

**DEFORMASI BENTUK DAN TEKSTUR *RADIOLARIA***

**DALAM KERAMIK INSTALASI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2016**

**DEFORMASI BENTUK DAN TEKSTUR *RADIOLARIA***

**DALAM KERAMIK INSTALASI**



**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  
2016**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

**DEFORMASI BENTUK DAN TEKSTUR *RADIOLARIA* DALAM KERAMIK INSTALASI** diajukan oleh Dyah Retno Fitriani, NIM 1211683022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2016.

Pembimbing I/Anggota

Dra. Dwita Anja Asmara, M. Sn.

NIP 19640720 199303 2 001

Pembimbing II/Anggota

Joko Subiharto, SE., M. Sc.

NIP 19750314 199903 1 002

Cognate/Anggota

Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 196911081993031001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi

S-1 Kriya Seni/Anggota

Arif Suharson, S. Sn., M. Sn.

NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 108803 2 002

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis 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, Juni 2016



Dyah Retno Fitriani

Menjalani proses dalam pembuatan keramik seperti melihat miniatur kehidupan. Prosesnya panjang dan tidak selalu berjalan mulus. Selalu ada saja masalah-masalah yang terjadi, yang membuat kita gagal, belajar lalu kemudian berhasil.

Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini, selama kita mau bekerja keras, dan berusaha walaupun orang lain meremehkan kita.

Setiap orang punya keinginan, begitupula dengan aku yang punya banyak mimpi. Mimpi ku seringkali ditentang dan diremehkan. Tapi tekad tetap harus dibulatkan, berusaha dan bekerja keras untuk mewujudkannya.

Apa yang akan terjadi esok, kita tidak pernah tahu. Jalani saja proses hari ini, karena hasil adalah hadiah dari sebuah proses. Tuhan punya rencana yang jauh lebih baik dari yang kita rencanakan. Selalu ada kejutan disetiap masalah yang kita terima.

“Semangat !” begitu teriak ibuku, setiap mengakhiri percakapan di telepon, dan setiap kali menyambut dan mengantarkan kepergianku.

Sabbe Satta Sukhi Hontu

-Dyah Retno Fitriani

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

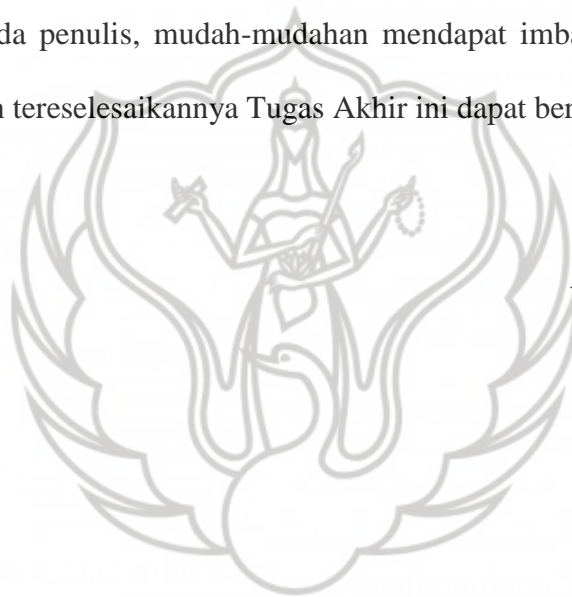
Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terimakasih ini ditunjukkan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S. Sn., M. Sn, Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Joko Subiharto, SE., M. Sc, Sekretaris Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing II.
5. Dra. Dwita Anja Asmara, M. Sn. sebagai Dosen Pembimbing I.
6. Budi Hartono, S. Sn, M. Sn. Sebagai Dosen Wali.
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Kedua orang tua, Bapak Drs. Misgiya, M.Hum dan Ibu Endang Mugi Rahayu. Adik-adikku Astika Dwi Kurnia Ningrum dan Rahmawati Nur Ramadhani. Terimakasih atas segala dukungan dan doa yang tidak pernah berhenti. Semoga kita tetap bisa bertemu dan menjadi keluarga dikehidupan selanjutnya.
9. Terimakasih kepada Awaludin Syahrudin Najah, S. Sn untuk setiap proses dan pembelajaran yang diberikan. Dukungan, doa, nasehat, dan waktunya. Terimakasih sudah bersabar selama empat tahun ini untuk prosesnya yang berliku.
10. Terimakasih kepada karyawan yang sudah banyak membantu Jumari, Suparto, Sumadi, Jaswadi, Ramlan, Tambang, Edi. Tidak akan pernah lupa akan setiap candaan, permainan catur dan kopi panas di bawah tangga ruang logam.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2012. Khususnya untuk teman-teman keramik Tria Kumala, Feroz Alvansyah, Hermawan Agustian Khurosan, Alam Wissha, Diki Arif Prasetyo, M. Wira Haidari, Rini Desiana, Aji Slamet, Abibawa Wicaksana. Teman-teman angkatan 2012 di jurusan lain Dimas Putranto, Hari Purnomo Aji, Ika Yeni Saraswati, Nur Alifah, Bunga Kusuma Wicitra, Ahmad Prasetyo Hady, Nugroho Wisnu Broto, Jeffrianarum Wandansari, Bintang Wissha dan yang lainnya. Terimakasih banyak sudah menjadi teman yang saling berbagi selama di kampus.
12. Terimakasih kepada Vina puspita dan Rival Soekamta.

13. Terimakasih kepada teman-teman kriya angkatan 2007-2015. HMJ Kriya. Teman-teman dari Fakultas Media Rekam, dan Fakultas Pertunjukan.
14. Terimakasih kepada Pakde Kartono, Budhe Atik, Simbok, Ibu yang jualan gas, Mas Oki, Mas Eko dan yang lainnya, yang turut membantu dan ngerusuhi studioku.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis.



Yogyakarta, Juni 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan.....	6
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	16
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data Acuan.....	36
B. Analisis Karya.....	41
C. Rancangan Karya .....	43
D. Sketsa Alternatif.....	44
E. Sketsa Terpilih .....	49
F. Proses Perwujudan .....	57
1. Bahan dan Alat.....	57
2. Teknik Pengerjaan.....	66
3. Tahapan Perwujudan.....	69
G. Kalkulasi .....	89
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b>	
A. Tinjauan Umum.....	97
B. Tinjauan Khusus.....	99

## BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	121
B. Saran .....	123
DAFTAR PUSTAKA .....	124
WEBTOGRAFI .....	125
DAFTAR LAMPIRAN .....	126
BIODATA .....	126
FOTO POSTER PAMERAN .....	129
FOTO SUASANA PAMERAN .....	130
KATALOGUS .....	132



## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Scene film Life of Pi .....	2
Gambar. 2 Berbagai bentuk <i>Radiolaria</i> oleh Ernest Haeckel.....	11
Gambar. 3 Lampu gantung.....	14
Gambar. 4 Karya Anke Bernotat dan Jacob Borstlap .....	15
Gambar. 5 Karya lampu .....	15
Gambar. 6 Morfologi <i>Actinomma. Sp</i> .....	18
Gambar. 7 Morfologi <i>Eucyridium. sp</i> .....	18
Gambar. 8 Reaksi <i>Bioluminesensi</i> pada <i>Radiolaria</i> .....	22
Gambar. 9 Struktur warna primer dan sekunder .....	28
Gambar. 10 Koloni <i>Radiolaria</i> .....	37
Gambar. 11 <i>Actinoma. sp</i> .....	38
Gambar. 12 <i>Eucyridium. sp</i> .....	38
Gambar. 13 Keramik <i>Radiolaria</i> .....	38
Gambar. 14 Karya keramik Myung Nam An.....	39
Gambar. 15 Karya pendisplayan keramik Myung Nam An.....	40
Gambar. 16 Sketsa Alternatif 1.....	44
Gambar. 17 Sketsa Alternatif 2.....	44
Gambar. 18 Sketsa Alternatif 3.....	45
Gambar. 19 Sketsa Alternatif 4.....	45
Gambar. 20 Sketsa Alternatif 5.....	46
Gambar. 21 Sketsa Alternatif 6.....	46
Gambar. 22 Sketsa Alternatif 7 .....	47
Gambar. 23 Sketsa Alternatif 8.....	47
Gambar. 24 Sketsa Alternatif 9.....	48
Gambar. 25 Sketsa Terpilih 1 .....	49
Gambar. 26 Detail Sketsa Terpilih 1.....	49

Gambar. 27 Sketsa Terpilih 2 .....	50
Gambar. 28 Detail Sketsa Terpilih 2.....	50
Gambar. 29 Sketsa Terpilih 3 .....	51
Gambar. 30 Detail Sketsa Terpilih 3.....	51
Gambar. 31 Sketsa Terpilih 4 .....	52
Gambar. 32 Detail Sketsa Terpilih 4.....	52
Gambar. 33 Sketsa Terpilih 5 .....	53
Gambar. 34 Detail Sketsa Terpilih 5.....	53
Gambar. 35 Sketsa Terpilih 6 .....	54
Gambar. 36 Sketsa Terpilih 7 .....	54
Gambar. 37 Detail Sketsa Terpilih 7.....	55
Gambar. 38 Sketsa Terpilih 8 .....	55
Gambar. 39 Sketsa Terpilih 9 .....	56
Gambar. 40 Tanah <i>stoneware</i> cair .....	58
Gambar. 41 <i>Stain</i> .....	60
Gambar. 42 <i>Gypsum</i> .....	60
Gambar. 43 Sudip dan Butsir .....	61
Gambar. 44 Alat Putar Manual .....	62
Gambar. 45 Senar, spons dan baskom .....	62
Gambar. 46 Triplek.....	63
Gambar. 47 Plastik dan Semprotan Air.....	63
Gambar. 48 Kuas dan alat <i>slab</i> .....	64
Gambar. 49 Timbangan, Mortar, Saringan .....	64
Gambar. 50 Kompresor dan <i>Spray Gun</i> .....	65
Gambar. 51 Tungku .....	66
Gambar. 52 Proses Pengolahan Tanah.....	70
Gambar. 53 Pembuatan Model dan Cetakan.....	71
Gambar. 54 Penyampuran <i>Gypsum</i> .....	71

Gambar. 55 Proses Penjemuran .....	72
Gambar. 56 Proses Cetak Tuang .....	73
Gambar. 57 Proses Pengendapan .....	73
Gambar. 58 Proses Dekorasi <i>Krawang</i> .....	75
Gambar. 59 Proses Dekorasi .....	75
Gambar. 60 Proses Pengeringan .....	76
Gambar. 61 Proses Pembakaran Biskuit .....	77
Gambar. 62 Hasil Pembakaran Biskuit .....	78
Gambar. 63 Grafik Suhu Pembakaran Biskuit .....	79
Gambar. 64 Penyemprotan Glasir .....	81
Gambar. 65 Pengglasiran .....	82
Gambar. 66 Pembakaran Glasir .....	83
Gambar. 67 Grafik Suhu Pembakaran Glasir .....	84
Gambar. 68 Pengaplikasian Fosfor .....	85
Gambar. 69 Percobaan Fosfor .....	85
Gambar. 70 Perangkaian Karya .....	86
Gambar. 71 Perangkaian Karya .....	86
Gambar. 72 Proses Pendiplayan .....	87
Gambar. 73 Proses Pendiplayan .....	88
Gambar. 74 Karya I <i>Life Invansion</i> dalam keadaan normal .....	100
Gambar. 75 Karya I <i>Life Invansion</i> Hanya dengan Lampu pada Karya .....	100
Gambar. 76 Karya I <i>Life Invansion</i> dalam Gelap .....	101
Gambar. 77 Karya II <i>Human, Nature and God</i> .....	104
Gambar. 78 Karya III <i>Life Sustainability</i> .....	106

Gambar. 79 Karya IV Bumiku Buruk Rupa .....	108
Gambar. 80 Karya IV Detail Bumiku Buruk Rupa.....	108
Gambar. 81 Karya V <i>Neglected</i> .....	110
Gambar. 82 Karya VI <i>Life Dynamics</i> .....	112
Gambar. 83 Karya VII <i>Fertilization</i> .....	113
Gambar. 84 Karya VIII <i>Imperfection</i> dalam Keadaan Normal.....	115
Gambar. 85 Karya VIII <i>Imperfection</i> dalam Gelap .....	115
Gambar. 86 Karya IX <i>Infinity Craft in Social Paradigm</i> .....	118



## DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Formula Glasir 1 .....	81
Tabel. 2 Formula Glasir 2 .....	81
Tabel. 3 Karya I <i>Life Invansion</i> .....	89
Tabel. 4 Karya II <i>Human, Nature and God</i> .....	90
Tabel. 5 Karya III <i>Life Sustainbility</i> .....	91
Tabel. 6 Karya IV Bumiku Buruk Rupa .....	92
Tabel. 7 Karya V <i>Neglected</i> .....	92
Tabel. 8 Karya VI <i>Life Dynamics</i> .....	93
Tabel. 9 Karya VII <i>Fertilization</i> .....	94
Tabel. 10 Karya VIII <i>Imperfection</i> .....	94
Tabel. 11 Karya IX <i>Infinity Craft in Social Paradigm</i> .....	95
Tabel. 12 Pembakaran .....	95
Tabel. 13 Bahan Pendukung .....	96
Tabel. 14 Total Biaya.....	96

## INTISARI

Kesukaan, kecintaan, ketertaikan akan suatu hal dapat menjadi sebuah inspirasi bagi seorang seniman, yang tentunya hal tersebut dapat menjadi sebuah rangsangan dalam menciptakan sebuah karya seni. Film *Life of Pi* yang di beberapa *scene* nya memperlihatkan pemandangan laut yang dapat berpijar di malam hari memberikan rasa takjub bagi penulis sehingga merangsang rasa ingin tahu tentang apa yang menyebabkan adanya fenomena tersebut, yang kemudian didapatkan kata *Radiolaria*. *Radiolaria* merupakan plankton yang berukuran sangat kecil dengan ciri khas memiliki lubang-lubang dan duri-duri pada tubuhnya. Bentuk dan tekstur *Radiolaria* ini dijadikan sumber ide yang kemudian akan dideformasi dan dijadikan keramik instalasi. Inovasi dan kreasi yang muncul dalam karya ini juga ditampilkan dengan menggunakan fosfor sebagai media untuk menunjukkan peristiwa *Bioluminesensi*. Rasa ingin memperkenalkan akan bentuk dan manfaat *Radiolaria* memberikan dorongan yang begitu besar kepada penulis, sehingga diciptakanlah karya ini agar dapat memberikan edukasi baru melalui karya keramik instalasi.

Penciptaan karya ini diawali dengan membuat sketsa perancangan, pemilihan bahan, hingga tahap perwujudan yang dilakukan dengan beberapa teknik yaitu cetak tuang, *pinch*, dan *slab* dan tahap pendekorasi dengan teknik *krawang*, dan pilin. Kemudian tahapan pengeringan, pembakaran biskuit, pengglasiran, pembakaran glasir, *finishing* dengan fosfor, dan pendisplayan. Lalu diperkuat dengan beberapa teori pendukung seperti : teori keramik, deformasi, instalasi, semiotika, dan estetika.

Hasil karya ini merupakan seni kriya keramik yang didisplay secara instalasi yang memiliki variasi bentuk dan warna, dan kandungan semiotika yang disisipkan pada setiap karyanya sehingga diharapkan karya ini dapat berkomunikasi dengan masyarakat, dan penikmat seni dengan baik. Karya keramik dengan tema *Radiolaria* ini dimaksudkan untuk memperkenalkan *Radiolaria* di kalangan awam dengan menerapkan sentuhan ekspresi pribadi sehingga orisinalitas karya tetap terjaga tanpa mengurangi kesan dari *Radiolaria* yang aslinya.

**Kata Kunci : Deformasi, *Radiolaria*, Keramik Instalasi.**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Ketertarikan, kesukaan, kecintaan seseorang akan sesuatu hal sifatnya tidak mutlak, relatif berbeda-beda, dan tidak bisa ditebak. Segala sesuatunya mempunyai latar belakang, baik itu pendidikan, lingkungan yang memengaruhi, maupun kepuasan batin yang dimiliki masing-masing individu. Begitu pula dengan berkarya seni, berbagai hal yang dapat diangkat oleh seorang seniman untuk dijadikan sumber inspirasi. Berkarya adalah sebuah tindakan untuk mewujudkan sebuah objek visual yang bersumber dari segala sesuatu yang mengganggu pikirannya, baik itu yang disukai, dibenci, yang menjijikkan, ataupun mengagumkan. Hal tersebutlah yang kemudian akan dieksplorasi, dirancang, dikreasikan, dan diwujudkan menjadi sebuah karya seni.

Hal yang mengganggu pemikiran penulis hingga yang melandasinya untuk dijadikan sebuah sumber ide dalam berkarya, bermula dari melihat film *Life of Pi*. Film ini bercerita tentang seorang pria India yang bernama Pi Patel yang sedang terkatung-katung di lautan lepas bersama seekor harimau disebuah sekoci, karena kapal yang ditumpangi bersama keluarganya tenggelam. Film yang diadaptasi dari sebuah novel ini memperlihatkan pemandangan pada suatu malam ditengah-tengah lautan yang luas, laut terlihat bersinar berkerlap-kerlip seperti bintang yang membuat Pi terkagum-kagum bergitu pula dengan penulis. Tidak hanya

sampai di situ saja, pemandangan Pi saat terdampar di Pulau Karnivora juga memberikan decak kagum oleh siapa saja yang melihatnya. Diceritakan bahwa pulau tersebut seperti pulau normal pada siang hari, namun pada malam hari pulau tersebut berubah seperti pemangsa. Danau yang pada awalnya biasa saja, berubah menjadi berkilau dan pepohonan seperti akan memakan siapa saja yang berada di pulau tersebut. Karena ketakutan Pi akhirnya memutuskan untuk meninggalkan pulau itu, setelah ia menemukan gigi manusia pada sebuah tanaman. Kekaguman akan fenomena laut dan yang terjadi di Pulau Karnivora pada film tersebut, membuat rasa penasaran yang besar bagi penulis untuk mencari tahu lebih jauh apakah di dalam kehidupan nyata hal tersebut bisa terjadi, atau hanya imajinasi dari film tersebut saja.



Gambar. 1 Scene dari *Life of Pi* yang menunjukkan fenomena laut dapat bersinar di malam hari atau yang dikenal dengan *Bioluminesensi*.

(Sumber : [www.becuo.com](http://www.becuo.com), 5 Mei 2016)

Beberapa riset dilakukan oleh penulis dengan cara membaca sinopsis film *Life of Pi*, mencari di internet, membaca buku, majalah, melihat video di *youtube* yang sekiranya berhubungan dan dapat

memberikan informasi tentang peristiwa tersebut. Dari cara-cara tersebut penulis mendapatkan sebuah informasi bahwa fenomena laut tersebut memang dapat terjadi di lautan yang disebabkan oleh adanya *plankton*. Peristiwa adanya cahaya dilaut seperti bintang-bintang oleh para ahli disebut dengan *Bioluminesensi* (Nontji, 2008: 30).

*Plankton* merupakan sekelompok biota akuatik baik berupa tumbuhan maupun hewan yang hidup melayang atau terapung secara pasif di permukaan perairan, dan pergerakan serta penyebarannya dipengaruhi oleh gerakan arus walaupun sangat lemah (Sumich, 1992; Nybakken, 1993; Arinardi, 1997). Menurut Sumich (1992) *plankton* dapat dibedakan menjadi dua yaitu *fitoplankton* (plankton nabati) dan *zooplankton* (plankton hewan). Diantara kedua jenis *plankton* tersebut, yang paling banyak bisa melakukan *Bioluminesensi* adalah *zooplankton*. Setelah menggali lebih dalam tentang *plankton*, pembagian, klasifikasi dan bentuk yang dimiliki oleh *plankton* penulis tertarik dengan *zooplankton* yang bernama *Radiolaria*.

*Radiolaria* memang merupakan sebuah kata asing bagi orang awam, karena pada umumnya kata tersebut kurang dikenal oleh masyarakat. Walaupun demikian, penulis justru tertarik dan tertantang untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam karya keramik karena keunikan dari bentuknya secara visual. Kekaguman pada *Radiolaria* bukan hanya karena dapat bersinar di malam hari, namun juga dengan bentuk dan teksturnya yang sangat unik. Bentuknya bermacam-macam, namun dari semua *Radiolaria*, mempunyai bentuk visual yang hampir sama yaitu

mempunyai lubang-lubang kecil dan duri-duri yang menyelimuti tubuhnya. Bentuk dari morfologi *Radiolaria* ini mirip dengan penyakit *trypophobia*, yaitu phobia akan melihat bentuk-bentuk yang mempunyai banyak lubang-lubang, sehingga orang yang terkena *trypophobia* akan merasakan geli, gatal, jijik, ketakutan bahkan histeris.

Selain tertarik pada bentuk visual dari *Radiolaria*, penulis juga tertarik dengan manfaat yang dihasilkan oleh hewan ini. Selain manfaatnya yang digunakan sebagai bahan penggosok, *Radiolaria* yang sudah mati akan mengendap sebagai lumpur *Radiolarian* yang digunakan sebagai bahan peledak, yaitu *achantomeron* dan *collosphaera*. Apabila mati, cangkang hewan ini tetap akan utuh dan menjadi fosil dalam waktu yang sangat lama sehingga berguna untuk menentukan umur lapisan bumi, dan sebagai indikator adanya minyak bumi.

Penciptaan karya yang mengangkat tema *Radiolaria* ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat bahwa hewan mikro ini selain mempunyai manfaat bagi kehidupan manusia, ternyata juga mempunyai bentuk yang sangat artistik, sehingga penulis akan memvisualisasikan bentuk dan teksturnya yang akan diwujudkan menjadi karya keramik seni. Dalam perwujudannya penulis akan menggunakan tanah *stoneware* Sukabumi. Pembentukan bentuk global akan menggunakan cetak tuang, dan dekorasi dengan cara teknik *krawang* dan pilin. Bahan tambahan lain yang akan digunakan adalah fosfor agar menambah estetika dan untuk menunjukkan

kesan *Bioluminesensi Radiolaria* pada malam hari, yang dapat berpijar dalam kegelapan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep bentuk dan tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi?
2. Bagaimana proses perwujudan deformasi bentuk dan tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi?
3. Bagaimana hasil karya dan suasana display yang ditampilkan dalam visualisasi deformasi bentuk tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Menunjukkan konsep bentuk dan tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi.
- b. Menunjukkan proses mendeformasi bentuk dan tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi.
- c. Menunjukkan hasil karya dan suasana display yang diciptakan dari hasil deformasi bentuk dan tekstur *Radiolaria* dalam karya keramik instalasi.

### **2. Manfaat**

- a. Memberikan semangat berkeaktivitas bagi penulis dalam menciptakan karya keramik.

- b. Memberikan edukasi tentang manfaat, bentuk, sifat, dan ciri-ciri *Radiolaria*.
- c. Memberikan kontribusi dalam dunia pengetahuan tentang bentuk dan tekstur *Radiolaria*.
- d. Memberikan referensi baru tentang perkembangan keramik terutama dengan tema *Radiolaria*.

#### **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

##### **1. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah :

- a. Estetis yaitu metode yang digunakan dan mengacu pada nilai-nilai keindahan yang terkandung dalam seni rupa. Pada metode pendekatan estetis ini penulis menggunakan teori dari Sony Kartika mengenai tiga tingkatan basis aktivitas atau artistika (Kartika, 2004: 18). Pada tingkatan pertama adalah melakukan pengamatan terhadap kualitas unsur-unsur seni rupa baik itu warna, garis, bentuk, tekstur, suara, material, dan gerak sikap dan banyak lagi, sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik lain. Tingkatan kedua yaitu penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan, pengorganisasian tersebut merupakan konfigurasi dari struktur bentuk-bentuk pada yang menyenangkan, dengan pertimbangan harmoni, kontras, *balance*, *unity* yang selaras atau merupakan kesatuan yang utuh. Tingkatan

ketiga adalah susunan hasil persepsi (pengamatan). Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan dan emosi yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ketiga ini tergantung dari tingkat kepekaan penghayat.

Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengamati lebih tentang *Radiolaria* agar dapat diambil sisi unsur-unsur seni rupanya baik warna, bentuk, garis, dan tekstur. Pada bagian ini penulis juga mengupayakan, pendeformasian yang dilakukan tidak merubah ciri khas dari *Radiolaria* dan cara pendisplayan secara instalasi dan kesan yang dihasilkan saat karya dipamerkan.

- b. Semiotika yaitu cara yang digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah karya seni memiliki makna *symbol*, *index*, dan *icon*. Pendekatan ini sebenarnya dipakai sebagai pemaknaan karya atas maksud dan tujuan secara filosofis. Cerita dibalik simbol yang ada, sehingga dalam membuat karya pertimbangan dengan semiotik menjadi penting ketika karya itu berkomunikasi dengan penikmat. Maka pendekatan semiotik diyakini dapat memberikan roh atas karya yang dibuat. Pemaknaan dapat berisi sebuah harapan bagus, hidup lebih baik, cinta, kasih sayang dan berbagai maksud baik dalam kehidupan. Harapan itu sebagai doa agar kepuasan pribadi ini dapat memberikan dampak yang baik bagi penikmatnya.

## 2. Metode Penciptaan

### a. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara yang dipakai dalam pengumpulan data di lapangan maupun studi lainnya guna mendukung kelancaran proses penciptaan karya seni. Metode penciptaan menurut Gustami (2007: 329) terdapat tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

- 1) Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap eksplorasi yang dilakukan oleh penulis setelah melihat film *Life of Pi* adalah dengan melakukan riset dari sinopsis film tersebut melalui internet, buku, majalah, video dan ensiklopedia yang sekiranya berhubungan. Data-data yang sudah didapatkan dicermati dan dijadikan ide untuk membuat sketsa rancangan.
- 2) Tahap Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini berupa proyeksi, potongan, detail dan perspektif yang dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Tahap perancangan yang



dilakukan oleh penulis dimulai dengan menorehkan coretan-coretan dasar dikertas yang kemudian di proses menggunakan komputer sehingga pengerjaan detail dan perspektifnya dapat dilihat dengan jelas.

- 3) Tahap Perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model *prototipe* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Pada tahap perwujudan setelah sketsa disetujui, penulis mulai untuk mengolah tanah cair yang akan digunakan, pembuatan model dan cetakan. Setelah cetakan telah siap, proses cetak tuang dilakukan. Kemudian penulis melakukan proses dekorasi karya dengan teknik *krawang* dan pilin. Setelah itu proses pengeringan dan pembakaran biskuit, yang dilanjutkan dengan pengglasiran, pembakaran glasir, penambahan fosfor, perangkaian dan pendisplayan.