

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Semua proses yang dilalui oleh penulis menjadikannya sebuah pengalaman yang sangat berarti. Kebiasaan penulis melihat Serial Televisi Larva yang menurut penulis unik dari segi cerita maupun tingkah laku tokoh yang ada di dalam serial tersebut. Keunikan tersebut membuat penulis ingin menjadikannya sebagai sumber ide penciptaan karya keramik tiga dimensi.

Keragaman keunikan yang ditampilkan dalam adegan Serial Kartun Larva yang paling menonjol ialah komuk ekspresi wajah dan tingkah laku tokoh Kartun Larva. Keunikan tersebut mendorong penulis untuk memvisualisasikan sebuah karya tiga dimensi dengan mengekspresikan berbagai komuk wajah pada tokoh-tokoh Kartun Larva. Pengekspresian wajah tokoh ini mengutamakan pada tokoh utama pada Kartun Larva.

Penjabaran ide kreatif ekspresi *bullying* menggunakan berbagai bentuk yang berbeda-beda, seperti lonjong, bulat, semi jajar genjang. Karya ini dibuat dengan beberapa macam, yaitu satu karya ada yang berjumlah 3-4 buah karya, serta memiliki ukuran yang sama dan berbeda-beda. Glasir yang digunakan dalam penciptaan karya ini bermacam-macam, yaitu *orange*, hitam, putih, kuning, merah, dan cokelat.

Pembuatan karya tiga dimensi ini menggunakan bahan baku utama tanah liat Sukabumi. Teknik yang digunakan pada pembuatan karya tiga dimensi ini menggunakan teknik cetak padat, teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*). Penulis membuat berbagai bentuk dalam pembuatan karya ini, dan berbagai macam ukuran. Dan juga menambahkan tangan, kaki, rambut, serta topi. Tahap pembuatan karya ini dimulai dari perancangan desain, pembentukan, perapian, pengglasiran, dan pembakaran. Pembuatan karya ini penulis menciptakan lima karya, yang terdiri dari dua karya besar, dan tiga karya berbagai macam ukuran. Pada saat pembuatan, penulis mengalami berbagai kendala yang dilalui.

Lima karya yang berhasil dibuat oleh penulis dari lima belas sketsa yang dirancang dari berbagai sumber ide serta kreativitas penulis. Karya tersebut diantaranya berjudul, *Bersenang-senang di atas kesedihan orang lain, Menyesal, Menangis, Perundungan, dan Ketakutan*.

Perwujudan karya Kartun Larva tiga dimensi ini diharapkan menjadi inspirasi bagi penggiat seni tiga dimensi selanjutnya yang belajar tentang seni keramik, dengan mencoba tahapan-tahapan yang dituliskan penulis. Tahap-tahapan yang dituliskan oleh penulis dari awal pencarian ide sampai *finishing* karya diharapkan mampu memberikan manfaat bagi generasi yang ingin mencoba hal baru dalam membuat tokoh Kartun Televisi.

B. Saran

Kendala yang dialami penulis pada saat pembuatan cetakan gypsum, karena pada saat penuangan cairan gypsum ke model karya, papan yang menjadi penahan agar cairan gypsum tidak bocor lepas sehingga cairan tersebut meluber dan mengotori meja kerja. Karena itu penulis mengulang kembali pada saat menuangkan gypsum dibarengi dengan memperkuat papan penahan agar tidak terulang kembali.

Kendala lain pada saat pembentukan karya teknik pijit (*pinch*), saat proses pembentukan, penulis melakukan pembuatan bodi karya yang besar dengan ketinggian kurang lebih 45cm. Pada saat proses pembentukan tinggi bodi dan penyetelan ketebalan, bodi karya melorot dan retak pada bagian dalam bodi. Sehingga penulis mengulangi kembali pembuatan bodi karya.

Kendala selanjutnya pada saat proses pembakaran. Pada proses ini penulis mengalami kendala yang cukup merugikan, yaitu pecahnya tiga karya saat pembakaran. Dikarenakan kemungkinan dari pembentukan karya yang terlalu tebal, dan juga tidak adanya pengukur suhu tungku atau disebut *Termocouple*. Penulis mengalami kesulitan pada saat proses pembakaran jika tidak ada alat pengukur suhu, dan hanya berpegang pada warna api di dalam tungku.

Saat proses pembuatan karya penulis menemukan banyak kendala dari awal pencarian sumber ide hingga proses pembuatan karya tiga dimensi Kartun Larva ini. Kendala pada saat proses pembuatan karya ini dapat diselesaikan berkat saran serta dukungan dari berbagai pihak. Kendala ini yang membuat penulis semakin semangat dalam berkarya serta mendapatkan ilmu baru dari saran sehingga dapat menyelesaikan karya Kartun Larva ini.

Ada beberapa saran yang dapat saya sampaikan dalam proses pembuatan tugas akhir ini yaitu, perbanyak mencari sumber ide, serta ide-ide kreatif tentang referensi Kartun Larva yang banyak sekali terdapat di internet sampai menemukan apa yang ingin kalian visualisasikan.

Pada saat proses pembuatan cetakan, usahakan papan yang digunakan untuk menahan cairan gypsum diberi penahan/pengait agar pada saat penuangan tidak meluber keluar. Dan pada saat sebelum menuangkan cairan gypsum, cek terlebih dahulu apa ada benda-benda keras yang terdapat pada campuran gypsum dan air tersebut.

Pada saat sebelum proses pembentukan bodi karya, tanah liat yang akan dipakai, diuli (*kneading*) terlebih dahulu kemudian dicek apakah ada benda keras serta angin yang terjebak di dalam tanah tersebut agar mencegah terjadinya kerusakan saat pembakaran. Pada saat proses pembentukan bodi dengan teknik pijit (*pinch*) usahakan ketebalan bodi karya sama (atas dan bawah), agar pada saat proses pengeringan berjalan dengan rata.

Pada saat pembakaran karya, usahakan keringkan karya dulu sampai benar-benar kering, agar meminimalisir terjadinya retak dan pecah. Proses pembakaran ini juga memerlukan tungku dan *thermocouple* yang normal, karena itu sebelum proses pembakaran, cek terlebih dahulu tungku serta alat pengukur suhu (*thermocouple*). Jika perlu, tes bakar terlebih dahulu dengan menggunakan karya lain yang tidak terpakai.

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan yang penulis lalui sehingga terciptanya karya tiga dimensi Kartun Larva adalah perbanyak

mencari riset terbaik dalam mencari data-data yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Pengalaman penulis yang tak lepas dari berbagai kesalahan dalam berkarya, sehingga masih perlu lebih banyak belajar demi mencapai hasil yang diinginkan. Ketekunan dan kesabaran dalam berkarya sangat penting sehingga terciptanya karya yang indah.



DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A,A,M, *Estetika – Sebuah Pengantar*, MSPI, Bandung, 2004.
- Dp, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdiknas
- Gustami, Sp. 2007. *Butir-Butir Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Gustami, SP., *Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”*, Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana, ISI Yogyakarta, 2004.
- Junaedi, Deni. 2013, *ESTETIKA (Jalinan Subyek, Obyek dan Nilai)*. BP ISI. Yogyakarta.
- LESTARI, Endang, 2001. *Eksplorasi bentuk dan konsep penciptaan seni keramik kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: FSR ISI Yk.
- Lestari, F. (2022). *Ekspresi Wajah sebagai Media Komunikasi Emosi dalam Seni Rupa*. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 6(2), 22-30.
- Mayasari, A., Hadi, S., & Kuswandi, D. (n.d.). *Tindak Perundungan di Sekolah Dasar dan Upaya Mengatasinya*.
- Muchtar, But, “Daya Cipta Di Bidang Kriya” dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. V/03 Oktober 1997.
- Oktaviany, D., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1245–1251.
- Pramudito, R. (2015). *Psikologi Ekspresi Wajah dalam Seni Rupa: Menggali Emosi Melalui Visual*. *Jurnal Seni dan Desain*, 1(1), 15-25.
- Sachari, Agus, 2004. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: ERLANGGA.
- SE Sanyoto, D Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Tang, I., Supraha, W., & Rahman, I. K. (2020). Upaya mengatasinya perilaku perundungan pada usia remaja. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(2), 93.

