

**DOWEL KAYU SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN
LAMPU**



PENCIPTAAN

Mustofa

NIM 1411778022

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

2018

**DOWEL KAYU SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN
LAMPU**

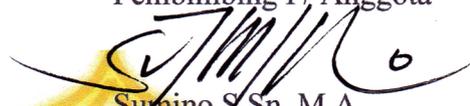


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

DOWEL KAYU SEBAGAI MEDIA PENCIPTAAN LAMPU diajukan oleh Mustofa, NIM 1411778022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


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

Pembimbing II / Anggota


Aruman, S.Sn., M.A.
NIP 19771018 200312 1010

Cognate / Anggota


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

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


Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Sumiran dan Ibu Siti Haniyah, seluruh keluarga yang selalu memberikan support, Dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam tugas akhir ini, teman-teman yang mendukung dan telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.



MOTTO

"ALLAH PASTI AKAN GANTI DENGAN YANG LEBIH BAIK"



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, Juli 2018

Mustofa



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Sehingga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu WaTa'ala dan Rasulullah Muhammad SAW
2. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.,selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Rispul, M.Sn. selaku dosen wali
6. Sumino, S.Sn. M.A, selaku Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
7. Aruman, S.Sn. M.A, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mensupport serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
10. Kedua orang tuaku Bapak Sumiran dan Ibu Siti Haniyah serta saudaraku Pratikno yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Kerabat-kerabat ISI Yogyakarta,

- Teman-teman kontrakan ideologis: Fachruddin, Gani, Ijad, Sandy, Annas, Apip, Andi, Doni, Bangun, Agung, Ust Ridwan Taufik, Ust Ridwan, dan kerabat-kerabat lainnya.
- Teman-teman Bengkel Seni.
- Guru-guru serta teman-teman KHAT
- Dan teruntuk seseorang di sana yang kelak menjadi pendamping hidupku, entah siapa. Ini adalah bagian dari semangat langkahku untuk menghalalkanmu.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya yang akan datang.

Yogyakarta, Juli 2018

Mustofa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan 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	16
A. Data Acuan	16
B. Analisis	21
C. Rancangan Karya	22

1. Sketsa Alternatif.....	23
2. Desain Terpilih.....	32
3. Desain gambar kerja.....	33
D. Proses Perwujudan	40
1. Bahan.....	40
2. Alat.....	46
3. Teknik Pengerjaan.....	50
4. Tahap Perwujudan.....	50
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	55
BAB IV. TINJAUAN KARYA	63
A. Tinjauan Umum.....	63
B. Tinjauan Khusus	63
BAB V. PENUTUP	71
DAFTAR PUSTAKA	73
WEBTOGRAFI	75
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	77
B. Foto situasi Pameran	78
C. Katalog Pameran	79
D. Biodata (CV)	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kalkulasi Biaya Karya 1.....	55
Tabel 2	: Kalkulasi Biaya Karya 2.....	56
Tabel 3	: Kalkulasi Biaya Karya 3.....	57
Tabel 4	: Kalkulasi Biaya Karya 4.....	58
Tabel 5	: Kalkulasi Biaya Karya 5.....	59
Tabel 6	: Kalkulasi Biaya Karya 6.....	60
Tabel 7	: Kalkulasi Biaya Karya 7.....	61
Tabel 8	: Kalkulasi Biaya Total Keseluruhan.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Berbagai Bentuk Dowel Kayu.....	7
Gambar 2. Berbagai Bentuk Lampu	10
Gambar 3. <i>Radiant wall</i> by Rich Brilliant Willing	16
Gambar 4. <i>Wall Lamp</i> by Jordi Vilardell	17
Gambar 5. Lampu Dinding	17
Gambar 6. lampu Dinding.....	18
Gambar 7. lampu Dinding.....	18
Gambar 8. Lampu Gantung.....	19
Gambar 9. Lampu Gantung.....	19
Gambar 10. Lampu Gantung.....	20
Gambar 11. Lampu Gantung.....	20
Gambar 12. Sketsa Alternatif 1.....	23
Gambar 13. Sketsa Alternatif 2.....	23
Gambar 14. Sketsa Alternatif 3.....	24
Gambar 15. Sketsa Alternatif 4.....	24
Gambar 16. Sketsa Alternatif 5.....	25
Gambar 17. Sketsa Alternatif 6.....	25
Gambar 18. Sketsa Alternatif 7.....	26
Gambar 19. Sketsa Alternatif 8.....	26
Gambar 20. Sketsa Alternatif 9.....	27
Gambar 21. Sketsa Alternatif 10.....	27
Gambar 22. Sketsa Alternatif 11.....	28
Gambar 23. Sketsa Alternatif 12.....	28

Gambar 24. Sketsa Alternatif 13.....	29
Gambar 25. Sketsa Alternatif 14.....	29
Gambar 26. Sketsa Alternatif 15.....	30
Gambar 27. Sketsa Alternatif 16.....	30
Gambar 28. Sketsa Alternatif 17.....	31
Gambar 29. Sketsa Alternatif 18.....	31
Gambar 30. Gambar Kerja 1	33
Gambar 31. Gambar Kerja 2	34
Gambar 32. Gambar Kerja 3	35
Gambar 33. Gambar Kerja 4.....	36
Gambar 34. Gambar Kerja 5	37
Gambar 35. Gambar Kerja 6.....	38
Gambar 36. Gambar Kerja 7.....	39
Gambar 37. Dowel Kayu.....	40
Gambar 38. Multiplex	41
Gambar 39. Woodstain Water Based	41
Gambar 40. Cat Sandy	42
Gambar 41. <i>Impra Aqua Wood finish</i>	42
Gambar 42. <i>Wood Filler</i>	43
Gambar 43. Amplas	43
Gambar 44. <i>Aliphatic Glue</i>	44
Gambar 45. Lem Fox	44
Gambar 46. Akrilik.	45
Gambar 47. Kabel, skrup, lampu, fitting dan colokan	45

Gambar 48. Gergaji Bundar	46
Gambar 49. Gergaji Scrool	47
Gambar 50. Kompresor.....	47
Gambar 51. Paku Tembak.....	47
Gambar 52. Mesin Gerinda.....	48
Gambar 53. Profil.....	48
Gambar 54. Paku, penggaris, meteran, dan alat tulis	49
Gambar 55. Spon dan kuas.....	49
Gambar 56. Pembuatan Dowel Kayu.....	51
Gambar 57. Pemotongan Dowel Kayu.....	51
Gambar 58. Pemotongan Dengan Mesin Scrool	52
Gambar 59. Pemprofilan Multiplex	52
Gambar 60. Pemasangan Lampu dan Perakitan.....	53
Gambar 61. Finishing Dengan Cat Sandy.....	54
Gambar 62. Karya 1 “Lampu Kotak”	64
Gambar 63. Karya 2 “Lampu Lingkaran ”	65
Gambar 64. Karya 3 “Lampu Dinding Allah ”	66
Gambar 65. Karya 4 “Lampu Dinding Muhammad ”.....	67
Gambar 66. Karya 5 “Lampu Gantung 1 ”.....	68
Gambar 67. Karya “Lampu Gantung 2”.....	69
Gambar 68. Karya 7 “Lampu Gantung 3”.....	70

INTISARI

Ide yang diwujudkan ke dalam karya lampu ini diperoleh dari ketidaksengajaan. Ide ini berawal ketika penulis mencari bahan alternatif lain untuk pembuatan karya. Bahan yang digunakan adalah bahan limbah yang dibentuk ulang menjadi dowel. Dowel ini biasa dimanfaatkan sebagai penyambung bagian-bagian kayu, gagang sapu, tongkat, kaki meja ataupun kursi, dan tiang sangkar burung. Manfaat lain yang bisa diambil dari dowel kayu ini adalah sebagai material alternatif dalam pembuatan lampu atau produk kriya yang lainnya. Penggunaan bahan dowel kayu dalam pembuatan karya dapat mengurangi ketergantungan pada pemanfaatan kayu utuh yang harganya jauh lebih mahal. Hal inilah yang mendorong keinginan penulis untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir ini.

Penulis dalam penciptaannya menggunakan teori penciptaan karya kriya yang dirumuskan oleh SP Gustami yaitu eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini diantaranya, Estetika untuk mengacu nilai-nilai estetis yang terkandung pada sebuah karya, dan ergonomi tentang kenyamanan suatu produk atau karya seni saat digunakan.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terciptalah karya berupa lampu dengan memanfaatkan dowel kayu. Hasil akhir dari pemanfaatan dowel kayu ini adalah terciptanya 7 karya lampu berupa 4 lampu dinding dan 3 lampu gantung. Lampu yang diciptakan tidak hanya sebagai benda fungsional tetapi dapat dijadikan sebagai benda hias. Hasil akhir penciptaan karya ini merupakan kepedulian penulis terhadap limbah yang dihasilkan oleh manusia khususnya berbahan kayu. Semoga hasil karya penciptaan lampu ini mampu memberikan ide penggunaan bahan alternatif dalam membuat karya fungsional maupun nonfungsional.

Kata kunci: Dowel Kayu, Lampu, Limbah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengungkapkan pengalaman batin atau pengalaman estetik dari seseorang seniman, selain itu karya seni diciptakan dalam upaya memenuhi kebutuhan fungsional maupun keindahan. Perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian hal tersebut selalu hadir dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan latar belakang kehidupan manusia, sehingga seni berkembang menjadi berbagai aliran sesuai dengan kehendak, selera dan latar belakang budayanya masing-masing. Aliran dan bahan yang berkembang terdapat berbagai macam pada sebuah karya seni. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni juga bermacam-macam seperti, kayu, logam, tekstil, kulit tanah liat dan sebagainya, penulis di sini menggunakan bahan kayu dan fokus dengan dowel kayu. Dowel kayu adalah kayu yang diserut menjadi bundar, dan memiliki ukuran yang bermacam - macam.

Penulis tergerak menggunakan bahan dowel berawal dari tugas kriya lanjut empat, membuat karya monumental. Di parkiran kriya penulis melihat karya seni logam yang menggunakan bahan besi batangan yang disusun secara acak. Karya yang dihasilkan terlihat menarik, alasan itulah yang memunculkan ide untuk mencari bahan kayu. Penulis mencari-cari bahan kayu yang bentuknya sama dengan logam batangan dan menemukan dowel kayu. Dowel kayu yang akan digunakan dalam pembuatan karya ternyata berbahan limbah potongan-potongan kayu yang sudah tidak terpakai. Limbah tersebut biasanya di gunakan sebagai bahan bakar, pembuatan kerajinan, cinderamata, ataupun dijual namun pengolahan limbah yang seperti itu masih kurang maksimal. Limbah kayu dibentuk menjadi dowel kayu. Dowel ini biasanya digunakan sebagai penyambung bagian-bagian kayu satu dengan lainnya. Dowel juga biasa digunakan untuk tiang pada kurungan burung, selain itu dowel juga digunakan sebagai anak panah, gagang sapu, tongkat, dan kaki meja ataupun

kursi. Jika dimanfaatkan secara maksimal bahan limbah tersebut berpotensi menjadi bahan utama dalam pembuatan produk industri kreatif lainnya.

Manfaat lain yang bisa diambil dari dowel kayu ini adalah sebagai material alternatif dalam pembuatan lampu atau produk kriya yang lainnya. Karena dengan memanfaatkan dowel kayu yang berasal dari limbah dapat memberikan bahan alternatif yang relatif efisien dan murah. Penggunaan bahan dowel kayu dalam pembuatan karya dapat mengurangi ketergantungan pada pemanfaatan kayu utuh yang harganya jauh lebih mahal.

Dowel kayu disusun secara acak tetapi karya yang dihasilkan kurang begitu memuaskan. Pada tugas akhir ini penulis tetap menggunakan bahan dowel kayu, tetapi tidak disusun secara acak melainkan disusun secara teratur dan berulang. Dowel kayu sangat menarik untuk dijadikan sebuah bahan utama dalam pembuatan lampu. Seorang seniman dalam menciptakan karya seni tidak lepas dari elemen-elemen seni dan desain, misalnya garis, bentuk, warna dan irama. Dalam karya seni, objek ditata secara berulang memperlihatkan suatu kesan yang sederhana dan monoton. Bentuk penyusunan tersebut jika dihubungkan dengan garis yang membentuknya memiliki makna kestabilan, konsisten, kekokohan, kesederhanaan, dan kerendahan hati. Dengan bahan dasar dowel yang digunakan dieksplor menjadi berbagai macam bentuk lampu. Tidak dapat dipungkiri lampu merupakan benda yang dibutuhkan oleh manusia. Lampu sebagai penerangan utama, pendukung aktivitas dalam ruangan, dan lampu sebagai lampu hias, membuat lampu tumbuh dan berkembang tidak ada habisnya.

Mengacu beberapa alasan yang ada, penggunaan bahan dasar dowel dalam penciptaan sebuah karya seni masih sangat jarang ditemui. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat seniman atau pencipta karya seni belum banyak yang melirik bahan dowel kayu. Karena alasan-alasan itulah yang mendorong penulis untuk memanfaatkan dowel menjadi sebuah karya seni yang kreatif dan menarik. Dengan demikian, karya seni yang mengambil ide dowel kayu di jadikan lampu, secara bentuk menawarkan bentuk kebaruan dari sebuah karya seni, menawarkan bahan yang berbeda dengan memanfaatkan bahan dowel

kayu dan juga dapat mewakili pengalaman estetis dan empiris. Sehingga karya yang dihasilkan dapat menjadi jembatan penghubung antara pencipta karya seni dengan penikmat seni dan dapat menghasilkan karya seni yang baru, menarik, kreatif dan unik, dan memiliki nilai lebih.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan produk lampu dari bahan dowel kayu?
2. Produk lampu apa saja yang dapat diciptakan dengan pemanfaatan dowel kayu tersebut?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menciptakan lampu dengan bahan dasar dowel kayu.
- b. Menciptakan produk lampu yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan dowel kayu, sehingga menghasilkan nilai lebih.
- c. Menciptakan karya lampu yang menarik, unik, memiliki nilai estetis dan menjadi alternatif baru bagi pengembangan ide dalam proses pembuatan karya.

2. Manfaat

- a. Memperkaya wawasan dalam ilmu sosial budaya
- b. Meningkatkan pemanfaatan bahan dowel kayu
- c. Meningkatkan apresiasi terhadap lampu berbahan dowel kayu
- d. Sebagai bahan referensi dan bahan tinjauan bagi para peneliti maupun pencipta karya selanjutnya
- e. Memperkaya hasil temuan dalam pengembangan bentuk lampu.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptan

1. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan untuk mengembangkan ide, memperoleh acuan objek penciptaan karya, menggunakan dan mengerjakan bahan baku, finishing karya, serta penyusunan laporan tertulis dalam Tugas Akhir Karya Seni adalah

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan ini dilakukan untuk mewujudkan karya dalam bentuk visual dengan memperhatikan berbagai unsur seni rupa, seperti: garis, bidang, warna, bentuk, tekstur. Unsur-unsur seni mendasar menurut A.A. M Djelantik yaitu pertimbangan proporsi, kesatuan dan keutuhan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*), harmoni (*harmony*), (Djelantik, 1999: 9). Suatu seni bisa dikatakan indah ketika penikmat menikmati karya seni tersebut atau pesan implisit maupun eksplisit dari suatu karya tersampaikan dengan baik.

Dalam seni rupa pendekatan estetis sangat membantu dalam proses perwujudan karya dari ide atau gagasan menjadi bentuk visual. Pendekatan ini diambil karena dalam mewujudkan suatu karya seni kriya kayu tidak hanya sekedar gagasan saja, namun didukung oleh visual yang menarik. Seperti bentuk-bentuk lampu hias tersebut menjadi gagasan atau pesan yang dapat tersampaikan kepada penikmat seni.

b. Pendekatan Ergonomis

Pendekatan ini dilakukan untuk mewujudkan karya dalam bentuk visual dengan memperhatikan berbagai ukuran-ukuran dalam menciptakan suatu lampu hias. Ergonomi sendiri adalah studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan pada sebuah sarana (Eddy S. Marizar, 2005: 106), dengan kata lain ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan pekerjaan.

Penciptaan suatu lampu akan berbeda ukurannya antara lampu gantung dengan lampu dinding. Ilmu ergonomis inilah yang digunakan untuk pengukuran lampu sesuai dengan standar ukuran yang ada. Lampu yang di ciptakan pasti akan sesuai dengan pencahayaan maupun ukuran di berbagai tempat.

2. Metode Penciptan

Penciptaan sebuah karya tentunya melewati sebuah proses agar mencapai sebuah tujuan yang diharapkan berupa karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi tentunya penulis menugaskan metode yang sesuai dengan bidangnya yang ditempuh, penulis menggunakan metode dari Prof. SP. Gustami. Dalam metodenya, Prof. SP. Gustami menggunakan metode penciptaan dengan susunan 3 tahap 6 langkah secara metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

- a. Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) akan menjadi acuan dalam proses perwujudan karya.
- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Dari ketiga tahap di atas dapat diuraikan lagi menjadi enam langkah yaitu:

- 1) Langkah pengembaraan jiwa atau *brainstorming*, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & 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 dan unsur estetis, 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 ke dalam 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/prototipe kadalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsional jika berbagai pertimbangan/kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi.