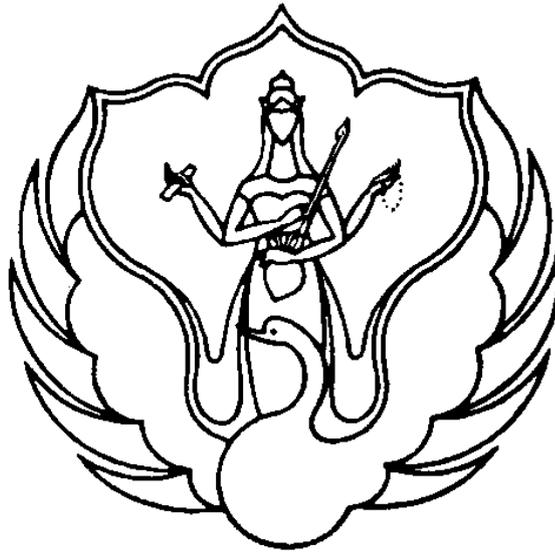


IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL



PENCIPTAAN

Alfian Nofri Marsha

NIM 1511914022

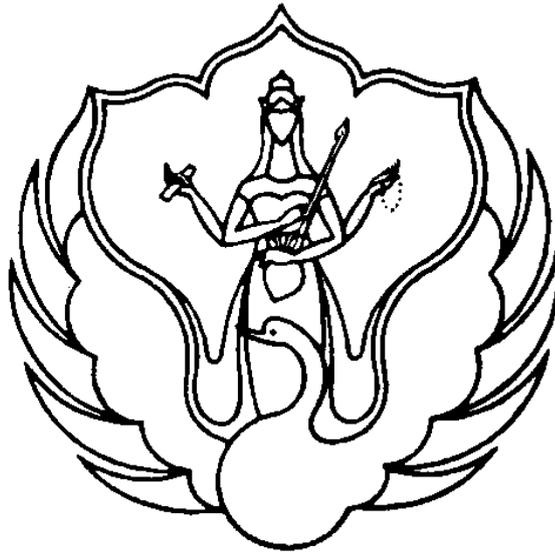
TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL



PENCIPTAAN

Oleh:

Alfian Nofri Marsha

NIM: 1511914022

**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
2020**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

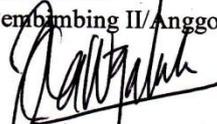
IKAN CUPANG DALAM KARYA BATIK PANEL diajukan oleh Alfian Nofri Marsha, NIM 1511914022 Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020

Pembimbing I/Anggota



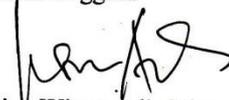
Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP 19741021 200501 1 002/NIDN
0021107406

Pembimbing II/Anggota



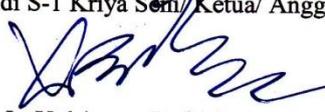
Anisa Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.
NIP 19770418 200501 2 001/NIDN
0018047703

Cognate/Anggota



Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.
NIP 19800210 200501 1 001/NIDN
0010028001

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



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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri penulis sendiri, kedua orang tua yang sudah berkorban begitu besar untuk penulis, adik tercinta yang selalu menyemangati, dan sahabat-sahabat tercinta yang selalu mendukung, memberi masukan, dan saran sehingga terciptanya karya Tugas Akhir ini.

MOTTO

**“Jangan Menunda Suatu Hal dan Apapun itu, Agar Tidak
Menyesal di Kemudian Hari”**

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 diulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Alfian Nofri Marsha

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 “Ikan Cupang dalam Karya Batik Panel” 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.

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. 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 sebesar-besarnya kepada:

1. Nabi besar Muhammad saw. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
2. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terimakasih atas semua ilmu pengetahuan, bantuan, dan bimbingannya.
6. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing I atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penciptaan karya Tugas Akhir.

7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. sebagai Dosen Pembimbing II atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan penulisan dari awal sampai akhir.
8. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum. sebagai Dosen Wali, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini
9. Seluruh dosen Program Studi Kriya Seni, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas semua bimbingan ilmu pengetahuan yang diberikan.
11. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta.
13. Spesial terimakasih kepada Ulfah Candra Melati yang sudah mengorbankan waktu, tenaga dan materi untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Siti Suhartini yang membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini.
15. Sahabat Seperjuangan Tugas Akhir, Rina Wulandari, Taka Fuki Bagas Anggara, Ahmad Zaka Ghifari dan teman-teman angkatan 2015-2016.
16. Teman dan sahabat budimanku yang bersedia bertukar pikiran, membantu dan menghibur dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Penciptaan ini Resmi, Nurrohmah, Nanda, Ageng, Rizky, Yoga dan Sindi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Alfian Nofri Marsha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
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	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis	26
C. Rancangan Karya	27
1. Sketsa Alternatif	28
2. Desain Terpilih	40
D. Proses Pewujudan	48
1. Bahan dan Alat	48
2. Teknik Pengerjaan	54
3. Tahap Pewujudan	54
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	60

BAB IV. TINJAUAN KARYA	66
A. Tinjauan Umum	66
B. Tinjauan Khusus	67
BAB V. PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
WEBTOGRAFI	81
LAMPIRAN	82
A. Biodata (CV)	82
B. Foto Poster	84
C. Foto Katalog	85
D. CD	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Bahan untuk Membuat Karya	48
Tabel 2	Alat untuk Membuat Karya.....	50
Tabel 3	Kalkulasi Biaya Karya 1, Judul: “ <i>Competition</i> ”	60
Tabel 4	Kalkulasi Biaya Karya 2, Judul: “ <i>We’re Same</i> ”	61
Tabel 5	Kalkulasi Biaya Karya 3, Judul: “Keharmonisan”	62
Tabel 6	Kalkulasi Biaya Karya 4, Judul: “Sudut Pandang”	63
Tabel 7	Kalkulasi Bahan dan Alat tidak habis pakai.....	64
Tabel 8	Kalkulasi Keseluruhan	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Ikan Cupang Sawah.....	11
Gambar 2	Ikan Cupang <i>HalfMoon</i>	12
Gambar 3	Ikan Cupang <i>HalfMoon</i> Kontes	13
Gambar 4	Batik Kontenporer	15
Gambar 5	Ikan Cupang	21
Gambar 6	Jenis-Jenis ikan Cupang	21
Gambar 7	Cupang <i>HalfMoon</i>	22
Gambar 8	Cupang <i>Plakat</i>	22
Gambar 9	Cupang <i>Double Tail</i>	23
Gambar 10	Cupang <i>Crown Tail</i>	23
Gambar 11	Contoh karya batik motif ikan Cupang	24
Gambar 12	Contoh karya batik motif ikan Cupang	24
Gambar 13	Gelembung air	25
Gambar 14	Motif Jepang	25
Gambar 15	Sketsa Alternatif 1	28
Gambar 16	Sketsa Alternatif 2.....	29
Gambar 17	Sketsa Alternatif 3.....	30
Gambar 18	Sketsa Alternatif 4.....	31
Gambar 19	Sketsa Alternatif 5.....	32
Gambar 20	Sketsa Alternatif 6.....	33
Gambar 21	Sketsa Alternatif 7.....	34
Gambar 22	Sketsa Alternatif 8.....	35
Gambar 23	Sketsa Alternatif 9.....	36
Gambar 24	Sketsa Alternatif 10.....	37
Gambar 25	Sketsa Alternatif 11.....	38
Gambar 26	Sketsa Alternatif 12.....	39
Gambar 27	Sketsa 1, Judul <i>Who Wins</i>	40
Gambar 28	Sketsa 2, Judul: <i>Competition</i>	41

Gambar 29	Sketsa 3, judul: <i>We're Same</i>	42
Gambar 30	Sketsa 4, Judul: Sebagian	43
Gambar 31	Sketsa 5, Judul: Dibalik Bayangan	44
Gambar 32	Sketsa 6, Judul: <i>Beautiful</i>	45
Gambar 33	Sketsa 7, Judul: Keharmonisan	46
Gambar 34	Sketsa 8, Judul: Sudut Pandang	47
Gambar 35	Proses Pemindahan Sket	55
Gambar 36	Proses Penyantingan	56
Gambar 37	Proses Pewarnaan Colet	57
Gambar 38	Proses Pelorotan Lilin Batik	58
Gambar 39	Proses Penjemuran	59
Gambar 40	Karya Tugas Akhir I.....	68
Gambar 41	Karya Tugas Akhir II	70
Gambar 42	Karya Tugas Akhir III.....	72
Gambar 43	Karya Tugas Akhir IV.....	74
Gambar 44	Karya Tugas Akhir IV.....	79

INTISARI

Ikan Cupang (*Betta.SP*) merupakan salah satu jenis ikan yang cukup digemari dikalangan masyarakat. Ikan yang perawatannya tidak terlalu rumit dan tidak membutuhkan tempat yang luas untuk memeliharanya. Ikan Cupang memiliki beberapa jenis dan warna yang cukup menarik dan indah. Daya tarik ikan Cupang terdapat pada bentuk fisik yang anggun, warna yang beranekaragam serta sifat agresif (*teroterial*) menguasai suatu wilayah. Ikan Cupang sangat menarik dan indah untuk diterapkan dalam suatu karya dan terkadang ikan Cupang dianggap sebelah mata.

Penciptaan karya ini menggunakan metode pendekatan estetik sebagai pengalaman sensoris pancaindra untuk melihat bentuk ikan Cupang. Metode penciptaan menggunakan practice based research dengan diperkuat pendapat SP Gustami mengenai “tiga tahap enam langkah”. Diawali dengan pembuatan sketsa perancangan, pemilihan bahan, hingga tahap perwujudan. Tahap perwujudan akan dilakukan dengan teknik batik yang terdiri dari beberapa tahap dan teknik batik yang terdiri dari beberapa tahap. Setelah selesai dilanjutkan dengan pemasangan pada *frame panel*.

Hasil karya ini merupakan batik tulis kontemporer yang dipajang menggantung pada dinding. Karya penulis termasuk dalam karya panel tekstil. Karya seni batik tulis dengan tema ikan Cupang ini dimaksud akan dapat mengenalkan tentang bentuk ikan Cupang pada kalangan masyarakat sekitar dan memperluas kearifan seni kriya yang diwujudkan dalam bentuk seni batik tulis kontemporer dengan teknik pewarnaan colet dan tutup celup, penulis juga memberikan beberapa goresan ekspresi pribadi pada objek ikan Cupang ke dalam karya Batik kontemporer.

Kata Kunci: Ikan Cupang, Batik, Panel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ikan Cupang merupakan salah satu jenis ikan hias yang cukup banyak digemari. Ikan ini cukup populer di Indonesia karena tampilannya yang indah. Hal ini membuat banyak orang tertarik untuk memelihara ikan ini. Mengingat antusiasme masyarakat yang cukup tinggi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, ikan Cupang bisa menjadi satu alternatif bisnis budidaya yang menjanjikan (Haryanto, 2014: 5).

Ikan Cupang (*Betta SP.*) adalah ikan air tawar yang habitatnya berasal dari beberapa negara di Asia Tenggara, yaitu : Indonesia; Thailand; Malaysia; Brunei Darussalam; Singapura; dan Vietnam. Ikan ini mempunyai bentuk dan karakter yang unik dan cenderung agresif didalam mempertahankan wilayahnya. Di kalangan penggemar, ikan Cupang umumnya terbagi menjadi tiga golongan, yaitu: Cupang hias; Cupang aduan, dan Cupang liar. Indonesia mempunyai beberapa jenis Cupang asli salah satunya adalah *Betta channoides* yang ditemukan di daerah Pampang, Kalimantan Timur. Ikan Cupang adalah salah satu ikan yang kuat bertahan hidup dalam waktu lama, walaupun ditempatkan pada wadah dengan *volume* air sedikit dan tanpa adanya alat sirkulasi udara (*aerator*), ikan ini masih bisa bertahan hidup .

Ikan Cupang merupakan ikan yang agresif dan suka menyerang. Ikan ini dapat hidup di air tawar dan terkadang hidup di selokan yang menggenang. Beberapa jenis ikan Cupang memiliki warna tubuh yang menarik, bentuk sirip yang indah, gerakan tenang, anggun, dan berwibawa. Karena keindahan dari ikan tersebut membuat kebanyakan orang mengoleksi untuk dijadikan hewan peliharaan. Terdapat bermacam-macam jenis ikan Cupang. Di dunia ini, diperkirakan ada sekitar kurang lebih 73 spesies, tetapi tidak semua jenis ikan Cupang memiliki warna yang indah, namun ada beberapa jenis ikan yang hanya bisa digunakan sebagai ajang aduan. Berikut

jenis-jenis ikan Cupang yang cukup populer dikalangan masyarakat, diantaranya yaitu : *Halfmoon*, *Crown Tail*, *Plakat*, *Double Tail*, *HMPK*, *Giant*, Cupang Sawah, *Paradise*, dan lain sebagainya (Haryanto, 2014: 10).

Pengertian batik secara etimologis berarti menitikkan *malam* dengan canting sehingga membentuk corak yang terdiri atas susunan titik dan garis. Batik sebagai kata benda ,merupakan hasil penggambaran corak di atas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan *malam* sebagai alat peintang (Nian, 1987: 14). Batik merupakan salah satu warisan dari budaya Indonesia. Batik adalah salah satu perkembangan seni budaya Jawa pada masa lalu sampai sekarang. Pada awalnya batik hanya digunakan sebagai pakaian di kalangan keluarga Keraton.

Indonesia adalah bangsa yang mempunyai kebudayaan dan kekayaan alam yang beragam dan salah satunya adalah batik. Batik harus dikembangkan dan dijaga kelestariannya oleh generasi muda sebagai wujud peninggalan nenek moyang. Batik secara teknis tradisional adalah kain yang dibuat dengan menggunakan teknik tutup celup dengan *malam* atau lilin batik sebagai bahan perintang warna. Sesuai perkembangan zaman, batik dapat diartikan membuat hiasan dengan teknik tutup celup pada suatu media dan malam sebagai bahan perintang warna(Nian, 1987: 7).

Melihat keindahan bentuk, kekayaan bentuk, warna, dan keunikan yang ada pada ikan Cupang ini, maka penulis mengangkat sebagai sumber penciptaan karya panel batik berupa hiasan dinding dengan motif utama ikan Cupang. Penciptaan karya batik tulis ini, diharapkan dapat ikut melestarikan batik sebagai warisan budaya bangsa. Selain itu, memberikan pengetahuan mengenai keanekaragaman ikan Cupang.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dan proses penciptaan karya batik tulis dengan tema ikan Cupang?
2. Bagaimana hasil karya dengan tema ikan Cupang pada karya batik tulis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan tentang konsep bentuk ikan Cupang yang di wujudkan dalam karya batik tulis.
- b. Menjelaskan proses tahap demi tahap dalam karya batik tulis.
- c. Menciptakan karya tekstil dengan tema ikan Cupang kedalam batik tulis.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan ini adalah :

- a. Menyampaikan pesan bentuk tubuh pada ikan Cupang dan juga warna pada ikan Cupang.
- b. Penciptaan karya seni ini dapat merepresentasikan bentuk ikan Cupang dalam satu komposisi batik tulis kepada penikmat seni khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya.
- c. Dapat memberi sumbangan terhadap perkembangan seni batik sebagai media eksplorasi terhadap ikan Cupang.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni, metode yang digunakan yaitu:

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetik

Estetika berasal dari kata Yunani: *Aistetika* yang berarti hal-hal yang dapat dicerap dengan panca indera. "*Aisthesis* yang berarti pencerapan panca indera" (The Liang Gie, 1976:15). Jadi estetika menurut arti etimologis, adalah teori tentang ilmu penginderaan. Pencerapan pancaindera sebagai titik tolak dari pembahasan estetika didasarkan pada asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan pancaindera.

Keindahan dalam arti luas mengandung pengertian ide kebaikan, misalnya Plato menyebut watak yang indah dan hukum

yang indah, sedangkan Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Plotinus mengatakan tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Pendekatan estetik dalam mewujudkan suatu karya dengan sudut pandang estetik yang berlaku dalam berkarya seni.

Fungsi pendekatan estetik di sini sebagai pengalaman sensoris melalui panca indera terhadap ikan Cupang. Sebagai mana kita melihat, meraba dan merasakan yang ada pada ikan Cupang.

b. Pendekatan Taksonomi

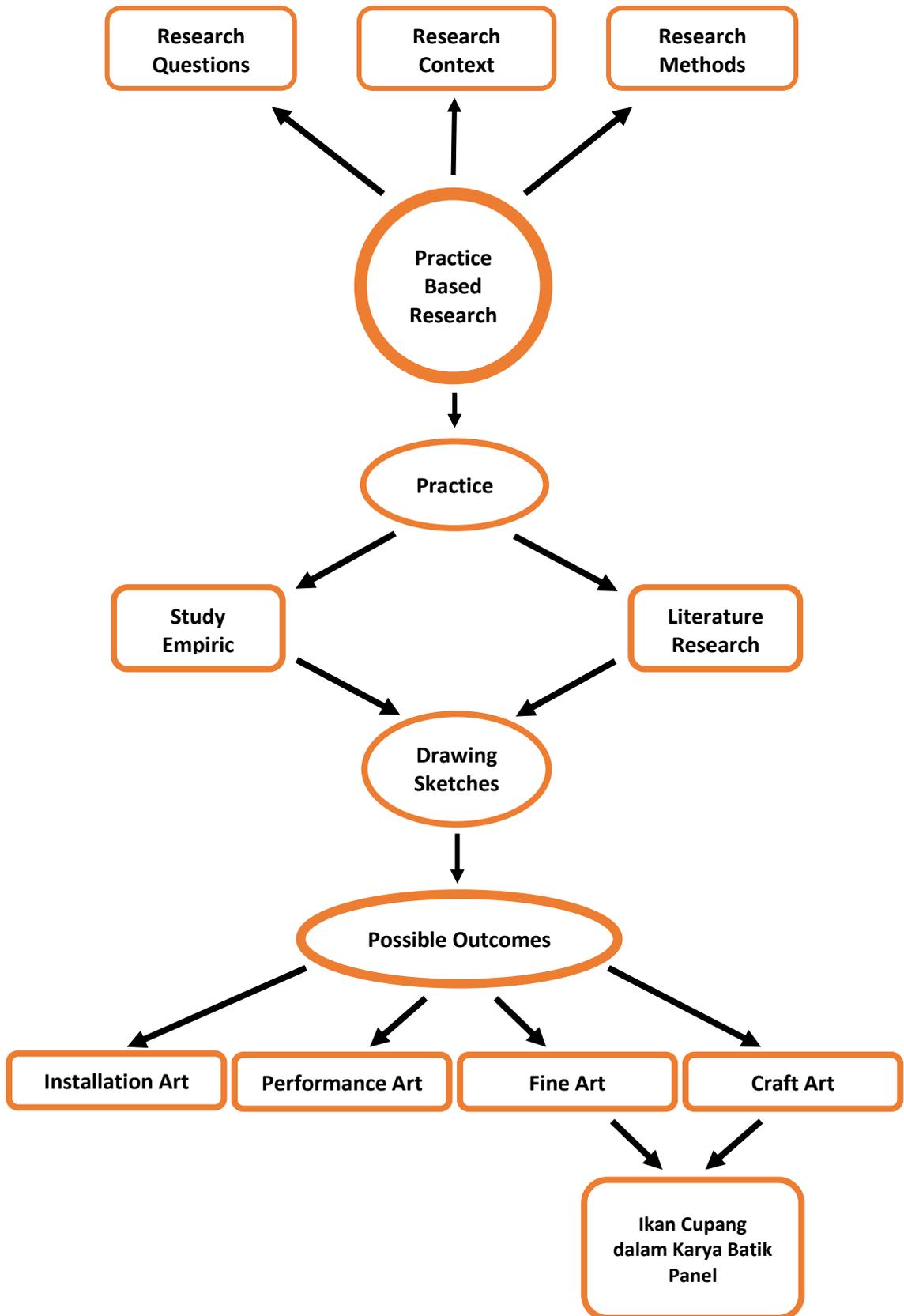
Ilmu yang membagi-bagi ikan Cupang dalam kelompok-kelompok menurut sifat-sifat morfologi, sifat-sifat hidup, hubungan keturunan dan lingkungan tempat hidup mereka dinamakan Taksonomi (*taksonomi*). Taksonomi memegang peranan penting didalam mempermudah memilih ikan Cupang yang akan dipelajari. Dari sini, ilmuwan dapat melangkah lebih jauh dengan mempelajari sifat-sifat atau fisiologik sejenis ikan cupang, habitatnya, hubungan dengan lingkungannya dan dengan sesama ikan Cupang (Usman & Affandi, 2001: 4). Ilmu yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya dan di antara mereka sendiri dinamakan ekologi (*ecology*).

Pendekatan taksonomi membantu mengetahui penggolongan ikan Cupang. Pembagian ini tidak ada kaitannya dengan klasifikasi ilmiah, ukuran, hewan atau tumbuhan, tapi berdasarkan pada kebiasaan hidup secara umum, seperti bergerak, pola hidup dan sebaran menurut ekologi.

2. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yaitu penciptaan berdasarkan penelitian. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang dimulai kerja praktik dan melakukan praktik, serta

penelitian berbasis praktik merupakan penyelidikan orisinal yang dilakukan guna memperoleh pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996:1-2).



Menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang 7 disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Metodologi adalah studi tentang sistem metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Metode adalah teknik dan alat khusus untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, seperti observasi, gambar atau foto, peta konsep dan diari visual (dokumentasi proses pengerjaan karya). Pada penciptaan Tugas Akhir ini penulis juga menggunakan pendapat SP Gustami mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah” penciptaan karya kriya sebagai pendekatan pendukung untuk melengkapi pendekatan penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*). Berikut adalah penjelasan mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah”

Menurut Gustami (2007: 329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (Pembuatan Karya).

Eksplorasi meliputi langkah pengembangan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan dan gambar-gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap *perancangan*. Tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis ketika berada di acara Jogja Flare Festival kontes ikan cupang di Pasar Satwa dan Tanaman Hias Pasty Yogyakarta penulis melihat beberapa jenis ikan yang dilombakan, kemudian dilanjutkan dengan melihat acara di salah satu stasiun televisi swasta *Dunia Air* kemudian melakukan riset melalui

buku, majalah, internet, dan video yang relevan dengan topik yang dimaksud. Data-data yang sudah didapatkan kemudian dicermati dan dijadikan sketsa rancangan karya.

Tahapan perancangan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk dan dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan, kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa, bentuk asli dan penempatannya. Tahap terakhir membuat gambar kerja..

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan teori, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan..

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut, yaitu: pengembaraan jiwa. Menentukan konsep atau tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain mewujudkan karya dari evaluasi akhir.

Tiga tahap enam langkah tersebut merupakan proses penciptaan karya seni kriya yang berfungsi praktis apabila mengikuti tahap tersebut, maka hasilnya akan sama seperti apa yang dirancang dalam desain. Karena karya fungsional dari awal hasilnya telah diketahui, sedangkan untuk karya ekspresi tidak dapat sepenuhnya mengikuti tahap tersebut, sejak awal perancangan belum diketahui hasil akhirnya yang hendak dicapai, karena dalam proses penciptaannya selalu berubah-ubah dan berkembang.