

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



**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

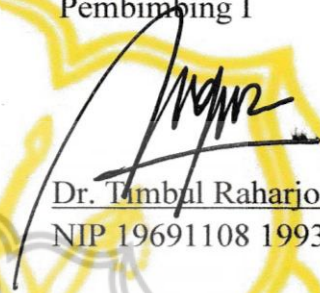
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 14 Februari 2017




Pembimbing I

  
Dr. Timbal Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001

Pembimbing II

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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Kriya/  
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni  
Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

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

**Oleh : Ahmad Kurnia Timur**

## **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 terpilihlah 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**

## ABSTRACT

The expression of the head Sambar embodied into ceramic art is a form of the author's self imagination of what he's seen as a kid. The characteristics of deer are similar to human, such as: loyalty to their partner, leadership in a huge solid group, togetherness in search and share of food, communication with each other, and lot more. This is why the author has taken it as a source of ideas to create new things.

In the process of creation the authors began to seeking for a source of ideas, reference data including Sika Deer (*Cervus Nippon*), Deer Timor or Java Rusa (*Cervus Timorensis Russa*), Sambar Deer (*Cervus Unicolor*), and Kijang or Menjangan (*Indian Muntjac*), then its represented on sketch, prepare basic material, subsequent to the process of the formation of the techniques of pinch, coil, slab, and pour print. In the creation of ceramic art the author use the approach contemplation, aesthetic teory goes Dharsono wich include **unity, complexity, intencity**. Used in its creation three pillars of creation of works of craft formulated by SP Gustami such as exploration, planning, and embodiment.

Present the visualization of the expression form of the head Sambar by exploring various form of Sambar head with a human figur in the internet, documentaries, animal films, as well as other visual works. The author transform and deformation form Sambar head into a three dimensional works are made from stoneware ground. Formation of the decoration applied to bring up the form, characteristics, and tecture head Sambar in order to make creation.

**Keywords : Expression, Sambar Deer, Ceramic Art**

### A. PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Penciptaan

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.

Penciptaan karya yang mengangkat tema Rusa Sambar sebagai sumber inspirasi diangkat berdasarkan 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 dan mendeformasikan fantasinya kedalam sebuah karya seni keramik tiga dimensional.

## **2. Rumusan Penciptaan**

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



### 3. Tujuan dan 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.

### 4. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan, yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif. Di bawah ini adalah metode yang penulis gunakan dalam penciptaan karya:

#### 1) Metode Pendekatan Estetis

Mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, sehingga mempengaruhi seni tersebut seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan lain-lain. Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan 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 tertentu 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.

b. Metode Pendekatan Semiotik

Adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berfikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya.

Dalam berkarya seni, tanda atau simbol tersebut berperan sebagai objek dari interaksi seseorang dengan orang lain yang dijumpai oleh sebuah karya dan makna tersebut disempurnakan melalui proses penafsiran pada saat proses interaksi berlangsung (Sachari, 2005:66).

## 5. 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 di tinjau oleh rekan kerja dimana hasil akhir di rundingkan

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.

Dalam mendukung proses penciptaannya karya keramik bisa menggunakan beberapa metode penciptaan, antara lain:

1) Eksplorasi

Menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

2) Perancangan

Memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain sketsa, untuk kemudian ditentukan sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final proses perwujudan karya.

3) Perwujudan

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 (Gustami, 2004: 31-34).

## **B. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Rusa Sambar**

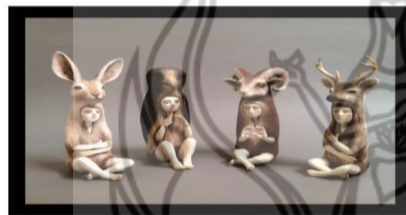
Sebagian besar banyak orang menganggap rusa adalah kijang, begitu juga sebaliknya. Menurut Sintasari et al. (2014:36-37), beberapa contoh kelompok Rusa di Indonesia antara lain Rusa Sika (*Cervus Nippon*), Rusa Timor atau Rusa Jawa (*Cervus Timorensis Russa*), Rusa Sambar (*Cervus Unicolor*), dan Kijang 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.

## 2. Data Acuan

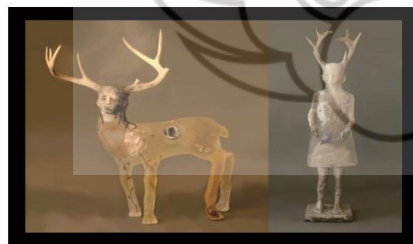
Data acuan yang diperoleh penulis dapat kemudian digunakan untuk mengembangkan ide, mengolah bentuk Rusa Sambar dengan cara divisualisasikan dalam bentuk karya keramik. Adapun beberapa gambar yang dijadikan penulis sebagai data acuan dalam proses penciptaan karya keramik, yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut:



Karya Keramik Crystal Morey  
(<http://e1.staticflickr.com>, 24 Februari, 02.53 WIB)



Karya Patung Johnson Tsang Terbuat dari Keramik  
(<http://pinterest.com>, 24 Februari, 03.24 WIB)



Karya Christina Bothwell Berjudul "Deer Girl"  
(<http://pinterest.com> 24 Februari, 02.58 WIB)



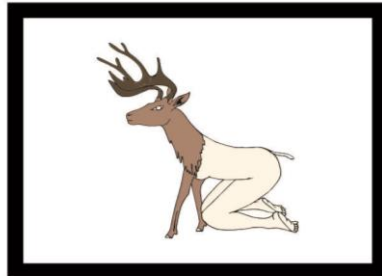
Karya Alessandro Gallostrani Incontri yang Terbuat dari Clay  
(<http://pinterest.com>, 24 Februari, 03.06 WIB)



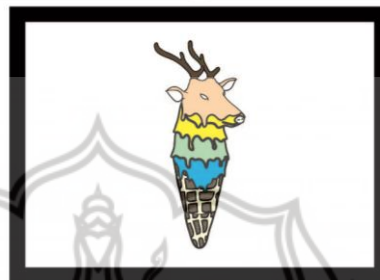
Karya Patung Lin Xue Berjudul *Human Animal* yang Terbuat dari Clay  
(<http://pinterest.com>, 24 Februari, 03.10 WIB)

### 3. Perancangan

SKETSA 1



SKETSA 2



SKETSA 3

### 4. Perwujudan

#### a. Bahan

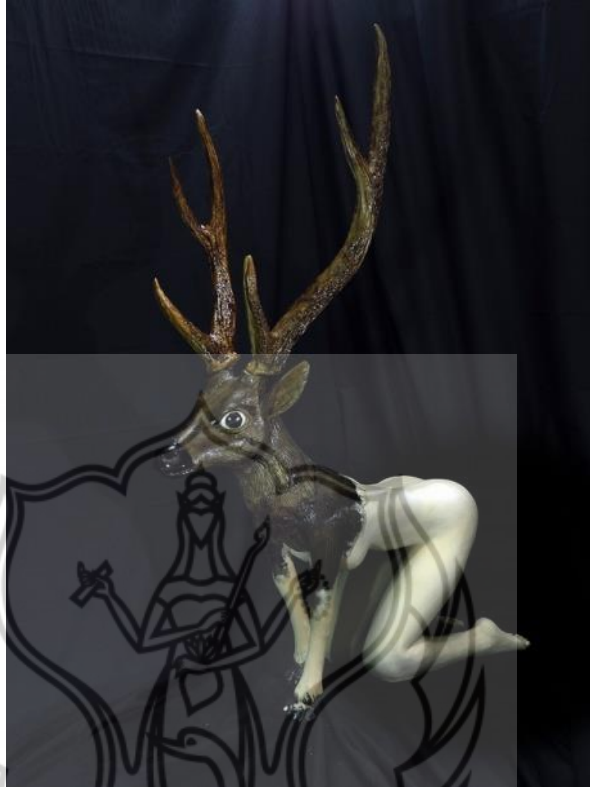
Penciptaan tugas akhir ini menggunakan bahan baku tanah liat *stoneware* Sukabumi. Namun proses *kneading* masih diperlukan bila hendak menggunakan tanah padat agar tanah lebih plastis dan untuk menghilangkan gelembung udara yang masih ada didalam tanah, gunanya agar menghindari benda pecah atau meledak pada waktu proses pembakaran.

#### b. Teknik

Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya adalah teknik cetak tuang, *slab* dan *pinch*, dalam hal mendekorasi yang diaplikasikan pada karya penulis menggunakan teknik pilin dan cetak tuang. Dan dalam teknik pengglasiran penulis menggunakan teknik semprot menggunakan *spray gun*, *pen brush*, kuas pada bagian detail atau bagian kecil.

**c. Hasil**

**Karya I**



**Judul : “Perbudakan”**

**Ukuran: 85 cm x 26 cm x 127cm.**

**Teknik : *Pinch* dan cetak tuang.**

**Bahan : *Stoneware* Sukabumi**

## Karya II



**Judul :** “Praying”

**Ukuran :** 60 cm x 40 cm x 122 cm

**Teknik :** *Pinch* dan cetak tuang.

**Bahan :** *Stoneware* Sukabumi

## Karya III



**Judul :** “Gelato Deer”

**Ukuran :** 28 cm x 25 cm x 146 cm

**Teknik :** *Pinch* dan cetak tuang.

**Bahan:** *Stoneware* Sukabumi

### Deskripsi Karya 1 :

Karya ini diberi judul dengan nama Perbudakan, suatu kondisi di saat terjadi pengontrolan kasar terhadap seseorang oleh orang lain terutama pada wanita tanpa memandang hak asasi manusia atau yang lainnya. Perbudakan biasanya terjadi untuk memenuhi keperluan akan buruh atau kegiatan seksual. Orang yang dikontrol disebut dengan budak. Para budak adalah golongan manusia yang dimiliki oleh seorang tuan, bekerja tanpa gaji dan tidak mempunyai hak asasi manusia. Perbudakan sudah ada pada jaman dahulu bukti-bukti keberadaan perbudakan sudah ada sebelum tulisan-menulis, dan telah ada dalam berbagai kebudayaan. Kuburan prasejarah di Mesir sejak 8000 SM menunjukkan bahwa suatu masyarakat Lybia telah memperbudak suatu suku. Bentuk karya ini terinspirasi dari perbudakan di Amerika, dimana ada perbudakan wanita yang legal pada tahun 1865. Wanita-wanita tersebut dijadikan sebagai bahan hiburan dan untuk memenuhi hasrat para pria. Mereka diperlakukan tidak layak, para budak wanita dihina, dicaci-maki, dipukul, dll selayaknya mereka adalah binatang. Inspirasi penulis mengeksplorasi dari perbudakan yang diperlakukan selayaknya binatang, dari kepala Rusa Sambar yang digabungkan dengan tubuh wanita yang sedang merangkak. Arti dari karya ini merupakan penolakan-penolakan perilaku kasar seorang pria kepada

wanita. Pada jaman saat ini banyak sekali kasus-kasus tindakan kekerasan terhadap wanita, maka dari itu penulis memvisualisasikan karya tersebut dengan menambahkan tanduk besar pada kepala Rusa Sambar tersebut bertujuan untuk pertahanan diri dari tindakan-tindakan kasar dilingkungan sekitar, karena wanita bisa bertahan diri sendiri dan lebih kuat dari pria karena wanita itu tidak selamanya lemah.

### **Deskripsi Karya 2 :**

Di jaman abad ke 21 manusia semakin tidak terkendali. Segala sesuatu menjadi begitu absurd, segala hal menjadi sukar untuk di mengerti. Sejatinya sifat manusia mengalami peralihan yang cukup signifikan dengan pengaruh oleh pemikiran pemikiran baru yang memiliki berbagai macam tujuan. Baik dan atau buruk tujuan itu tergantung lagi dari mana sisi untuk memaknainya. Namun dengan perkembangan jaman manusia menjadi begitu pragmatis, enggan menggunakan akal dan pikiran semaksimal mungkin, walaupun segalanya bersifat paradoksal, akan tetapi jika dapat dipikirkan terlebih dahulu, memungkinkan dapat memilah berbagai macam-macamnya. Bukan lagi sebuah rahasia untuk mengetahui kekejaman. Semua dapat kita lihat dan itu juga merupakan tontonan dan mungkin juga sebuah tuntunan untuk di masa mendatang yang menjanjikan kebahagiaan. Entah kebahagiaan seperti apa yang dimaksudkan.

Sebuah karya yang menggambarkan sesosok wanita yang duduk dengan memakai kostum kepala Rusa Sambar tidak memakai baju dan sedang mengangkat kedua tangannya seakan-akan sedang berdoa. Menghargai dan menyayangi wanita adalah doa semua wanita di bumi ini. Tetapi apa kenyataannya? Banyak sekali tindakan-tindakan kasar yang dilakukan oleh pria terhadap wanita. Karya ini terinspirasi dari seorang PSK yang diperlakukan kasar layaknya binatang terhadap seorang pria dan dia berdoa agar semuanya akan baik-baik saja. Penambahan tanduk di karya ini penulis ingin memberikan arti bahwa wanita PSK itu makhluk kuat karena harus bekerja di malam hari dan harus melayani puluhan pria, untuk membiayai diri sendiri bahkan keluarganya, tidak hanya itu mereka juga harus kejar-kerajan dengan SATPOL PP. Tidak semuanya wanita PSK itu mendapatkan perlakuan kasar, mungkin sebagian besar seorang pria menganggap wanita PSK itu murahan, jijik, dan tidak mempunyai harga diri. Tetapi dibalik semua pekerjaannya yang kotor, keinginan wanita PSK berdoa ingin menjadi wanita yang baik, kearah yang benar, dan mendapatkan pekerjaan yang layak serta halal.

### **Deskripsi Karya 3 :**

Karya ini terinspirasi dari ice cream gelato, dimana saat ini peluang bisnis gelato berkembang sangat pesat dan bermacam-macam variasi. Penulis terinspirasi dengan es krim tersebut. Awal mula nama gelato tersebut berasal dari bahasa Italia congelati yang artinya beku, tapi



banyak yang beranggapan bahwa gelato ini berasal dari kata gelatin (lemak), gelato dibuat dari susu bukan krim, air, gula, dan buah-buahan segar. Alat pengocoknya pun berputar lebih lambat, sehingga lebih sedikit gelembung udara yang terbentuk. Perbedaan bahan itu mempengaruhi hasil akhirnya. Ketika dikocok, susu tidak mengembang seperti halnya krim. Gelato merupakan es krim buatan rumahan khas dari Italia, karena dia tidak bisa tahan lama, mungkin bisa dibilang hanya kisaran hari, dan tidak seperti es krim yang bisa tahan hingga berbulan-bulan. Gelato mempunyai kandungan lemak lebih sedikit dibandingkan dengan es krim, berkisar antara 7%-8% saja. Gelato berkualitas tinggi kandungan lemaknya hanya 1-3% saja. Suhu dalam masa pendinginannya tidak serendah es krim, rata-rata hanya berkisar minus 10°C-15°C. Daya imajinasi penulis dalam pembuatan karya tersebut mengingatkan pada saat ini tampilan gelato sudah berbeda dengan sebelumnya, banyak kreasi-kreasi gelato-nya dibuat seperti hewan, tumbuhan, dan lainnya. Penambahan tanduk dikarya ini merupakan topping coklat yang dibentuk tanduk Rusa Sambar pada gelato itu sendiri.

### **C. Kesimpulan**

Sebuah proses pembuatan karya penulis berusaha lebih mengenal, memahami, dan mendalami untuk sebuah tujuan menciptakan suatu karya keramik seni. Terwujudnya karya keramik dengan figur bentuk kepala Rusa Sambarini merupakan visualisasi kreatif dari sebuah pengolahan imajinasi serta pengamatan bentuk-bentuk Rusa yang menjadi dasar acuan pembuatan karya. Untuk itu penulis lebih memiliki acuan yang tepat meskipun penulis mempunyai kebebasan berekspresi dan berimajinasi dengan mewujudkan sebuah ide dalam karyanya untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.

Suatu ide penciptaan karya keramik seni dengan figur bentuk kepala Rusa muncul dikarenakan kesukaan penulis mengenai bentuk-bentuk Rusa yang ada dalam film dokumenter National Geographic, film Animal Kingdom, media internet, ataupun bentuk karya- karya visual maupun 3D yang sudah populer baik dalam negeri atau luar negeri. Dalam memvisualisasikannya ke dalam keramik seni bentuk Rusa dibuat secara detail namun tetap memperhatikan komposisi dimensi dari karya tersebut. Bentuk-bentuk Rusa ke dalam sebuah karya seni bukanlah sebuah tema yang baru dalam pembuatan karya seni baik dalam karya seni lukis, patung ataupun grafis. Secara umum bentuk Rusa memang identik dengan penonjolan bahan resin, cardboard, dan paper mache sebagai bahan pembuatannya, dengan banyaknya sumber data yang telah didapat oleh penulis inilah yang membuat ketertarikan penulis dalam membuat bentuk Rusa tersebut ke dalam media keramik.

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir dengan sebuah media tanah liat mengalami beberapa kendala dalam pembuatannya. Seperti awal

proses pengolahan tanah yang kurang tepat, pengeringan yang sangat lama sampai proses pembentukan hingga finishing dalam cara pengglasiran. Untuk itu bagi penulis membuat sebuah karya seni keramik memang banyak sekali sebuah pengalaman yang dapat diperoleh yaitu menghargai setiap proses dengan begitu kendala-kendala yang ada bisa dijadikan sebuah pelajaran yang baik bagi penulis untuk berkarya lebih baik lagi.

### Daftar Pustaka

- Gustami, SP. 1992, *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia, Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01*. BP ISI.Yogyakarta.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007, *Kritik Seni*. Rekayasa Sains. Bandung.
- \_\_\_\_\_, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains. Bandung.
- SP, Soedarso. 1990, *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni Tinjauan Seni Rupa*. Saku Dayar Sana.Yogyakarta.
- Eco India. 2008. *Sambar Deer in India*, Sambar deer in Kaziranga National Park, Eco India.
- Sintasari. 2014, *Fakta Unik Hewan Sejadid*. Kawan Kita Imprint Kawan Pustaka. Jakarta.
- Semiadi, G dan R.T.P. Nugraha, 2004. *Panduan Pemeliharaan Rusa Tropis*. Bogor: Pusat Penelitian Biologi LIPI.
- Semiadi G, 2001. *Potensi Pengembangan peternakan Rusa Sambar di Kabupaten Paser*. (Laporan hasil penelitian dan pembinaan Fase 1. Lokakarya Pengembangan Bioteknologi Budidaya Rusa Sambar di Kalimantan Timur. Samarinda 6 November 2001.
- Marshall, Anne. 2013, *Book Of life Mamalia*. Pakar Raya. Jakarta

### Webtografi

- <https://alamendah.files.wordpress>.
- <http://designobserver.com>
- <http://c1.staticflickr.com>
- <http://www.pinterest.com>
- <http://potensirusa.timor.cervus.timorensis.com>
- <http://mulpix.com>
- <http://tumblr.com>