

**EKSPRESI KEPALA RUSA SAMBAR DALAM
KARYA KERAMIK SENI**



**AHMAD KURNIA TIMUR
NIM : 1111610022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**EKSPRESI KEPALA RUSA SAMBAR DALAM
KARYA KERAMIK SENI**



PENCIPTAAN

Oleh :

**AHMAD KURNIA TIMUR
NIM : 1111610022**

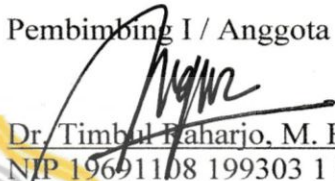
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

EKSPRESI KEPALA RUSA SAMBAR DALAM KARYA KERAMIK SENI

diajukan oleh Ahmad Kurnia Timur, NIM 1111610022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2017

Pembimbing I / Anggota


Dr. Timbul Baharjo, M. Hum.
NIP 19691108 199303 1 001

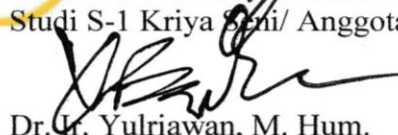
Pembimbing II/ Anggota


Arif Suharson, M. Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Cognate/ Anggota


Dr. Noor Sudiyati, M. Sn.
NIP 19621114 199102 2 001

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


Dr. U. 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

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tua Bapak Sigit dan Ibu Uswatun, istri Rizka dan anak Nasya serta untuk adik Nisa, Aya, keluarga yang selalu menjadi bagian terbaik dalam hidup, dan Dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam tugas akhir ini, serta teman-teman yang mensupport dalam segala hal, kalian semua memang TOP



MOTTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.



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, 18 Januari 2017



Ahmad Kurnia Timur

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran 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. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. 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.
4. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. Selaku Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
5. Arif Suharson, M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing II yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
6. Dra. RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn. Selaku Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.

7. Dr. Noor Sudiyati, M. Sn. Selaku *Cognate* yang telah banyak memberikan saran dan masukan pada saat pendadaran tugas akhir ini.
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 orangtuaku bapak Sigit dan ibu Uswatun yang telah banyak membantu baik materi maupun non materi serta dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
11. Untuk istriku Rizka dan anakku Nasya yang telah memberikan dukungan dan dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.
12. Mas Kidir, Mas Eko, Mas Budi, Mbak tin, Mbak Rea, Wira, Cahyo, Polem, Rafi, Gendat, Yoel, Alam, Adhi, Hadi, Gilang, Dedi, Mas Edi, Pak Parto, Wisnu Koro, serta semua teman-temanku yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih segala bantuan kalian.

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 akan datang.

Yogyakarta, 18 Januari 2017

Ahmad Kurnia Timur

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Manfaat	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	27
A. Data Acuan.....	27
B. Analisis.....	35

C. Rancangan Karya	37
1. Sketsa Alternatif.....	38
2. Sketsa Terpilih dan Proyeksi.....	44
D. Proses Perwujudan	50
1. Bahan dan Alat.....	50
2. Teknik Pengerjaan.....	67
3. Teknik Perwujudan.....	70
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	81
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	86
A. Tinjauan Umum	86
B. Tinjauan Khusus	87
BAB V. PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
WEBTOGRAFI.....	109
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran.....	110
B. Foto situasi Pameran.....	111
C. Katalog Pameran.....	112
D. Biodata (CV).....	113
E. CD.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Tabel Gelasir Coklat	54
Tabel 2	: Tabel Gelasir Hitam	55
Tabel 3	: Tabel Gelasir Hijau	55
Tabel 4	: Tabel Gelasir Biru	56
Tabel 5	: Tabel Gelasir Kuning	56
Tabel 6	: Tabel Gelasir Putih	57
Tabel 7	: Kalkulasi Biaya Karya “Perbudakan”	81
Tabel 8	: Kalkulasi Biaya Karya “Praying”	81
Tabel 9	: Kalkulasi Biaya Karya “Gelato Deer”	82
Tabel 10	: Kalkulasi Biaya Karya “Ootd Casual”	82
Tabel 11	: Kalkulasi Biaya Karya “Diktator”	83
Tabel 12	: Kalkulasi Biaya Karya “3 Face”	83
Tabel 13	: Kalkulasi Biaya Pembakaran Gelasir”	84
Tabel 14	: Kalkulasi Biaya Keperluan Alat dan Bahan”	84
Tabel 15	: Kalkulasi Biaya Keseluruhan”	85

DAFTAR GRAFIK PEMBAKARAN

Grafik 01. Grafik Pembakaran <i>Single Firing</i>	79
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Jenis Kelompok Rusa dan Kijang	12
Gambar 2.	Rusa Sambar.....	13
Gambar 3.	Perbandingan Struktur Tanduk Rusa	13
Gambar 4.	Struktur Rangka Kepala Rusa Sambar.....	14
Gambar 5.	Desain Garis Lengkung, Tegas, dan Tajam	19
Gambar 6.	<i>Lowpoly</i> Kepala Rusa Terbuat dari <i>Silicone</i>	28
Gambar 7.	Pasangan Pria dan Wanita.....	28
Gambar 8.	Kepala Rusa dari <i>Silicone</i>	29
Gambar 9.	Karya Jozef Mrva.....	29
Gambar 10.	Karya Crystal Morey	30
Gambar 11.	Karya Christina Bothwell	31
Gambar 12.	Karya Wesleywright.....	32
Gambar 13.	Karya Muse et Homme	32
Gambar 14.	Karya Alessandro Gallostrani Incontri	33
Gambar 15.	Karya Alessandro Gallostrani Incontri	33
Gambar 16.	Karya Lin Xue	34
Gambar 17.	Karya Johnson Tsang.....	34
Gambar 18.	Gambar Sketsa Alternatif 1.....	38
Gambar 19.	Gambar Sketsa Alternatif 2.....	38
Gambar 20.	Gambar Sketsa Alternatif 3.....	39
Gambar 21.	Gambar Sketsa Alternatif 4.....	39

Gambar 22. Gambar Sketsa Alternatif 5.....	40
Gambar 23. Gambar Sketsa Alternatif 6.....	40
Gambar 24. Gambar Sketsa Alternatif 7.....	41
Gambar 25. Gambar Sketsa Alternatif 8.....	41
Gambar 26. Gambar Sketsa Alternatif 9.....	42
Gambar 27. Gambar Sketsa Alternatif 10.....	42
Gambar 28. Gambar Sketsa Alternatif 11.....	43
Gambar 29. Gambar Sketsa Terpilih 1	44
Gambar 30. Gambar Sketsa Proyeksi 1	44
Gambar 31. Gambar Sketsa Terpilih 2	45
Gambar 32. Gambar Sketsa Proyeksi 2	45
Gambar 33. Gambar Sketsa Terpilih 3	46
Gambar 34. Gambar Sketsa Proyeksi 3	46
Gambar 35. Gambar Sketsa Terpilih 4	47
Gambar 36. Gambar Sketsa Proyeksi 4.....	47
Gambar 37. Gambar Sketsa Terpilih 5	48
Gambar 38. Gambar Sketsa Proyeksi 5	48
Gambar 39. Gambar Sketsa Terpilih 6	49
Gambar 40. Gambar Sketsa Proyeksi 6	49
Gambar 41. Bubuk Tanah Liat Sukabumi.....	51
Gambar 42. Bahan Gelasir <i>Silica</i>	52
Gambar 43. Bahan Gelasir <i>Feldspat</i>	53
Gambar 44. Bahan Gelasir <i>Kaolin</i>	53

Gambar 45. Gelasir <i>Iron Oxide</i>	54
Gambar 46. Gelasir <i>Chrome Oxide</i>	55
Gambar 47. Gelasir <i>Cobalt</i>	56
Gambar 48. Gips SGP (<i>Siam Gypsum Plaster</i>)	58
Gambar 49. Alat Butsir Satu Set.	59
Gambar 50. Alat Sundib Satu Set.	60
Gambar 51. Papan Triplek.	60
Gambar 52. Meja Dekorasi.....	61
Gambar 53. <i>Spons</i>	61
Gambar 54. <i>Spray</i> atau Semprotan Air.....	62
Gambar 55. Senar.....	62
Gambar 56. Meja Gips.....	63
Gambar 57. Alat <i>Slab</i>	63
Gambar 58. Plastik.....	64
Gambar 59. Kompresor	64
Gambar 60. Alat Timbangan Gram Digital.....	65
Gambar 61. Alat <i>Spray Gun</i>	65
Gambar 62. Tungku Gas Pembakaran Keramik.....	66
Gambar 63. Sabun Colek, Kuas, dan Baskom Kecil.....	66
Gambar 64. Proses Pembentukan Badan Karya Dengan Teknik Pijit/ <i>Pinch</i>	67
Gambar 65. Proses Pembentukan Kepala Dengan Teknik Pijit/ <i>Pinch</i>	68
Gambar 66. Proses Dekorasi Teknik Gores.....	70
Gambar 67. Proses <i>Kneading</i>	71

Gambar 68. Proses Pembentukan Badan Karya.....	72
Gambar 69. Proses Dekorasi Gores Pada Permukaan Badan Kramik.....	72
Gambar 70. Detail Dekorasi Gores Bulu Leher Rusa Sambar	73
Gambar 71. Detail Dekorasi Tempel Hidung Rusa Sambar.....	73
Gambar 72. Proses Pengeringan Karya.	74
Gambar 73. Proses Penanaman Model ke dalam Tanah Liat	75
Gambar 74. Proses Pemberian Skat Menggunakan Mika	75
Gambar 75. Pencampuran <i>Gips</i> dengan Air	76
Gambar 76. Proses Pembentukan Cetakan Satu Sisi.....	76
Gambar 77. Proses Pembuatan Kunci Pada Hasil Cetakan Satu Sisi.....	77
Gambar 78. Hasil Cetakan Satu Sisi	77
Gambar 79. Proses Pengelasan dengan <i>Spray Gun</i>	78
Gambar 80. Proses Penataan Karya Pada Tungku Pembakaran.....	80
Gambar 81. Gambar Karya I	87
Gambar 82. Gambar Karya II.....	90
Gambar 83. Gambar Karya III.....	93
Gambar 84. Gambar Karya IV.....	96
Gambar 85. Gambar Karya V	99
Gambar 86. Gambar Karya VI.....	101

INTISARI

Bentuk Ekspresi Kepala Rusa Sambar yang diwujudkan ke dalam keramik seni ini merupakan bentuk imajinasi diri penulis terhadap bentuk-bentuk Rusa yang dilihatnya semasa anak-anak dan di representasikan ke dalam karya keramik seni. Sifat Rusa juga dimiliki oleh sifat manusia seperti, kesetiaan dengan pasangannya, cara kepemimpinan dalam suatu kelompok besar yang sangat solid, kebersamaan mereka dalam mencari makanan dan membagi makanan, komunikasi satu sama lain, dan masih banyak lainnya yang dapat menjadi contoh. Hal tersebut yang membuat penulis mengambilnya sebagai sumber ide penciptaan.

Dalam proses penciptaan penulis mulai mencari sumber ide, data acuan diantaranya Rusa Sika (*Cervus Nippon*), Rusa Timor atau Rusa Jawa (*Cervus Timorensis Russa*), Rusa Sambar (*Cervus Unicolor*), dan Kijang atau Menjangan (*Muntiacus Muntjak*), lalu terpilih lah sketsa, menyiapkan bahan dasar, selanjutnya ke proses pembentukan dengan teknik *pinch*, *coil*, *slab*, dan cetak tuang. Dalam penciptaan keramik seni penulis menggunakan pendekatan kontemplasi, estetis menurut teori Dharsono yaitu meliputi *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), *intencity* (kesungguhan). Dalam penciptaannya digunakan tiga pilar penciptaan karya kriya yang dirumuskan oleh SP Gustami seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

Visualisasi dihadirkan dalam penciptaan karya berupa figur kepala Rusa Sambar dibentuk dengan mengeksplorasi berbagai bentuk penggabungan kepala Rusa Sambar dengan figur manusia yang ada di media internet, film dokumenter, film animasi, maupun karya visual lainnya. Penulis mentransformasikan dan mendeformasikan bentuk-bentuk kepala Rusa Sambar tersebut menjadi sebuah karya tiga dimensi yang berbahan dasar tanah *stoneware*. Pembentukan dekorasi diterapkan untuk memunculkan bentuk, karakteristik, dan tekstur kepala Rusa Sambar agar karya lebih terasa hidup.

Kata kunci : Ekspresi, Rusa Sambar, Keramik Seni

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam memberi banyak pelajaran berharga bagi manusia, terutama bagi manusia yang mau berpikir dan berkembang secara wajar. Salah satunya adalah prinsip keseimbangan dalam hidup, yang seharusnya meniru alam sekitar kita. Oleh keseimbangan itulah yang menjaga kelangsungan alam, kelangsungan para penghuninya termasuk manusia. Ketika manusia memilih keluar dari tatanan alam dan menempatkan diri di atas semua spesies lain, namun demikian masih percaya bahwa komunikasi dari hewan ke manusia masih ada dalam bentuk telepati psikis dan melalui roh.

Saat melihat sosok Rusa jantan dalam sebuah film dokumenter *National Geographic* maupun film animasi *Animal Kingdom* penulis merasa tertarik dan kagum ketika Rusa jantan dengan tanduk yang sangat besar terlihat bersama kelompoknya. Penulis mengamati beberapa sifat Rusa jantan juga dimiliki oleh manusia seperti, kesetiaan dengan pasangannya, cara kepemimpinan dalam suatu kelompok besar yang sangat solid, kebersamaan mereka dalam mencari makanan dan membagi makanan, komunikasi satu sama lain, dan masih banyak lainnya yang dapat menjadi contoh. Hal tersebut membuat penulis sangat ingin bertemu dan melihatnya langsung hingga dapat memegangnya dan memberi makan walau hanya untuk waktu yang tidak lama.

Sebagian besar banyak orang menganggap rusa adalah kijang, begitu juga sebaliknya. Menurut Sintasari et al. (2014:36-37), beberapa contoh

kelompok Rusa di Indonesia antara lain Rusa Sika (*Cervus Nippon*), Rusa Timor atau Rusa Jawa (*Cervus Timorensis Russa*), Rusa Sambar (*Cervus Unicolor*), dan Kijang atau Menjangan (*Muntiacus Muntjak*).

Ide menjadi hal yang utama dan sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya seni bagi seorang seniman. Bentuk kepala Rusa Sambar dalam karya seni keramik merupakan ide yang dipilih oleh penulis untuk divisualisasikan ke dalam karya seni dengan muatan konsep di dalamnya, bagi penulis bentuk Rusa Sambar sangat menarik dan memiliki nilai lebih untuk divisualisasikan ke dalam media keramik karena Rusa Sambar adalah jenis Rusa terbesar di Indonesia dengan tanduk bercabang tiga.

Rusa Sambar (*Cervus unicolor*) merupakan populasi rusa terbesar untuk daerah tropik dengan sebaran di Indonesia mencakup pulau Sumatera, Kalimantan, Irian, Nusa Tenggara Timur dan Barat serta pulau kecil di sekitar Sumatera (Whitehead, 1994). Rusa Sambar berdasarkan tata nama ilmiah menurut (Eco India, 2008) sebagai berikut: kingdom: *Animalia*, pilum: *Chordata*, Class: *Mamalia*, ordo: *Artiodactyla*, sub ordo: *Ruminantia*, famili: *Cervidae*, Sub famili: *Cervinae*, genus: *Cervus*, spesies: *C. unicolor*, zoological name: *Cervus unicolor*.

Sekilas cerita tentang bagaimana penulis begitu menyukai dengan Rusa Sambar adalah ketika penulis memiliki kenangan dalam berlibur ke kebun binatang dan bermain dengan rusa dengan cara memberi makan dan memegangnya. Ketertarikan penulis memilih jenis Rusa Sambar untuk

divisualisasikan ke dalam karya keramik karena memiliki bulu yang lebat dan badan yang besar serta mempunyai tanduk bercabang tiga.

Saat itu penulis ingin mengilustrasikan bentuk-bentuk kepala Rusa Sambar menggunakan media ranting kayu dan pecahan batu bata. Memang terlihat aneh ketika sebuah ranting kayu dan pecahan batu bata yang sama sekali tidak menyerupai figur kepala Rusa Sambar dijadikan obyek mainan dengan imajinasi yang dimiliki oleh penulis, akan tetapi hal itu menjadi wajar karena dimasa kecil penulis mempunyai keterbatasan dalam memiliki sebuah mainan hewan-hewan. Kegemarannya dalam melihat berbagai film dokumenter *National Geographic* dan film *Animal Kingdom* membuat penulis memiliki imajinasi yang kuat dalam dirinya, imajinasi tersebut masih tersimpan hingga saat ini dan membentuk sebuah kenangan manis dalam diri penulis.

Menjadi sangat menarik dibahas bahwasanya penulis mengangkat figur kepala Rusa Sambar yang ditayangkan ke dalam media perfilman dikarenakan penulis memiliki kenangan tersendiri dalam berimajinasi dengan berbagai bentuk Rusa Sambar yang ada di benak penulis, sesuai salah satu moto kehidupan penulis ada banyak cara untuk bahagia, salah satunya adalah bernostalgia.

Bentuk kepala Rusa Sambar yang akan divisualisasikan merupakan wujud apresiasi penulis dalam menyimbolkan kegemaran penulis terhadap Rusa Sambar tersebut. Seperti halnya setiap manusia yang memiliki kesukaan terhadap hewan-hewan lainnya dan merealisasikan hewan tersebut ke dalam bentuk-bentuk patung ataupun lukisan yang ada. Dengan demikian penulis

ingin mewujudkan karya ekspresi bentuk kepala Rusa Sambar sebagai simbol dari cara orang berfantasi dengan berbagai benda ataupun hewan-hewan favorit yang dapat dijadikan inspirasi sebagai sumber penciptaan karya seni. Dalam karya seni yang akan dibuat, penulis ingin menunjukkan bahwa ilustrasi sebuah fantasi seseorang tidak hanya bisa dituangkan dalam karya seni gambar berupa lukisan, poster, fotografi, dan video namun dapat juga dituangkan dalam sebuah media tanah liat, seperti layaknya anak kecil yang bermain dengan fantasinya. Dengan media tanah liat tersebut penulis mentransformasikan fantasinya kedalam sebuah karya seni keramik tiga dimensional.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya antara lain:

1. Bagaimana kepala Rusa Sambar sebagai sumber ide penciptaan seni keramik?
2. Bagaimana cara mengekspresikan bentuk kepala Rusa Sambar tersebut ke dalam medium tanah liat, sehingga mampu menampilkan keramik yang menggambarkan bentuk kepala Rusa Sambar?
3. Keramik apa saja yang dapat di hasilkan dari teori ini?

C. Tujuan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya keramik dengan konsep kepala Rusa Sambar.
- b. Menyampaikan sebuah realitas kehidupan yang dapat diwujudkan melalui sebuah media seni keramik dengan ilustrasi bentuk kepala Rusa Sambar sebagai simbol fantasi dalam diri.
- c. Media komunikasi untuk pengungkapan imajinasi, ilmu pengetahuan, pengalaman dan mengungkapkan ekspresi dalam bentuk karya seni kriya keramik.
- d. Menggambarkan sumber ide dalam karya keramik yang unik dan kreatif dengan bentuk kepala Rusa Sambar ke dalam keramik seni.

2. Manfaat

- a. Menampilkan karya keramik dengan judul “Ekspresi Kepala Rusa Sambar Dalam Karya Keramik Seni” sebagai ide penciptaan karya keramik seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat penikmat seni ataupun masyarakat pada umumnya.
- b. Sebagai sumbangsih pemikiran kepada masyarakat tentang perkembangan seni kriya keramik.
- c. Dapat menjadi acuan bagi masyarakat bentuk kepala Rusa Sambar yang telah masuk ke dalam seni keramik memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Semiotika

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.

b. Estetis

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya di visualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Dharsono (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah:

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan

isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tetentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

2. Metode Penciptaan

Metodologi secara umum dapat dijelaskan bersifat *eksploratif*, *eksperimental*, dan *didorong oleh isu nyata* yang di identifikasikan dalam praktek Kriya misalnya mengidentifikasi teknik-teknik produksi yang tepat.

a. Metodologi yang baru terbentuk.

Penulis menyusun sebuah kerangka kerja konseptual bagi area studi berdasarkan pada teori yang telah ada, desain yang baru terbentuk dan batasan-batasan fokus yang telah ditentukan. Desain penulis mencakup konsep desain keramik, muncul dari interaksi dengan studi melalui evaluasi dari hasil tes serta data kontekstual visual dan tertulis. Batasan-batasan peneliti ditetapkan oleh pemahaman berfokus pada area studi peneliti.

b. Hasil akhir yang dirundingkan.

Preferensi untuk merundingkan makna dan interpretasi dengan para responden. Hasil dari penelitian (sebuah pameran) akan ditinjau oleh rekan kerja dimana hasil akhir dirundingkan dengan generalisasi yang luas dari data hanya diterapkan sementara.

c. Interpretasi idiografis.

Kecenderungan untuk menginterpretasi data secara idiografis (berkaitan dengan hal-hal khusus dari kasus tersebut) dari pada secara nomotesis (berkaitan dengan generalisasi yang seperti hukum). Dalam hal ini penulis akan diinterpretasikan berkaitan dengan maksud dan tujuan tertentu penulis dan berkaitan dengan bidang praktek keramik.

d. Kriteria khusus yang dapat dipercaya.

Kriteria untuk realibilitas/validasi dari hasil penulis direncanakan tepat dengan bentuk penelitian. Dalam hal ini metode-metode penulis berasal dari praktek keramik dan oleh karena itu lebih dianggap sebagai hal yang valid dan relevan.

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercipta hasil yang diinginkan. Dalam menciptakan sebuah karya ini, penulis menggunakan metode teori SP Gustami. Proses penciptaan seni kriya melalui tiga pilar penciptaan karya

kriya, seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Dalam proses penciptaan sebuah karya seni akan melalui tahapan tersebut.

1. Tahap eksplorasi yaitu meliputi langkah penyatuan imajinasi dengan pengalaman estetis dengan berbagai bentuk Rusa yang pernah dilihat oleh penulis semasa kecil sehingga dalam tahapan ini penulis memiliki ruang yang luas dalam mengolah berbagai bentuk kepala Rusa Sambar yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Dilanjutkan dengan langkah penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
2. Tahap perancangan yaitu meliputi langkah memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain dua dimensional (sketsa) dan langkah memvisualisasikan gagasan dari rancangan sketsa terpilih ke dalam gambar desain sehingga memberikan gambaran yang akurat dalam perwujudannya.
3. Tahap perwujudan yaitu meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi karya sebenarnya hingga finishing dan langkah penilaian/evaluasi hasil perwujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual (SP. Gustami, 2004: 31-34).