

**KALIGRAFI ASMAUL HUSNA SEBAGAI ELEMEN
DEKORATIF KERAMIK TILE DAN *PUZZLE***



PENCIPTAAN

oleh:

Sri Andini

NIM 2112316022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**KALIGRAFI ASMAUL HUSNA SEBAGAI ELEMEN
DEKORATIF KERAMIK TILE DAN *PUZZLE***



PENCIPTAAN

oleh:

Sri Andini

NIM 2112316022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2025**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

Kaligrafi Asmaul Husna sebagai Elemen Dekoratif Keramik Tile dan Puzzle diajukan oleh Sri Andini, NIM 2112316022, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi:90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1 001/NIDN. 0004116307

Pembimbing II/Penguji II



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN. 0022067501

Koordinator Prodi S-1 Kriya



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

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya



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

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERSEMBAHAN

Penciptaan Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada Bapak tersayang, sumber kekuatan dan cinta yang tak pernah putus, serta kakakku yang menjadi teman seperjalanan dalam senyap dan harapan.

Untuk Mama di alam sana, terimakasih telah menjadi bagian dari ziarah batinku.



MOTTO

“Jangan pernah menyesal karena pernah melakukan sesuatu, menyesal lah karena kau tidak pernah melakukannya”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa desain dan laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali yang secara tertulis yang pada bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan pertanggungjawaban tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 14 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Sri Andini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dan karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **“Kaligrafi Asmaul Husna sebagai Elemen Dekoratif Keramik Tile dan *Puzzle*”** selesai dengan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar S-1 sarjana seni dalam bidang Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan Tugas Akhir ini menjelaskan tentang ide, konsep, proses penciptaan, dan hasil karya dekoratif berupa kaligrafi Asmaul Husna yang diaplikasikan pada keramik tile.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini mungkin masih terdapat kekurangan dalam segi materi atau penyusunan redaksi kalimat dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang penulis miliki. Melalui kesempatan ini dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang sudah membantu mengarahkan dalam menyelesaikan penciptaan karya dan laporan Tugas Akhir ini. Kelancaran proses dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari berbagai dukungan dan bantuan orang-orang terdekat, baik secara material maupun spiritual. Penulis dengan hormat mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Koordinator Prodi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Rispul, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan.

6. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan.
7. Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Cognate/Penguji Ahli.
8. Gandar Setiawan, M.Sn., Dosen Pembimbing Akademik.
9. Seluruh staff, pengajar, dan karyawan Jurusan S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, UPT Perpustakaan, Akmawa Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak, Almarhumah Mama, dan Kakak yang telah memberikan semua kasih sayang dan motivasi baik moral, material, dan spiritual.
11. Teman-teman CircleK24, Indra, Yose, Icha, dan Anggi yang selalu memberikan dukungan selama proses Penciptaan Karya Tugas Akhir.
12. Teman-teman Baravia Pottery yang selalu memberikan dukungan baik fasilitas maupun bantuan selama proses Penciptaan Karya Tugas Akhir.
13. Teman-teman Jurusan Kriya angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses Penciptaan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penciptaan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik maupun saran dari semua pihak sangat dibutuhkan agar laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik. Penulis mengucapkan terimakasih dan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun kita semua.

Yogyakarta,



Sri Andini

NIM 2112316022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	3
1. Metode Pendekatan	3
2. Metode Penciptaan	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	18
BAB III PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan Penciptaan	20
B. Analisis Data Acuan	26
C. Rancangan Karya	29
D. Proses Perwujudan	38
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	71
BAB IV TINJAUAN KARYA	76
A. Tinjauan Umum	76
B. Tinjauan Khusus	77
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA.....	93
DAFTAR LAMAN	95
LAMPIRAN.....	96
A. Foto Poster Pameran	96
B. Foto Situasi Pameran.....	97
C. Katalog	98
D. Biodata (CV).....	101
E. CD.....	102



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Formula Glasir Karya 1	42
Tabel 3.2 Formula Glasir Karya 2	43
Tabel 3.3 Formula Glasir Karya 3	43
Tabel 3.4 Formula Glasir Karya 4	43
Tabel 3.5 Formula Glasir Karya 5	44
Tabel 3.6 Formula Glasir Karya 6	44
Tabel 3.7 Formula Glasir Karya 7	45
Tabel 3.8 Formula Glasir Karya 8	45
Tabel 3.9 Alat	47
Tabel 3.10 Kalkulasi Biaya Karya 1 Dari Tangan Pencipta	71
Tabel 3.11 Kalkulasi Biaya Karya 2 Kelembutan dalam Senyum	71
Tabel 3.12 Kalkulasi Biaya Karya 3 Luas yang Tak Terkata	72
Tabel 3.13 Kalkulasi Biaya Karya 4 Anugerah Tanpa Pamrih	72
Tabel 3.14 Kalkulasi Biaya Karya 5 Menangkap Waktu, Memeluk Takdir	73
Tabel 3.15 Kalkulasi Biaya Karya 6 Senandung Kesabaran Ilahi	73
Tabel 3.16 Kalkulasi Biaya Karya 7 Baja Jiwa	74
Tabel 3.17 Kalkulasi Biaya Karya 8 99 Simfoni Keagungan Ilahi	74
Tabel 3.18 Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kaligrafi Karya Abdul Djalil Pirous	8
Gambar 2.2 Karya 99 Asmaul Husna Dekoratif dengan material kayu	11
Gambar 2.3 Khat Naskhi.....	12
Gambar 2.4 Keramik.....	13
Gambar 2.5 Tile.....	15
Gambar 2.6 Puzzle	16
Gambar 2.7 Elemen Dekoratif	17
Gambar 3.1 Karya Rini Desiana	20
Gambar 3.2 Al-Badi'	20
Gambar 3.3 Al-Latif.....	21
Gambar 3.4 Al-Waasi'	21
Gambar 3.5 An-Nafi.....	22
Gambar 3.6 Al-Qadir.....	22
Gambar 3.7 As-Shabuur.....	23
Gambar 3.8 Al-Qawiyyu.....	23
Gambar 3.9 Asmaul Husna	24
Gambar 3.10 Teknik Slab.....	24
Gambar 3.11 Tekstur	25
Gambar 3.12 Puzzle	25
Gambar 3.13 Sketsa Alternatif 1	29
Gambar 3.14 Sketsa Alternatif 2	29
Gambar 3.15 Sketsa Alternatif 3	30
Gambar 3.16 Sketsa Alternatif 4	30
Gambar 3.17 Sketsa Alternatif 5	31
Gambar 3.18 Sketsa Alternatif 6	31
Gambar 3.19 Sketsa Alternatif 7	32
Gambar 3.20 Sketsa Alternatif 8	32
Gambar 3.21 Sketsa Alternatif 9	33
Gambar 3.22 Sketsa Alternatif 10	33

Gambar 3.23 Sketsa Alternatif 11	34
Gambar 3.24 Sketsa Terpilih 1	34
Gambar 3.25 Sketsa Terpilih 2.....	35
Gambar 3.26 Sketsa Terpilih 3	35
Gambar 3.27 Sketsa Terpilih 4	36
Gambar 3.28 Sketsa Terpilih 5.....	36
Gambar 3.29 Sketsa Terpilih 6.....	37
Gambar 3.30 Sketsa Terpilih 7.....	37
Gambar 3.31 Sketsa Terpilih 8.....	38
Gambar 3.32 Tanah Liat Stoneware Pacitan	38
Gambar 3.33 Glasir	39
Gambar 3.34 Chamotte atau Grog	46
Gambar 3.35 Slip Tanah.....	47
Gambar 3.36 Meja Gypsum.....	47
Gambar 3.37 Tungku Pembakaran.....	48
Gambar 3.38 Butsir	48
Gambar 3.39 Senar atau Tali Pemotong.....	48
Gambar 3.40 Spons	49
Gambar 3.41 Kuas.....	49
Gambar 3.42 Wadah Air.....	49
Gambar 3.43 Triplek	50
Gambar 3.44 Roll Kayu	50
Gambar 3.45 Penggaris	50
Gambar 3.46 Plastik.....	50
Gambar 3.47 Water Spray	51
Gambar 3.48 Kain Lap.....	51
Gambar 3.49 Meja Putar Manual.....	51
Gambar 3.50 Cutter.....	51
Gambar 3.51 Batu	52
Gambar 3.52 Plastik Segitiga.....	52
Gambar 3.53 Cetakan.....	52

Gambar 3.54 Kompresor	52
Gambar 3.55 Spray Gun.....	53
Gambar 3.56 Lem Epoxy	53
Gambar 3.57 Mesh	53
Gambar 3.58 Panel	53
Gambar 3.59 Teknik Slab.....	54
Gambar 3.60 Teknik Ukir (Carving)	55
Gambar 3.61 Teknik Slip Trailing.....	55
Gambar 3.62 Kneading	57
Gambar 3.63 Menambahkan Chammote atau Grog.....	57
Gambar 3.64 Membuat Lempengan.....	58
Gambar 3.65 Potongan Lempengan.....	58
Gambar 3.66 Meratakan Lempengan.....	59
Gambar 3.67 Memindahkan Pola.....	59
Gambar 3.68 Hasil setelah di Pola.....	60
Gambar 3.69 Menegaskan Pola	60
Gambar 3.70 Membuat Garis Acak.....	61
Gambar 3.71 Membuat Kaligrafi dengan Teknik Slip Trailing	61
Gambar 3.72 Merapihkan Slip Trailing	62
Gambar 3.73 Membuat Tekstur Halus menggunakan Dooting Tools	63
Gambar 3.74 Hasil Tekstur Halus	63
Gambar 3.75 Hasil Tekstur Kasar menggunakan Pensil	64
Gambar 3.76 Membuat tekstur kasar menggunakan Batu	64
Gambar 3.77 Hasil Tekstur Kasar menggunakan Spons	65
Gambar 3.78 Proses Pengeringan	65
Gambar 3.79 Grafik Suhu Pembakaran Biskuit.....	66
Gambar 3.80 Menyusun Karya untuk Dibakar Biskuit.....	66
Gambar 3.81 Menyusun Karya untuk Dibakar Biskuit.....	67
Gambar 3.82 Karya yang sudah Dibakar Biskuit.....	67
Gambar 3.83 Karya yang sudah Ditutup Masking Tape	68
Gambar 3.84 Proses mengglasir menggunakan Spray Gun	68

Gambar 3.85 Proses mengglasir menggunakan Kuas	69
Gambar 3.86 Setelah Pengglasiran	69
Gambar 3.87 Grafik Suhu Pembakaran Glasir.....	70
Gambar 3.88 Karya yang sudah Disusun untuk Dibakar Glasir	70
Gambar 4.1 Karya 1 Dari Tangan Pencipta.....	77
Gambar 4.2 Karya 2 Kelembutan dalam Senyum.....	79
Gambar 4.3 Karya 3 Luas yang Tak Terkata.....	81
Gambar 4.4 Karya 4 Anugerah Tanpa Pamrih	82
Gambar 4.5 Karya 5 Menangkap Waktu, Memeluk Takdir	84
Gambar 4.6 Karya 6 Senandung Kesabaran Ilahi	85
Gambar 4.7 Karya 7 Baja Jiwa	87
Gambar 4.8 Karya 8 99 Simfoni Keagungan Ilahi.....	89



INTISARI

Penciptaan karya tugas akhir berjudul Kaligrafi Asmaul Husna sebagai Elemen Dekoratif pada Keramik Tile dan *Puzzle* didasari dari ketertarikan penulis terhadap kaligrafi dan khat serta minimnya penerapan Asmaul Husna pada media keramik, khususnya pada bentuk tile dan *puzzle*. Penciptaan karya ini bertujuan menjelaskan konsep penciptaan, proses perwujudan, serta menghasilkan karya keramik dekoratif yang mengadaptasi bentuk kaligrafi Asmaul Husna dalam variasi visual geometris dan abstrak.

Metode penciptaan menggunakan pendekatan estetika Dharsono yang berfokus pada kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan, serta mengikuti tahapan penciptaan menurut S.P. Gustami, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses perwujudan dilakukan melalui pembuatan desain, *kneading* tanah liat, pembentukan menggunakan teknik slab, pemotongan sesuai pola, penerapan dekorasi combing, ukir, dan *slip trailing*, kemudian pembakaran biskuit pada 920°C dan pembakaran glasir pada 1200°C. Penciptaan karya ini mengusung konsep warna dengan nuansa *wabi sabi* seperti hijau, krem, coklat, dan hitam.

Hasil penciptaan karya tugas akhir ini menghasilkan delapan karya keramik tile yang merepresentasikan kaligrafi Asmaul Husna dengan tampilan *puzzle* dan bentuk geometris abstrak. Penciptaan karya ini menampilkan tekstur berbeda untuk memperkuat makna kaligrafi yang diangkat. Karya yang dihasilkan menunjukkan keberhasilan terhadap penerapan konsep visual Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif pada keramik tile serta memberikan kontribusi referensial bagi pengembangan kriya keramik bertema islami.

Kata Kunci: Kaligrafi, Asmaul Husna, Keramik Tile.

ABSTRACT

The creation of the Final Assignment work entitled Asmaul Husna Calligraphy as a Decorative Element on Ceramic Tiles and Puzzle is based on the author's interest in calligraphy and khat as well as the minimal application of Asmaul Husna on ceramic media, especially in the form of tiles and puzzles. The purpose of creating this work is to explain the concept of creation, the process of realization, and produce decorative ceramic works that adapt the form of Asmaul Husna calligraphy in geometric and abstract visual variations.

The creation method uses Dharsono's aesthetic approach which focuses on unity, complexity, and sincerity, and follows the stages of creation according to S.P. Gustami, namely exploration, design, and embodiment. The embodiment process is carried out through design creation, clay kneading, forming with a slab technique, cutting according to the pattern, adding comb decoration, carving, and making slip trailing, then baking biscuits at a temperature of 920°C and firing the glaze at a temperature of 1200°C. The creation of this work carries the concept of wabi sabi colors such as green, cream, brown, and black.

The final project resulted in eight ceramic tile works representing the Asmaul Husana calligraphy with puzzle-like designs and abstract geometric shapes. These works feature a variety of textures to enhance the meaning of the calligraphy. The resulting works demonstrate the successful application of the Asmaul Husana visual concept as a decorative element on ceramic tiles and provide a referential contribution to the development of Islamic-themed ceramic crafts.

Keywords: *Calligraphy, Asmaul Husana, Ceramic Tile.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni dalam perspektif Islam dimaknai sebagai media ekspresi yang dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk karya seni, salah satunya adalah kaligrafi. Kaligrafi hadir di Indonesia bersamaan dengan masuknya agama Islam dan berkembang sebagai bagian dari seni Islam. Mikke Susanto dalam bukunya yang berjudul “Membongkar seni Rupa” menyatakan bahwa seni dan agama bertemu dalam satu jiwa (Susanto, 2003: 126). Penyebaran agama Islam turut berlangsung seiring dengan perubahan budaya yang berjalan secara paralel. Kaligrafi atau yang dikenal dengan istilah khat, memiliki keunikan pada bentuk dan susunan hurufnya. Kaligrafi dalam Al-Qur'an dan Hadist berfungsi sebagai media untuk menyampaikan misi agama Islam, khususnya untuk mengingat Allah SWT. Selain itu, kaligrafi Arab masih terus berkembang hingga saat ini dan berfungsi sebagai bahasa visual sekaligus elemen dekoratif (Makin, 1995).

Asmaul Husna termasuk dalam ranah kaligrafi Islam karena memuat 99 nama Allah SWT yang merupakan salah satu subjek paling umum dalam seni kaligrafi Islam. Kaligrafi Asmaul Husna sering kita jumpai di masjid, sekolah atau madrasah, rumah, serta ruang publik di wilayah dengan mayoritas penduduk Muslim. Karya dekoratif Asmaul Husna umumnya dibuat menggunakan material seperti kayu, kanvas, kertas, kain, kulit, logam. Namun, pada penciptaan karya ini, material yang digunakan adalah tanah liat yang diolah menjadi karya keramik dekoratif berbentuk tile dan *puzzle*.

Sejak kecil, penulis memiliki ketertarikan terhadap pelajaran kaligrafi atau khat dan sering diajak oleh Almarhumah Ibu untuk membaca Asmaul Husna. Selain itu, makna yang terkandung dalam setiap kalimat kaligrafi dinilai mampu merepresentasikan gagasan karya yang akan diciptakan. Pengalaman tersebut menjadi salah satu motivasi penulis dalam menentukan konsep penciptaan karya seni keramik, yakni menerapkan kaligrafi Asmaul Husna ke dalam bentuk keramik dekoratif.

Penciptaan karya ini direncanakan sebanyak 8 karya bertemakan kaligrafi Asmaul Husna dengan konsep tile dan *puzzle* sebagai ide utama

penciptaan. Latar belakang dari kaligrafi diwujudkan melalui berbagai tekstur, seperti tekstur halus, kasar, dan tajam, yang masing-masing merepresentasikan makna dari setiap kalimat Asmaul Husna. Karya-karya tersebut dibuat dalam berbagai ukuran dengan 1 karya berukuran 1,5 meter. Jenis khat yang digunakan adalah khat naskhi, yang divisualisasikan dalam bentuk geometris dan abstrak sehingga tulisan kaligrafi dapat dikembangkan ke dalam beragam variasi bentuk. Komposisi warna yang digunakan mengusung tema wabi sabi *color*, seperti hijau, krem, coklat dan hitam.

Sepengetahuan penulis, penciptaan kaligrafi Asmaul Husna dalam bentuk keramik tile dan *puzzle* masih tergolong jarang diterapkan. Beberapa karya yang serupa seperti milik Rini Desiana berjudul Kaligrafi Asmaul Husna sebagai Keramik Ekspresi, serta karya Irfan Maulana berjudul Kaligrafi Asmaul Husna Dalam Karya Kriya Logam, selain beberapa karya kaligrafi keramik tile yang berkembang di kawasan Timur Tengah. Penciptaan karya ini menggunakan teknik slab karena bentuk karya yang datar sehingga teknik tersebut dinilai paling efektif dibandingkan teknik lain seperti cetak, untuk proses dekorasi digunakan teknik combing, ukir, dan *slip trailing*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud menciptakan karya seni keramik bertemakan kaligrafi Asmaul Husna dengan konsep tile dan *puzzle* sebagai ide penciptaan. Karya ini diwujudkan menggunakan teknik slab sebagai teknik utama, serta teknik ukir (*carving*), dan *slip trailing* sebagai teknik dekorasi tambahan. Komposisi warna yang diterapkan mengusung tema wabi sabi *color* dengan gaya khat naskhi. Penciptaan karya ini menghasilkan 8 karya berbentuk geometris dan abstrak dengan ukuran yang bervariasi, yang selanjutnya akan di *display* menggunakan panel.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*?
2. Bagaimana proses karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*?
3. Bagaimana hasil karya penerapan kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penciptaan karya ini memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut.

- a. Menjelaskan konsep karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.
- b. Menjelaskan proses karya kaligrafi Asmaul sebagai psada elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.
- c. Mewujudkan hasil karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.

2. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penciptaan ini memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut.

- a. Secara pribadi penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.
- b. Secara umum dapat menambah wawasan akademis dibidang seni rupa terutama kriya keramik.
- c. Secara edukasi dapat memberikan pengetahuan pada Akademisi mengenai karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.
- d. Secara literatur dapat dijadikan referensi dalam penciptaan karya mengenai karya kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*aesthetika*” yang berarti hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera. Estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Bentuk filsafat seni yang berisi

segala macam pembahasan dan pemikiran yang mendalam (filosofis) tentang keindahan dan seni. Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Dharsono Sony Kartika. Menurut (Dharsono 2007: 63), terdapat tiga unsur yang menjadikan karya seni memiliki nilai estetis yang tinggi, yaitu:

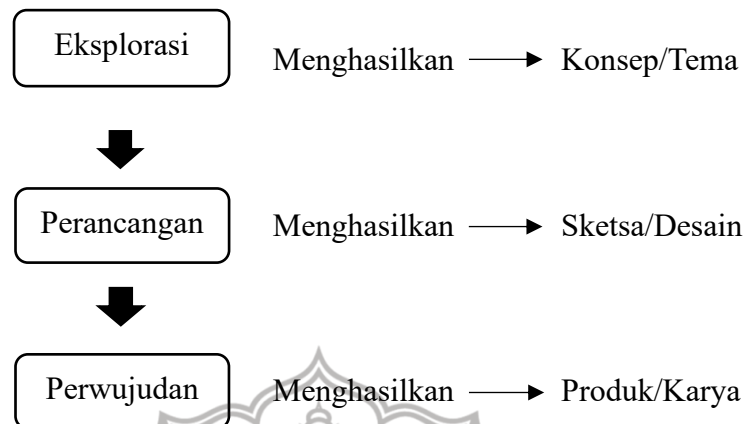
1. *Unity* (kesatuan) merupakan keadaan karya tersusun dengan baik atau sempurna bentuknya.
2. *Complexity* (kerumitan) merupakan keadaan karya tersebut tidak sederhana, tetapi kaya akan isi maupun unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
3. *Intensity* (Kesungguhan) merupakan keadaan karya yang memiliki kualitas tertentu yang menonjol dan tidak hanya sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Berdasarkan pendapat di atas, ketertarikan penulis dalam menjadikan kaligrafi Asmaul Husna sebagai sumber ide penciptaan karya keramik diterapkan dalam penciptaan karya yang berjudul Kaligrafi Asmaul Husna sebagai Elemen Dekoratif keramik tile dan *puzzle*. Pendekatan estetika ini digunakan karena pendekatan ini berkaitan dengan keindahan suatu karya yang akan diciptakan. Pendekatan estetika menjadi acuan dalam penciptaan kaligrafi Asmaul Husna sebagai elemen dekoratif keramik tile dan *puzzle*.

2. Metode Penciptaan

Metode yang penulis gunakan dalam penciptaan karya ini yaitu teori dari SP Gustami. Menurut SP Gustami, teori pada metode penciptaan ini terdapat tiga tahap dan enam langkah yang menghasilkan karya khususnya penciptaan seni kriya. Melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) tahap eksplorasi yang terdiri atas sumber ide dan perumusan masalah, (2) tahap perancangan dengan mulai menuangkan ide atau gagasan dengan

mempertimbangkan beberapa unsur estetika untuk menghasilkan sketsa, (3) tahap perwujudan yang mewujudkan karya sesuai sketsa yang telah terpilih, kemudian melakukan evaluasi atau penilaian terhadap karya yang sudah dibuat (Gustami, 2007: 329). Berikut skema tiga tahap penciptaan karya menurut SP Gustami.



a. Tahap Eksplorasi

Proses eksplorasi dilakukan dengan mencari sumber ide yang dibutuhkan dalam penciptaan, membentuk konsep dan menyusun landasan metode penciptaan. Proses ini perlu dilakukan beberapa tahap, yaitu identifikasi, perumusan masalah, penelusuran, dan pengumpulan data terkait proses perancangan konsep. Pencarian sumber ide dengan mengumpulkan referensi dan pengumpulan data, serta studi pustaka dari internet berupa artikel, jurnal, dan buku. Permasalahan pada penciptaan ini yaitu belum banyak ditemukan elemen dekoratif kaligrafi yang diterapkan pada keramik tile. Tahap selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi mengenai bentuk kaligrafi, seperti pemilihan beberapa kalimat yang dibentuk menggunakan teknik *slip trailing*.

b. Tahap Perancangan

Proses perancangan dilakukan dengan memperoleh ide, sketsa dan desain karya. Perancangan karya yang didasari dengan sumber ide dari bentuk beberapa kalimat Asmaul Husna berupa kaligrafi, kemudian diwujudkan ke dalam karya keramik tile. Bentuk rancangan penciptaan karya ini berdasar dari hasil eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya

untuk menghasilkan desain alternatif. Desain alternatif yang dibuat untuk penciptaan karya ini sebanyak 11 desain, kemudian untuk motif pendukung menggunakan beberapa teknik dekorasi untuk menghasilkan tekstur seperti menggunakan spons, batu, kuas, dan butsir.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan ini dilakukan dengan membentuk karya sesuai desain dalam ukuran sesungguhnya yang telah dirancang sebelumnya. Proses penciptaan ini menggunakan teknik slab, dengan teknik dekorasi berupa ukir (*carving*), dan *slip trailing*. Penciptaan karya ini dimulai dari tahap *kneading* yaitu tahap pengulian tanah liat dengan tujuan untuk mengeluarkan gelembung udara sehingga tanah menjadi homogen. Tahap pembentukan tile menggunakan teknik slab untuk membentuk potongan-potongan *puzzle*, kemudian menggunakan teknik *slip trailing* untuk membentuk kalimat kaligrafi, lalu sebagai dekorasi pendukung menggunakan teknik ukir (*carving*) dan *slip trailing*. Setelah itu, karya yang sudah kering kemudian dibakar biskuit dengan suhu 700°C hingga 900°C. Tahap berikutnya yaitu proses pengglasiran dan selanjutnya karya dibakar glasir dengan suhu 1000°C hingga 1250°C, kemudian karya yang sudah jadi akan di evaluasi setelah itu dipamerkan.

Ketiga tahap diatas, diuraikan kembali dalam enam langkah, yaitu:

- 1) Langkah pengamatan, penggalian sumber ide/referensi, *brain storming*. Langkah ini dilakukan dengan mencari ide/referensi mengenai model kaligrafi dan kalimat Asmaul Husna di internet, seperti Pinterest dan Instagram.
- 2) Langkah penggalian landasan teori, referensi dan sumber, serta acuan visual. Langkah ini dilakukan dengan mencari teori yang berkaitan, seperti estetika yang sesuai dengan kalimat Asmaul Husna yang dibentuk kaligrafi.
- 3) Langkah perancangan, langkah ini dilakukan dengan menuangkan ide atau gagasan dari hasil yang sudah dianalisis, kemudian dituangkan ke dalam bentuk visual. Pada langkah ini, proses yang dilakukan

adalah membuat desain/sketsa kasar mengenai karya yang akan dibuat.

- 4) Langkah realisasi, desain rancangan yang telah dipilih pada langkah ini, kemudian mewujudkan desain yang telah dibuat pada tahap perancangan. Langkah ini dilakukan dengan cara memindahkan desain ke atas tanah liat untuk dapat segera dieksekusi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan desain dan ukuran sudah pas dan siap untuk di realisasikan.
- 5) Langkah perwujudan, langkah ini dilakukan dengan merealisasikan rancangan ke dalam karya sampai tahap *finishing*. Langkah ini dilakukan dengan menerapkan teknik slab dan *slip trailing* untuk membuat kalimat kaligrafi, serta menambahkan teknik, kemudian dilanjutkan dengan *finishing* glasir.
- 6) Langkah evaluasi, langkah ini dilakukan dengan mengevaluasi hasil yang didapat dari proses perwujudan dengan melihat apakah desain dan ukuran sesuai dari awal sampai hasil akhir.

