

**KEHIDUPAN KELELAWAR DALAM KARYA
KERAMIK TIGA DIMENSIONAL**



KARYA SENI

TIANA YOGATI WAHYUNI
NIM 0211195022

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**KEHIDUPAN KELELAWAR DALAM KARYA
KERAMIK TIGA DIMENSIONAL**



**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

KEHIDUPAN KELELAWAR DALAM KARYA KERAMIK TIGA DIMENSIONAL



**TIANA YOGATI WAHYUNI
NIM 0211195022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam
Bidang Seni Kriya
2007**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji

Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada tanggal 25 Januari 2007



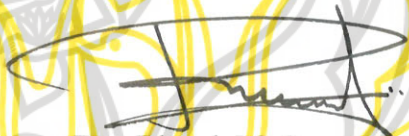
Dra. Ambar Astuti, M. A.
Pembimbing I/Anggota



Dra. Noor Sudiyati, M. Sn.
Pembimbing II/Anggota



Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
Ketua Program Studi Kriya Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M. Hum.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarnitan
NIP. 130 521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dengan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali, secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Januari 2007

Tiana Yogati W.



LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Karya ini untuk
Kedua Orang tua tercinta, seluruh keluarga besarku dan kekasihku Anas*

“ Hari Esok Harus Lebih Baik Dari Hari Sekarang”



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, berkat ridho dan karunia-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul ‘KEHIDUPAN KELELEWAR DALAM KARYA SENI KERAMIK TIGA DIMENSIONAL’, terselesainya Tugas Akhir ini memperoleh bantuan dukungan baik dalam bentuk materiil maupun moril dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Drs, Sunarto, M. Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa
4. Drs. Rispul, M.Sn, Selaku Ketua Program Studi S-I Kriya Seni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Dra. Ambar Astuti, M A., sebagai pembimbing I.
6. Dra. Noor Sudiyati, M. Sn, sebagai pembimbing II
7. Drs. Sumino S. Sn, sebagai dosen wali
8. Kedua orang tuaku, dan seluruh keluarga besarku yang di Medan, adikku Debby, bpk Wakijo sekeluarga, atas dukungan baik moril dan spirituil, dan kekasihku Anas yang selalu memberikan suport dan kasih sayang, yang selalu menemani sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Seluruh staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan perpustakaan daerah Yogyakarta dan seluruh dosen dan karyawan Jurusan Kriya.
10. Staf PPPG Kesenian mbak Sri, mas Urip, mas Pur. Mas Edi, mas Madi, teman-teman keramik '02. Bpk, Teguh, Pakde Gun, Teman-teman lembur TA 07. Mba Nung + mas Adit, Teman-teman kos "Alifia Akbar", teman-teman KKN 2005 dan seluruh teman-teman yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang seni rupa yaitu kriya keramik di lingkungan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ataupun di masyarakat umum.

Yogyakarta, 25 Januari 2007

Tiana Yogati Wahyuni

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Persembahan	v
Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Grafik	xii
Intisari	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	7
C. Metode	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan	15
B. Analisis	26
C. Desain Alternatif dan Desain Terpilih	26
D. Proses Perwujudan	52
1. Bahan dan Alat	52
2. Teknik Pengerjaan	61
3. Kalkulasi Anggaran	67
BAB IV TINJAUAN KARYA	72
BAB V PENUTUP	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84
1. FOTO DIRI	85
2. SUASANA PAMERAN	86
3. POSTER PAMERAN	87
4. KATALOGUS	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bentuk visual kelelawar kepala abu-abu	15
Gambar 2.	Kelelawar adalah mamalia	16
Gambar 3.	Kelelawar Townsend telinga besar.....	16
Gambar 4.	Kelelawar memakai sayapnya	17
Gambar 5.	Kelelawar kecil yang bergantung di balik daun	17
Gambar 6.	Kelelawar berhibernasi	18
Gambar 7.	Kelelawar kadangkala merangkak.....	18
Gambar 8.	kelelawar memiliki bentuk kepala atau wajah yang aneh	19
Gambar 9.	Kalong	19
Gambar 10.	Beberapa kelelawar minum nektar	20
Gambar 11.	Kelelawar vampir	20
Gambar 12.	Kelelawar bergantung di atap goa.....	21
Gambar 13.	Megabat atau kelelawar besar	21
Gambar 14.	Hasil karya logam.....	22
Gambar 15.	Hasil karya logam.....	22
Gambar 16.	Mug dengan dekorasi bentuk kelelawar	23
Gambar 17.	Gelas dengan dekorasi bentuk kelelawar	23
Gambar 18.	Hasil karya dari bahan kayu	24
Gambar 19.	Hasil karya dari bahan kayu	24
Gambar 20.	Patung taman	25
Gambar 21.	Patung logam mengambil bentuk kelelawar	25
Gambar 22.	Alternatif desain 1	27
Gambar 23.	Alternatif desain 2	28
Gambar 24.	Alternatif desain 3	28
Gambar 25.	Alternatif desain 4	29
Gambar 26.	Alternatif desain 5	29
Gambar 27.	Alternatif desain 6	30
Gambar 28.	Alternatif desain 7	30
Gambar 29.	Alternatif desain 8	31
Gambar 30.	Alternatif desain 9	31
Gambar 31.	Alternatif desain 10	32
Gambar 32.	Alternatif desain 11	32
Gambar 33.	Alternatif desain 12	33
Gambar 34.	Alternatif desain 13	33
Gambar 35.	Alternatif desain 14	34
Gambar 36.	Alternatif desain 15	34
Gambar 37.	Alternatif desain 16	35
Gambar 38.	Desain Terpilih 1	36
Gambar 39.	Gambar Proyeksi Karya 1	37
Gambar 40.	Desain Terpilih 2	38
Gambar 41.	Gambar Proyeksi Karya 2	39
Gambar 42.	Desain Terpilih 3	40

Gambar 43.	Gambar Proyeksi Karya 3	41
Gambar 44.	Desain Terpilih 4	42
Gambar 45.	Gambar Proyeksi Karya 4	43
Gambar 46.	Desain Terpilih 5	44
Gambar 47.	Gambar Proyeksi Karya 5	45
Gambar 48.	Desain Terpilih 6	46
Gambar 49.	Gambar Proyeksi Karya 6	47
Gambar 50.	Desain Terpilih 7	48
Gambar 51.	Gambar Proyeksi Karya 7	49
Gambar 52.	Desain Terpilih 8	50
Gambar 53.	Gambar Proyeksi Karya 8	51
Gambar 54.	Tanah liat	54
Gambar 55.	Cetakan kelelawar dari bahan gips.....	55
Gambar 56.	Meja putar	59
Gambar 57.	Timbangan Gram dan lain-lain.....	59
Gambar 58.	Satu set butsir	59
Gambar 59.	Spray gun	60
Gambar 60.	Spons	60
Gambar 61.	Botol atau toples tempat glasir	60
Gambar 62.	Compresor	61
Gambar 63.	Menyiapkan bahan	62
Gambar 64.	Bakar biscuit	64
Gambar 65.	Bakar glasir.....	66
Gambar 66.	Karya I “Sendiri”	73
Gambar 67.	Karya II “Kembali”	74
Gambar 68.	Karya III “Istirahat I”	75
Gambar 69.	Karya IV “Bergantung”	76
Gambar 70.	Karya V “Jodoh”	77
Gambar 71.	Karya VI “Terlelap”	78
Gambar 72.	Karya VII “Bercanda”	79
Gambar 73.	Karya VIII “Istirahat II”	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Komposisi Glasir I	55
Tabel 2	Komposisi Glasir II	55
Tabel 3	Komposisi Glasir III	56
Tabel 4	Komposisi Glasir IV	56
Tabel 5	Komposisi Glasir V	56
Tabel 6	Komposisi Glasir VI	56
Tabel 7	Kalkulasi Biaya Karya I	67
Tabel 8	Kalkulasi Biaya Karya II	67
Tabel 9	Kalkulasi Biaya Karya III	68
Tabel 10	Kalkulasi Biaya Karya IV	68
Tabel 11	Kalkulasi Biaya Karya V	69
Tabel 12	Kalkulasi Biaya Karya VI	69
Tabel 13	Kalkulasi Biaya Karya VII	70
Tabel 14	Kalkulasi Biaya Karya VIII	70
Tabel 15	Biaya Keseluruhan	71
Tabel 16	Biaya Pembakaran	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Pembakaran biskuit	65
Grafik 2	Pembakaran glasir	66

INTISARI

Seni merupakan salah satu alat komunikasi perasaan manusia melalui bahasa seni rupa. Pencipta berusaha untuk mengkomunikasikan perasaan ide-ide penciptaan. Pemilihan bahan tanah liat yang plastis sangat membantu dalam pembentukan sesuai imajinasi yang sempurna dalam mentransformasikan ide-ide yang sangat personal. Tanah liat diposisikan sebagai alat pengungkapan ekspresi pribadi. Penyampaian ekspresi pribadi dengan menangkap makna objek sebagai dorongan hasrat emosi pencipta sebagai ungkapan batin pencipta yang bersifat kejiwaan dan sangat personal.

Melalui pembentukan dengan teknik "*Hand Made*" dengan pemilihan bahan baku yang tepat, merupakan suatu hal yang sangat penting. Kedekatan penulis dengan tanah liat, merupakan satu upaya komunikasi sehingga terjadi satu pemahaman yang bersifat interaktif seperti saling memberi, menerima, saling menghargai, yang selanjutnya akan menghasilkan karya yang bebas, spontan dan jujur.

Pembuatan karya ini bertujuan, menciptakan karya keramik tiga dimensi dengan penuh imajinasi sesuai dengan konsep seputar kehidupan kelelawar. Untuk mencurahkan kegelisahan batin penulis dan pengalaman berkarya, dengan menuangkan ide-ide kreatif melalui bentuk kelelawar yang artistik. Bentuk-bentuk yang diciptakan terkadang bisa dikatakan ekstrem. Hal ini didasari atas konsep berkarya dengan pencarian ciri khas pribadi. Keramik ini sangat inovatif dengan mengedepankan ekspresi pribadi.

Karya keramik yang dihasilkan, mempunyai pesan perhadap kehidupan masyarakat agar menjadi sebuah perenungan terhadap perilaku masyarakat saat ini akan lebih baik untuk lingkungan sekitar. Karya ini diciptakan melalui perenungan dan pengendapan jiwa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni sebagai akselerasi proses kehidupan memberi peluang kreatifitas manusia. Ruang estetis, menempatkan pencapaian perkembangan nilai-nilai keindahan. Eksplorasi estetis memberikan kepuasan dan kesempurnaan di tengah subyektifitas nilai yang berubah. Tawaran universal karya seni semakin memberi keleluasaan ruang berekspresi dan berapresiasi bagi para seniman.

Seni kriya sebagai salah satu cabang seni rupa telah memiliki akar budaya yang panjang dalam sejarah kebudayaan Indonesia. Kini, seni kriya telah mengalami kemajuan yang cukup pesat. Perkembangan seni kriya dapat dilihat dari aspek peningkatan kualitas kemampuan kreatifitas teknik pengerjaan dan kualitas penampilannya.

Fenomena perkembangan seni kriya dewasa ini sebenarnya disebabkan oleh dampak kemajuan teknologi komunikasi, teknologi industri. Inilah yang menumbuhkan kesadaran baru bagi kriyawan untuk mengantisipasi situasi, kondisi dan tuntutan zaman. Langkah yang kemudian dilakukan adalah menciptakan karya baru dengan menampilkan bentuk-bentuk baru sesuai dengan kebutuhan budaya masa kini.

Di dalam berkarya kriyawan adalah kreator, merupakan pelaku tunggal dalam proses penciptaan karya seni. Lewat ide, yang ingin disampaikan kepada orang lain, disertai kemampuan untuk mengorganisir pengalaman estesisnya

dalam komponen bentuk, warna, tekstur, ritme, komposisi dalam satu kesatuan yang harmonis dan seimbang. Harus kita sadari bahwa seni bukanlah sekedar perwujudan yang berasal dari ide tertentu saja melainkan ekspresi dari segala macam ide yang diwujudkan oleh para seniman dalam bentuk-bentuk yang konkrit.¹

Di tengah gaung perkembangan seni rupa kontemporer, seni kriya memberi warna tersendiri dalam menandai jiwa zaman. Keberadaannya di tengah masyarakat sebagai bentuk baru memberi nilai tawar posisi kesenirupaan nusantara. Tema dan teknik terus mengalami perkembangan tanpa meninggalkan akar sejarah dan filosofi membentuk tampilan bentuk dengan spirit tradisi adi luhung.

Ketertarikan penulis terhadap kelelawar karena bentuknya unik dan menarik. Dengan imajinasi dan kemampuan estetis penulis tertarik untuk menjadikannya sebuah karya seni keramik dengan segala pesan dan kesan kepada masyarakat agar lebih merenung akan kehidupan apakah sudah baik dan bermanfaat terhadap alam sekitar. Imajinasi adalah daya untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan, dan lain sebagainya) berjalan berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang, khayalan.²

¹ Soedarso Sp, *Seni Arti Dan Problematikanya*, (Yogyakarta, Duta Wacana University Press, 2000), p. 5

² Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, cetakan ke-2, Jakarta, 1989, p.32.

Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Istilah ini secara teknis dipakai dalam psikologi untuk proses membangun lagi persepsi dari benda yang dulu diberi persepsi pengertian.³ Budiwardjo Wirodirdjo menguraikan sebagai berikut:

“Secara umum, pada awal proses penciptaan seni, seniman dengan rangsangan yang sengaja ditentukan, ataupun tak sengaja disentuhnya merupakan ide atau konsep yang cakupannya meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental. Ide merupakan segala gambaran dan cita rasa yang dapat terbentuk dalam diri, seniman, yaitu suatu kualitas abstrak yang kemudian diejawantahkan dalam laku dan karya seni yang dibuat, dimana merupakan hasil penemuan terolah antara kesatuan subyek dunia luar atau rangsangannya.⁴

Seniman sebagai insan seni dalam menciptakan karya seni tidak terlepas dari unsur alam dan lingkungan yang ada disekitarnya. Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Timbul Raharjo: “Dalam berkarya, seniman keramik sangat dipengaruhi oleh alam lingkungan tempat tinggalnya. Segala sesuatu yang dilihat, dirasa, diraba dan didengarnya akan terefleksi dalam karya-karyanya.”⁵

Dalam proses berkarya seni, penulis lebih menekankan pada ekspresi bebas sehingga tidak menutup kemungkinan terjadinya eksperimentasi yang dapat memperkaya kreatifitas. Karya keramik yang akan diwujudkan ini menekankan pada imajinasi penulis terhadap kehidupan kelelawar, menurut Jane Perryman menyatakan bahwa:

³ [Http://id.wikipedia.org/wiki/imajinasi.html](http://id.wikipedia.org/wiki/imajinasi.html)

⁴ Budiwardjo Wirjodirdjo, “Ide Seni” dalam *Seni; Jurnal Pengetahuan dan Ciptaan Seni*. Th II/02, Yogyakarta, BP ISI, 1992. p.62.

⁵ Timbul Raharjo, *Teko dan Perspektif Seni Keramik*, (Yogyakarta, Tonil Press, 2001), p.4

Each pot is an adventure (setiap benda keramik adalah petualangan)
Each pot is a revelation (setiap benda keramik adalah pengungkapan)
Each pot is a confession (setiap benda keramik adalah pengakuan)
Each pot is humbling (setiap benda keramik adalah kerendahan hati)⁶

Dari sebuah ide serta gagasan yang menghasilkan pengalaman kemudian menemukan bentuk-bentuk indah dan artistik yang merupakan pengalaman kompleks dalam mengambil inspirasi kemudian diungkapkan dalam suatu karya seni yang dapat berbicara atau berargumentasi mengenai makna karya yang dapat dinikmati seniman itu sendiri atau masyarakat luas.

Pada saat pengalaman estetik, manusia merasa bahagia merasakan suatu estetik, tapi saat itu hanya berlangsung selama beberapa detik, pasti tidak lama. Saat matahari yang sedang terbenam mewarnai awan-awan dengan warna. Warna yang indah mungkin hanya berlangsung selama 10 menit lalu habis, lalu seniman ingin mengabadikan saat membahagiakan itu, dan terjadilah karya seni.⁷

Di Indonesia, kelelawar telah dikenal masyarakat, terutama di pedesaan. Karena kelelawar hidup di gua-gua, bukit, pohon-pohon yang tinggi, serta bagian dalam bangunan. Menurut pendapat Adrienne Mason kelelawar adalah:

“Kelelawar adalah hewan yang bisa terbang, tapi mereka bukan burung. Mereka adalah hewan kecil berbulu yang biasanya aktif pada malam hari. Kelelawar merupakan binatang mamalia yaitu binatang berdarah panas yang melahirkan bayi-bayinya.”⁸

⁶ Jane Perryman, *Fired Pottery*, (London: A and C Black Limited, 1995), p. 81

⁷ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1984), p. 4

⁸ Adrienne Mason, *Kehidupan di Alam Bebas “Kelelawar”*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), p. 4

Di dunia ini, ada 2 jenis kelelawar yaitu *Megachiroptera* dan *Mikrochiroptera*. Menurut Tito Wibisono kelelawar *Mikrochiroptera* adalah:

“Kelelawar ini bertubuh kecil, memiliki sistem radar yang baik. Adanya sistem radar ini sangat membantunya melihat lingkungan saat terbang dikegelapan malam. Mata kelelawar ini sangat kecil sehingga kurang berfungsi dengan baik.”⁹

Kelompok *Megachiroptera* terkenal dengan sebutan “Kalong”. Tito Wibisono berpendapat:

“Kalong memiliki mata yang besar karena tidak memiliki sistem radar. Kalong mencari makanan dengan mengandalkan penglihatan dan penciumannya. Makanan kalong adalah buah-buahan dan bunga-bunga.”¹⁰

Kalong memiliki nama latin *Pteropus Vampyrus*. Kalong banyak ditemui di Asia Tenggara, Afrika, dan India. Karena moncongnya panjang seperti rubah, kalong disebut juga “rubah terbang”. Kalong terbesar ditemukan di Jawa dengan lebar sayap 1,7 m dan panjang badan 45 cm.

Kelelawar dapat terbang di malam hari. Walaupun ketajaman indera penglihatannya tidak banyak digunakan, kelelawar bisa mengetahui letak mangsanya. Kemampuan ini disebabkan kelelawar memiliki radar berupa gelombang ultrasonik. Gelombang bunyi ini tidak dapat didengar manusia. Getaran suara akan dipantulkan kembali jika menabrak suatu benda. Pantulan getaran akan ditangkap oleh telinga kelelawar yang lebar. Telinga kelelawar jauh lebih dahulu memiliki radar dibandingkan penemuan sistem radar oleh manusia. Karena itulah kelelawar termasuk salah satu hewan yang istimewa.

⁹ Titut Wibisono, *Mengenal Fauna*, (Jakarta: PT. Penebar Swadaya, 2004), p. 5

¹⁰ *Ibid*, p. 6

Umumnya, kelelawar cukup kesulitan jika berjalan di tanah karena jari-jarinya panjang dan halus, susunan tulang jari kelelawar menyerupai susunan jari manusia. Selaput kulit tipis yang lunak menyambungkan jari-jari dan pinggangnya sehingga membentuk sayap yang lebar. Gabungan sayap dengan jari membuat kelelawar dapat terbang dengan tangkas, atau terbang perlahan dan bahkan dapat berhenti di udara, ini sangat menakjubkan sekali.

Selain untuk terbang, sayap kelelawar berfungsi untuk menyelimuti tubuhnya saat bergantung. Pada kelelawar betina, sayap berfungsi untuk memegang anaknya yang baru lahir. Hewan malam ini sangat mengandalkan kemampuan terbangnya selama hidup. Karena kelelawar lebih suka bergantung terbalik saat tidur atau beristirahat.

Hampir seluruh jenis kelelawar terbang dan mencari makanan pada malam hari. Tujuannya agar tidak bertemu pemangsa. Kelelawar tidak bisa terbang pada siang hari. Kelelawar tidur ditempat yang gelap dan teduh sepanjang hari dan baru keluar pada malam hari. Saat meraka tidak terbang atau makan, kelelawar perlu tempat bertengger. Beberapa kelelawar istirahat sendirian, tapi banyak yang hidup dalam kelompok besar yang disebut koloni. Dalam satu koloni bisa terdapat ribuan kelelawar.

Kelelawar memilih tempat bertengger yang sangat tersembunyi dan melindungi mereka dari cuaca buruk dan bahaya lainnya. Tempat bertengger bisa ada di dalam lubang pohon, gua atau dinding, dan atap gedung. Kelelawar mempunyai pembuluh darah khusus yang membuat darahnya tetap beristirahat saat mereka bergantung.

Kelelawar makan buah lunak seperti pisang atau mangga. Mereka menghancurkan buah dimulutnya dan minum sari buah tersebut. Kadangkala, mereka juga makan buah yang sudah hancur. Seperti apa yang dikatakan Adrienne Mason bahwa:

“Kebanyakan kelelawar memakan serangga yang terbang pada malam hari. Mereka memakai gema lokasi untuk mencari ngengat, nyamuk, lalat dan kumbang. Kelelawar yang lebih besar bisa makan capung, belalang, bahkan tikus atau kadal. Beberapa kelelawar memakai sayapnya seperti jaring untuk menjerat serangga.”¹¹

Kehidupan kelelawar menjadi inspirasi penulis untuk menerapkannya dalam karya seni keramik 3 dimensional yang imajinatif.

“Di dalam penciptaan karya seni diperlukan ruang dan gerak kebebasan berimajinasi untuk berekspresi menemukan kesempurnaan dan keutuhan karya yang bercorak individual. Tidak dipungkiri bahwa seni keramik merupakan salah satu seni yang paling sederhana sekaligus paling sukar, seperti halnya yang diterangkan oleh Herbert Read dalam bukunya “Seni” Arti dan Problematikanya terjemahan Soedarso, Sp.”¹²

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Karya keramik ini sebagai media untuk mengekspresikan ide dan gagasan sebuah karya seni.

Memperkenalkan pada masyarakat luas sebuah karya seni keramik dengan judul “Kehidupan Kelelawar dalam Karya Seni Keramik Tiga Dimensional”

¹¹ Adrienne Mason, *Op. Cit.* p. 20

¹² Soedarso Sp, *Op. Cit.* p. 15

- b. Menambah wacana baru bagi penikmat seni terhadap kriya keramik tentang perwujudan ekspresi dan bentuk-bentuk dari kehidupan kelelawar.
- c. Memenuhi kebutuhan batin pencipta maupun para penikmat seni rupa.

2. Manfaat

- a. Karya Seni Keramik ini bisa diterima dan dicerna oleh masyarakat umum.
- b. Sebagai alternatif desain-desain baru yang inovatif.

C. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya tugas akhir digunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Metode Pendekatan Empiris

Setiap orang memiliki pengalaman hidup yang berbeda-beda, pengalaman tersebut dihasilkan dari hubungan masyarakat dan lingkungan alam sekitarnya.

2. Metode Pendekatan Estetis

Berdasarkan pengalaman estetis pribadi dalam menuangkan gagasan, digunakan nilai-nilai estetis yang akan memperindah bentuk karya seni.

3. Metode Pendekatan Ekspresif

Pendekatan berdasarkan pengungkapan perasaan, gagasan yang terdapat dalam jiwa penulis.

4. Metode Pendekatan Historis

Kajian terhadap referensi-referensi yang telah ada. Metode ini memanfaatkan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang berasal dari buku-buku keramik, buku estetika, buku biologi, ensiklopedi mamalia.

D. Proses Perwujudan

Proses yang digunakan untuk mewujudkan karya seni kriya ini adalah sebagai berikut:

1. Proses Awal

- a. Pengumpulan data acuan/gambar yang relevan dengan ide atau gagasan penciptaan karya.
- b. Pengamatan atau observasi langsung terhadap kehidupan kelelawar dari berbagai foto atau gambar yang relevan dengan ide yang diambil.
- c. Menganalisa kemudian diimajinasikan dalam bentuk desain kemudian diseleksi untuk diambil desain yang akan diwujudkan dalam bentuk karya keramik 3 dimensi.

2. Proses Perwujudan

Proses perwujudan dilakukan setelah proses awal, yaitu menyiapkan bahan untuk diolah (*kneading*) yaitu mengolah bahan tanah liat dengan prosentase tertentu agar plastis, padat atau homogen dan mudah dibentuk. Kemudian membentuk bodi sesuai dengan desain terpilih. Dalam pembentukan bodi digunakan beberapa teknik seperti teknik pinch (pijit), cetak tekan, gores dan tempel.

3. Proses Akhir

Proses akhir merupakan proses pembakaran yaitu bakar biskuit dan bakar glasir, karya yang akan dibakar glasir didekorasi dengan glasir menggunakan teknik lukis dengan kuas, semprot, dan dicelup.