

**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**



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**



**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. Sukaritan
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 estetisnya

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 Budihardjo 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 Budihardjo 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 estetika, 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 *Mikrocheroptera*. Menurut Tito Wibisono kelelawar *Mikrocheroptera* 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 *Megacheroptera* 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 mereka 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 (pijat), 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.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Kepedulian seniman terhadap lingkungan alam biotik maupun abiotik adalah panggilan jiwa untuk menjaga, memelihara agar terjadi keseimbangan, keselarasan antara lingkungan keduanya. Bentuk kepedulian ini adalah salah satu wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

“Alam memberikan banyak manfaat bagi pemenuhan kebutuhan makhluk hidup. Pemenuhan itu dapat berupa kebutuhan ekonomi, ilmu pengetahuan, keindahan dan sebagainya. Keindahan alam sendiri yang ada di sekitar kita merupakan faktor penting yang selalu kaya akan sumber inspirasi penciptaan karya seni. Seniman sebagai insan manusia dalam mencipta karya seni tidak lepas dari unsur alam atau lingkungan yang ada disekitarnya dalam melakukan proses kreatif.”¹³

Kata konsep berasal dari bahasa latin “*Conseptia*” yang berarti hal mengandung, hal terkandung, hal meningkatkan, dengan kata-kata perumusan, paham, pendapat/rancangan.¹⁴ Kemudian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa konsep adalah abstraksi yang diperoleh dengan jalan generalisasi dari hal-hal yang bersifat spesifik.¹⁵

¹³ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Rupa untuk Apresiasi Seni, Saku Dayar Sana*, Yogyakarta, 1987, p. 56.

¹⁴ K. Prent C.M.J., Adi Subrata , W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: 1969, p. 165.

¹⁵ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Op. Cit*, p. 450

Gagasan-gagasan yang menonjolkan bentuk-bentuk kelebihan menjadi imajinatif dan deformatif yang dapat menunjukkan mana yang terkandung dalam setiap karya. Bentuk kelelawar yang artistik dalam beberapa hal membuat penulis tertarik. Kelelawar mempunyai susunan tubuh yaitu telinga, hidung, gigi, otot, sayap, rangka dan kaki belakang. Tubuh kelelawar ini badannya ringan dan sesuai untuk terbang. Susunan tubuh kelelawar meliputi:

- Telinga : Kelelawar memakai telinganya yang lebar dengan banyak lipatan dan lekukan untuk mendengar bermacam-macam suara.
- Hidung : Indra penciuman yang baik membantu mencari makan dan bayinya.
- Gigi : Gigi yang tajam mencengkeram serangga/menggigit buah.
- Otot : Otot bahu, dada dan punggung yang kuat membantunya terbang.
- Sayap : Sayap berupa selembar kulit yang direntangkan diantara jari-jarinya. Tidak ada bulu di sayapnya.
- Rangka : Tulang kelelawar sangat ringan sehingga sangat membantu kelelawar terbang. Jari-jari kelelawar panjang dan langsing. Cakar kait di jarinya dipakainya untuk mencengkeram dinding atau kelelawar lain.
- Kaki belakang : Cakar tajam membantu kelelawar mencengkeram tempatnya bergantung. Kelelawar juga memakai cakarnya untuk membersihkan bulu dan memegang makanan.

B. Tinjauan Tentang Tema Penciptaan

Banyak ilmu mengenai seni keramik, khususnya kata keramik bermacam-macam pendapat yang terdapat dalam sebuah ilmu keramik, menurut Ambar Astuti:

“Kata keramik berasal dari bahasa Yunani “*Keramos*” yang berarti periuk atau belanga yang dibuat dari tanah, sedang yang dimaksud dengan barang atau bahan keramik adalah, semua barang yang dibuat dari bahan-bahan tanah atau bahan silikat dan yang proses pembuatannya melalui pembakaran suhu tinggi.”¹⁶

Dalam tugas akhir yang mengambil tema kehidupan kelelawar penulis mampu menampilkan karya menurut imajinasi dan kemampuan estetik penulis dan telah dideformasi sehingga menjadi karya dengan inspirasi kehidupan kelelawar. Karya-karya yang ditampilkan mempunyai banyak kesan dan pesan terhadap kehidupan masyarakat agar menjadi sebuah perenungan terhadap perilaku masyarakat saat ini akan lebih baik untuk lingkungan sekitar. Untuk memperjelas pengertian tema kehidupan kelelawar akan dijelaskan sebagai berikut. Menurut W.J.S. Poerwadarminta. Kehidupan dari kata dasar hidup yang berarti masih terus ada, bergerak dan bekerja sebagaimana mestinya (manusia, binatang, tumbuhan, dan sebagainya).¹⁷

¹⁶ Ambar Astuti, *Pengetahuan Keramik*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997), p. 1

¹⁷ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976), p. 355

merasakannya.¹⁹ Imajinasi adalah mempunyai atau menggunakan imajinasi penuh daya khayal, bersifat khayal.²⁰ Deformatif deformasi berasal dari bahasa latin, *deformare*, “De” berarti merusak atau mengubah, “*Fornare*” berarti membentuk. Deformatif berarti perubahan bentuk.²¹

Saat ini banyak seniman keramik yang menciptakan berbagai inovasi baru. Mereka bahkan berani melakukan eksperimen-eksperimen dengan tingkat kesulitan tinggi. Bentuk-bentuk yang diciptakan terkadang bisa dikatakan ekstrem. Hal ini didasari atas konsep berkarya dengan pencarian ciri khas pribadi dengan berbagai inovasi yang lain daripada yang lain. Alternatif konsep dan visualisasi para seniman keramik banyak yang dikaitkan dengan nilai-nilai tradisi, budaya dan bahkan berupa angan-angan, mimpi, fantasi, pada dunia lain. Keramik modern sangat inovatif dengan mengedepankan ekspresi pribadi.

“Seniman adalah orang yang imajinasinya, kemampuan impresinya dengan kata lain orang yang kepribadiannya demikian hidup dan bergairah yaitu yang secara spontan menstransformasikan segala sesuatu memberi warna sendiri dengan warnanya sendiri tanpa sadar membesar-besarkan sesuai dengan kemampuannya sendiri.”²²

Seni keramik modern adalah karya keramik yang diciptakan melalui perenungan dan pengendapan jiwa. Hal ini akan memunculkan gagasan, atau ide sebagai inspirasi untuk diwujudkan. Hildawati Soemantri seorang seniman keramik dari Bandung mengemukakan bahwa seniman dapat mengambil inspirasi

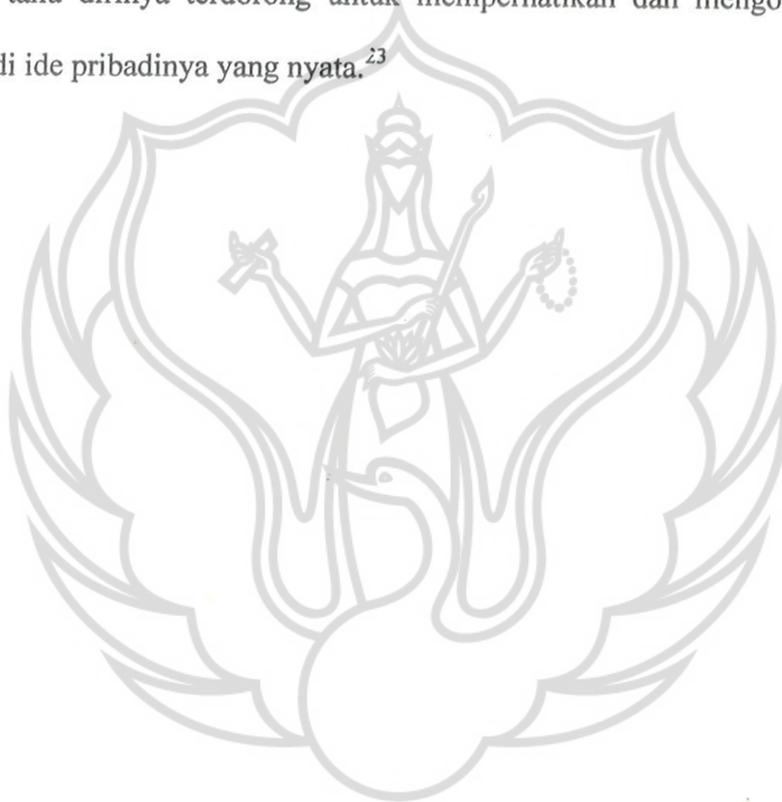
¹⁹ Anton M. Moeliono (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1989, Cet. II), p. 325

²⁰ *Ibid.* p. 136

²¹ John, M. Echol dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1976), p. 171

²² Melvin Rader, *A Modern Book of Esthetics*, diterjemahkan oleh Abdul Kadir, MA. Dipl. FA, ISI Yogyakarta, 1990, p. 165

Seni keramik modern adalah karya keramik yang diciptakan melalui percunangan dan pengendapan jiwa. Hal ini akan memunculkan gagasan, atau ide sebagai inspirasi untuk diwujudkan. Hildawati Soemantri seorang seniman keramik dari Bandung mengemukakan bahwa seniman dapat mengambil inspirasi dengan bebas dan luas. Proses inspirasi itu adalah suatu proses unik. Seniman kadang tidak mengetahui mengapa ia begitu tertarik suatu bentuk atau pesan. Ia hanya tahu dirinya terdorong untuk memperhatikan dan mengolah bentuk itu menjadi ide pribadinya yang nyata.²³



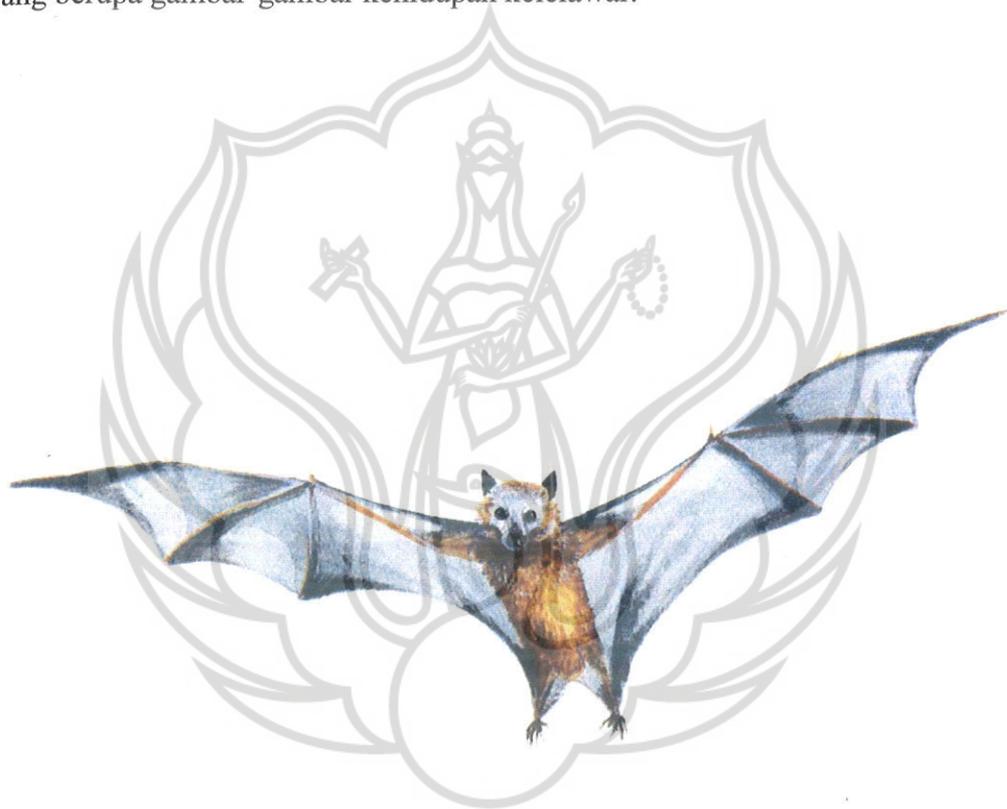
²³ Agusta Margaret dan Rudy Badil, (Ed.), 1995, *Ukelan*, Buku Katalog Pemeran Tunggal Keramik F. Widayanto, Diterbitkan oleh The Jakarta Post, Jakarta, p. 22.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan

Proses penciptaan yaitu proses menampilkan tema dalam konsep menjadi sebuah karya seni dengan ide pribadi yang nyata. Berikut ini adalah data acuan yang berupa gambar-gambar kehidupan kelelawar.



Gambar 1
Bentuk visual kelelawar kepala abu-abu²⁴
(scan : Tiana Y.W. 2006)

²⁴ Adrienne Mason, *Op. Cit.* p. 30



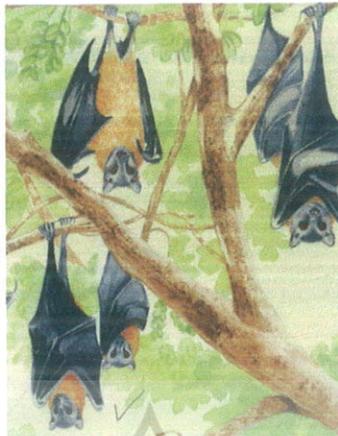
Gambar 2
Kelelawar adalah mamalia,
mamalia adalah hewan berdarah panas yang melahirkan bayi²⁵
(scan : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 3
Kelelawar Townsend telinga besar²⁶

²⁵ Ibid.,p.5

²⁶ <http://www.wikipedia.com/wiki/bat.htm>



Gambar 4
Kelelawar memakai sayapnya
sebagai jas hujan atau selimut dengan melipatnya di sekeliling tubuh²⁷
(scan : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 5
Kelelawar kecil yang bergantung di balik daun
atau di bawah kulit kayu²⁸
(scan : Tiana Y.W. 2006)

²⁷ Adrienne Mason, *Op. Cit.* p. 11

²⁸ *ibid*



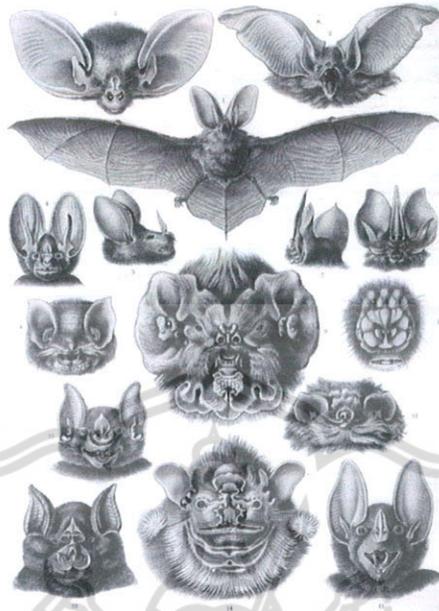
Gambar 6
 Kelelawar berhibernasi di tempat kering yang dingin.
 Mereka dalam satu kelompok besar agar bisa saling menghangatkan diri.²⁹
 (scan : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 7
 Kelelawar kadangkala merangkak atau
 melompat dengan sayapnya³⁰
 (scan : Tiana Y.W. 2006)

²⁹ *ibid.* p. 12

³⁰ *ibid.* p. 18



Gambar 8
Beberapa jenis kelelawar memiliki bentuk kepala atau wajah yang aneh
 ("Chiroptera" from Ernst Haeckel's *Artforms of Nature*, 1904)³¹



Gambar 9
Kalong adalah salah satu jenis *Megabat* atau kelelawar besar, Panjang bentangan sayapnya bisa mencapai 1,7 m.
 (foto: Anas. Lokasi: Pasar Ngasem Yogyakarta)

³¹ <http://www.wikipedia.com/wiki/bat.htm>



Gambar 10
 Beberapa kelelawar minum nektar, cairan manis di dalam bunga. Mereka memakai lidahnya untuk menyedot nektar dari dasar bunga.³²
 (scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 11
 Kelelawar vampir minum darah dari hewan besar seperti sapi atau babi, dengan menggigit badan hewan tersebut dan menjilati darah yang keluar.³³
 (scan : Tiana Y.W. 2006)

³² Titut Wibisono. *Op. Cit.* p. 19

³³ Adrienne Mason, *Op. Cit.* p. 21



Gambar 12
Kelelawar bergantung di atap goa, sehingga banyak musuh tidak bisa menangkapnya
(scan : Tiana Y.W. 2006)

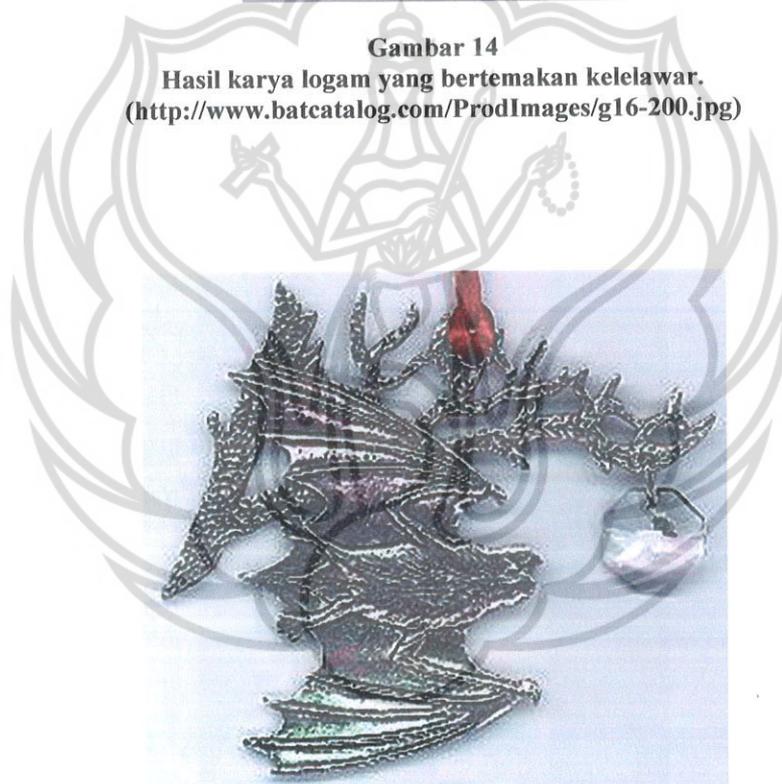


Gambar 13
Megabat atau kelelawar besar yang biasanya makan buah atau tanaman lainnya
(scan : Tiana Y.W. 2006)





Gambar 14
Hasil karya logam yang bertemakan kelelawar.
(<http://www.batcatalog.com/ProdImages/g16-200.jpg>)



Gambar 15
Hasil karya logam yang bertemakan kelelawar.
(www.batgoods.com/shop/?shop=1&cat=23&cart=13369)



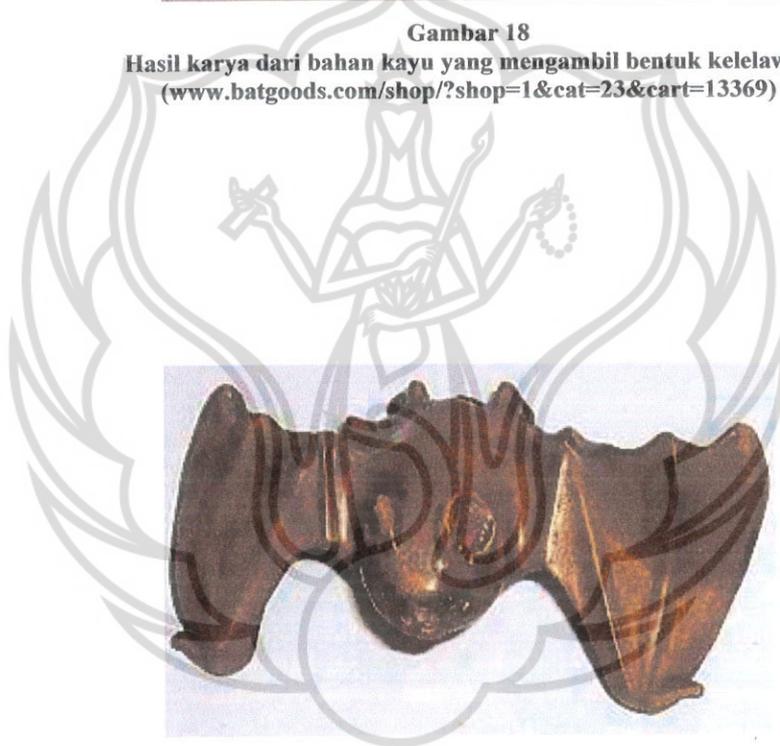
Gambar 16
Mug dengan dekorasi bentuk kelelawar
(<https://id38.securedata.net/speleobooks.htm>)



Gambar 17
Gelas dengan dekorasi bentuk kelelawar
(<https://id38.securedata.net/speleobooks.htm>)



Gambar 18
Hasil karya dari bahan kayu yang mengambil bentuk kelelawar
(www.batgoods.com/shop/?shop=1&cat=23&cart=13369)



Gambar 19
Hasil karya dari bahan kayu yang mengambil bentuk kelelawar
(www.batgoods.com/shop/?shop=1&cat=23&cart=13369)



Gambar 20
Patung taman yang mengambil bentuk kelelawar
(www.pbase.com/athiker95/image/42505284)



Gambar 21
Patung logam mengambil bentuk kelelawar
(http://i18.ebayimg.com/04/i/06/61/2c/35_1_sbl.JPG)

B. Analisis

Digunakan analisis untuk mendapatkan gambaran yang mengacu dan menuntun acuan yang terbaik dan sesuai dengan tema dan konsep penciptaan. Berawal dari melihat dan mengamati kelelawar dan didukung dengan adanya referensi-referensi dari buku, foto-foto, internet tentang kehidupan kelelawar sehingga membuat penulis tertarik untuk menjadikan kelelawar sebagai tema untuk berkarya seni dengan media tanah liat. Lewat karya seni keramik ini diharapkan agar masyarakat tahu dan mengerti pesan-pesan dan harapan penulis untuk kehidupan sosial di masyarakat. Karya-karya yang diwujudkan berbicara tentang perilaku yang patut kita renungkan.

Konsep kehidupan kelelawar yang diwujudkan melalui pendekatan estetis yang berdasarkan pengamatan dan imajinasi untuk menemukan corak berkarya dengan kemampuan estetikanya. Kehidupan kelelawar yang menarik dari bentuk visual mulai dari kepala, badan, sayap, kaki, tekstur, warna pada tubuhnya. Yang membuat penulis tertarik dari kelelawar adalah sayapnya. Gerak bentangan sayapnya mencerminkan kebebasan dalam melakukan aktifitasnya, dan masih banyak lagi yang menjadikan kelelawar itu hewan yang istimewa, menarik dan unik.

C. Desain Alternatif dan Desain Terpilih

Untuk mewujudkan bentuk karya seni keramik tiga dimensi, tahap berikutnya adalah membuat sketsa alternatif terlebih dahulu sebagai sublimitas dari pengolahan rasa estetis, tentunya sesuai dengan data yang ada.

Relevansi antara sket dan acuan harus ada. Meskipun dalam kenyataannya karya sudah sedikit berbeda dengan bentuk aslinya. Hal demikian disebabkan

adanya keterlibatan upaya pengembangan yang sesuai dengan imajinasi. Namun dengan begitu dari keutuhan atau kesatuan karya seni keramik tiga dimensional, dapat diidentifikasi dari beberapa unsur-unsur yang membentuknya.

Dari beberapa sketsa alternatif dipilih menjadi sketsa terpilih yang dipandang cukup berhasil untuk diwujudkan menjadi karya jadi. Dalam membuat sketsa alternatif pertimbangan pengolahan, pengorganisasian dari unsur-unsur yang berbeda. Arahnya sudah jelas yaitu menciptakan citra karya yang utuh dalam wadah komposisi, harmoni dalam bingkai kesatuan. Fajar Sidik dan Aming Prayitno dalam *Desain Elementer* mengatakan bahwa:

“Ide dan cita rasa dalam satu karya seni harus dipadukan dengan penuh pertimbangan berdasarkan prinsip penyusunan untuk mencapai kesatuan. Tanpa adanya kesatuan, maka unsur-unsur seni tidak dapat dimengerti sebagai bagian dari harmoni keseluruhan.”³⁴

1. Desain Alternatif

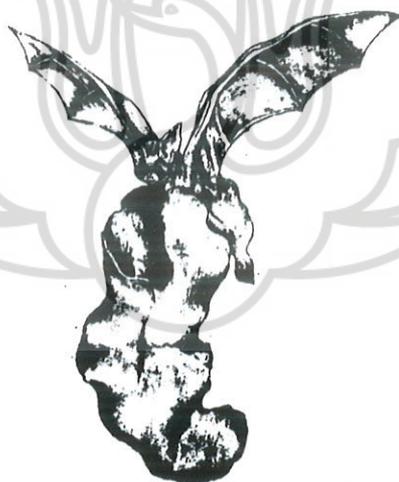


Gambar 22
Alternatif desain 1
(scan : Tiana Y.W. 2007)

³⁴ Fajar Sidik dan Aming Prayitno. “Desain Elementer “(Diktat mata kuliah nirmana, STSI “ASRI”, Yogyakarta,1981), p. 44



Gambar 23
Alternatif desain 2
(scan : Tiana Y.W. 2007)



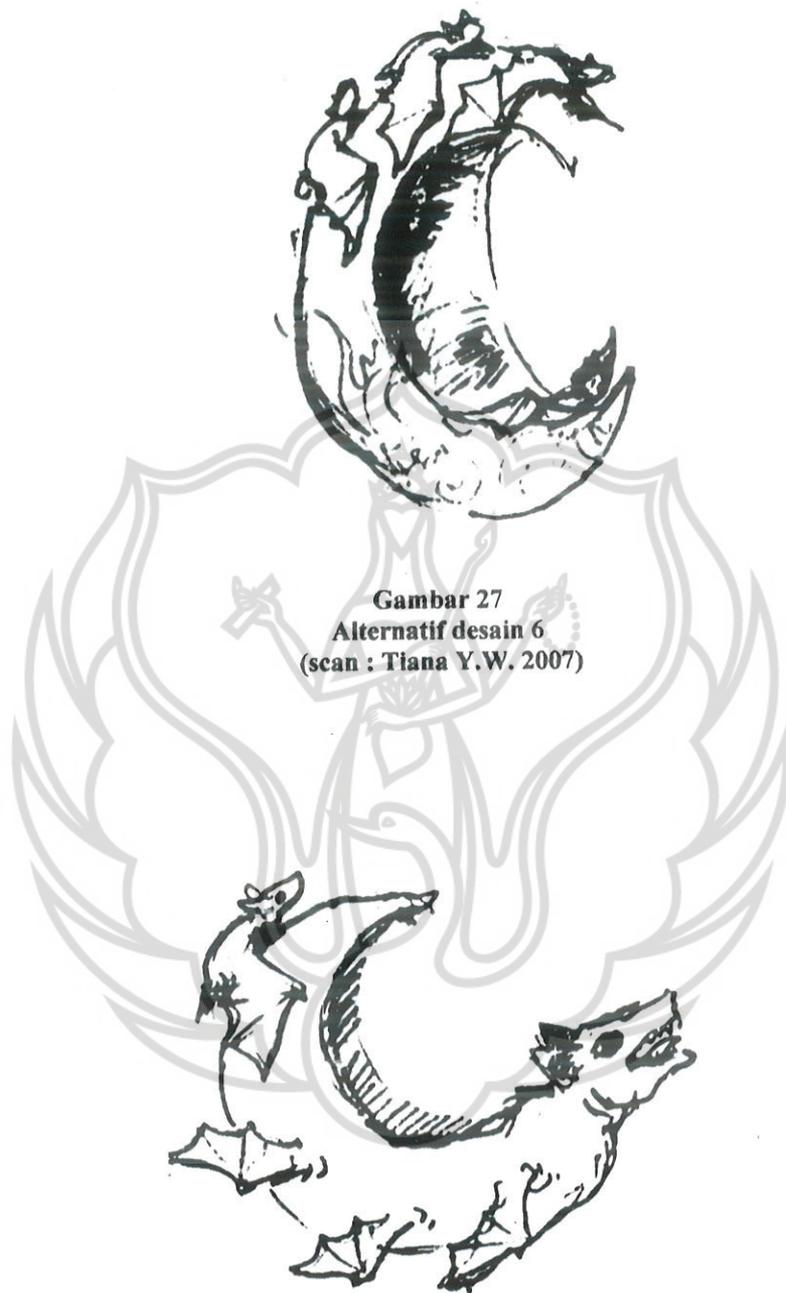
Gambar 24
Alternatif desain 3
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 25
Alternatif desain 4
(scan : Tiana Y.W. 2007)

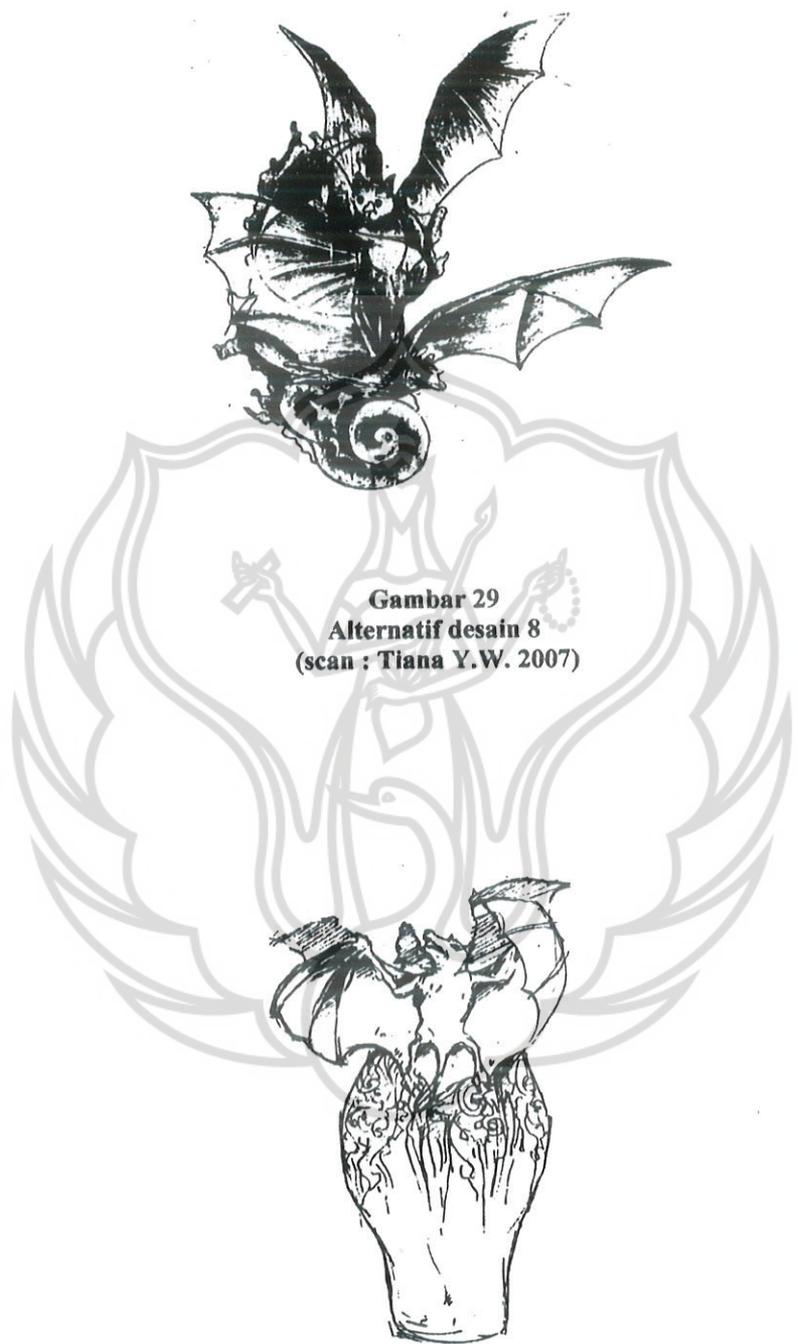


Gambar 26
Alternatif desain 5
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 27
Alternatif desain 6
(scan : Tiana Y.W. 2007)

Gambar 28
Alternatif desain 7
(scan : Tiana Y.W. 2007)

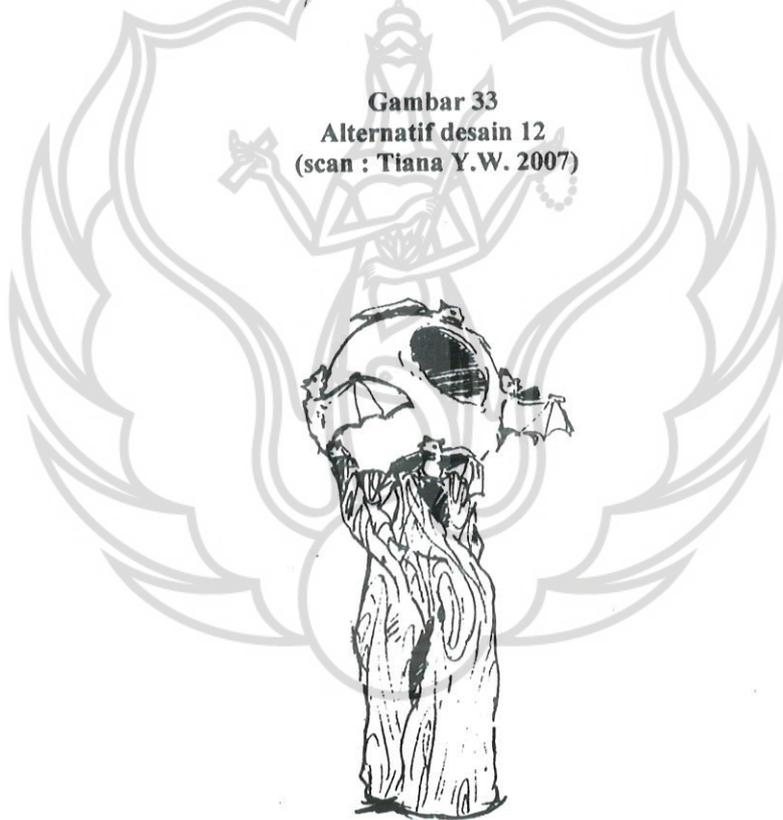


Gambar 29
Alternatif desain 8
(scan : Tiana Y.W. 2007)

Gambar 30
Alternatif desain 9
(scan : Tiana Y.W. 2007)



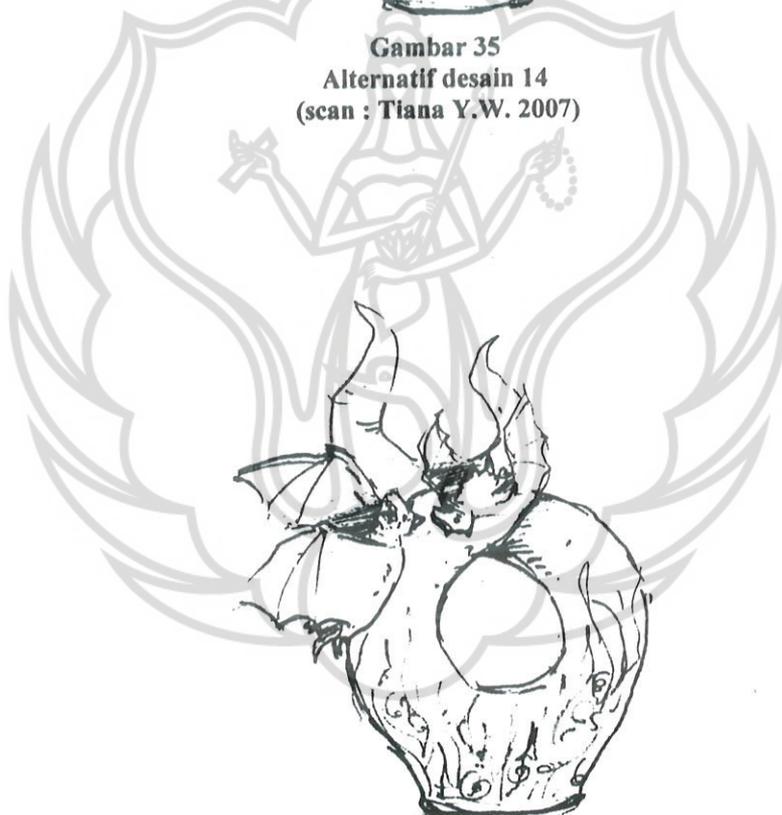
Gambar 33
Alternatif desain 12
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 34
Alternatif desain 13
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 35
Alternatif desain 14
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 36
Alternatif desain 15
(scan : Tiana Y.W. 2007)

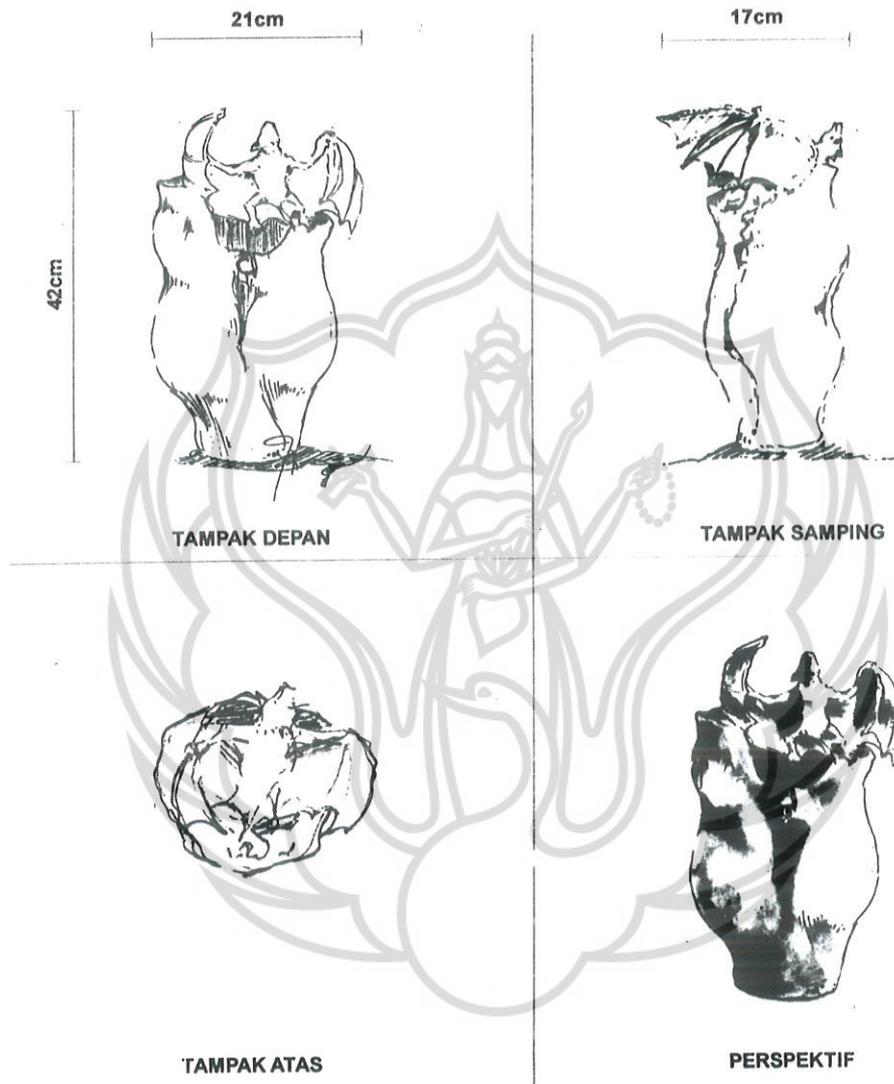


Gambar 37
Alternatif desain 16
(scan : Tiana Y.W. 2007)

2. Desain Terpilih



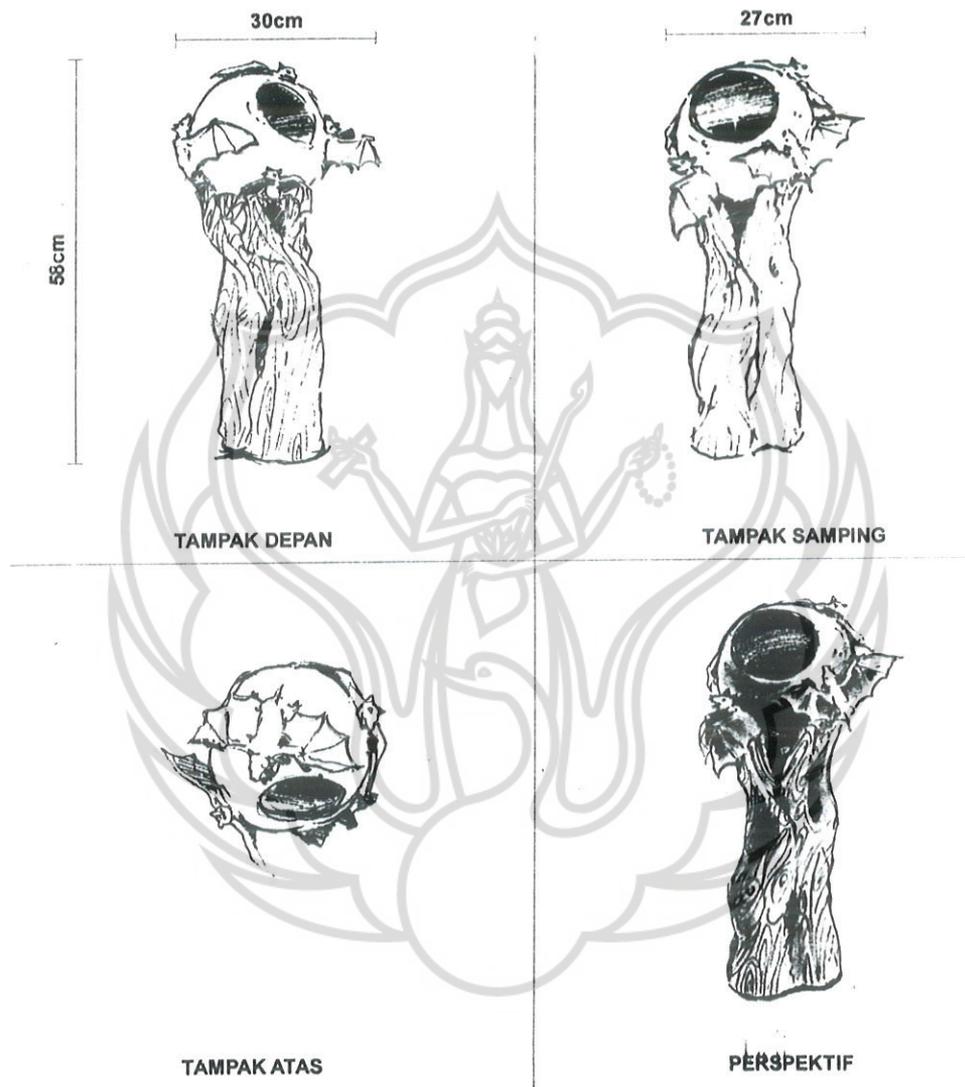
Gambar 38
Sketsa Terpilih 1
(scan : Tiana Y.W. 2007)



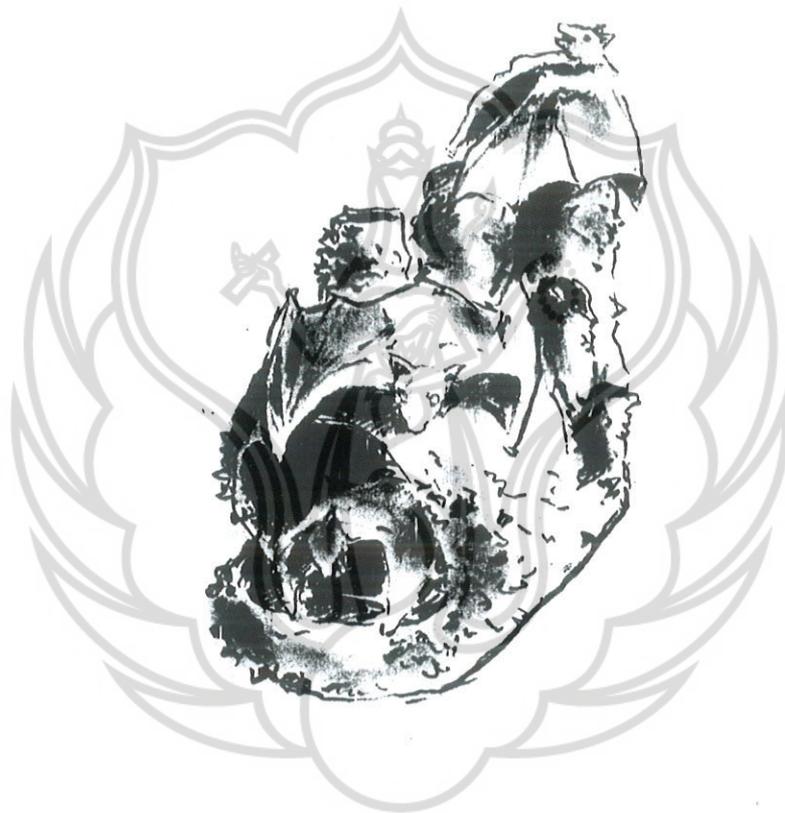
Gambar 39
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



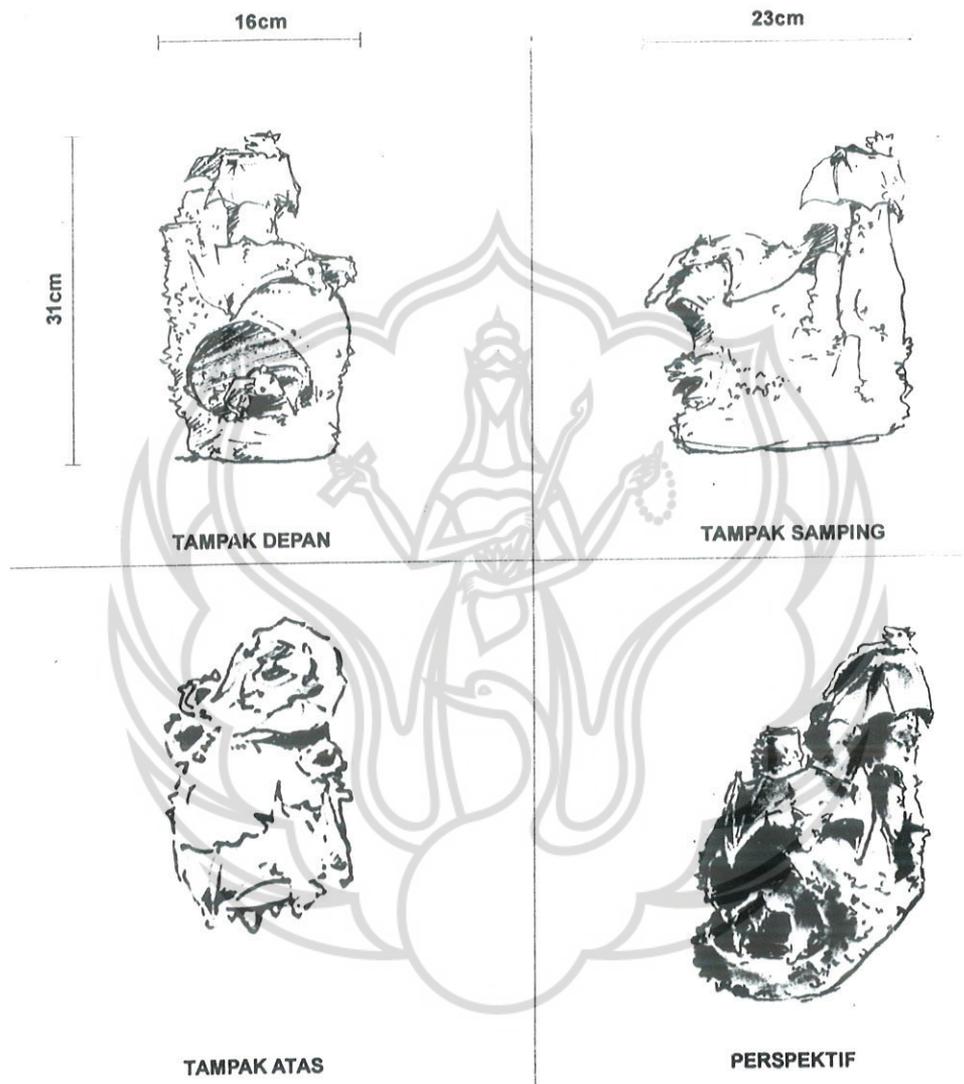
Gambar 40
Sketsa Terpilih 2
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 41
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



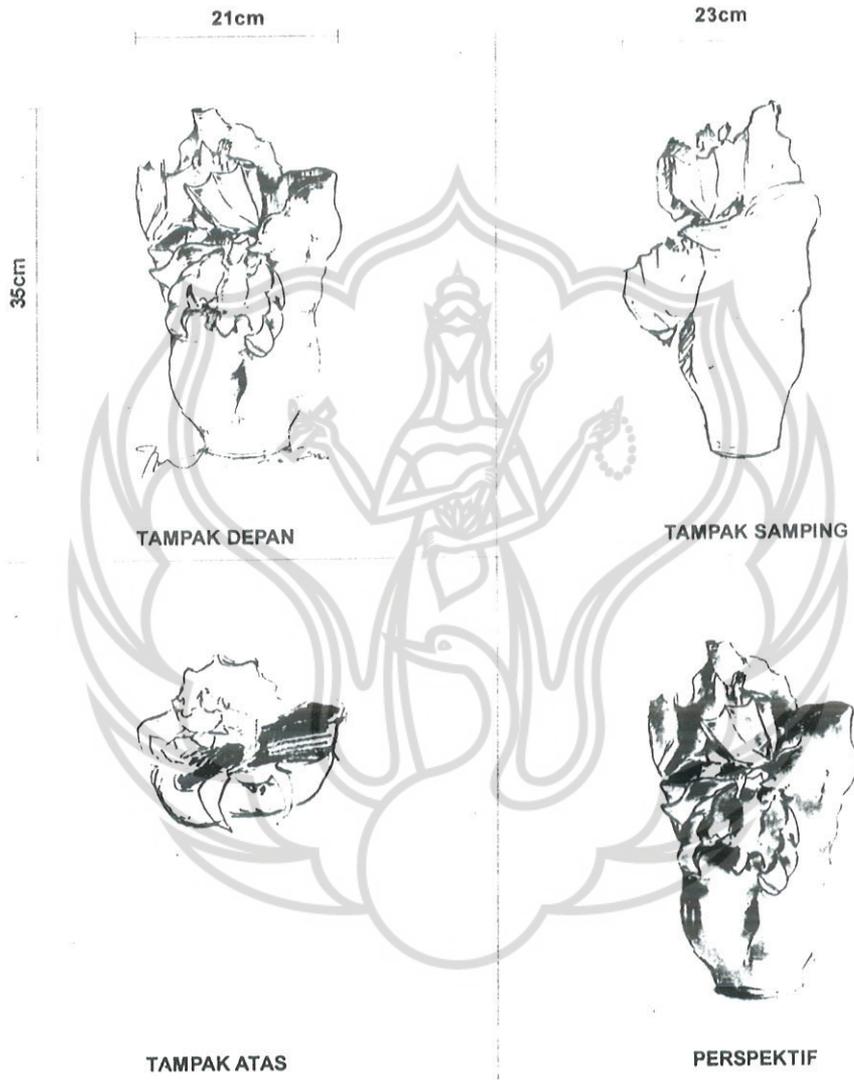
Gambar 42
Sketsa Terpilih 3
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 43
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



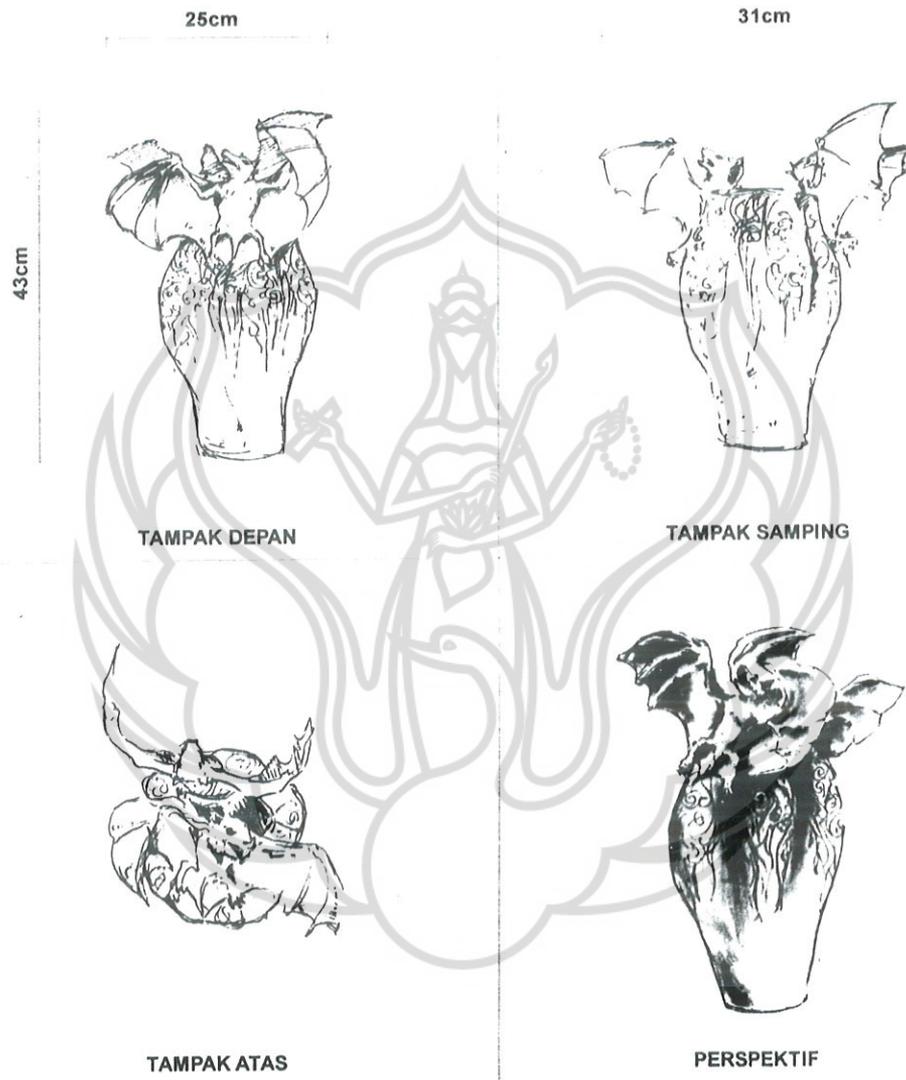
Gambar 44
Sketsa Terpilih 4
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 45
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



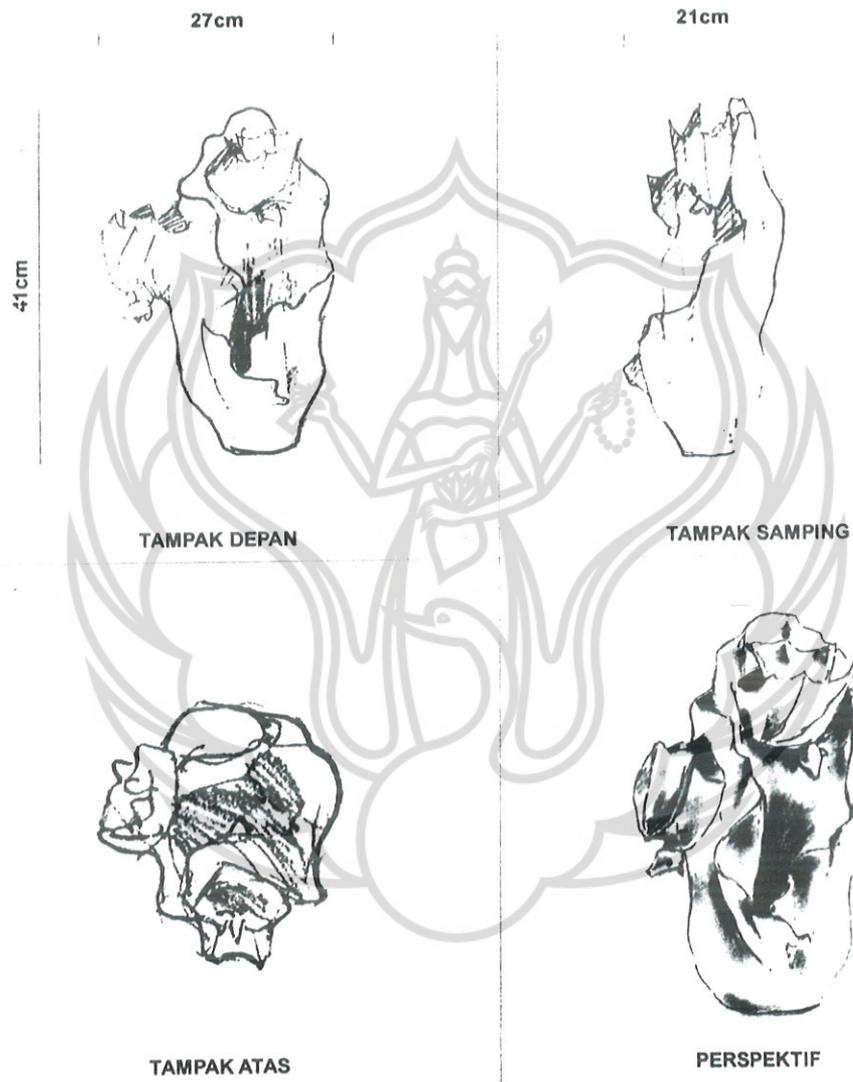
Gambar 46
Sketsa Terpilih 5
(scan : Tiana Y.W. 2007)



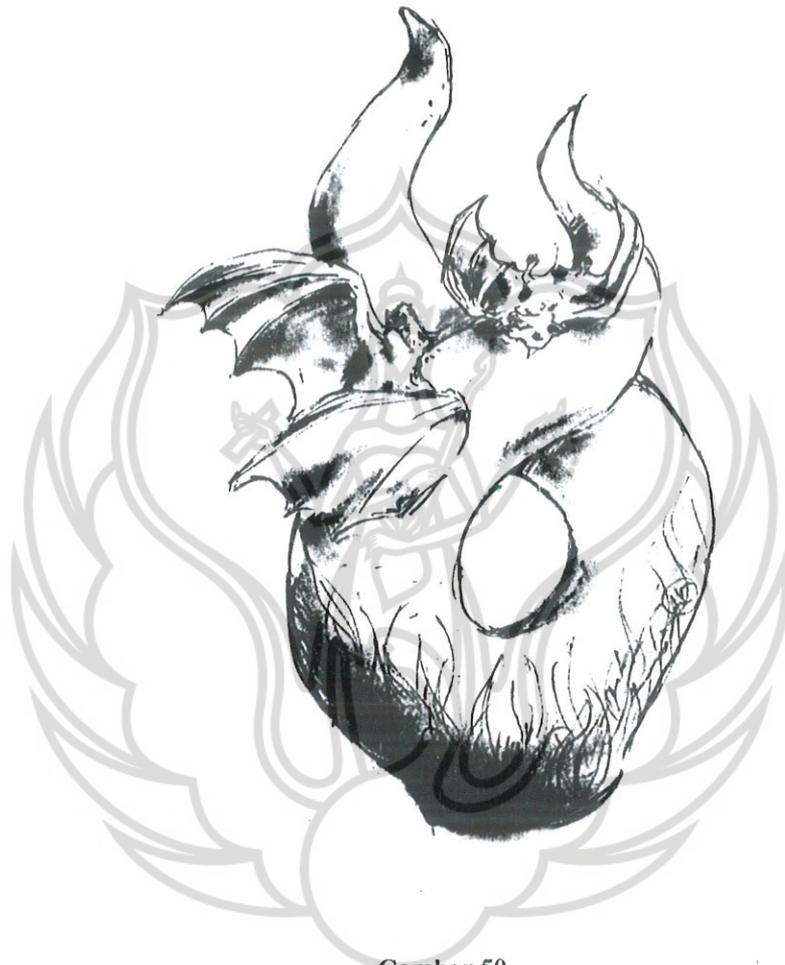
Gambar 47
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



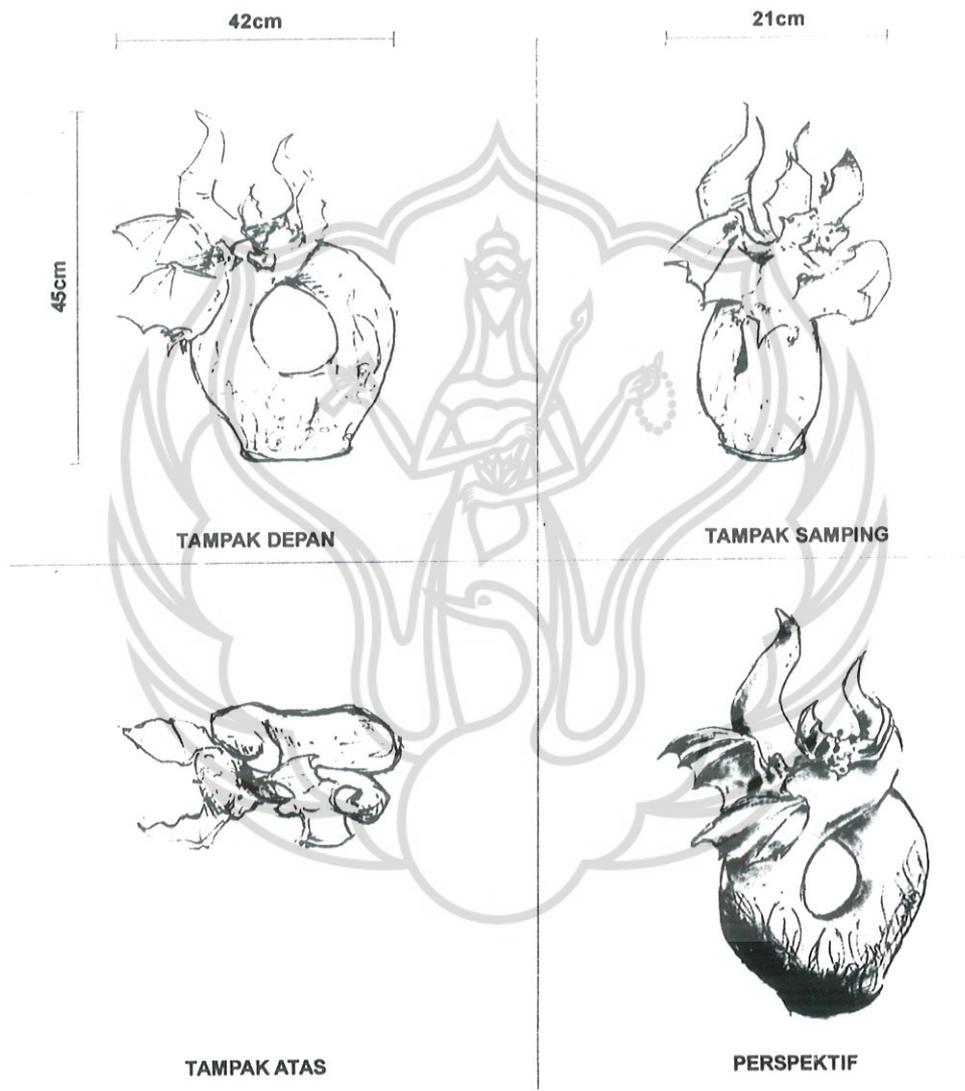
Gambar 48
Sketsa Terpilih 6
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 49
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



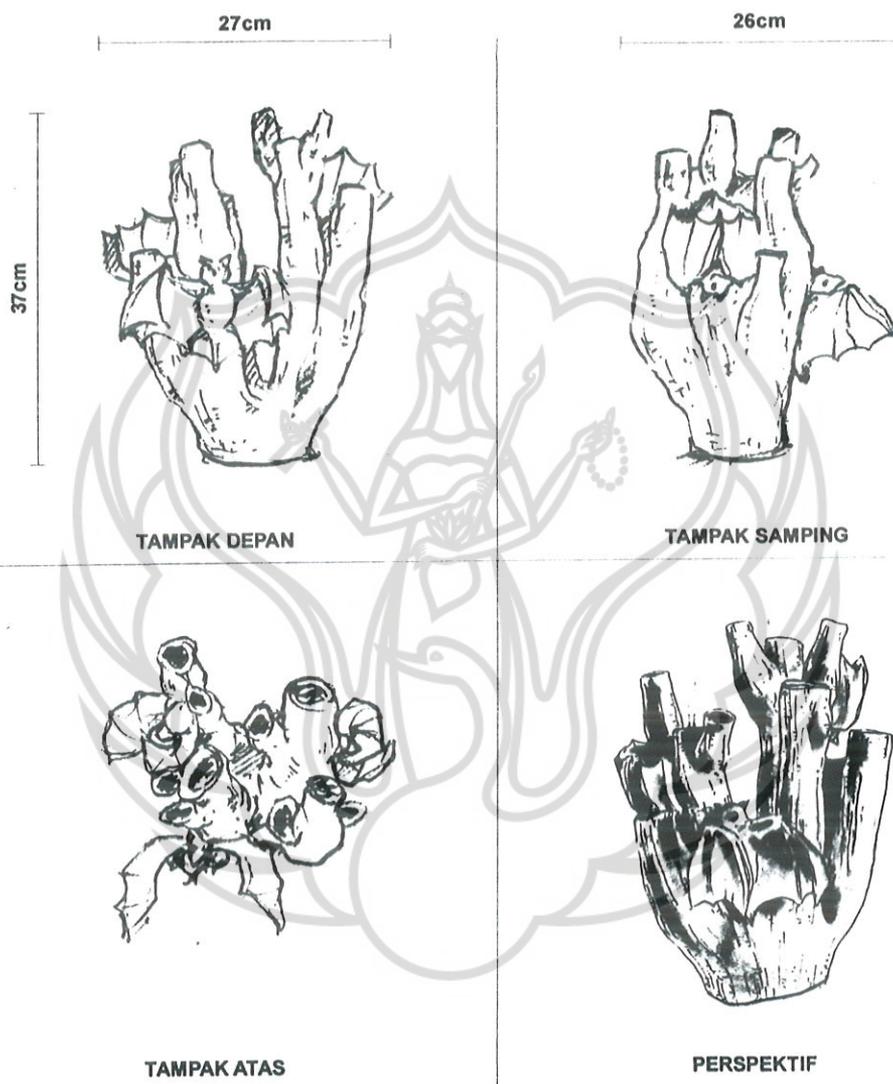
Gambar 50
Sketsa Terpilih 7
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 51
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)



Gambar 52
Sketsa Terpilih 8
(scan : Tiana Y.W. 2007)



Gambar 53
(Gambar Desain dan Scan : Tiana Y. W. 2007)

D. Bahan

1. Bahan bodi yang digunakan (bahan plastis)

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya keramik ini adalah tanah liat. Tanah liat adalah bahan pokok untuk pembuatan keramik yang terbentuk dari kristal-kristal yang terbentuk dari molekul-molekul yang disebut kaolinit. Dilihat dari sudut kimia, tanah liat termasuk hidrosilikat alumina dan dalam keadaan murni mempunyai rumus $\text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 2\text{SiO}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ dengan perbandingan berat unsur-unsurnya: 47% Oksida Silinium (SiO_2), 39% Oksida Aluminium (Al_2O_3) dan 14% Air (H_2O).

a. Tanah liat dibagi dalam beberapa jenis yaitu:

1) Tanah liat Residu (tanah liat primer)

Tanah liat yang belum berpindah tempat sejak terbentuknya. Sebagian merupakan hasil pelapukan dari bahan keras seperti basalt, andesit, granit dan lain-lain. Pada umumnya batuan keras basalt atau andesit akan membentuk lempung putih.

Contoh: tanah kaolin yang berbutir kasar dan tidak plastis atau rapuh.

2) Tanah liat Endapan (tanah liat sekunder)

Tanah liat yang dipindahkan oleh air, angin dari tempat batuan cadas induk. Seakan-akan dicuci dari tanah asalnya dan diendapkan di tempat-tempat cekung seperti rawa (warnanya hitam apabila dekat laut mengandung garam), danau, tanah, limbah sungai yang bersifat plastis dan berbutir lebih halus.

b. Tanah liat sebagai bodi keramik yaitu:

Tanah liat yang dipakai adalah jenis tanah liat endapan {tanah liat sekunder}. Tanah liat jenis ini cocok pada pembakaran suhu yang tinggi, sekitar 1150°C – 1200°C , titik leburnya tinggi, warna-warna dari tanah liat ini, dalam karya tugas akhir ini menggunakan tanah liat dari daerah Pacitan dan Sukabumi.

Menurut Ambar Astuti, sifat *stoneware* sebagai berikut:

- Plastis
- Pengeringannya baik
- Kadar besi oksida dan titan oksida sangat tinggi hingga berwarna abu-abu, krem sampai coklat
- rumus: $\text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 2\text{SiO}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ Warna mentahnya abu-abu atau kuning³⁵

Penjelasan mengenai bahan yang dipakai dalam karya tugas akhir ini sebagai berikut:

2. Bahan Non Plastis/ Bahan Bantu Untuk Bodi

1) *Chamotte* atau grog

Adalah tanah liat yang sudah dibakar dan dihancurkan atau ditumbuk sampai halus. Dalam karya yang bertemakan kelelawar digunakan sebagai pengisi dalam tanah liat bodi keramik, fungsi dari bahan ini mencegah keretakan, mengurangi penyusutan selama pengeringan dan pembakaran. Bahan ini digunakan karena bahan ini juga mempengaruhi warna bakarnya, grog yang dipakai pada karya ini adalah grog dari jenis tanah liat *stoneware* dari Pacitan.

³⁵ Ambar Astuti, *Op. Cit.*

- 2) *Feldspat* Mayong bahan ini warnanya kuning tua digunakan pada karya, karena bahan ini sebagai penguat bodi untuk membentuk glasir suhu tinggi dan akan menimbulkan warna bakar yang diinginkan penulis.



Gambar 54
Tanah liat yang dipakai untuk bodi keramik
(Foto : Tiana Y.W. 2006)

3. Bahan Bantu Untuk Pembuatan Karya

Gips

Bahan gips berasal dari batu cadas yang kemudian diproses pemanasan. Gips (*Plaster of Paris*) adalah suatu kalsium sulfat yang mengandung air dengan susunan kimia $\text{Ca.SO}_4.2\text{H}_2\text{O}$ bahan ini sangat lunak dan dapat digores dengan kuku. Fungsi dalam pembuatan ini adalah untuk membuat cetakan kelelawar dengan berbagai ukuran. Cetakan yang dibuat berbentuk dua sisi untuk bagian badan dan kepala kelelawar dan satu sisi untuk bagian sayap.



Gambar 55
Cetakan kelewatar dari bahan gips
 (Foto : Tiana Y.W. 2006)

4. Bahan Glasir

BAHAN GLASIR YANG DIGUNAKAN

Tabel I
 Komposisi Glasir I, Glasir Dasar (*Base Glaze*)

No	Bahan	Prosentase
1	Feldspat	62%
2	Kapur (<i>Whiting</i>)	17%
3	Kaolin (<i>China Clay</i>)	13%
4	Kwarsa (<i>silica</i>)	8%
Total		100%

Tabel II
 Komposisi Glasir II, Warna Abu-abu tua

No	Bahan	Prosentase
1	Glasir dasar	100%
2	Cobalt Oxide	3%
3	Zinc Oxide	2%
4	Mangan (<i>Mn</i>)	2%
5	Besi (<i>Fe</i>)	3%

Tabel III
Komposisi Glasir III Warna Coklat kehitaman

No	Bahan	Prosentase
1	Glasir dasar	100%
2	Zinc Oxide	2%
3	Titanium	3%
4	Mangan (Mn)	2%
5	Chromium Oxide	3%
6	Besi (Fe)	3%

Tabel IV
Komposisi Glasir IV, Warna Hijau tua

No	Bahan	Prosentase
1	TSG	90%
2	Kaolin	3%
3	Kwarsa	2%
4	Chrome Oxide	5%

Tabel V
Komposisi Glasir V, Warna Coklat kekuningan

No	Bahan	Prosentase
1	Glasir dasar	100%
2	Zinc Oxide	3%
3	Besi (Fe)	2%

Tabel VI
Komposisi Glasir VI, Warna Hitam

No	Bahan	Prosentase
1	Glasir dasar	100%
2	Cobalt Oxide	3%
3	Chromium Oxide	3%
4	Manganese	3%

Untuk lebih jelasnya tentang bahan-bahan dari formula glasir yang dipakai, akan diuraikan keterangannya sebagai berikut:

1. Silica (SiO_2)

Komponen atau bahan yang pasti ada pada setiap jenis glasir. Bahan yang dihasilkan dari pasir kwarsa (*flint kwarsa*), ada juga yang dihasilkan dari

feldspat. Bahan yang berfungsi sebagai pengikat bahan glasir lainnya, menjaga kestabilan, memberikan kekuatan pada glasir.

2. *Feldspat* ($\text{KNaO AL}_2\text{O}_3 6\text{SiO}_2$)

Termasuk kelompok mineral silikat yang berperan sebagai pelebur (flux) untuk menghasilkan glasir yang mengkilap.

3. *China Clay* (kaolin)

Adalah tanah yang mengandung mineral kaolinit dan termasuk tanah liat primer dengan sifat-sifat sebagai berikut:

- Berbutir kasar
- Rapuh dan tidak plastis
- Sulit dibentuk
- Warnanya putih, karena kandungan besinya sangat rendah
- Tahan panas hingga $1800\text{ }^\circ\text{C}$
- Dalam glasir memberikan kekuatan sehingga glasir tidak melorot

4. *Calcium Carbonate* (kapur)

Bahan ini bagus untuk glasir, fungsinya dalam glasir adalah memberikan kekuatan, keras, bening dan mengkilap, susutnya tidak terlalu banyak sehingga mencegah glasir retak.

5. Zinc

Zat berwarna putih gunanya untuk memberikan warna putih pada glasir, bahan ini berfungsi membantu dan mencegah agar glasir tidak pecah dan retak.

6. *Manganese*

Merupakan bahan glasir hitam, berfungsi untuk memberikan warna glasir hitam yang menarik.

7. *Cobalt Oxide*

Bahan ini merupakan pigmen yang sangat kuat sekali, penambahan sebanyak 3% dan dicampur dengan bahan glasir lainnya menghasilkan warna hitam agak kebiruan.

8. *Chamotte* atau grog

Tanah liat yang sudah dibakar dan dihancurkan sampai halus. Digunakan sebagai campuran dalam tanah liat yang terlalu plastis atau tanah liat yang susutnya terlalu tinggi. Grog yang digunakan penulis adalah grog biscuit Pacitan (*stoneware*), yang berfungsi untuk melindungi karya dari resiko pecah, membuat penguapan jadi lebih lambat dan mengurangi penyusutan.

E. Alat

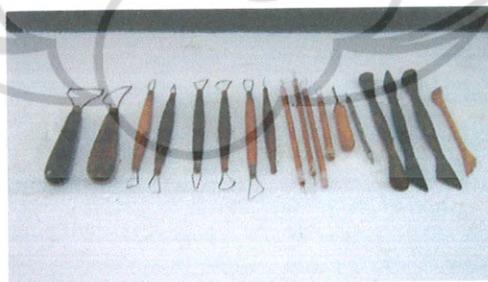
Peralatan yang digunakan pada pembuatan Karya Tugas Akhir ini terdiri dari;



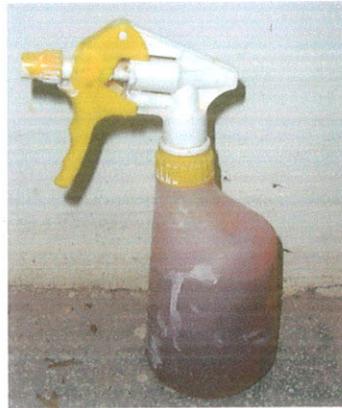
Gambar 56
Putaran, untuk pembentukan bodi keramik dan mendekorasi karya.
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



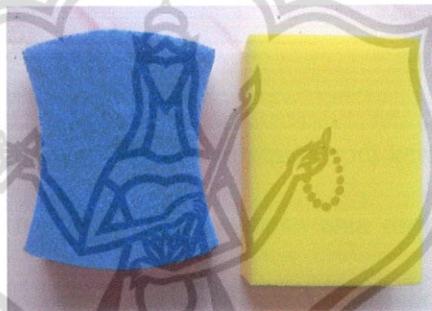
Gambar 57
Timbangan gram, saringan dan alat-alat pendukung untuk membuat glasir
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 58
Alat-alat pembentuk bodi yang disebut butsir, kuas untuk membersihkan atau merapikan karya dan untuk melukis bodi keramik dari bahan glasir.
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 59
Spray gun untuk menyemprot bodi agar tetap lembab dan mudah dibentuk waktu melanjutkan karya
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 60
Spon untuk membersihkan bodi waktu akan diglasir dan setelah diglasir.
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 61
Botol atau toples tempat glasir.
(Foto : Tiana Y.W. 2006)



Gambar 62
Compresor untuk menyemprot glasir pada bodi keramik.
 (Foto : Tiana Y.W. 2006)

2. Teknik Pengerjaan

a. Teknik pembentukan dengan tangan

1) Teknik yang digunakan untuk pembuatan bodi keramik, yaitu:

Dipijit (*pinch*), tanah liat ditekan-tekan atau dipijit-pijit diantara ibu jari tangan dan jari-jari tangan sambil dibentuk menjadi benda yang dikehendaki.

2) Dibentuk dengan cetakan: dicetak dengan tanah dimasukkan pada cetakan atau gibs dengan cara menekan secara perlahan dengan tangan. Tanah yang digunakan harus halus.

b. Teknik dekorasi

Pembuatan dekorasi pada keramik dengan beberapa cara diantaranya:

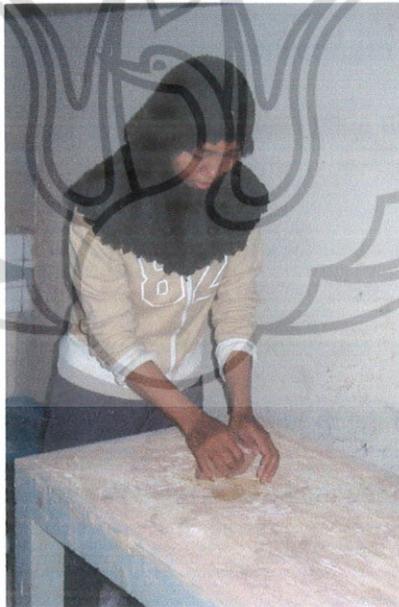
1) Teknik tempel, membuat kelelawar dengan cara dicetak kemudian digores dengan jarum dan ditempelkan pada bodi dengan lem bubuk tanah liat atau tanah yang sejenis dengan tanah bodinya.

- 2) Teknik gores, menggores bodi keramik dengan benda tajam dalam keadaan tanah masih lunak.
- 3) Teknik lukis, melukiskan warna-warna dengan bahan glasir pada bodi kelelawar dan bodi keramik yang dilakukan sesudah dibakar biskuit.

c. Tahap-tahap Perwujudan

1) Penyiapan bahan atau penguletan tanah (*kneading*)

Penkerjaan penguletan merupakan cara yang terbaik untuk memperoleh hasil tanah yang baik dibutuhkan meja khusus untuk penguletan. Penulis memakai meja gips fungsinya untuk menyerap air yang berlebihan. Fungsi penguletan ini untuk memadatkan, menghilangkan gelembung-gelembung udara dalam pengeringan atau pembakaran tidak akan pecah atau retak.



Gambar 63
Penyiapan bahan atau penguletan tanah (*kneading*)
(Foto : Anas. 2007)

2) Menggunakan teknik pijit (*pinch*)

Tanah liat ditekan-tekan, dipijit-pijit diantara ibu jari dan jari-jari tangan sambil dibentuk menjadi benda yang di kehendaki.

3) Tahap Pengeringan

Benda-benda yang akan dibakar harus dikeringkan terlebih dahulu, karena jika sedikit basah akan terjadi ledakan uap air waktu dibakar.

Mengeringkan keramik berarti menghilangkan apa yang disebut air plastis, sedang air yang terikat di dalam molekul tanah liat (air kimia) hanya bisa dihilangkan melalui pembakaran. Proses pengeringan biasanya diikuti dengan proses penyusutan, tanah liat yang plastis lebih banyak menyusut, contohnya tanah liat *stoneware* dari daerah Pacitan, Singkawang, Sukabumi. Penyusutan disebabkan karena kehilangan kandungan airnya setelah proses pengeringan berakhir karena itu bentuk bendanya akan menjadi lebih kecil dari pada ukuran semula.

d. Dengan Tahap Pendekorasian

1) Menempelkan tanah pada bodi

Teknik tempel diawali dengan mencetak kelelawar dalam berbagai ukuran, ditempelkan pada bodi tersebut dengan lem slip atau bubur tanah liat yang sama jenisnya dengan bodi tanah yang digunakan.

2) Menggores bodi

Tanah yang lunak digores dengan alat-alat seperti butsir, bambu, dan lain-lain.

3) Melukis bodi

Teknik ini yaitu melukis bodi yang sudah kering, setelah melalui proses pembakaran biscuit dengan cara melukis dengan ramuan glasir yang sudah dibuat.

e. Tahap Pembakaran

1) Pembakaran biscuit dengan suhu 900°C

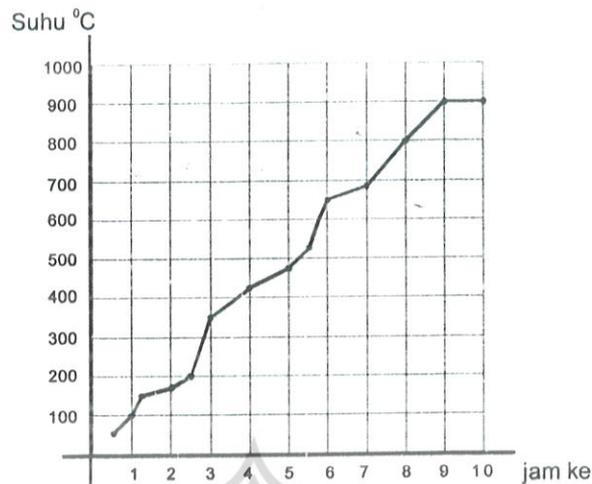
“Pembakaran dilakukan dari awal sampai akhir sekitar 900°C. Dalam babak penghilangan uap air berlangsung dari suhu paling rendah sampai 500°C karena sampai pada suhu ini air yang terikat pada molekul tanah liat (air kimia) menguap, selain dari pada itu juga unsur karbon dan unsur organis dibakar habis.”³⁶

Pembakaran dilakukan secara perlahan-lahan, jika terlalu cepat dapat menimbulkan letusan. Pada suhu 500°C – 900°C terjadi penggelasan yang akan menghambat pembakaran gas.



Gambar 64
Memasukkan karya dalam pembakaran biscuit, dengan tungku gas yang ada di kampus
(Foto : Anas. 2007)

³⁶ Ambar Astuti, *Teori Keramik I*, (Yogyakarta: Liberty, 1982), p. 49

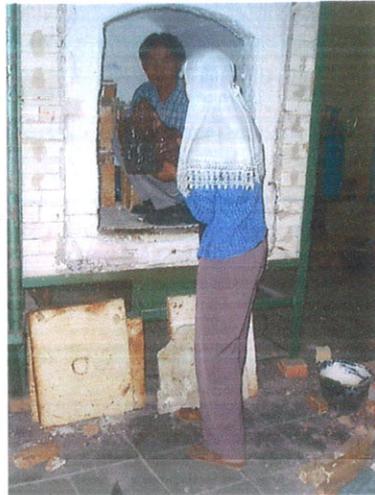


Grafik 1
Grafik perubahan suhu pada pembakaran biscuit dengan tungku gas

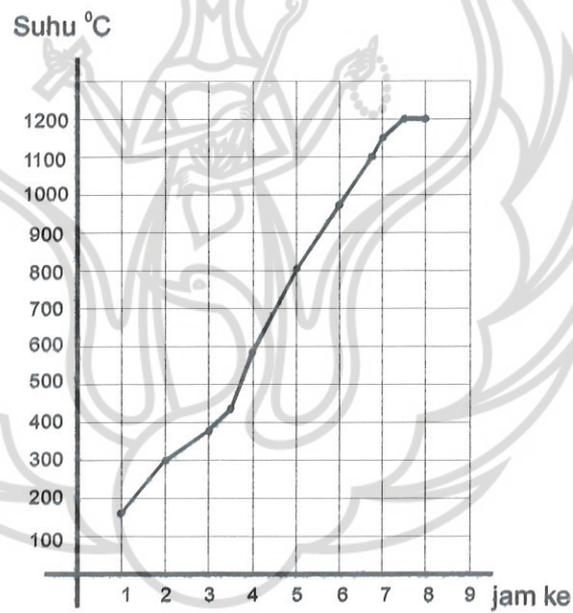
2) Pembakaran Glasir dengan suhu 1200°C

Penjelasan mengenai pembakaran glasir yaitu:

Pembakaran dimulai perlahan-lahan dari kira-kira 1150°C agar glasir matang dengan baik dan gas dalam bahan keramik keluar perlahan-lahan. Kalau pembakaran terlalu cepat akan menghasilkan banyak lubang dalam glasir. Pembakaran cepat dari suhu paling rendah sampai 900°C , glasir mulai melebur pada kira-kira suhu 1100°C dan bodi sudah seperti kaca, bodi dan glasir sudah mulai bergabung. Pada suhu 1150°C sampai suhu berakhir 1200°C , pembakaran dilakukan perlahan-lahan. Glasir harus mempunyai waktu yang cukup supaya glasir bisa melebur dengan matang, dan agar gas yang masih di dalam bodi bisa keluar. Dari suhu 1150°C sampai suhu 1200°C , pembakaran dilakukan perlahan-lahan antara $30^{\circ}\text{C} - 50^{\circ}\text{C}$. Perlu diadakan penahanan suhu kira-kira 15 menit agar glasir matang.



Gambar 65
Mengeluarkan karya sesudah dibakar glasir, dengan tungku gas yang ada di kampus
(Foto : Anas. 2007)



Grafik 2
Grafik perubahan suhu pada pembakaran glasir dengan tungku gas

f. Kalkulasi Anggaran

Kalkulasi biaya disampaikan dalam bentuk tabel dibawah ini, perhitungan biaya pada setiap karya dibuat pada satu tabel. Jumlah biaya yang diperlukan menyesuaikan keperluan, kebutuhan pada tiap karya. Dibawah ini kalkulasi anggaran setiap karya adalah sebagai berikut:

KALKULASI ANGGARAN

Tabel VII
Kalkulasi Harga Karya I. Judul "Sendiri"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	7 Kg	2.000/Kg	14.000
2	Grog	0.5 Kg	4000/Kg	2000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	30 gr	80000/kg	2400
5	K. Glasir IV	50 gr	80000/kg	4000
Total				24.000

Tabel VIII
Kalkulasi Harga Karya II. Judul "Kembali"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	12 Kg	2.000/Kg	24000
2	Grog	1.5 Kg	4000/Kg	6000
3	K. Glasir III	50 gr	80000/kg	4000
4	K.Glasir V	65 gr	80000/kg	5200
Total				39200

Tabel IX
Kalkulasi Harga Karya III. Judul "Istirahat I"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	7 Kg	2.000/Kg	14.000
2	Grog	0.5 Kg	4000/Kg	2000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	20 gr	80000/kg	1600
5	K. Glasir III	30 gr	80000/kg	2400
6	k. Glasir V	30 gr	80000/kg	2400
Total				22400

Tabel X
Kalkulasi Harga Karya IV. Judul "Bergantung"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	10Kg	2.000/Kg	20000
2	Grog	1 Kg	4000/Kg	4000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	50 gr	80000/kg	4000
5	K. Glasir III	30 gr	80000/kg	2400
6	K. Glasir V	20 gr	80000/kg	1600
Total				34000

Tabel XI
Kalkulasi Harga Karya V. Judul "Jodoh"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	10 Kg	2.000/Kg	20000
2	Grog	1 Kg	4000/Kg	4000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	30 gr	80000/kg	2400
5	K. Glasir III	20 gr	80000/kg	1600
6	K. Glasir IV	20 gr	80000/kg	1600
7	K. Glasir V	50 gr	80000/kg	4000
Total				36000

Tabel XII
Kalkulasi Harga Karya VI. Judul "Terlelap"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	12 Kg	2.000/Kg	24000
2	Grog	1 Kg	4000/Kg	4000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K. Glasir III	50 gr	80000/kg	4000
4	K.Glasir V	30 gr	80000/kg	2400
Total				36000

Tabel XIII
Kalkulasi Harga Karya VII. Judul "Bercanda"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	10 Kg	2.000/Kg	20000
2	Grog	0.5 Kg	4000/Kg	2000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	30 gr	80000/kg	2400
5	K. Glasir IV	50 gr	80000/kg	4000
Total				30800

Tabel XIV
Kalkulasi Harga Karya VIII. Judul "Istirahat II"

No	Bahan	Penggunaan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Tanah Pacitan	7 Kg	2.000/Kg	14.000
2	Grog	0.5 Kg	4000/Kg	2000
3	K. Glasir I	30 gr	80000/kg	2400
4	K.Glasir II	30 gr	80000/kg	2400
5	K. Glasir III	30 gr	80000/kg	2400
6	k. Glasir V	50 gr	80000/kg	4000
Total				27200

KALKULASI HARGA KESELURUHAN KARYA

NO	Judul Karya	Biaya (Rp)
1	Sendiri	24000
2	Kembali	39000
3	Istirahat I	22000
4	Bergantung	34000
5	Jodoh	36000
6	Kembali	36000
7	Bercanda	27000
8	Istirahat II	30000
	Total	248000

KALKULASI BIAYA PEMBAKARAN

No	Keterangan	Penggunaan	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Bakar biscuit	1 tabung gas besar	217500	217500
2	Bakar biscuit	1 tabung gas kecil	57000	57000
3	Bakar Glasir	1 tabung gas besar	217500	217500
	Total			491000

BAB IV

TINJAUAN KARYA

Dalam bab ini penulis meninjau secara garis besar tentang apa yang dicapai pada hasil akhir dari proses berkarya. Dalam pembuatan karya ini penulis menggunakan tanah *Stoneware* dari Pacitan dan Sukabumi yang jenis tanahnya mempunyai perbedaan warna, kekuatan, keplastisan, penyusutan dalam pengeringan atau pembakaran, sehingga karya yang dihasilkan berbeda pada hasil akhirnya dan juga penambahan oksida pewarna yang mempengaruhi warna glasir.

Untuk memperkuat tanah, penulis menambahkan grog dari tanah *stonware* dari Pacitan dan Sukabumi dalam semua karyanya. Dengan melihat karya setelah dibakar glasir, warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan keinginan penulis. Tetapi dalam proses penyemprotan kurang merata sehingga warna yang dihasilkan tidak maksimal.



Gambar 66
Karya I

Judul	: Sendiri
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 42, P: 21 L: 17
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Dalam menjalani rutinitas sehari-hari kadang kita merasa penat dan lelah, untuk mengatasinya kadang kita butuh waktu untuk sendiri. Mencari tempat atau suasana baru untuk merefresh pikiran. Dengan cara demikian diharapkan bisa menghibur dan bisa mengembalikan semangat untuk menghadapi rutinitas selanjutnya.



Gambar 67
Karya II

Judul	: Kembali
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 58, P: 30 L: 27
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan 4 kelelawar yang hinggap menuju tempat istirahat. Bagaimanapun juga rumah merupakan tempat paling nyaman untuk istirahat. Didalam rumah akan ditemui anggota keluarga sehingga bisa saling interaksi setelah sehari beraktifitas.



Gambar 68
Karya III

Judul	: Istirahat I
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 31, P: 23 L: 16
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan pencarian tempat untuk istirahat yang paling nyaman untuk istirahat. Suasana yang tenang dan nyaman sangat mendukung untuk bisa beristirahat.



Gambar 69
Karya IV

Judul	: Bergantung
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 35, P: 21 L: 23
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan dimanapun kita berada, maka kita harus berusaha sendiri dan mencoba tidak bergantung pada orang lain. Kita berusaha untuk mengatasi segala persoalan.



Gambar 70
Karya V

Judul	: Jodoh
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 43, P: 31 L: 25
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan proses pencarian pendamping hidup. Untuk menyatukan dua kepribadian yang berbeda itu memang sulit, sehingga perlu adanya proses saling pengertian, kejujuran dan kesetiaan. Hal ini wajar terjadi walaupun dalam pencarian itu menghadapi banyak rintangan untuk mendapatkannya maka harus tetap berusaha.



Gambar 71
Karya VI

Judul : Terlelap
Teknik : Pilin, tekan, cetak
Bahan : Tanah Pacitan (*Stoneware*)
Ukuran : T: 41, P: 27 L: 21
Tahun : 2007
Finishing : Glasir
Suhu bakar : 1200 °C
Fotografer : Anas

Karya ini memvisualisasikan dalam menjalani rutinitas mengalami kelelahan, sehingga tidur adalah cara yang tepat untuk mengembalikan tenaga yang hilang dan mampu beraktifitas kembali pada keesokan harinya.



Gambar 72
Karya VII

Judul	: Bercanda
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 45, P: 42 L: 21
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan dimana kita bisa bercanda untuk sekedar menghilangkan lelah dan rasa bosan. Dengan bercanda kita bisa sejenak melupakan segala beban persoalan yang ada dalam diri.



Gambar 73
Karya VIII

Judul	: Istirahat II
Teknik	: Pilin, tekan, cetak
Bahan	: Tanah Pacitan (<i>Stoneware</i>)
Ukuran	: T: 37, P: 27 L: 26
Tahun	: 2007
Finishing	: Glasir
Suhu bakar	: 1200 °C
Fotografer	: Anas

Karya ini memvisualisasikan pencarian tempat untuk istirahat yang paling nyaman untuk istirahat. Untuk itu dipilihlah pohon yang memiliki dahan yang banyak sehingga akan terasa teduh dan nyaman.

BAB V

PENUTUP

Kehidupan kelelawar menjadi inspirasi dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Menurut penulis kelelawar mempunyai kehidupan yang istimewa, menarik, unik, dan memiliki bentuk-bentuk visual yang artistik. Kesemuanya itu sangat menarik perhatian penulis untuk mewujudkannya ke dalam karya seni keramik. Pengungkapan ekspresi dalam karya seni merupakan kebebasan individu. Melalui ekspresi penulis tercapailah kepuasan batin dan semoga orang lainpun juga merasakannya. Inspirasi penulis tidak lepas dari pengalaman dan lingkungan disekitarnya, khususnya dalam sebuah perilaku sosial masyarakat.

Tugas akhir ini mengangkat tema kehidupan kelelawar sebagai pengungkapan ekspresi tentang fenomena-fenomena kehidupan khususnya kehidupan sosial yang ada dilingkungan masyarakat saat ini dengan mengambil contoh kehidupan kelelawar, untuk mengajak agar memperbaiki perilaku dalam masyarakat, khususnya dalam sebuah keluarga agar perilakunya lebih baik seperti perilaku yang ada dalam kehidupan kelelawar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta Margaret dan Rudy Badil, (Ed.), *Ukelan*, Buku Katalog Pemeran Tunggal Keramik F. Widayanto, Diterbitkan oleh The Jakarta Post, Jakarta, 1995
- Astuti, Ambar, *Pengetahuan Keramik*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997
- _____. *Teori Keramik I*. Yogyakarta: Liberty, 1982
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: PN Balai Pustaka, Edisi II, 1989
- Echol, M. John, dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia, 1976
- Hartoko, Dick, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1984
- [Http://id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org), Ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia. 25-08-2006
- [Http://www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) 25-08-2006
- K. Prent C.M.J., Subrata Adi, Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang, 1969
- Mason, Adrienne, *Kehidupan di Alam Bebas "Kclclawar"*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2005
- Moeliono, M., Anton. (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka, Cet. II, 1989
- Perryman, Jane, *Fired Pottery*, London: A and C Black Limited, 1995
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976
- Rader, Melvin, *A Modern Book of Esthetics*, diterjemahkan oleh Abdul Kadir, MA. Dipl. FA, ISI Yogyakarta, 1990
- Raharjo, Timbul, Teko dan Perspektif Seni Keramik, Yogyakarta, Tonil Press, 2001

Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming. "Desain Elementer " Diktat mata kuliah nirmana., STSI "ASRI", Yogyakarta, 1981

Soedarso Sp., *Seni Arti dan Problematikanya*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000

_____, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987

Wibisono Titut, *Mengenal Fauna*, Jakarta: PT. Penebar Swadaya, 2004

Wirjodirdjo Budihardjo, "Ide Seni" dalam *Seni; Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Th II/02, Yogyakarta, BP ISI, 1992





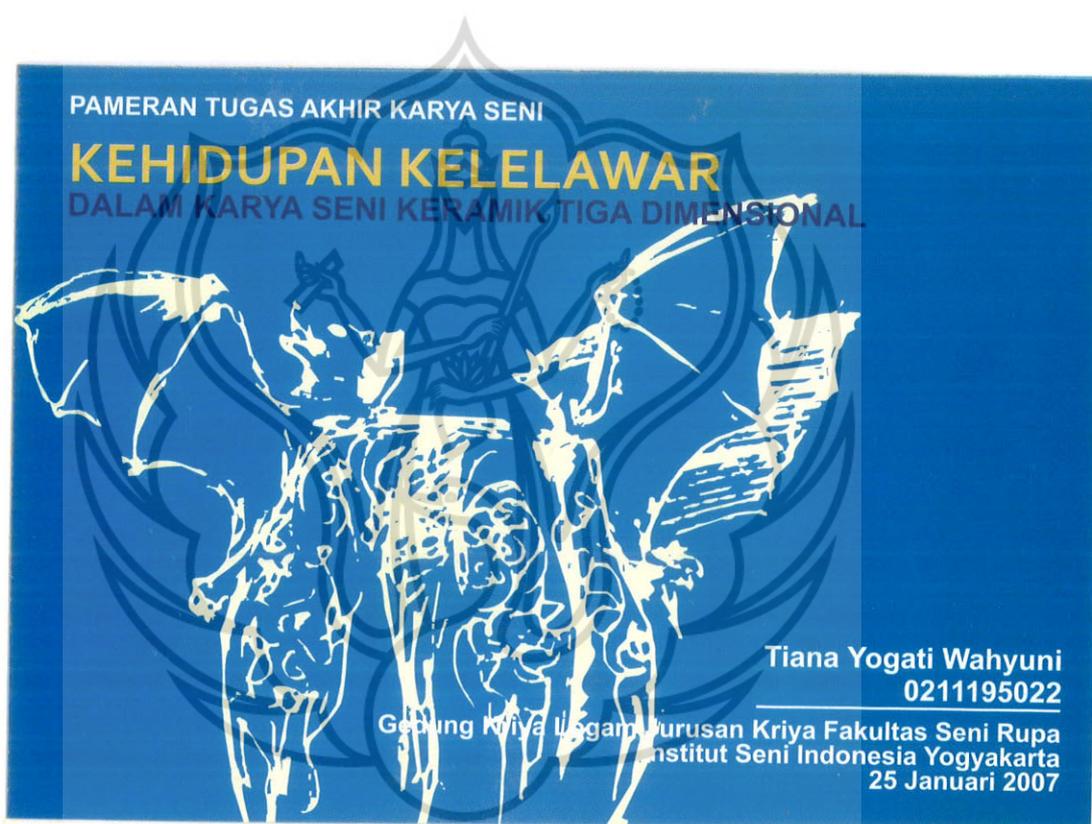




FOTO SUASANA PAMERAN
Fotografer : Anas, 2007



POSTER PAMERAN
Desain : Joystick cs, 2007



KATALOGUS
Desain : Joystick cs, 2007