

**VISUALISASI *OCTOPUS* SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KERAMIK
PADA ELEMEN INTERIOR**



PENCIPTAAN

Eva Agustina

NIM 1611974022

Tugas Akhirini 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 berjudul:

**VISUALISASI OCTOPUS SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA ELEMEN INTERIOR**
diajukan oleh Eva Agustina, NIM 1611974022, Program Studi S-1 Kriya ,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23
Juli 2020 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Moor Sudiyati, M.Sn

NIP. 19621114 199102 2 001/NIDN 0014116206

Pembimbing II



Arif Suharson, M.Sn

NIP.19750622 200312 1 003/NIDN 0022067501

Cognate/Penguji



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP.19640720 199303 2 001/NIDN 0020076404

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya /Ketua/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fumbil Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 008116906

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk diri sendiri, kedua orang tua, keluarga, kekasih, dan sahabat-sahabat seperjuangan yang telah menyisihkan waktu, tenaga dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud.

MOTTO

**“Bekerja Keras dan Bersikap Baiklah. Hal Luar Biasa
Akan Terjadi”**

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 Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2020

Eva Agustina

KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir demi memenuhi syarat gelar Sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr.Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya , Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan pengarahan, bimbingan, semangat, kritik, dan saran agar terciptanya tugas akhir ini;
6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Kedua orang tua, Bapak Mulyanto dan Ibu Kasih beserta dua adik laki laki Hersa Joko dan Darriel Satriyo Atmojo yang telah memberi semangat, kasih sayang, doa dan dukungan secara moril dan materi;
8. Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Almarhum Sarmin Priyo Sunarto dan Almarhumah Temu Priyo Sunarto yang telah memberikan bantuan, dukungan, sekaligus penyemangat hidup, semoga beliau-beliau diterima semua amal ibadahnya dan ditempatkan ditempat yang tenang di alam sana;
9. Kakak laki-laki sekaligus sahabat, Joko Tri Setyana yang selalu meluangkan waktunya, serta memberikan bantuan dan semangat;

10. Sahabat – sahabat seperjuangan, Ainul Adhimah dan Rara Sekar Ayu Panganti yang banyak membantu dan member saran dalam proses Tugas Akhir ini;
11. Teman – Teman yang selalu mendukung, Isnaini Khoirun Nisa, Ken Anggri Genieva, Alifya Maskuri, Theas Lyana, Rizka Sulistya, dan Devis Zainur;
12. Teman-teman mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2016, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama dengan penulis selama masa pendidikan.

Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya dan selalu diberkati.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis
EvaAgustina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan teori	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data acuan.....	15
B. Analisis Data Acuan.....	22
C. Rancangan Karya	26
D. Proses Perwujudan	35

1. Bahan dan Alat.....	35
2. Teknik Pengerjaan.....	42
3. Tahap Perwujudan.....	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	56
 BAB IV TINJAUAN KARYA	 60
A. Tinjauan Umum	60
B. Tinjauan Khusus	61
1. Karya Pertama.....	61
2. Karya Kedua.....	63
3. Karya Ketiga	65
4. Karya Keempat.....	67
5. Karya Kelima	69
6. Karya Keenam.....	71
 BAB V PENUTUP.....	 73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
 DAFTAR PUSTAKA	 75
 DAFTAR LAMAN	 76
 LAMPIRAN	 77
A. Katalog	77
B. Biodata Penulis (CV)	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan Utama.....	36
Tabel 2. Alat pembentukan dan dekorasi.....	37
Tabel 3. Alat glasir.....	40
Tabel 4. Alat pembakaran.....	41
Tabel 5. Formula glasir merah.....	53
Tabel 6. Formula glasir putih.....	53
Tabel 7. Formula glasir krem.....	53
Tabel 8. Formula glasir hitam.....	53
Tabel 9. Formula glasir biru.....	53
Tabel 10. Formula glasir ungu.....	53
Tabel 11. Formula gasir hijau.....	54
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya " <i>Bowl of Octopus</i> ".....	56
Tabel 13. Kalkulasi biaya karya " <i>Bowl of Baby Octopus</i> ".....	56
Tabel 14. Kalkulasi biaya karya " <i>Twins</i> ".....	57
Tabel 15. Kalkulasi biaya karya " <i>Terror der Tentakel</i> ".....	57
Tabel 16. Kalkulasi biaya karya " <i>Baby Octopus</i> ".....	58
Tabel 17. Kalkulasi biaya karya " <i>Light in the Dark</i> ".....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tentakel gurita.....	9
Gambar 2. Lengan gurita.....	9
Gambar 3. Gurita cincin biru	10
Gambar 4. Gurita pasifik raksasa	11
Gambar 5. Mangkok kayu.....	18
Gambar 6. Lukisan gurita.....	19
Gambar 7. Mangkok gurita	19
Gambar 8. Gelas gurita	20
Gambar 9. Piring keramik	20
Gambar 10. Kap lampu	21
Gambar 11. Tempat lilin keramik	21
Gambar 12. Gurita di Seaworld Ancol.....	22
Gambar 13. Gurita di Seaworld Ancol.....	22
Gambar 14. Takoyaki <i>Babyoctopus</i>	23
Gambar 15. Gurita asam pedas	23
Gambar 16. Pergerakan gurita.....	24
Gambar 17. Gurita hantu.....	24
Gambar 18. Tentakel gurita.....	25
Gambar 19. Rancangan karya 1	28
Gambar 20. Rancangan karya 2	28
Gambar 21. Rancangan karya 3	29
Gambar 22. Rancangan karya 4	29
Gambar 23. Rancangan karya 5	30
Gambar 24. Rancangan karya 6	30

Gambar 25. Rancangan karya 7	31
Gambar 26. Rancangan karya 8	31
Gambar 27. Rancangan karya 8	32
Gambar 28. Rancangan karya 9	32
Gambar 29. Proses pembuatan lempengan	45
Gambar 30. Proses pembuatan tentakel	45
Gambar 31. Proses pembuatan hiasan dinding	46
Gambar 32. Proses pembuatan mangkok dengan teknik putar	46
Gambar 33. Mangkok yang sudah jadi	47
Gambar 34. Mangkok yang didekorasi kerrawang	47
Gambar 35. Proses menempelkan tentakel	48
Gambar 36. Proses menempelkan tentakel	48
Gambar 37. Proses menempelkan tentakel	49
Gamabr 38. Mangkok yang sudah selesai.....	49
Gambar 39. Proses pengeringan karya.....	50
Gambar 40. Proses pengeringan karya.....	50
Gambar 41. Mewarnai glasir dengan kuas	51
Gambar 42. Mewarnai glasir dengan kompresor	52
Gambar 43. Karya yang sudah diglasir	52
Gambar 44. Proses pembakaran.....	55
Gambar 45. Proses pembakaran.....	56
Gambar 46. Karya Bowl of Octopus.....	61
Gambar 47. Karya Plate of BabyOctopus	63
Gambar 48. Karya Twins	65
Gambar 49. Karya Terror der Tentakel.....	67
Gambar 50. Karya BabyOctopus	69

Gambar 51. Karya Light in the Dark 71

DAFTAR LAMPIIRAN

A. Katalog	77
B. Biodata (CV)	78

INTISARI

Dalam karya “Visualisasi Octopus Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Elemen Interior” ini penulis terinspirasi menciptakan karya karena Ketertarikan penulis terhadap gurita terletak pada lengannya yang lentur digunakan untuk mengambil makanan dan bisa berubah warna dan berawal dari menonton film bajak laut yang berjudul “*Pirates of Caribbean*”. Lengan gurita yang sangat lentur, keindahan dan keluwesan lengan gurita saat digerakkan membuat setiap mata yang melihatnya akan takjub. Serta bentuk lengan gurita yang seperti payung menambah nilai estetik dari gurita tersebut. Memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior berupa karya keramik dengan konsep dinner ware menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang memiliki nilai estetika.

Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada teori Husen Hendriyana(*Practice-Ied Research*). Terdapat 4 tahapan pada teori ini yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Sedangkan metode pendekatan menggunakan Pendekatan estetika dan morfologi. Pembuatan karya mengacu pada desain yang telah disetujui menggunakan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti slab, putar, pijit,dan pilin.

Hasil karya dari visualisasi Gurita yaitu pengembangan unsur-unsur yang ada dengan menggunakan bahan-bahan yang sesuai dengan ide/konsep dan menggunakan warna-warna yang mendekati konsep. Bentuk, tekstur, dan warna yang diolah dengan matang menciptakan karya yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

Kata Kunci : *Visual, Gurita, Elemen Interior, Dinnerware, Keramik.*

ABSTRACT

In the work of "Octopus Visualization as a Source of Inspiration for the Creation of Ceramic Works on Interior Elements" the writer was inspired to create the work because the author's interest in the octopus lies in his flexible arms used to take food and can change color and start by watching a pirate film titled "Pirates of Caribbean ". The octopus's arms are very flexible, the beauty and flexibility of the octopus's arms when moved makes every eye that sees it will be amazed. And the shape of an octopus's arms like an umbrella adds to the aesthetic value of the octopus. Visualizing the shape of the octopus in the interior elements in the form of ceramic works with the concept of dinner ware becomes a challenge for writers to create ceramic works that have aesthetic value.

The creation method used refers to the theory of Husen Hendriyana (Practice-Ied Research). There are 4 stages in this theory, namely the preparation stage, the imagination stage, the imagination development stage, and the workmanship stage. While the approach method uses the aesthetic approach and morphology. The making of works refers to designs that have been approved using clay media and uses several techniques such as slabs, swivels, massage, and stranded.

The work produced was in the form of 6 octopus-themed three-dimensional ceramic works. Each work has a variety of shapes that describe functional objects. The work of Octopus visualization is the development of existing elements by using materials that are in accordance with the ideas / concepts and using colors that are close to the concept.

Keywords: Visual, Octopus, Interior Elements, Dinnerware, Ceramics.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perairan Indonesia mempunyai konfigurasi yang amat kompleks yaitu mulai dari paparan yang dangkal, terumbu karang, gunung bawah laut hingga palung yang amat dalam. Dalam wujud fisik yang telah dijelaskan terlihat laut merupakan bagian yang sangat penting bagi Indonesia, yang didalamnya terdapat sumber daya alam. Salah satu bagian yang terpenting dari laut tersebut adalah pantai, di daerah pantai terdapat jenis biota baik flora maupun fauna yang mempunyai potensi dalam penyediaan bahan makanan bagi kehidupan manusia. Sumber daya hayati laut yang sangat digemari adalah Gurita. Gurita merupakan makanan dari laut yang bernilai sangat mahal dan tinggi protein.

Gurita merupakan hewan yang hidup hampir diseluruh laut, dari laut tropis sampai kutub utara dan selatan. Gurita (*Octopus*) termasuk kelas Cephalopoda (kepala berkaki) suku Octopodidae marga Octopus dari filum Moluska yang merupakan marga yang paling terkenal diantara marga-marga dari kelas Cephalopoda. Marga ini terdiri atas lebih kurang 150 jenis yang hidup hampir di seluruh laut di dunia, dari laut tropis sampai kutub utara dan kutub selatan (LANE,1957).

Gurita terdiri dari banyak spesies yang mencakup dari total spesies kelas Cephalopoda yang diantaranya adalah gurita cincin biru dan gurita pasifik raksasa. Secara umum bentuk gurita mempunyai 8 lengan dengan alat penghisap berupa bulatan cekung pada lengannya. Gurita memiliki tiga cara pertahanan diri dari pemangsa: kantong tinta, penyamaran, dan memutuskan lengan. Gurita berwarna abu-abu dan putih. Tapi kulitnya bisa berupa kuning, merah, oranye, coklat, atau hitam sesuai warna lingkungan untuk penyamaran. Ketika mangsa lewat di depannya dengan cepat gurita menggerakkan lengannya setelah mangsanya tertangkap dan dimakan.

Banyaknya biota laut yang ada, Octopus / Gurita menjadi salah satu yang menarik untuk diamati lebih jauh. *Octopus* menurut penulis merupakan hewan yang sangat cerdas. Hal ini dikarenakan *Octopus* yang dipelihara di akuarium sering keluar dan masuk ke akuarium lain untuk memangsa ikan didalamnya. *Octopus* juga bisa membuka tutup botol. Ide penciptaan tugas akhir ini berawal dari kesukaan penulis yang menyukai makanan seafood terutama gurita dan bentuk lengan-lengannya yang lentur. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior. Ketertarikan penulis terhadap gurita terletak pada lengannya yang lentur digunakan untuk mengambil makanan dan bisa berubah warna dan berawal dari menonton film bajak laut yang berjudul "*Pirates of Caribbean*". Cuplikan film tersebut menceritakan seekor gurita raksasa yang menghancurkan kapal bajak laut Jack Sparrow ditengah laut yang gelap. Lengan gurita yang sangat lentur, keindahan dan keluwesan lengan gurita saat digerakkan membuat setiap mata yang melihatnya akan takjub. Serta bentuk lengan gurita yang seperti payung menambah nilai estetik dari gurita.

Keberadaan gurita dari waktu ke waktu mengalami penurunan jumlah populasi karena faktor konsumsi pada daging gurita cukup tinggi. Sehingga perlu ada langkah penyadaran kepada manusia untuk mengupayakan agar gurita tetap dapat tumbuh dan mendapatkan ruang untuk berkembang biak. Dalam hal ini sebagai bentuk penyadaran kepada manusia perlu dilakukan semacam kampanye perlindungan kepada gurita. salah satunya adalah dengan membuat karya seni dengan tema gurita. Dari karya tersebut bisa memperkenalkan gurita kepada banyak orang dan mengingatkan manusia supaya mengembang biakkan gurita.

Karya tugas akhir ini, penulis mencoba menciptakan karya fungsional dengan ide dasar gurita. Namun dalam penciptaan sebuah karya nantinya penulis akan mencoba mengembangkan bentuk gurita dan sesuai sketsa dengan gaya atau ekspresi masing-masing karya tanpa mengurangi

keindahan gurita tersebut. Kekhasan, keunikan, dan karakter dapat terlihat dengan jelas melalui berbagai elemen dasar seni rupa yang mampu menampilkan gurita menjadi, menarik melalui karya seni keramik.

Beberapa bagian dari elemen interior *café* ini gurita akan dikembangkan menjadi sebuah karya berupa *Dinnerware* yang indah dan menambah nilai seninya, dimulai dengan mengolah bentuknya yang sedikit berbeda beserta ornamentasi dekorasi pada benda fungsional tersebut. Pengolahan bentuk gurita pada benda fungsional merupakan benda yang mudah digunakan dan banyak fungsinya. Benda yang akan diciptakan berupa elemen interior yang berada di *café-café* seperti mug kopi, hiasan dinding, kap lampu, dan sebagainya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka pokok permasalahan yang muncul dalam pengerjaan karya ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep visualisasi gurita dalam karya keramik pada elemen interior?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan visualisasi gurita dalam karya keramik pada elemen interior?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan penciptaan :

1. Menjelaskan konsep visualisasi bentuk Gurita dalam karya keramik pada elemen interior.
2. Menjelaskan proses dan hasil penciptaan visualisasi bentuk Gurita dalam karya keramik pada elemen interior.

b. Manfaat Penciptaan :

1. Memberikan inspirasi kepada seniman khususnya seniman keramik untuk terus mengembangkan karya seni keramik.
2. Memberikan kesadaran pada masyarakat untuk melestarikan biota laut terutama gurita melalui media karya keramik.

3. Memperkaya wawasan dan pengalaman proses berkarya, sehingga dapat meningkatkan apresiasi dalam dunia keramik.

A. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Pembuatan karya keramik Visualisasi *Octopus* pada Elemen Interior ini menggunakan beberapa metode pendekatan dan penciptaan, diantaranya :

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Darsono (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan yang halus. *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

b. Pendekatan Morfologi

Morfologi adalah ilmu yang mempelajari bentuk luar suatu organisme ini merupakan salah satu ciri yang mudah dilihat dan diingat dalam mempelajari organisme. Adapun yang dimaksud dengan bentuk luar organisme ini adalah bentuk tubuh termasuk di dalamnya warna tubuh yang kelihatan dari luar. Pada dasarnya bentuk luar dari gurita ini adalah bentuk tubuh, kepala, dan lengan termasuk di dalamnya warna tubuh yang kelihatan dari luar. Pada dasarnya bentuk luar dari gurita dan berbagai jenis hewan air lainnya mulai dari lahir hingga gurita tua dapat berubah-ubah, terutama pada gurita dan hewan lainnya yang mengalami metamorfosis dan mengalami proses adaptasi terhadap lingkungan

(habitat). Namun demikian, pada sebagian gurita bentuk tubuhnya relative tetap, sehingga walaupun terjadi perubahan bentuk tubuhnya relative sangat sedikit. (Anonim 2010:1)

2. Metode Penciptaan

Metode Carole Gray dan Julian Malins menyatakan bahwa penelitian berbasis praktik merupakan suatu gagasan yang kolektif. Menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Metode ini ditulis oleh Husen Hendriyana dalam bukunya yang berjudul Metode Penciptaan Karya. Disini penulis menggunakan metode *Practice-Ied Research* atau penelitian praktik pemanduan proses berkarya Seni Kriya. *Practice-Ied Research* ini cenderung mengarah pada lingkup intra-estetik, artinya riset ini banyak berhubungan langsung dengan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas praktik material bahan, teknik, dan bentuk (Hendriyana, 2018:4) adalah sebuah metode yang dapat diterapkan dalam proses penciptaan sebuah karya seni.

Husen Hendriyana dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Penciptaan Karya menyebutkan bahwa terdapat beberapa tahapan kegiatan yang menonjol dalam penulisan *Practice-Ied Research*, yaitu :

1. Tahap persiapan, terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Tahap ini peneliti menceritakan praktisi melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan dimasyarakat, khususnya data yang terkait dengan topic dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi idea atau gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian. Tahap persiapan ini penulis melakukan observasi tentang bentuk bentuk

gurita, penulis juga mengunjungi *Sea World* di Taman Jaya Impian Ancol.

2. Tahap mengimajinasi. Pada tahap ini peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan atau pengubah semangat atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan eksplorasi-eksplorasi bentuk dan eksperimentasi tehnik dan bahan material yang akan digunakan. Penulis ingin mengimajinasi bentuk gurita karena ingin menciptakan bentuk-bentuk yang baru untuk benda *dinnerware* pada café-café.
3. Tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi dan perbaikan atau peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Setelah mengimajinasi bentuk gurita, penulis lalu mengembangkan imajinasi dengan data-data dan hasil observasi yang telah didapat lalu penulis menuangkan idenya dengan membuat sketsa. Beberapa sketsa itu kemudian dievaluasi oleh dosen pembimbing supaya penulis menghasilkan karya yang lebih bernilai.
4. Tahap pengerjaan yaitu tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahap kerja ini merupakan zona nyaman yang didapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada drafter dan atau *team work*, fokus bekerja bergelut dengan material bahan tehnik dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan. Pada tahap ini penulis melakukan eksekusi dari sketsa yang telah dievaluasi oleh dosen pembimbing, berawal dari mempersiapkan bahan dan alat kemudian memulai proses pengerjaan dari pembentukan, pendetailan, pengeringan, pembakaran biskuit, pewarnaan glasir sampai proses pembakaran glasir suhu tinggi.