

**EKSPRESI WAJAH PENDERITA
VIRUS *CYTOMEGALOVIRUS* (CMV)
SEBAGAI IDE PENCIPTAN KARYA KERAMIK SENI**



PENCIPTAAN

Isnakairina Anistia Kati

NIM 2112314022

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

**EKSPRESI WAJAH PENDERITA
VIRUS *CYTOMEGALOVIRUS* (CMV)
SEBAGAI IDE PENCIPTAN KARYA KERAMIK SENI**

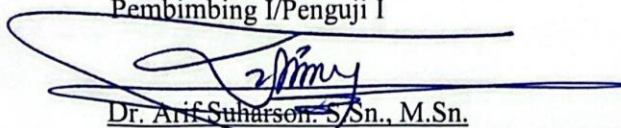


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan
Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya
2025**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

Ekspresi Wajah Penderita Virus Cytomegalovirus (CMV) Sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Seni diajukan oleh Isnakairina Anistia Kati, NIM 2112314022, Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Desember dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Dr. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN. 0022067501

Pembimbing II/Penguji II



Dyah Retno Fitriani, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19940309 20223 2 013/NIDN. 0009039404

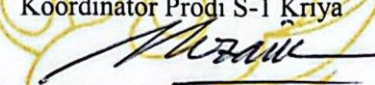
Cognate/Penguji Ahli



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN. 0020076404

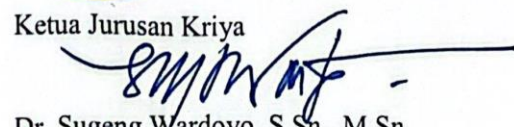
Koordinator Prodi S-1 Kriya



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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“EKSPRESI WAJAH PENDERITA VIRUS *CYTOMEGALOVIRUS* (CMV) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK SENI”**, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S1 Kriya Seni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Yang Maha Kuasa.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M. T, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, M. Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Akhmad Nizam, S. Sn., Koordinator Program Studi Kriya.
6. Dr. Arif Suharson, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan yang telah banyak meluangkan waktu, kritik, nasehat, serta dorongan untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Dyah Retno Fitriani, S. Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan yang telah banyak meluangkan waktu, kritik, nasehat, serta dorongan untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku *cognate* (penguji ahli) yang turut memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
9. Gandar Setiawan, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik.

10. Seluruh Staff Pengajar dan Karyawan khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai disiplin ilmu yang berguna.
11. Kedua orang tua, kakak, dan keluarga besar yang memberikan segala dukungan moril dan materi
12. Andrian Suryanto, selaku orang yang selalu ada dalam kehidupan penulis dan sebagai penyemangat dalam berkarya.
13. Suci, Erni, Cindy, Salma, Vinda, Bella, Rojak, dan teman-teman Kriya khususnya Kriya Keramik, selaku orang yang selalu memberikan *support* serta inspirasi dalam proses berkarya.
14. Semua teman-teman penulis, yang tidak bisa dituliskan satu per satu.
15. Habib Fauyan selaku owner dan pegawai Cemara *Ceramics Art*, yang telah memberikan pengalaman, ilmu, dan fasilitas yang bermanfaat.
16. *Last but not least, I wanna thank me.* Terimakasih karena sudah bertahan, berjuang, dan berusaha.

Terlepas dari kurangnya laporan ini, penulis masih berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya dan umumnya bagi pembaca dan penikmat seni.

Yogyakarta, 02 Desember 2025

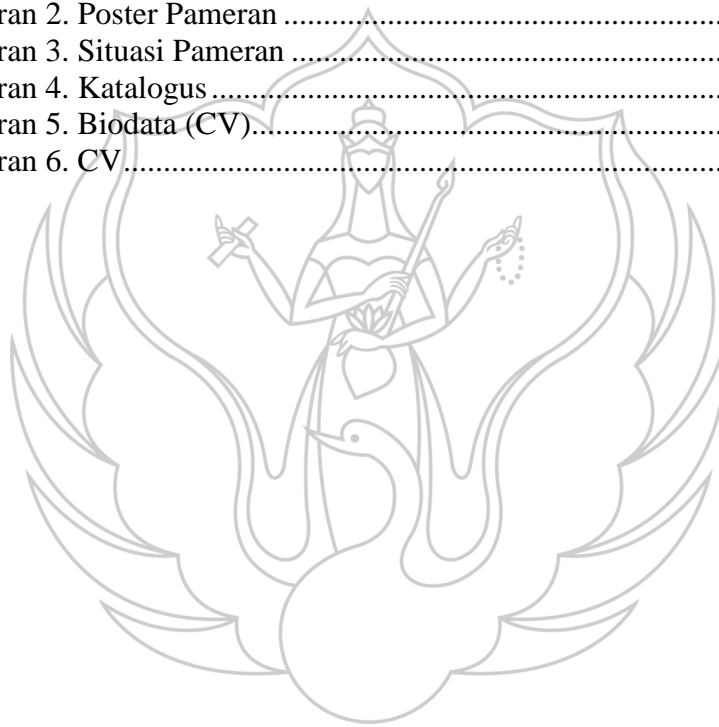


Isnakairina Anistia Kati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Runusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
1. Ekspresi Wajah.....	10
2. Virus <i>Cytomegalovirus</i> (CMV).....	12
3. Teknik Dekorasi	14
B. Landasan Teori.....	15
1. Teori Keramik	15
2. Estetika	16
3. Empiris	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	19
A. Data Acuan Penciptaan	19
B. Analisis Data Acuan.....	26
C. Rancangan Karya	27
1. Sketsa Alternatif	28
2. Sketsa Terpilih.....	35
D. Proses Perwujudan	47
1. Alat dan Bahan	47
2. Teknik Pengerjaan.....	60
3. Tahap Perwujudan.....	62
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	76
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	80

A. Tinjauan Umum	80
B. Tinjauan Khusus	82
BAB V. PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
DAFTAR LAMAN	96
LAMPIRAN.....	97
A. Lampiran 1. Lembar Konsultasi.....	97
B. Lampiran 2. Poster Pameran	101
C. Lampiran 3. Situasi Pameran	102
D. Lampiran 4. Katalog	103
E. Lampiran 5. Biodata (CV).....	104
F. Lampiran 6. CV.....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Virus <i>Cytomegalovirus</i> (CMV).....	12
Gambar 2. Dekorasi <i>Slip Trailing</i> Menggunakan Alat Canting	14
Gambar 3. Objek Penderita Saat Virus CMV Menyerang Tubuhnya	19
Gambar 4. Objek Penderita Saat Virus CMV Menyerang Tubuhnya 2	20
Gambar 5. Referensi Sketsa 1	20
Gambar 6. Referensi Sketsa 2	21
Gambar 7. Referensi Sketsa 3 dan 6	21
Gambar 8. Referensi Sketsa 4	22
Gambar 9. Referensi Sketsa 5	22
Gambar 10. Referensi Sketsa 7	23
Gambar 11. Referensi Sketsa 8	23
Gambar 12. Referensi Sketsa 12	24
Gambar 13. Bunga <i>Edelweiss</i>	24
Gambar 14. Karya Keramik Ibu Dwita Anja Asmara	25
Gambar 15. Karya Keramik Agung Nugraha	25
Gambar 16. Karya Keramik Diva Calista	26
Gambar 17. Sketsa 1.....	28
Gambar 18. Sketsa 2	28
Gambar 19. Sketsa 3	29
Gambar 20. Sketsa 4.....	29
Gambar 21. Sketsa 5	30
Gambar 22. Sketsa 6	30
Gambar 23. Sketsa 7.....	31
Gambar 24. Sketsa 8	31
Gambar 25. Sketsa 9	32
Gambar 26. Sketsa 10.....	32
Gambar 27. Sketsa 11.....	33
Gambar 28. Sketsa 12	33

Gambar 29. Sketsa Detail Virus <i>Cytomegalovirus</i> (CMV)	34
Gambar 30. Sketsa Terpilih Karya 1 (Perspektif)	35
Gambar 31. Sketsa Terpilih Karya 1 (Tampak Depan)	36
Gambar 32. Sketsa Terpilih Karya 1 (Tampak Samping)	36
Gambar 33. Sketsa Terpilih Karya 2 (Perspektif)	37
Gambar 34. Sketsa Terpilih Karya 2 (Tampak Depan)	38
Gambar 35. Sketsa Terpilih Karya 2 (Tampak Samping)	38
Gambar 36. Sketsa Terpilih Karya 3 (Perspektif)	39
Gambar 37. Sketsa Terpilih Karya 3 (Tampak Depan)	40
Gambar 38. Sketsa Terpilih Karya 3 (Samping Kanan)	40
Gambar 39. Sketsa Terpilih Karya 3 (Samping Kiri)	41
Gambar 40. Sketsa Terpilih Karya 4 (Perspektif)	42
Gambar 41. Sketsa Terpilih Karya 4 (Tampak Depan)	43
Gambar 42. Sketsa Terpilih Karya 4 (Tampak Samping)	43
Gambar 43. Sketsa Terpilih Karya 5 (Perspektif)	44
Gambar 44. Sketsa Terpilih Karya 5 (Tampak Depan)	45
Gambar 45. Sketsa Terpilih Karya 5 (Samping Kanan)	45
Gambar 46. Sketsa Terpilih Karya 5 (Samping Kiri)	46
Gambar 47. Meja Gypsum	47
Gambar 48. <i>Banding Wheel</i>	47
Gambar 49. Butsir	48
Gambar 50. Kawat/Senar	48
Gambar 51. Spons	48
Gambar 52. Kuas	48
Gambar 53. Masker	49
Gambar 54. Canting	49
Gambar 55. Sarung Tangan Latex	49
Gambar 56. Baskom	49
Gambar 57. Triplek	50
Gambar 58. Spray Air	50

Gambar 59. Plastik	50
Gambar 60. Mesin Kompresor	51
Gambar 61. Tungku Pembakaran	51
Gambar 62. Termokopel	51
Gambar 63. Karet Ban	52
Gambar 64. Tanah Liat <i>Stoneware</i>	52
Gambar 65. Glasir Hitam	54
Gambar 66. Glasir Pink Reaktif	54
Gambar 67. <i>TSG</i>	55
Gambar 68. Stain Hitam	55
Gambar 69. Stain <i>Violet</i>	55
Gambar 70. Stain Merah	56
Gambar 71. Tanah Slip	57
Gambar 72. Tanah Liat <i>Earthenware</i> (Pacitan)	58
Gambar 73. Tanah Liat <i>Earthenware</i> (Patung)	59
Gambar 74. Gypsum <i>Casting</i>	59
Gambar 75. Sabun Cuci Piring	60
Gambar 76. Proses Kniding	62
Gambar 77. Tahap Pembuatan Model	63
Gambar 78. Model yang sudah diberi Tanah <i>Earthenware</i> (Pacitan)	63
Gambar 79. Larutan Gypsum yang sudah dituangkan	65
Gambar 80. Tanah Slip dicampur dengan Grog	66
Gambar 81. Proses Membuat Karya dengan Menggunakan Teknik Cetak Tuang	66
Gambar 82. Hasil Karya yang sudah dibuka dari Cetakan	67
Gambar 83. Proses Membuat Detail pada Rambut	67
Gambar 84. Proses Pembuatan Karya Ayam untuk Karya ke 5	68
Gambar 85. Karya yang sudah di Pola	68
Gambar 86. Proses Dekorasi <i>Slip Trailing</i> Menggunakan Alat Canting	69
Gambar 87. Penataan Karya pada Tungku	70
Gambar 88. Pembakaran Biskuit	70

Gambar 89. Hasil Bakar Biskuit	71
Gambar 90. Grafik Suhu Pembakaran Biskuit	71
Gambar 91. Proses Pengglasiran dengan cara dioles	72
Gambar 92. Proses Pengglasiran dengan cara disemprot	72
Gambar 93. Karya yang sudah disemprot <i>TSG</i>	73
Gambar 94. Penataan Karya yang sudah diglasir pada Tungku.....	73
Gambar 95. Karya yang sudah ditata pada Tungku	73
Gambar 96. Pembakaran Glasir	74
Gambar 97. Suhu pada Termokopel	74
Gambar 98. Hasil Bakar Glasir	75
Gambar 99. Grafik Suhu Pembakaran Glasir.....	75
Gambar 100. Hasil Karya 1.....	82
Gambar 101. Hasil Karya 2.....	84
Gambar 102. Hasil Karya 3.....	86
Gambar 103. Hasil Karya 4.....	88
Gambar 104. Hasil Karya 5.....	90
Gambar 105. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I	98
Gambar 106. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat yang digunakan	47
Tabel 2. Glasir yang digunakan.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran 1. Lembar Konsultasi	97
B. Lampiran 2. Poster Pameran	101
C. Lampiran 3. Situasi Pameran	102
D. Lampiran 4. Katalogus	103
E. Lampiran 5. Biodata (CV)	104
F. Lampiran 6. CD	105



INTISARI

Representasi dari ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, akan divisualisasikan melalui sebuah karya seni keramik. Penulis memvisualisasikan ekspresi wajah penderita saat virus itu menyerang tubuhnya. Ekspresi yang sering kali di amati penulis adalah raut wajah menahan kesakitan dengan mata terpejam. Penderita kerap kali memilih untuk berbaring bahkan meneteskan air mata. Penderita juga mempunyai wajah yang pucat, karena kurangnya mengonsumsi sayuran sehingga mempunyai kekebalan tubuh yang lemah.

Karya penciptaan Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan Gustami, yaitu tahap eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan terakhir tahap perwujudan (pembuatan karya). Visualisasi proses pengkaryaan menggunakan metode pendekatan empiris sebagai pengalaman pribadi secara langsung dan diwujudkan dalam sebuah karya seni, estetika milik Dharsono sebagai acuan perwujudan karya. Kemudian, dibuat menjadi beberapa desain yang diwujudkan dengan media tanah liat dan menggunakan teknik cetak tuang, teknik pijit (*pinch*), pilin (*coil*), tempel, dan *Slip Trailing* menggunakan alat canting.

Karya seni keramik dengan tema ekspresi penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) yang dihasilkan berbentuk potret diri ekspresi penderita yang dikombinasikan dengan stilasi virus CMV sebagai simbol. Proses pembentukan karya menggunakan teknik cetak tuang, pijit, dan pilin dengan dekorasi *Slip Trailing* dan tempel pada karya ke 5. Karya-karya yang diciptakan di *finishing* dengan nuansa glasir warna hitam, ungu, merah muda, merah dan transparan. Dengan dibuatnya karya ini, penulis ingin menjelaskan seputar virus *Cytomegalovirus* (CMV) dan dampak penyebab akibatnya berdasarkan pengalaman Empiris ke dalam karya keramik.

Kata Kunci : Virus, Ekspresi, Keramik

ABSTRACT

The representation of the facial expressions of Cytomegalovirus (CMV) sufferers in the creation of this Final Project will be visualized through a ceramic artwork. The author visualizer the facial expressions of sufferers when the virus attacks their body. The expressions often observed by the author are faces contorted in pain with eyes closed, sufferers often choosing to lie down and even shedding tears. Sufferers also have pale faces, due to lack of vegetable consumption, resulting in weak immune systems.

The creation of this Final Project uses the Gustami creation mentod, which cinsists of the exploration stage (searching for sources of ideas, concepts, and creation foundations), design (work design planning), and finnnaly the realization stage (making the work). The visualization of the creation process uses an empirical approach method as a direct personal experience and is realized in a work of art, Dharsono's aesthetics as a reference for the realization of the work. Then, it is made into several designs that are realized with clay media and using casting techniques, pinch, coil, adhesive, and Slip Trailing using a canting tool.

The ceramic artwork with the theme of expressions of Cytomegalovirus (CMV) sufferers is presented in the form of self-potracts of suffrers' expressions combined with stylized CMV virus as symbol. The process of forming the work using casting, pinch, and coil techniques with Slip Trailing and adhesive decoration on the 5th work. The created works are finished with a glaze nuance of black, purple, pink, red, and transparent colors. By creating this work, the author wants to explain about Cytomegalovirus (CMV) and the impact of its causes based on empirical into a ceramic artwork.

Keywords : *Virus, Ekspression, Ceramic*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada dasarnya wajah merupakan representasi dari gambaran suasana hati atau sebuah ungkapan yang terjadi pada diri seseorang melalui ekspresi. Ekspresi wajah adalah hasil dari satu atau lebih gerakan posisi otot pada wajah sebagai bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi seseorang kepada orang yang mengamatinya. Manusia mengalami ekspresi wajah secara tidak sengaja akibat perasaan atau emosi, misalnya kemarahan atau kesedihan. Namun, beberapa ekspresi lainnya sulit diartikan, misalnya rasa takut dan rasa jijik sulit untuk dibedakan. Selain itu terkadang suatu wajah dapat disalah artikan, hal ini mengantarkan penulis pada sebuah pengalaman hidup saudara penulis yang berhubungan dengan ekspresi wajah, kemudian dijadikan pijakan awal untuk membuat sebuah karya seni. Pengalaman tersebut berkenaan dengan objek ekspresi wajah yaitu ekspresi kesakitan, maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat menjadi sumber ide penciptaan. Ekspresi kesakitan yang dimaksud adalah saudara penulis terkena virus *Cytomegalovirus* (CMV) yang sudah menyerang pada bagian tubuhnya, yaitu otak. Pada karya penciptaan ini, penulis ingin menyampaikan hasil dari pengamatan berdasarkan ekspresi dan curahan hati penderita.

Cytomegalovirus (CMV) atau sitomegalovirus adalah anggota kelima dari *family human herpesvirus* yang bisa menetap di dalam tubuh dalam waktu lama, bahkan seumur hidup. Infeksi CMV menyebabkan berbagai macam sindrom klinis, mulai dari infeksi tanpa gejala hingga penyakit parah pada penderita dengan sistem kekebalan tubuh yang lemah. Metode laboratorium untuk diagnosis meliputi pengujian molekuler, antigenemia, kultur, serologi, dan histopatologi. Pengobatan infeksi dan penyakit CMV diindikasikan pada penderita dengan sistem kekebalan tubuh yang lemah, dan pendekatan

pencegahan diindikasikan pada kelompok beresiko tinggi. (Diovetri M.V & Rezonable R.R, 2016:1).

Beberapa penyakit mungkin sudah dialami oleh semua orang khususnya pusing atau sakit kepala. Namun demikian, penyakit yang hanya dianggap remeh ternyata menimbulkan sebuah virus yang hanya dapat disembuhkan dalam jangka panjang. Saudara penulis terkena virus *Cytomegalovirus* (CMV) sejak 2 tahun yang lalu hingga sekarang, awalnya pengidap juga mengira bahwa itu hanya sakit kepala biasa yang dapat sembuh bila meminum obat umum dan kemudian beristirahat atau tidur. Saudara penulis sangat sering mengalami penyakit tersebut pada waktu itu, dan awalnya keluarga mengira hal tersebut dikarenakan sewaktu kecil saudara penulis pernah mengalami jatuh dari ketinggian hingga pendarahan pada bagian kepala. Namun, semua dugaan tersebut salah setelah saudara penulis akhirnya memutuskan untuk memeriksanya ke dokter saraf. Saudara penulis mengalami virus *Cytomegalovirus* (CMV) yang sudah menyebar pada bagian otak. Virus tersebut dapat terungkap oleh dokter dari hasil *rontgen* yang katanya terdapat bintik-bintik putih yang terlihat pada bagian matanya. Dokter mengungkapkan virus tersebut muncul dikarenakan saudara penulis terlalu sering mengonsumsi makanan-makanan instan, khususnya *fried chicken* atau karena tidak memiliki pola hidup yang sehat. Selain itu, dokter juga mengatakan bahwa saudara penulis mempunyai kekebalan tubuh yang lemah, karena kurangnya mengonsumsi sayuran atau protein yang lebih untuk menambah kekebalan tubuhnya. Virus tersebut dapat disembuhkan dalam jangka panjang dengan cara terapi secara rutin dan menjaga pola makanan sehat. Namun, tidak menutup kemungkinan virus tersebut dapat kembali menyerang penderita.

Berdasarkan pengamatan yang penulis amati pada penderita, ekspresi kesakitan mencakup perubahan fisik seperti wajah meringis, gerakan tubuh (mengerang, membungkuk, mengeliat) dan sering ditandai dengan bahasa tubuh nonverbal seperti postur lesu atau mata yang sayu. Ekspresi wajah meringis ditandai dengan alis turun dan menyatu, mata setengah terpejam,

mulut terbuka, dan dahi berkerut. Wajah terlihat lebih pucat dari biasanya dan mata menyipit, berair, dan tatapan kosong. Pada gerakan atau gestur tidak beraturan karena mencoba menahan rasa sakit. Selain dari pengamatan, penulis juga mendengarkan curahan bagaimana rasa sakit penderita disaat sedang pusing atau sakit kepala. Saat virus tersebut sudah terasa mulai menyerang tubuhnya, saudara penulis langsung meminum obat dan kemudian tidur sambil menutupi mata dan kepalanya, biasanya ditandai dengan gerakan tubuh yaitu memegang kepala atau dahi dengan mata sayu. Namun kondisi saudara penulis pada saat ini sudah mulai jarang kambuh, karena sering meminum jamu herbal, mengurangi makanan-makanan siap saji, dan sudah mencoba untuk mengonsumsi sayuran. Diperkirakan virus tersebut menyerang tubuh saudara penulis hanya disaat merasa kelelahan atau disaat itu juga saudara penulis sering mengonsumsi makanan yang berasal dari unggas atau makanan yang siap saji.

Berdasarkan pengalaman itu, penulis ingin mengangkat pengalaman tersebut yang sudah diamati penulis selama virus itu menyerang tubuhnya. Penulis ingin menggambarkan sebuah ekspresi kesakitan penderita ke dalam karya keramik seni dengan beberapa objek yang memvisualisasikan bagaimana virus itu muncul. Ide tersebut bertujuan untuk menyampaikan kepada pembaca supaya lebih mengenal virus *Cytomegalovirus* (CMV) dan memberikan faedah supaya pembaca senantiasa menjaga pola hidup sehat. Selain itu tujuan penulis sebagai pembuat keramik berharap karya ciptaan ini dapat dijadikan acuan atau rujukan bagi peneliti yang ingin mengembangkan karya keramik khususnya terkait dengan tema ini. Karya tersebut akan dibuat menggunakan bahan tanah liat *Stoneware* sukabumi dengan tujuan supaya hasil akhir karya ciptaan saat proses pewarnaan terlihat cerah dan warna lebih muncul. Penulis akan membuat karya tersebut menggunakan teknik cetak tuang guna menciptakan dasaran yang sama rata dan kombinasi teknik lainnya seperti pijit, pilin, dan tempel. Penulis juga mendekorasi karya tersebut menggunakan teknik *Slip Trailing* dengan alat canting. Berdasarkan pengalaman yang sudah dilakukan,

penggunaan dekorasi *Slip Trailing* dengan alat canting lebih mempermudah penulis melakukan dekorasi daripada menggunakan alat botol pipet. Kendala yang sering dialami penulis saat menggunakan botol pipet yaitu seringnya mampet dan sulit untuk mencuci botol tersebut karena ukuran yang terlalu kecil untuk digapai. Dekorasi tersebut menggunakan bahan glasir pigmen dicampur dengan tanah slip dengan presentase 10%. Untuk *finishing* karya nantinya akan melalui dua tahap pembakaran, yaitu pembakaran biskuit dan pembakaran glasir.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni?
2. Bagaimana proses visualisasi karya dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni?
3. Bagaimana hasil karya ciptaan dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan :

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni.
- b. Menjelaskan proses visualisasi karya dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni.
- c. Menciptakan hasil karya ciptaan dengan tema ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) sebagai ide penciptaan karya keramik seni.

2. Manfaat Penciptaan :

- a. Hasil dari karya ciptaan ini dapat dijadikan acuan dan rujukan bagi peneliti yang ingin mengembangkan keramik khususnya terkait dengan tema tersebut.
- b. Komposisi yang digunakan pada hasil karya ciptaan ini dapat dijadikan cermin untuk melangkah menuju hasil karya yang lebih inovatif pada garapan berikutnya.
- c. Dapat memberikan pengalaman bagi orang lain maupun diri sendiri yang ingin membuat karya keramik dengan tema tersebut.
- d. Hasil dari karya ciptaan ini diharapkan agar dapat memberikan faedah bagi pembaca supaya lebih menjaga diri dari segala bentuk penyakit khususnya virus *Cytomegalovirus* (CMV), dengan cara pola hidup sehat.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Menghasilkan sebuah karya seni memerlukan beragam pendekatan yang mendukung keberadaan karya tersebut. Di bawah ini adalah beberapa metode yang penulis gunakan dalam proses penciptaan karya.

a. Estetika

Menurut Dharsono (2007 : 63) ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah :

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis yang tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (Kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

b. Empiris

Metode pendekatan Empiris merupakan pendekatan yang mengedepankan kepada pengalaman secara langsung terhadap sosial lingkungan dan pengalaman pribadi.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan proses dalam merealisasikan gagasan atau ide ke dalam sebuah karya. Metode penciptaan dalam pembuatan karya ini mengacu pada teori (SP. Gustami:2000) yang disebut dengan teori “Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Karya Kriya”. Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi. Menurut (Gustami, 2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

a. Tahap Eksplorasi yaitu langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide, langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini, penulis melakukan pengamatan dari penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV). Penulis melakukan pengamatan dari segi fisik dan non fisik, seperti mendengarkan curahan hati saudara penulis ketika sedang mengalami

kesakitan dan melakukan rekaman atau foto guna memperkuat bukti nyata dan dapat digunakan sebagai acuan penulis untuk membuat sketsa rancangan.

- b. Tahap Perancangan yaitu menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain (sketsa). Kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya dengan bentuk rancangan final (proyeksi, potongan, detail, perspektif). Pada tahap ini, penulis membuat sketsa rancangan yang berkaitan dengan ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) dengan acuan dari rekaman atau foto penderita saat virus tersebut mulai menyerang pada bagian tubuhnya dan beberapa data acuan lainnya. Penulis juga melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa yang sudah penulis buat.
- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan yang terpilih. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, dilanjutkan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Pada proses perwujudan ini, penulis membuat karya keramik seni dengan tahap perencanaan terlebih dahulu, sehingga pada tahapan ini pembuatan karya dilakukan dari awal sampai akhir. Adapun proses perwujudan yaitu : a) Penyiapan alat dan bahan yang akan digunakan. b) Pembuatan karya keramik seni hingga *finishing*.

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya seni kriya tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya seni. Enam langkah tersebut diantaranya :

- a. Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi, untuk penciptaan karya keramik seni dengan sumber ide ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) berdasarkan pengalaman pribadi saudara penulis.
- b. Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Pada tahap ini, penulis mengutamakan bentuk dan beberapa teori yang digunakan untuk memperkuat konteks karya seninya.
- c. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual 3 dimensi. Pada tahap perancangan ini, penulis membuat beberapa sketsa pengembangan dan penggabungan bentuk dari beberapa ekspresi wajah penderita virus *Cytomegalovirus* (CMV) dengan objek atau pendukung lainnya. Objek tersebut diantaranya penyebab virus itu muncul dan bagian tubuh yang terkena virus *Cytomegalovirus* (CMV).
- d. Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototype. Pada tahap ini, penulis memindahkan referensi desain yang telah terpilih ke dalam bentuk model 3 dimensi yang akan dibuat menggunakan teknik cetak tuang, pijit, pilin, tempel, dan dekorasi *Slip Trailing*.
- e. Perwujudan rancangan atau *prototype* ke dalam karya nyata sampai *finishing*. Tahap perwujudan dimulai dari pembuatan model karya sebagai bahan untuk membuat cetakan gipsum. Cetakan gipsum tersebut yang nantinya akan digunakan untuk mencetak karya dengan dasaran bentuk wajah yang sama. Karya yang sudah dicetak, kemudian dirubah atau ditambahkan detail-detail meggunakan teknik pijit dan pilin, yang kemudian didekorasi menggunakan teknik *Slip Trailing* dengan alat canting. Karya yang sudah terbentuk kemudian dilakukan

dari proses pembakaran hingga *finishing* dan kemudian terbentuk menjadi sebuah karya keramik seni.

- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respons dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik. Pada karya kriya sebagai ungkapan pribadi atau murni, yang melibatkan berbagai aspek seni dan kerajinan yang ditujukan untuk karya fungsi, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. Selain dari pada itu, digunakan untuk acuan dalam pembuatan karya berikutnya.

