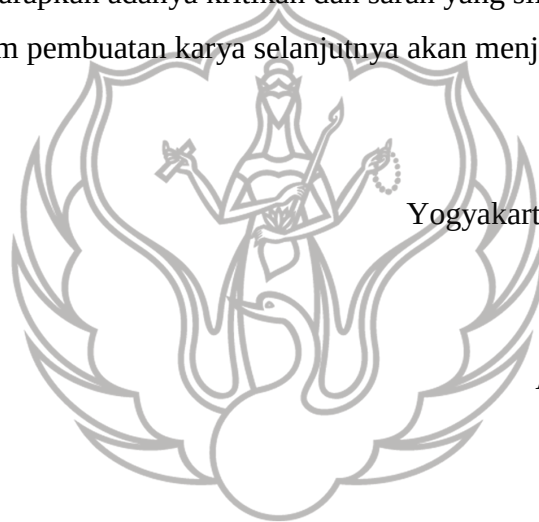
Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Kreasi Ayam Jago dalam Karya Seni Kriya Kayu” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan ini guna memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana di Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Alvi Lutfiani, S.Sn., M.F.A, Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terimakasih atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, dan bimbingannya.
7. Drs. Andono, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing I atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
8. Sumino, S.Sn., MA sebagai Dosen Pembimbing II atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan penulisan dari awal sampai akhir.

9. Sahabat Seperjuangan, Gilang Ramadan, Bagus Rohmadi, dan teman-teman angkatan 2015.
10. Teman dan sahabat yang bersedia berkontribusi, membantu dan menghibur dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini Resmi. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangannya, oleh karena itu diharapkan adanya kritikan dan saran yang sifatnya membangun agar nantinya dalam pembuatan karya selanjutnya akan menjadi lebih baik.



Yogyakarta, 18 Januari 2021

Abdul Aziz

INTISARI

Penciptaan Tugas Akhir ini penulis mengangkat tema ayam jago sebagai sumber ide penciptaan. Beberapa perguruan pencak silat menggunakan ayam jago sebagai syarat kelulusan perguruan pencak silat. Ketika seorang pendekar muda yang telah dianggap lulus dari suatu perguruan tertentu, diwajibkan untuk membawa ayam terbaiknya untuk dijadikan syarat sah dari perguruan tersebut. Mengingat dari cerita tersebut penulis juga ingin menyajikan ayam sebagai topik Tugas Akhir ini. Melihat pentingnya peran ayam dalam kehidupan masyarakat, maka ayam menjadi primadona yang tak tergantikan.

Dalam penciptaan karya seni ini menggunakan dua metode yaitu metode pendekatan dan penciptaan. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik yang meliputi tiga aspek yakni wujud, bobot dan penampilan. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Gustami. Ide dasar penciptaan ini antara lain eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Penciptaan diwujudkan dengan bahan kayu yang dilapisi dengan tatal kayu. Tatal kayu yang digunakan antara lain kayu gamelina, kayu sono kembang dan kayu jati. Finising pada karya menggunakan finising natural, agar serat kayu tetap terlihat dan terkesan lebih estetis.

Karya yang dapat dicapai dalam Tugas Akhir ini menghasilkan lima buah karya berjudul *Jago Over Thinking*, *Cikal Bakal*, *Hidup Dalam Mimpi*, *Monster dan Menunggu*. Tatal kayu yang melapisi permukaan kayu membuat karya ini menjadi lebih estetis. Proses penciptaan ini menghasilkan karya dengan bentuk, dan makna yang berbeda-beda. Tetapi antara karya satu dengan karya yang lainnya masih dalam tema yang sama.

Kata kunci : Ayam Jago, Tatal Kayu, Kriya Kayu.

ABSTRACT

The creation of this final project the writer takes the theme of the rooster as the source of the idea of creation. Several martial arts colleges use roosters as a requirement for graduation from a martial arts college. When a young swordsman who has been deemed to have graduated from a certain college is obliged to bring his best chicken to become a legal requirement of the college. Given the story, the writer also wants to present chicken as the topic of this final project. Seeing the importance of the role of chickens in people's lives, the chicken becomes an irreplaceable special.

In the creation of this art work uses two methods, namely the approach and creation method. The approach method used is the aesthetic approach method proposed by Djelantik which includes three aspects, namely form, weight and appearance. The method of creation used in this creation uses the method proposed by Gustami. The basic ideas of this creation include exploration, design and realization. The creation is realized with wood covered with wood chips. The wood chips used include gamelina wood, sono kembang wood and teak wood. The finishing on the work uses natural finishing, so that the wood grain still looks and feels more aesthetically pleasing.

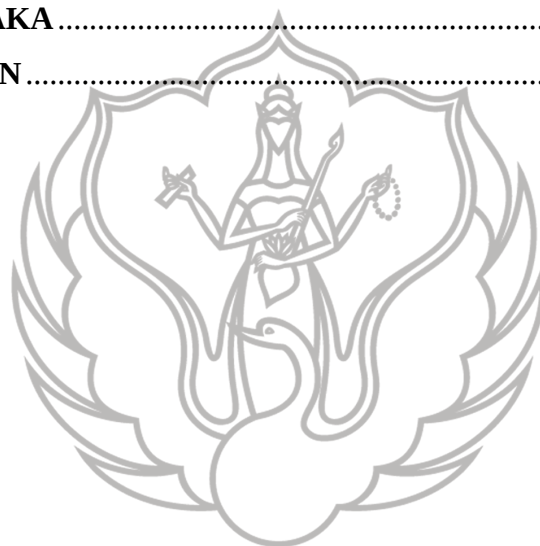
The works that can be achieved in this final project produce five works entitled Jago Over Thinking, Cikal Bakal, Hidup Dalam Mimpi, Monsters and Menunggu. The wood chips that cover the wood surface make this work even more aesthetically pleasing. This process of creation produces works of different forms and meanings. But between one work and another is still on the same theme.

Keywords: Rooster, Wood Laying, Wood Craft.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori.....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	16
A. Data Acuan	16
B. Analisis	20
C. Rancangan Karya	22
1. Sketsa Alternatif	22
2. Desain Terpilih	27
D. Proses Pewujudan	40
1. Bahan dan Alat	41
2. Teknik Pengerjaan.....	48

3. Tahap Pewujudan	50
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	55
BAB IV. TINJAUAN KARYA	56
A. Tinjauan Umum	56
B. Tinjauan Khusus	57
BAB V. PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
DAFTAR LAMAN	67



DAFTAR TABEL

1. Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni	41
2. Alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni.....	45
3. Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “Jago over thinking”	55
4. Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “cikal bakal”	56
5. Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Hidup Dalam Mimpi”	56
6. Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Monster Green Jungleflow”	57
7. Kalkulasi Keseluruhan	58
Table 1. Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni	41
Table 2. Alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni.....	45
Table 3. Proses perwujudan	51
Table 4. Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “Jago over thinking”	55
Table 5. Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “cikal bakal”	56
Table 6. Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Hidup Dalam Mimpi”	56
Table 7. Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Monster Green Jungleflow”	57
Table 8. Kalkulasi Keseluruhan	58

DAFTAR GAMBAR

1. Ayam hutan hijau di Pasty	8
2. Ayam hutan merah	9
3. Ayam bekisar	10
4. Ayam lokal	11
5. Anatomi ayam jago	17
6. Ayam <i>walik</i>	17
7. Karya bentuk ayam	18
8. Pazel bentuk ayam jago	18
9. Karya bentuk ayam	19
10. Karya Visual Bentuk Ayam Berkepala Manusia	19
11. Karya berbentuk unggas	19
12. Sketsa Alternatif 1	22
13. Sketsa Alternatif 2	23
14. Sketsa Alternatif 3	23
15. Sketsa Alternatif 4	24
16. Sketsa Alternatif 5	24
17. Sketsa Alternatif 6	25
18. Sketsa Alternatif 7	25
19. Sketsa Alternatif 8	26
20. Sketsa Alternatif 9	26
21. Desain karya 1 Tampak atas	28
22. Desain karya 1 Tampak atas depan dan samping	29
23. Desain karya 1, Detail	30
24. Desain karya 1 Tampak prespektif	31
25. Desain karya 2 Tampak depan, samping dan atas	32
26. Desain karya 2, Getail	33
27. Desain karya 3, Tampak depan, samping dan atas	35
28. Desain karya 3, Detail dan potongan	36
29. Desain karya 3, Prespektif	37
30. Desain karya 4, Tampak atas	38

31. Desain karya 4, Tampak depan	38
32. Desain karya 4, Tampak samping	39
33. Desain karya 4, Detail komponen I dan II	39
34. Desain karya 4, Prespektif	40
35. Karya 1	59
36. Karya 2	60
37. Karya 3	61
38. Karya 4	61



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Magetan terletak tepat di bawah kaki gunung Lawu, berbatasan dengan kabupaten Ngawi, Madiun dan Ponorogo. Mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani. Selain bertani masyarakat di desa mempunyai hobi memelihara ayam. Hampir semua penduduk di desa tersebut mempunyai ayam, karena ayam lebih terjangkau dan perawatannya yang mudah. Masyarakat di pedesaan menggunakan ayam sebagai pelengkap atau syarat dalam sebuah upacara adat. Banyak ritual adat yang mengharuskan menggunakan ayam, seperti syukuran kenduri, hajatan dan lain sebagainya.

Selain untuk upacara adat, beberapa perguruan seni bela diri menggunakan ayam sebagai syarat kelulusan perguruan seni bela diri. Ketika seorang pendekar muda yang telah dianggap lulus dari suatu perguruan seni bela diri, diwajibkan untuk membawa ayam terbaiknya untuk dijadikan syarat sah dari perguruan tersebut. Mengingat dari cerita tersebut penulis juga ingin menyajikan ayam sebagai topik tugas akhir ini. Melihat pentingnya peran ayam dalam kehidupan masyarakat, maka ayam menjadi primadona yang tak tergantikan.

Dari sekian banyak jenis populasi ayam dipilihlah beberapa jenis ayam. Ayam yang dijadikan data acuan antara lain: ayam hutan hijau, ayam hutan merah, ayam bekisar dan ayam lokal. Ayam hutan satu-satunya ayam yang gen asli 100% dan belum tercemar gen ayam ras (Rafian : 52). Secara umum semua ayam hutan bisa berlari lebih cepat dan dapat terbang lebih tinggi dibandingkan ayam pada umumnya. Sedangkan ayam bekisar mempunyai hubungan darah dari persilangan ayam hutan dan ayam lokal. Jika dibandingkan dengan ayam lokal keunggulan dari ayam bekisar terletak pada kokoknya yang lebih panjang.

Berkarya adalah kebutuhan jiwa yang setiap insan mempunyai rasa kepuasan berbeda-beda sesuai dengan karakter pribadi masing-masing. Setiap generasi mempunyai referensi dan ide kreatif yang berbeda, dan sebagai tantangan generasi saat ini adalah mencoba membuat sesuatu yang baru. Karya dengan tema ayam mestinya sudah banyak dibuat, baik untuk keperluan asesoris atau untuk karya seni. Tetapi penulis ingin kebaruan karya dengan mengkombinasikan tatal kayu yang berfungsi sebagai karakter dari karya yang akan dibuat. Jika

dilihat sebelah mata tatal kayu memang dianggap sebagai sesuatu yang tidak berguna, namun ketika tatal itu dimanfaatkan dengan baik bisa menjadi sesuatu yang indah dan menarik. Alasan penulis menggunakan bahan tatal ini adalah sebagai identitas atau sebagai karakter dari karya yang akan dibuat. Sejauh ini di Indonesia sendiri penulis belum menemui karya kriya kayu yang memanfaatkan tatal kayu, dan ini menjadi kesempatan penulis untuk membuat inovasi dalam dunia kriya kayu.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana Proses kreasi ayam jago menggunakan bahan tatal ke dalam Seni Kriya kayu?
2. Bagaimana visualisasi kreasi ayam jago dikombinasi dengan tatal kayu?
3. Bagaimana karya yang dihasilkan?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan.

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan kreasi ayam jago dalam karya seni kriya kayu.
- b. Mendiskripsikan proses penciptaan kreasi ayam jago dalam karya kriya kayu.
- c. Menciptakan beberapa karya kreasi ayam jago dalam karya kriya kayu.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mampu mengembangkan kreatifitas dan menambah wawasan dalam berkarya seni.
- b. Bagi lembaga diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu maupun hasil karya seni terhadap perkembangan seni kriya masa mendatang dan mampu meningkatkan kredibilitas kriya sebagai bagian dari seni rupa khususnya dalam seni Kriya Kayu.
- c. Bagi masyarakat luas secara umum diharapkan supaya menciptakan karya seni dan menghasilkan karya kayu yang lebih indah, kreatif dan inovatif.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

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 dikemukakan 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 Kreasi ayam dengan menggunakan bahan tatal.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni dapat dilaksanakan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang dirancang secara seksama, analisis dan sistematis. Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan karya seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum di ketahui hasil akhir yang ingin dicapai dan perpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan (Gustami, 2006: 11).

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya tugas karya tugas akhir ini mengacu kepada pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “*Trilogi Keseimbangan*”, ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan: Dalam kontek metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

a. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas berbagai macam kegiatan yang dilakukan melalui buku tentang ayam jago, internet, dan observasi taman gembira loka. Tahap eksplorasi meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah idenfikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Proses eksplorasi juga proses mencari bahan yang

akan digunakan sebagai media penciptaan agar dapat diperoleh wujud visual yang sesuai keinginan.

b. Perancangan

Perancangan atau hasil gagasan adalah hasil analisis yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk visual dalam rancangan dimensional. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terpilih sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Perancangan dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga pertimbangan teknik, proses, metode, konstruksi, bentuk, gaya, gerak, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu dari rancangan gambar, karya dengan konstruksi rumit dan melakukan konstruksi 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, penguasaan 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.

1. Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi serta 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, 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. beda dengan karya kriya sebagai ungkapan pribadi atau murni yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, roh, dan jiwa keseniannya yang termasuk penguangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang terkandung di dalamnya.