

**EKSPRESI WAJAH “*BULLYING*” DALAM KARYA
KERAMIK TOKOH KARTUN LARVA**



PENCIPTAAN

Oleh:

Priyo Satya Fauzi

1912135022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**EKSPRESI WAJAH “*BULLYING*” DALAM KARYA
KERAMIK TOKOH KARTUN LARVA**



PENCIPTAAN

Oleh:

Priyo Satya Fauzi

1912135022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

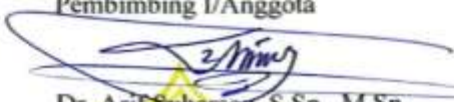
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya

2025

Tugas Akhir Berjudul :

Ekspresi Wajah “Bullying” Dalam Karya Keramik Tokoh Kartun Larva,
diajukan oleh Priyo Satya Fauzi, NIM 1912135022, Program Studi S-1 Kriya,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, (Kode Prodi : 90211) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dr. Arif Suharsan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197506222003121003/NIDN 0022067501

Pembimbing II/Anggota


Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197209202005011002/NIDN. 0020097206

Cognate/Penguji Ahli


Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.

NIP19621114 199102 2 001/NIDN. 0014116206

Koordinator Prodi S-1 Kriya


Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 01 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya


Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197510192002121003/NIDN. 0019107504

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199901 1 001/NIDN. 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya 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, 11 Juni 2025

Priyo Satya Fauzi

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk keluarga, terutama Bapak dan Ibu saya, serta Bapak dan ibu dosen pembimbing yang sudah mendukung dan membimbing saya sampai saat ini demi mengejar cita-cita saya. Dan juga terima kasih kepada teman-teman yang telah mewarnai perkuliahan selama ini yang memberikan masukan dan semangat sehingga akhirnya Tugas Akhir ini terselesaikan.



MOTTO

**EKSPRESI WAJAHMU MENUNJUKAN BETAPA SERIUS DAN TULUS
DALAM MENJALANI HIDUP**



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Ekspresi Wajah Tokoh Kartun Larva Dalam Karya Keramik”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni jurusan Kriya. Pelaksanaan proses Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah Swt.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan S-1 Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Koordinator Prodi S-1 Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan, yang sudah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses pembuatan laporan dan karya Tugas Akhir ini.
7. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan, yang sudah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses pembuatan laporan dan karya Tugas Akhir ini.
8. Drs. Otok Herum Marwoto, S.Sn., M.Sn., Dosen wali yang telah membimbing selama menjalani masa perkuliahan di Prodi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua saya Sudiarto dan Hanny Wuryaningsih, serta adikku Faisya Ayu Maghalintang dan Brian Dewangga.
10. Seluruh dosen, staf, teman, dan semua yang telah membantu dalam proses mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.

Penyelesaian Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar dapat menjadi perbaikan untuk kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta menjadi inspirasi baru bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

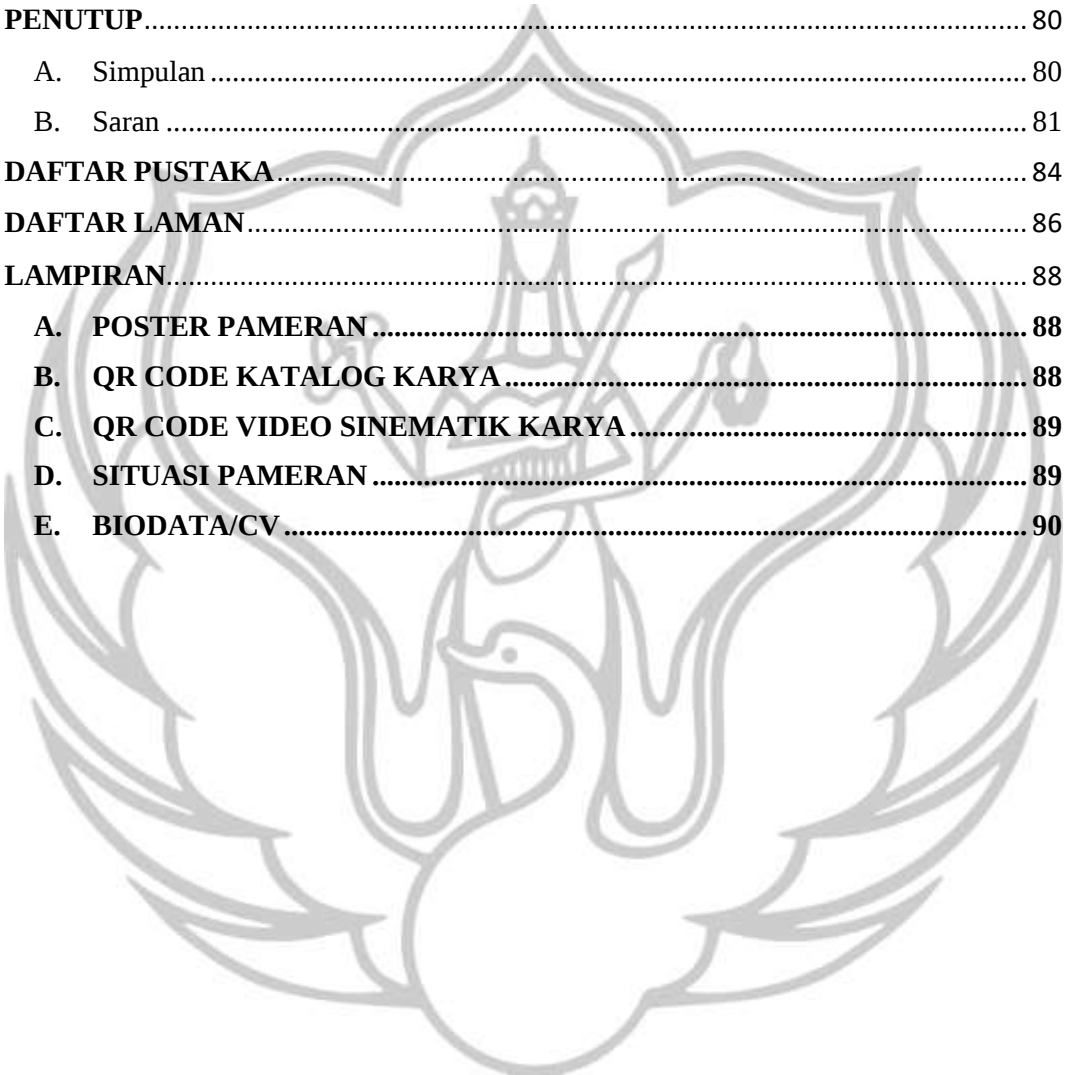
Priyo Satya Fauzi



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	5
E. Metode Penciptaan.....	6
BAB II	8
KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	16
1. Teori Estetika	16
2. Teori Warna	16
3. Teori Bentuk	17
4. Teori Tekstur.....	17
BAB III	18
PROSES PENCIPTAAN	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis Data Acuan	21
C. Rancangan Karya	23
D. Proses Perwujudan	41
1. Bahan dan Alat.....	41
2. Teknik Pengerjaan	48

3. Tahap Pengerjaan.....	49
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya (Perkarya).....	66
BAB IV	68
TINJAUAN KARYA	68
A. Tinjauan Umum	68
B. Tinjauan Khusus	70
BAB V	80
PENUTUP.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
DAFTAR LAMAN.....	86
LAMPIRAN.....	88
A. POSTER PAMERAN	88
B. QR CODE KATALOG KARYA	88
C. QR CODE VIDEO SINEMATIK KARYA	89
D. SITUASI PAMERAN	89
E. BIODATA/CV	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Makan Lemon	10
Gambar 2. 2 Tatap Menatap	10
Gambar 2. 3 <i>Yellow</i> Mengejek <i>Red</i>	11
Gambar 2. 4 Bersenang-riang	11
Gambar 2. 5 Membantu <i>Yellow</i> dan <i>Red</i>	12
Gambar 2. 6 Perebutan Hati	12
Gambar 2. 7 Tersenyum Bersama	13
Gambar 2. 8 Jatuh Hati	13
Gambar 2. 9 Marah	14
Gambar 2. 10 Tertawa	14
Gambar 2. 11 Ketakutan	15
Gambar 2. 12 Kaget	15
 Gambar 3.1 Karya keramik larva	18
Gambar 3.2 Pertengkaran antara dua tokoh kartun larva	19
Gambar 3. 3 Mentertawakan teman yang sedang kesakitan	19
Gambar 3. 4 Keramik Doraemon	20
Gambar 3. 5 Keramik Garfield	20
Gambar 3. 6 Keramik gagak	21
Gambar 3. 7 Sketsa 1	23
Gambar 3. 8 Sketsa 2	24
Gambar 3. 9 Sketsa 3	24
Gambar 3. 10 Sketsa 4	25
Gambar 3. 11 Sketsa 5	25
Gambar 3. 12 Sketsa 6	26
Gambar 3. 13 Sketsa 7	26
Gambar 3. 14 Sketsa 8	27
Gambar 3. 15 Sketsa 9	27
Gambar 3. 16 Sketsa 10	28
Gambar 3. 17 Sketsa 11	28
Gambar 3. 18 Sketsa 12	29
Gambar 3. 19 Sketsa 13	29
Gambar 3. 20 Sketsa 14	30
Gambar 3. 21 Desain Terpilih 1	31
Gambar 3. 22 Gambar Kerja 1	32
Gambar 3. 23 Desain Terpilih 2	33
Gambar 3. 24 Gambar Kerja 2	34
Gambar 3. 25 Desain Terpilih 3	35
Gambar 3. 26 Gambar Kerja 3	36
Gambar 3. 27 Desain Terpilih 4	37
Gambar 3. 28 Gambar Kerja 4	38
Gambar 3. 29 Desain Terpilih 5	39
Gambar 3. 30 Gambar Kerja 5	40
Gambar 3. 31 Perancangan sketsa	49

Gambar 3. 32 Pembuatan model	50
Gambar 3. 33 Pembuatan cetakan gypsum	51
Gambar 3. 34 Pembuatan bodi karya teknik cetak.....	52
Gambar 3. 35 Pembuatan bodi karya teknik pijit.....	52
Gambar 3. 36 Pembuatan pilinan tanah untuk membuat bodi karya pijit.....	53
Gambar 3. 37 Pembuatan karya dengan teknik pijit	53
Gambar 3. 38 Penempelan detail mata dan kaki	54
Gambar 3. 39 Detailing bagian mulut	54
Gambar 3. 40 Pembuatan pilinan untuk bagian tangan.....	55
Gambar 3. 41 Detailing pada bagian jari tangan.....	55
Gambar 3. 42 Merapikan dan mendetail karya dari sisa tanah	56
Gambar 3. 43 Pembakaran biskuit karya keramik larva	57
Gambar 3. 44 Pembakaran biskuit karya keramik larva	58
Gambar 3. 45 Grafik Suhu Pembakaran Biskuit.....	58
Gambar 3. 46 Penyemprotan glasir	59
Gambar 3. 47 Penguasan glasir	60
Gambar 3. 48 Penguasan glasir	61
Gambar 3. 49 Memasukkan karya ke tungku bakar.....	62
Gambar 3. 50 Memanaskan tungku dan karya	63
Gambar 3. 51 Proses bakar suhu lebih dari 900° celcius	63
Gambar 3. 52 Suhu akhir pembakaran 1200° celcius.....	64
Gambar 3. 53 Grafik Suhu Pembakaran Glasir.....	64
Gambar 3. 54 Skema tahap perwujudan penciptaan karya	65
Gambar 4. 1 Karya 1 berjudul "Menyesal"	70
Gambar 4. 2 Karya 2 berjudul "Menangis"	72
Gambar 4. 3 Karya 3 berjudul "Ketakutan"	74
Gambar 4. 4 Karya 4 berjudul "Perundungan"	76
Gambar 4. 5 Karya 5 berjudul "Bersenang-senang di atas kesedihan orang lain"	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat.....	41
Tabel 3. 2 Bahan	46
Tabel 3. 3 Kalkulasi Bahan pada Karya Katun Larva 1 dengan Judul "Menyesal"	66
Tabel 3. 4 Kalkulasi Bahan pada Karya Kartun Larva 2 dengan Judul "Menangis"	66
Tabel 3. 5 Kalkulasi Bahan pada Karya Kartun Larva 3 dengan Judul "Ketakutan"	66
Tabel 3. 6 Kalkulasi Bahan pada Karya Kartun Larva 4 dengan Judul "Perundungan"	67
Tabel 3. 7 Kalkulasi bahan pada Karya Kartun Larva 5 dengan Judul "Bersenang-senang di atas kesedihan orang lain".....	67
Tabel 3. 8 Jumlah total biaya karya	67



INTISARI

Film Serial Kartun Larva terdapat beberapa adegan yang memperlihatkan ekspresi wajah dari tokoh-tokoh yang ada di dalam kartun larva. Ekspresi wajah tersebut seperti menangis, gembira, menyesal, marah, dan lain sebagainya. Pembuatan karya ini sebagai media curahan perasaan penulis karya larva ini yang mengusung ekspresi wajah dari setiap tokoh larva dalam bentuk tiga dimensi, juga untuk memberikan pembelajaran positif kepada anak-anak zaman sekarang agar tidak meniru adegan yang bersifat buruk dengan menciptakan karya larva.

Metode pendekatan yang diambil menggunakan metode estetika dengan metode penciptaan terdiri dari tiga tahap, yaitu eksplorasi (menggali sumber ide), perancangan (memanifestasikan ide analisa), dan perwujudan (mewujudkan ide dan konsep). Pembuatan karya ini menggunakan teknik pijit (*pinch*), teknik pilin (*coil*), dan teknik lempengan (*slab*).

Penciptaan karya tugas akhir ini yang berjudul “Ekspresi Wajah *Bullying*” ini menampilkan karya-karya yang sudah diolah dengan berbagai ide-ide, perubahan bentuk, dan penambahan kreasi di karya keramik kartun *Larva* ini. Karya ini berjumlah 5 karya yang terdiri dari 2 karya berukuran besar dan 3 karya berukuran kecil, yang berjudul *Menyesal*, *Menangis*, *Ketakutan*, *Perundungan*, *Bersenang-senang di atas kesedihan orang lain*. Masing-masing judul karya yang berukuran kecil berjumlah 3-4 buah yang dipadukan dengan tambahan tangan, kaki, rambut, topi, dan lain sebagainya.

Kata Kunci : Patung, Kartun Larva, *Bullying*.

ABSTRACT

Larvas's cartoon series have some scene that show some expression from the character in the larva cartoon. For example it was like crying, happiness, regret, angry, and many more. The progress of this artwork, it was made for the medium of expression from the writer . this artwork it was my inspiration to make the expression from every larva's character in the 3 dimensional, and also to give a good lesson to the kids of this generation, to not take the bad attitude from create this cartoon

Approach method that I take it was using aesthetics method for the creating methods is from three steps, exploration (to digging the inspiration), planning (to manifest the analisis idea), and the embodiment (to realize the idea and the concept). This works is using the pinching technique, coiling technique, and slab technique.

The creation of this final project work entitled "Facial Expressions of Bullying" displays works that have been processed with various ideas, changes in shape, and creative additions to this Larva cartoon ceramic work. This work consists of 5 works consisting of 2 large works and 3 small works, entitled Regret, Crying, Fear, Bullying, Having fun over other people's sadness. Each small work title consists of 3-4 pieces combined with additional hands, feet, hair, hats, and so on.

Keyword : Statue, Cartoon Larva, Bullying.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan ide-ide hasil dari pemikiran seseorang yang menonjolkan nilai estetik dan fungsi untuk mengekspresikan diri sendiri. Karya seni adalah hasil dari ide-ide dari hasil pengekspresian diri sendiri melalui proses-proses yang menonjolkan nilai-nilai estetis. Karya seni biasanya tercipta dari lingkungan sekitar dengan melihat secara langsung dan terinspirasi untuk mengembangkan bentuk dan bahan. Suatu objek karya seni yang diamati dapat dibayangkan dan ditangkap maknanya sesuai dengan pengalaman terhadap bentuk-bentuk yang menimbulkan imajinasi atau ide, sehingga timbullah suatu keinginan untuk membuat sebuah karya dari ide tersebut. Kriya keramik atau karya seni kriya keramik dibuat dengan keterampilan tangan dengan memperhatikan aspek-aspek seni rupa seperti bentuk, komposisi, warna, dan lain-lain.

Pada zaman sekarang jarang sekali masyarakat yang memahami makna dan tujuan yang terkandung dalam setiap karya seni kriya yang sudah dibuat oleh pembuatnya. Seiring perkembangan zaman, benda kriya hanya dijadikan sebagai benda hiasan. Kurangnya daya tarik masyarakat terhadap karya seni kriya menjadikan penulis untuk mencoba menarik daya tarik masyarakat dalam membuat suatu karya seni kriya. Media keramik menjadi salah satu wahana atau sarana untuk menciptakan karya-karya seni kriya, salah satunya adalah membuat karya seni dengan tema Kartun Larva.

Penulis mengambil karya yang terinspirasi dari kartun Larva. Larva (Hangul: 유충) adalah sebuah serial animasi komedi yang diproduksi oleh Tuba Entertainment di Seoul, Korea Selatan. Animasi ini ditayangkan di KBS 1TV untuk wilayah Korea Selatan, dan di RCTI untuk wilayah Indonesia. Animasi ini menceritakan tentang dua larva berwarna kuning dan merah sebagai tokoh utamanya. (sumber : Wikipedia).

Penikmat serial ini sangat banyak, dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain karena tingkah laku ikon Larva yang penuh komedi, dalam serial tersebut ada beberapa adegan yang mengangkat isu perundungan. Larva tak luput menjadi korban *bullying* dari teman-temannya. Dan ketika mengalami perundungan, Larva memunculkan ekspresi sedih, marah, sakit hati, bingung, dan lain sebagainya. Ide berlian dari pembuat ikon Larva yaitu tetap mengemas serial kartun tersebut menjadi tetap menyenangkan untuk dinikmati meskipun sarat makna. Penulis menjadi tertarik, mengangkat serial Larva menjadi karya seni kriya berbahan tanah liat dengan berbagai bentuk ekspresi ditampilkan.

Di era sekarang, zaman semakin mudah dengan adanya teknologi, koneksi, dan media sosial. Tidak dapat dipungkiri, perundungan akan tetap ada dan justru semakin mudah untuk dilakukan tanpa perlu berhadapan muka. Menurut (Tang et al., 2020) perundungan adalah suatu bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain yang bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Selain itu juga, perundungan menimbulkan dampak negatif bagi pihak yang menerima perundungan. Perundungan dapat dilakukan melalui perilaku verbal, fisik, dan /atau sosial yang secara berulang yang menyebabkan kerusakan fisik dan/atau psikologis (Mayasari et al., n.d.).

Menurut (Oktaviany & Ramadan, 2023) mengemukakan bahwa perundungan tidak harus berbentuk kekerasan fisik namun dapat berupa non verbal, seperti mengejek, mengolok-olok dan ekspresi wajah yang merendahkan. Ekspresi juga makin terabaikan karena tidak semua nampak di sosial media.

Mengangkat ekspresi-ekspresi dari Larva dalam karya seni dimaksudkan untuk memberi pandangan lain kepada penikmat karya seni. Untuk kembali mengenal dan menikmati setiap ekspresi, serta menjadikan karya seni kriya ini sebagai bentuk komunikasi ekspresi wajah yang positif sehingga mampu beradaptasi dengan adegan yang pantas atau tidak pantas

ditiru. Yang diharapkan akan menjadi sarana penikmat seni memunculkan lagi kepekaan rasa di dalam diri, untuk generasi sekarang maupun yang akan datang. Beberapa ekspresi wajah yang ide dan gagasannya bersumber dari serial kartun larva yang disiarkan melalui televisi sehingga memantik penulis untuk menciptakan sebuah karya keramik.

Karya ini diciptakan melalui pengamatan yang dilakukan oleh penulis dengan mencari di berbagai sumber sehingga penulis akan mengangkat tema penciptaan ini. Ekspresi wajah yang digunakan dalam membuat ilustrasi bermacam-macam ekspresi yang terdapat pada serial kartun larva. Penulis menggunakan tokoh kartun larva dengan memvisualisasikan ekspresi wajah tokoh tersebut, ekspresi yang digunakan adalah ekspresi wajah berupa senang, sedih, tergilagila, dan marah.

Hubungan reaksi yang timbul akibat peristiwa yang terjadi dalam adegan adegan serial kartun larva memiliki keunikannya tersendiri bagi penulis, sehingga memunculkan ekspresi raut wajah dan tingkah laku tokoh larva yang berbeda untuk mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan oleh tokoh lain. Ekspresi wajah biasanya paling mudah untuk dipahami, karena hidung, pipi, dahi, alis, dan mata yang paling banyak berubah pada saat mengekspresikan emosi tertentu. Untuk itu penulis menciptakan sebuah karya keramik yang menampilkan beberapa ekspresi wajah tokoh pada serial kartun larva, dengan tujuan agar anak-anak tidak harus melihat kartun larva secara langsung di televisi tetapi juga bisa melihat kartun larva dalam bentuk karya seni keramik.

Pembuatan karya ekspresi tokoh larva ini menggunakan tanah liat sebagai bahan utama dalam pembuatan karya kartun larva. Daya kreatif pada diri penulis untuk menciptakan karya serial kartun larva mengacu pada bentuk visual yang di dalamnya terdapat berbagai material, seperti bahan baku, bermacam-macam warna, dan unsur-unsur seni rupa lainnya. Bentuk serta warna yang terdapat pada tokoh-tokoh di dalam serial tersebut dibuat berdasarkan kreativitas penulis akan digunakan dalam pembuatan karya penciptaan ini, dengan pengalaman yang telah dipelajari, sehingga mampu

menciptakan karya seni yang nikmat untuk dilihat yang dituangkan dalam bentuk karya.

Terlepas dari pengaruh positif dan negatifnya, penulis berharap dalam karya keramik kartun larva ini mampu untuk memberikan sosialisasi komunikasi ekspresi wajah yang positif kepada anak-anak generasi sekarang dan pendampingan orang tua agar mampu beradaptasi dengan adegan-adegan yang pantas untuk ditiru maupun tidak pantas ditiru.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat diuraikan pertanyaan :

1. Bagaimana konsep visualisasi ekspresi wajah “*bullying*” tokoh kartun larva ke dalam karya keramik?
2. Bagaimana proses visualisasi ekspresi wajah “*bullying*” tokoh kartun larva ke dalam karya keramik?
3. Bagaimana hasil dari visualisasi ekspresi wajah “*bullying*” tokoh kartun larva ke dalam karya keramik?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Mengetahui konsep visualisasi ekspresi wajah *bullying* pada tokoh kartun larva ke dalam karya keramik
- b. Mengetahui proses visualisasi ekspresi wajah *bullying* pada tokoh kartun larva ke dalam karya keramik
- c. Mengetahui hasil visualisasi ekspresi wajah *bullying* pada tokoh kartun larva ke dalam karya keramik

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menciptakan inovasi baru dalam berkarya seni yang jarang di publikasi.
- b. Mengenalkan kepada masyarakat agar lebih tahu, keramik bukan hanya benda fungsional , tetapi benda dengan nilai jual yang tinggi.
- c. Mengetahui ilmu baru, proses-proses pembuatan karya sampai hasil jadi yang belum pernah saya lakukan sebelumnya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Pendekatan estetika adalah ilmu keindahan yang didasarkan pada tanggapan atau resepsi pembaca. Menurut Smith (2005) estetika merupakan salah satu bagian paling penting dari media presentasi secara visual. Dia menegaskan bahwa terdapat tiga disiplin penting yang membangun estetika yaitu filsafat keindahan, ilmu pengetahuan, dan seni. Menurut A.A.M Djelantik (2004:15) bahwa setiap benda atau peristiwa seni memiliki tiga aspek dasar, yaitu wujud (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*).

b. Psikologi

Pendekatan psikologi merupakan cara memahami dan menganalisis seni visual karya seni melalui lensa psikologi yang merupakan pengalaman psikologis pembuat karya seni. Ada dua aspek utama dalam pendekatan ini adalah Psikologi Perseptual dan Psikologi Emosional. Psikologi Perseptual menganalisis bagaimana manusia mengamati dan memproses informasi visual ini termasuk studi tentang bentuk, warna, dan komposisi, serta bagaimana elemen-elemen ini mempengaruhi persepsi dan pengalaman estetis. Sedangkan Psikologi Emosional mempertimbangkan bagaimana seni dapat membangkitkan emosi tertentu. Karya seni sering kali dirancang untuk memunculkan rasa, jadi penting untuk memahami reaksi emosional penonton terhadap karya tersebut. Menurut Pramudito, R. (2015:15-25) menjelaskan bahwa ekspresi wajah dapat diinterpretasikan dalam seni rupa dan pengaruhnya terhadap persepsi penonton. Dan juga menurut Lestari, F. (2022: 22-30) menjelaskan bahwa ekspresi wajah berfungsi sebagai komunikasi non verbal dalam seni rupa dan persepsi yang ditimbulkannya.

E. Metode Penciptaan

Proses pembuatan karya ini harus tersusun dengan rapi demi melancarkan proses pembuatan. Kematangan konsep dan ide dirancang dalam pengolahan karya ini. Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp yang membahas tentang 3 tahap 6 langkah dalam metode penciptaan karya kriya ini, adalah:

a. Eksplorasi

Menggali sumber ide yang akan digunakan untuk mencari tema dan berbagai macam masalah. Mencari landasan teori, referensi, ide, serta visual untuk mendapatkan ide pemecah masalah. Eksplorasi adalah mengeksplor data serial kartun larva, seperti definisi dari kartun larva, jumlah tokoh dalam serial kartun larva, adegan-adegan dan lain sebagainya.

b. Perancangan

Memanifestasikan ide dari hasil analisa yang dilakukan ke bentuk sketsa. Buah rancangan selanjutnya akan diaplikasikan ke dalam bentuk tiga dimensi.

c. Perwujudan

Perwujudan ide dan konsep dua dimensi menjadi karya tiga dimensi. Tahap ini bermula dari model sketsa yang telah disiapkan, kemudian menjadikanya model sampai mencapai karya yang diinginkan. Hasil karya harus dapat dinikmati oleh penikmat seni dan mengandung dua unsur, yaitu bentuk (*form*) dan struktur (*structure*).

Hasil analisa tiga tahap penciptaan seni kriya dapat diuraikan menjadi enam langkah. Berikut hasil dari pernyataan di atas terkait tiga tahap enam langkah menurut Gustami (2007:229-331).

1. Langkah pertama, eksplorasi, menggali sumber ide, referensi dan informasi tentang serial kartun larva.

2. Langkah kedua, penggalian landasan teori, sumber, referensi, serta acuan visual, yang dapat digunakan sebagai material analisis.
3. Langkah ketiga, menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan ke dalam batas rancangan dua dimensi.
4. Langkah keempat, visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan menjadi sebuah bentuk model *prototype*.
5. Langkah kelima, tahap perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan model *prototype* yang dianggap sempurna termasuk penyelesaian akhir.
6. Langkah keenam, mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan.

