

MALAIKAT *LUCIFER* DALAM KERAMIK SENI



PENCIPTAAN

**Dominicus Putut Praba Saputra
NIM : 081 1440 022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

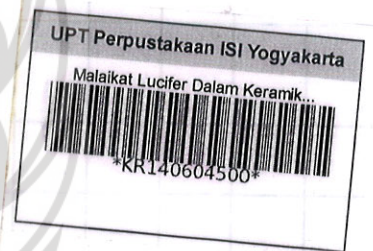
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4.500/H/15/2014
KLAS	
	11-6-2014 21.

MALAIKAT *LUCIFER* DALAM KERAMIK SENI



PENCIPTAAN

Dominicus Putut Praba Saputra



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
 JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 2014**

MALAIKAT *LUCIFER* DALAM KERAMIK SENI




**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
2014**


Laporan Tugas akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 27 Januari 2014.




Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
Dosen Pembimbing I/Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing II/Anggota



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.
Cognate / Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
Ketua Jurusan Kriya/
Program Studi/Ketua /Anggota



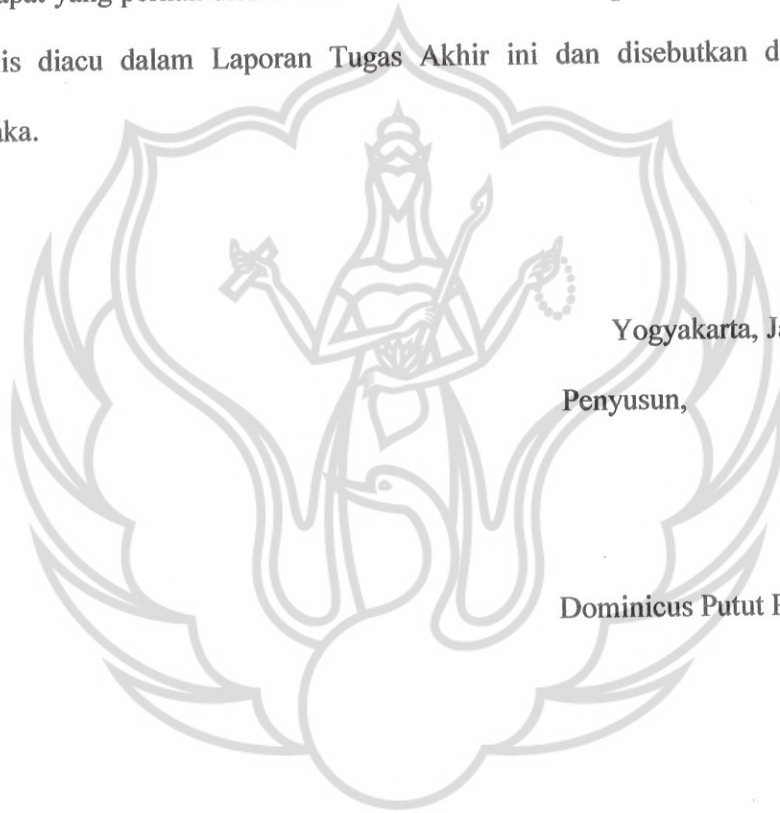
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 001

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, Januari 2014

Penyusun,

Dominicus Putut Praba Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir karya seni ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang telah merawat dan membesarkanku sampai aku bisa menjadi seperti sekarang ini, dosen waliku yang telah membimbing saya dari awal saya masuk hingga lulus kuliah, Mimi dan teman-temanku yang telah memberi semangat kepada saya, terima kasih atas semua.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Dengan rahmat dan hidayah-Nya juga 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. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusumayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I, yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, *support* serta kritik dan saran.
5. Budi Hartono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, mendukung serta memberikan kritik dan saran hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
6. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
7. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku cognate/anggota, yang telah membimbing dan memberikan kritik serta sarannya sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir ini dengan lebih baik.
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 yang telah banyak membantu, baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Untuk teman ngetik laporan, Mimi yang telah banyak memberikan dukungan semangat dalam menyelesaikan studi selama ini.
12. Kawan-kawanku, baik di luar maupun di dalam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak membantu dalam pengerjaan karya ini.
13. Keluarga besar HMJ Kriya, keluarga besar Angkatan 2007, 2008, 2009, 2010, 2011 yang telah banyak memberikan dorongan dan dukungannya selama ini.
14. Pak Trimul dan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Serta semua pihak yang membantu proses ini dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberkati kalian semua.



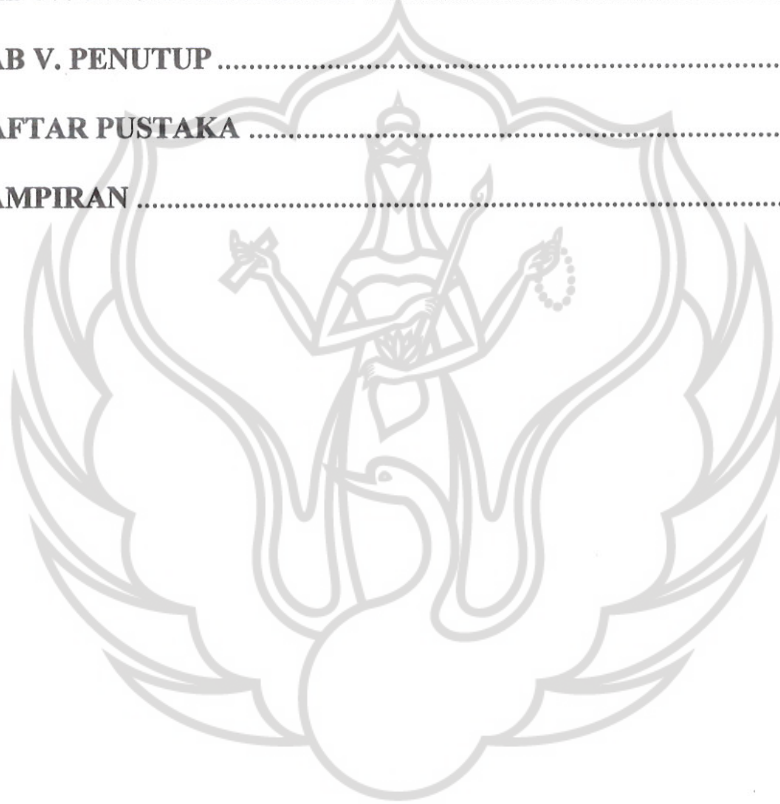
Yogyakarta, Januari 2014

Dominicus Putut Praba Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
PERNYATAAN KEASLIAN	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	9
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	10
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori	18
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	27
A. Data Acuan	27
B. Analisis	37
C. Rancangan Karya	39

1. Sketsa Alternatif	40
2. Sketsa Terpilih dan Proyeksi	48
D. Proses Perwujudan	64
1. Bahan dan Alat	64
2. Teknik Pengerjaan	77
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	90
BAB IV. TINJAUAN KARYA	94
BAB V. PENUTUP	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Karya lukis Alessandro Vellutello yang berjudul <i>Lucifero</i>	3
Gambar 2	Karya Glauco Longhi berjudul <i>Demon</i>	6
Gambar 3	Garis Jejak.....	13
Gambar 4	Lingkaran Warna	16
Gambar 5	Patung Malaikat.....	22
Gambar 6	Yesus digoda Iblis.....	25
Gambar 7	Karya Patung Guillaume Geefs berjudul <i>Le Genie Du Mal</i>	28
Gambar 8	Karya Aguste Rodin berjudul <i>The Gates of Hell</i>	29
Gambar 9	Karya Dante Ali Ghieri berjudul <i>Lucifer, King of Hell</i>	30
Gambar 10	Karya Jhon Milton berjudul <i>Satan Des Cendes Upon Earth</i>	30
Gambar 11	Karya Jhon Milton berjudul <i>The Fall of Lucifer</i>	31
Gambar 12	Karya berjudul <i>Death on The Pale Horse</i>	31
Gambar 13	Karya Jhon Milton berjudul <i>Depiction of Satan</i>	32
Gambar 14	Karya Mihaly Zichy berjudul <i>Lucifer vs. The Lord</i>	32
Gambar 15	Karya <i>action figure</i>	33
Gambar 16	Karya <i>action figure</i>	33
Gambar 17	Karya <i>action figure</i>	34
Gambar 18	Karya <i>action figure</i>	35
Gambar 19	Karya <i>action figure</i>	36
Gambar 20	Karya <i>action figure</i>	36
Gambar 21	Sketsa Alternatif 1	40
Gambar 22	Sketsa Alternatif 2	41
Gambar 23	Sketsa Alternatif 3	42
Gambar 24	Sketsa Alternatif 4	43
Gambar 25	Sketsa Alternatif 5	44
Gambar 26	Sketsa Alternatif 6	45
Gambar 27	Sketsa Alternatif 7	46
Gambar 28	Sketsa Alternatif 8	47
Gambar 29	Sketsa Terpilih <i>Bloodthirsty</i>	48
Gambar 30	Proyeksi dan Perspektif <i>Bloodthirsty</i>	49
Gambar 31	Sketsa Terpilih <i>Prince of Darkness</i>	50
Gambar 32	Proyeksi dan Perspektif <i>Prince of Darkness</i>	51
Gambar 33	Sketsa Terpilih <i>Angel Became Demon</i>	52
Gambar 34	Proyeksi dan Perspektif <i>Angel Became Demon</i>	53
Gambar 35	Sketsa Terpilih <i>Honey and Venom</i>	54
Gambar 35	Proyeksi dan Perspektif <i>Honey and Venom</i>	55
Gambar 37	Sketsa Terpilih <i>Metamorphosis</i>	56
Gambar 38	Proyeksi dan Perspektif <i>Metamorphosis</i>	57
Gambar 39	Sketsa Terpilih <i>Digression Inception</i>	58
Gambar 40	Proyeksi dan Perspektif <i>Digression Inception</i>	59
Gambar 41	Sketsa Terpilih <i>Eternal Hatred</i>	60
Gambar 42	Proyeksi dan Perspektif <i>Eternal Hatred</i>	61
Gambar 43	Sketsa Terpilih <i>Wall of Suffering</i>	62
Gambar 44	Proyeksi dan Perspektif <i>Wall of Suffering</i>	63

Gambar 45	Tanah liat Pacitan	65
Gambar 46	Butsir Kawat.....	68
Gambar 47	Butsir Dekorasi.....	69
Gambar 48	Butsir Dekorasi.....	69
Gambar 49	Butsir Kayu.....	70
Gambar 50	Scrab	71
Gambar 51	Semprotan air.....	71
Gambar 52	Spons.....	72
Gambar 53	Kain Kanvas	72
Gambar 54	Penggaris	73
Gambar 55	Amplas	73
Gambar 56	Meja Gips	74
Gambar 57	Meja Dekorasi	74
Gambar 58	Meja slab	75
Gambar 59	Snar	75
Gambar 60	Kuas	76
Gambar 61	<i>Spray Gun</i>	76
Gambar 62	Tungku Pembakaran	77
Gambar 63	Teknik Slab.....	78
Gambar 64	Teknik <i>Pinch</i>	82
Gambar 65	Proses Pengeringan	83
Gambar 66	Hasil Pembakaran Biskuit.....	86
Gambar 67	Pengglasiran dengan Teknik Semprot	87
Gambar 68	Foto Karya 1 berjudul <i>Bloodthirsty</i>	95
Gambar 69	Foto Karya 2 berjudul <i>Prince of Darkness</i>	97
Gambar 70	Foto Karya 3 berjudul <i>Angel Became Demon</i>	99
Gambar 71	Foto Karya 4 berjudul <i>Honey and Venom</i>	101
Gambar 72	Foto Karya 5 berjudul <i>Metamorphosis</i>	103
Gambar 73	Foto Karya 6 berjudul <i>Digression Inception</i>	105
Gambar 74	Foto Karya 7 berjudul <i>Eternal Hatred</i>	107
Gambar 75	Foto Karya 8 berjudul <i>Wall of Suffering</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Persentase Pewarna Oksida	67
Tabel II	: Grafik Suhu Pembakaran Biscuit.....	84
Tabel III	: Komponen Glasir.....	87
Tabel IV	: Grafis Suhu Pembakaran Glasir.....	89
Tabel V	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Eternal Hatred Bloodthirsty</i>	90
Tabel VI	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Wall of Suffering</i>	90
Tabel VII	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Angel Became Demon</i>	90
Tabel VIII	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Honey and Venom</i>	91
Tabel IX	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Metamorphosis</i>	91
Tabel X	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Digression Inception</i>	91
Tabel XI	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Bloodthirsty</i>	92
Tabel XII	: Kalkulasi Biaya Karya <i>Prince of Darkness</i>	92
Tabel XIII	: Kalkulasi Biaya Pembakaran	93
Tabel XIV	: Kalkulasi Kapitulasi Biaya	93



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata (CV)	114
Foto Situasi Pameran	117
Foto Poster Pameran	119
Katalogus	120



ABSTRAK

Seni merupakan salah satu alat komunikasi perasaan manusia, melalui seni manusia dapat mencurahkan dan mengkomunikasikan perasaannya. Terdapat berbagai macam media seni untuk mewujudkan ide dan perasaan yang ada dalam pikiran dan hati. Salah satunya adalah media tanah liat karena tanah liat memiliki sifat plastis sangat mendukung dalam perwujudan imajinasi dan ide-ide penciptaan, ke dalam karya seni tiga dimensi. Tanah liat diposisikan sebagai media pengungkapan ekspresi pribadi. Penyampaian ekspresi pribadi dengan menangkap makna objek sebagai dorongan hasrat emosi penulis sebagai ungkapan batin penulis bersifat kejiwaan dan sangat personal. Karya seni yang dibuat bertujuan untuk mengingatkan masyarakat tentang keberadaan *Lucifer* sebagai simbol setan yang tidak harus ditakuti.

Bentuk *Lucifer* yang diciptakan dalam tugas akhir ini adalah bentuk *Lucifer* yang telah dideformasi agar pesan yang ingin disampaikan kepada apresiator dapat tercapai melalui visualisasi karya keramik berbahan tanah liat *stoneware* dengan *finishing* glasir. Proses pembuatan merupakan hal yang penting dalam lahirnya sebuah karya seni. Teknik *hand building* yang digunakan dalam pembuatan karya merupakan suatu upaya komunikasi penulis dengan karya sehingga dapat merasa lebih dekat dengan tiap karya yang dibuat.

Karya seni yang dibuat bukan dimaksudkan untuk mencari solusi dan menyelesaikan masalah, melainkan merupakan sebuah sentuhan kepada penikmat seni pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk kembali memikirkan dan merenungkan apa yang telah diberi oleh Sang Pencipta kepada umat-Nya.

Kata Kunci: *Lucifer*, Kriya Keramik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bukan sesuatu yang aneh membicarakan kejelekan atau keburukan seperti setan, iblis, dan jin. Banyak orang memilih tidak membahasnya dengan alasan takut dan dianggap tidak taat terhadap agamanya. Membahas wujud iblis tidak berarti mengagung-agungkannya sebab setan, iblis, dan jin juga diciptakan Tuhan. Namun, diharapkan dapat memberikan kewaspadaan terhadap kecerdikan dan tipu daya setan itu pada manusia.

Di Indonesia terdapat lima agama yang diakui oleh pemerintahan Republik Indonesia, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, dan Budha. Di antara kelima agama tersebut yang mengakui adanya malaikat adalah Islam, Kristen, dan Katolik. Walaupun ketiga agama tersebut mempunyai perbedaan dalam penyampaiannya, tetapi jika diteliti lebih lanjut ternyata mempunyai satu kesamaan tentang asal-usul malaikat walaupun beda penyebutannya. Sebagai orang yang beriman tentu akan mempercayai seutuhnya tentang Allah pencipta alam semesta ini beserta isinya. Maka harus dipercayai keberadaan malaikat, yang juga diciptakan oleh Allah sendiri karena pendidikan agama Kristiani dan Islam mengajarkan keberadaan malaikat itu.

Jika ditelusuri lebih jauh ternyata malaikat tidak hanya bersifat baik dan tidak bercela saja, ada pula malaikat yang jatuh ke dalam dosa dan akhirnya menjadi setan atau iblis yang menggoda manusia untuk melakukan perbuatan dosa. Ada malaikat yang jahat atau malaikat yang jatuh menjadi setan atau iblis. Hal ini bukan mitos karena kerasukan setan dan *eksorsisme* itu memang ada.¹ Malaikat yang jatuh tersebut bernama *Lucifer*. *Lucifer* (alias *Azazel*) adalah nama yang seringkali diberikan kepada Iblis dalam keyakinan Kristen, karena penafsiran tertentu atas sebuah ayat dalam Kitab Yesaya. Secara lebih khusus, diyakini bahwa inilah nama iblis sebelum ia diusir dari surga.² *Lucifer* sering digambarkan sebagai makhluk yang menakutkan dan menyeramkan, yang mempunyai sayap menyerupai sayap kelelawar, terdapat tanduk di kepalanya menyerupai tanduk kambing, dan sering digambarkan dengan raut muka yang jelek, berkulit hitam atau merah, dan ekornya runcing seperti ujung cambuk, dan dapat dilihat seperti gambar 1 pada sebuah karya lukis.

¹ Peter Kreeft, *Angel and Demons* (Malang: DIOMA, 2009), p. 21.

² Lucifer, <http://www.wikipedia.com>, Juli, 29, 2013.



Gambar 1

Sebuah karya lukis dari Alessandro Vellutello yang berjudul *Lucifero* pada tahun 1534. Sebuah ilustrasi pada buku Dante's *Inferno*, pada halaman 34.

(Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Inf_34_-_Lucifero_%281534%29.jpg)

Gambaran malaikat *Lucifer* tersebut hasil dari proses imajinasi manusia yang dibuat dengan latar belakang berbeda-beda. *Mindset* yang ditanamkan terhadap *Lucifer* adalah negatif, sifat buruk, jahat, sumber dosa, dan kejahatan yakni berkaitan dengan iblis, setan, atau jin. Sebaliknya, hal-hal yang baik dan benar selalu dihubungkan dengan Allah. Ini menyimpulkan bahwa *Lucifer*, iblis, setan, dan jin adalah musuh dari Allah.

Hal-hal kecil dalam keseharian yang sering diabaikan ternyata dapat memberi inspirasi dalam berkarya. Bila dilihat lebih jauh ternyata

tidak lepas dari pengalaman masa kecil penulis, ketika orang tua atau orang lain memperkenalkan kata *Lucifer*, iblis, setan, dan jin. Berawal dari cerita-cerita masa kecil untuk pengantar tidur, sebagai suatu kata ungkapan kejelekan yang diberikan orang tua kepada anaknya, dan sebagai suatu kata yang ampuh untuk mendidik anaknya agar patuh. Berbagai ungkapan tersebut amat mudah dicerna ketika masih kecil, sehingga tertanam sejak kecil bahwa setan itu jahat, menyeramkan, menghuni tempat angker, menculik anak yang tidak patuh terhadap orang tuanya. Hal inilah yang akhirnya menggelitik hati penulis untuk mengetahui lebih jauh seluk-beluk dari malaikat *Lucifer* tersebut. Senada dengan yang dikatakan oleh Hildawati Soemantri dalam katalog yang berjudul *Ghanesa-Ganeshi Seni Tembikar Kreasi F. Widayanto*:

Proses inspirasi memang merupakan suatu proses yang unik. Seseorang seniman terkadang tidak mengetahui mengapa ia begitu tertarik pada suatu bentuk atau pesan yang tersirat dalam suatu bentuk, ia hanya tahu ia terdorong untuk memperhatikan dan mengolah bentuk itu menjadi suatu ide pribadi yang nyata.³

Berawal dari pengalaman masa lalu mengenai sosok malaikat *Lucifer*, penulis tergerak untuk mengangkat tema tersebut dan dituangkan dalam karya keramik yang unik dan menarik. Dalam prosesnya akan mengalami suatu tantangan yang cukup sulit karena tidak adanya sumber yang pasti mengenai sosok atau bentuk yang pasti dari malaikat *Lucifer* tersebut, karena mereka terdiri dari sebuah roh dan siapapun tidak bisa

³ Hildawati Soemantri, *Ghanesa-Ganeshi Seni Tembikar Kreasi F. Widayanto*, (Jakarta, 21-29 Agustus 1993), p. 74.

menggambarkannya secara nyata. Hal ini membutuhkan proses imajinasi penulis terhadap karya-karya yang akan dibuat.

Seiring berjalannya waktu, *Lucifer*, iblis, setan, dan jin sering dilupakan oleh masyarakat. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena keberadaan makhluk-makhluk tersebut perlu dipahami agar masyarakat tidak lengah dalam menghadapi kuasa setan, dan tidak mengacuhkan keberadaan malaikat yang ditugaskan Tuhan untuk melindungi kita. Ketika kita percaya akan keberadaan mereka, kita akan selalu siap dalam mempertahankan diri kita dari kuasa jahat. Dan harus disadari dalam alam semesta ini masih ada kuasa jahat dari *Lucifer*, iblis, setan, dan jin yang harus kita waspadai jangan ditakuti dan dihindari.

Dalam proses perjalanan berkesenian tidak jarang seniman-seniman mendapat ide dari sebuah karya yang sudah ada. Pengaruh sosok malaikat lucifer, iblis, atau setan memberi inspirasi yang besar bagi seniman seperti Glauco Longhi yang kerap kali menggunakan bentuk tersebut sebagai tema karyanya.



Gambar 2

Sebuah karya *action figure* dari Glauco Longhi. Berjudul "*demon*". Bahan baku *polymer clay*. Brazil, 2012. (sumber: <http://glaucolonghi.com/home/about-me>)

Seniman asal Brazil ini kerap kali membuat karya berakson horor dan seram, dengan ciri-ciri bentuk *figurative* yang selalu melekat pada karyanya. Komposisi itulah yang menjadi kekhasan motif dan bentuk dari Glauco Longhi. Tetapi pengalaman batin yang dialami oleh setiap seniman tentunya berbeda antara satu dan lainnya dan itulah yang membuat karya malaikat *Lucifer* yang penulis ciptakan berbeda dengan karya-karya seniman yang terdahulu. Timbul Raharjo mengatakan:

Dalam berkarya seniman keramik sangat dipengaruhi oleh alam lingkungan tempat tinggalnya. Segala sesuatu yang dilihat, dirasa, diraba, dan didengarkannya akan terefleksi dalam karya-karyanya. Bila dikaji lebih

jauh, tampak ada hubungan yang sangat erat antara seniman dengan masa lalu, atau seniman dengan sejarah yang melatarbelakangi kehidupannya.⁴

Sumber ide dalam karya tugas akhir ini adalah sebuah hal yang baru bagi penulis karena tema malaikat *Lucifer* belum pernah dijadikan sebagai sumber ide dalam karya-karya sebelumnya. Hal ini yang membuat penulis menjadi semakin tertantang untuk menciptakan karya dengan sumber ide *Lucifer* ini. Sebab, penulis menemukan hal yang baru dan tidak jenuh dalam pengerjaannya. Pada pembuatan karya tugas akhir ini akan mewujudkan ide penciptaan malaikat *Lucifer* sesuai dengan imajinasi penulis.

Karya ini menerjemahkan sosok *Lucifer* dalam kedudukannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan yang perlu kita ketahui. Tujuannya tidak untuk mengagung-agungkannya, tetapi untuk mengetahui keberadaannya agar tidak terjerumus ke dalam pengaruh jahatnya seperti yang dihadirkan dalam judul-judul: *The Angel became Demons* (malaikat menjadi iblis), *Honey and Venom* (madu dan racun). Dalam visualisasi akan penulis wujudkan ke dalam karya keramik seni.

Biasanya bentuk dan ekspresi sosok *Lucifer* yang dijumpai penulis terkesan kaku dan jarang yang berbentuk utuh seluruh badan karena biasanya hanya setengah badan atau hanya berupa potongan-potongan saja, dengan berbeda mataerial bahan baku. Karya seni dengan ide malaikat *Lucifer* yang sering dijumpai berupa *action figure*, seperti replika

⁴ Timbul Raharjo, *Teko dalam Perspektif Seni Keramik* (Yogyakarta: Tonil Press, 2001), p. 4.

mainan dan karya seni lainnya. Jarang sekali ditemukan karya dengan sumber ide malaikat *Lucifer* dalam karya keramik. Ada salah satu karya keramik yang menggunakan tema tersebut, akan tetapi dalam pembuatannya kurang maksimal seperti detail-detail yang tidak bisa dicapai dengan menggunakan media tanah liat serta pewarnaan glasir yang kurang bisa memenuhi warna yang dikehendaki. Dalam karya tugas akhir ini penulis bertujuan untuk menggabungkan kedua materi tersebut seperti bentuk yang menyerupai karya-karya *action figure*, tetapi media yang digunakan dari tanah liat, tanpa mengurangi kedetailan dalam karyanya. Untuk mempertegas kesan tegas dan kasar dari sosok *Lucifer*, iblis, atau setan penulis hadirkan dengan garis lurus pada sayap *Lucifer*. Kesan kaku didapatkan dengan garis patah-patah pada pergelangan tangan. Tidak meninggalkan kesan kelembutan untuk menampilkan sosok yang feminim didapatkan dengan bentuk *rhythmic curve* pada gaun baju atau dekorasi yang melekat pada karya *Lucifer* tersebut.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya keramik seni dengan konsep bentuk malaikat *Lucifer* yang akan memberikan nilai estetis dalam seni keramik.
- b. Mendapatkan pengalaman yang lebih mendalam dalam menciptakan karya seni keramik *Lucifer*.
- c. Memvisualisasikan berbagai bentuk malaikat *Lucifer* dalam sebuah karya keramik sehingga karya keramik mampu memberikan kesan yang unik dan kreatif.
- d. Menciptakan karya seni sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

2. Manfaat

- a. Memberikan sebuah kritik yang akan membangun para penikmat seni.
- b. Menampilkan karya keramik dengan tema malaikat *Lucifer* sebagai ide penciptaan karya keramik dapat dinikmati oleh penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.
- c. Memberikan inspirasi dan manfaat dalam perkembangan seni rupa dan keramik seni pada umumnya.

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara yang dipakai dalam pengumpulan data di lapangan ataupun studi lainnya guna mendukung kelancaran proses penciptaan karya seni (keramik) di antaranya :

- a. Estetis, yaitu metode yang digunakan mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, sehingga mempengaruhi seni tersebut seperti garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*colour*), dan tekstur (*texture*).
- b. Kontemplasi, yaitu proses perenungan atau berpikir secara mendalam untuk mencari nilai-nilai serta makna yang terkandung dari karya yang akan diciptakan.
- c. Studi empiris, yaitu melakukan eksperimen secara teknis dalam proses untuk mewujudkan karya seni, dengan mempertimbangkan dan menguasai objek yang akan dibentuk.