

**SEMUT RANGRANG
DALAM KARYA KERAMIK**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**SEMUT RANGRANG
DALAM KARYA KERAMIK**



PENCIPTAAN

oleh:

**Rio Pujaya
NIM: 1311757022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2017**

Tugas Akhir penciptaan karya seni berjudul:

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA KERAMIK diajukan oleh Rio Pujaya, NIM 1311757022, Program Studi S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Laporan Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2017

Pembimbing I

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP.19640720 199303 2001

Pembimbing II

Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP.19810707 200501 2001

Cognate/Anggota

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn

NIP. 19621114 199102 2001

Ketua Jurusan/Progam

Studi/Ketua/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 19620729199002 1 001

Menyetujui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

Halaman Persembahan

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

Bapak Sriyanto dan Ibu Suwarti, orangtuaku yang saya banggakan, serta Mbakku Mona Evionita dan saudara kembarku Dio pujaka. Dan juga tentu Rasa Puji Syukur dihantarkan pada Kreator Alam Semesta Yang Maha-Kreatif dan Maha-Indah, Allah SWT. Semoga bermanfaat bagi masyarakat, dan menjadi referensi baru di dalam dunia seni, khususnya seni keramik.



MOTTO

“SELALU BERSYUKUR”

**Jika kamu bersyukur maka akan aku tambah
Ibrahim : 7**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2017
Penyusun.



Rio Pujaya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan rendah hati atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku Dosen pembimbing I yang selama ini telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, semangat, kritik, dan saran agar terciptanya Tugas Akhir ini.
5. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan semangat, kritik, dan saran agar terciptanya tugas akhir ini;
6. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Segenap keluarga Marching Band Saraswati ISI Yogyakarta yang telah memberikan pengalaman yang sangat luar biasa;

8. “Luthuk Keramik” yang telah memberikan semangat dalam berkarya dan menginspirasi untuk menuju kesuksesan;
9. Terimakasih kepada Orang tua saya Bpk. Sriyanto dan Ibu. Suwarti yang selalu menyemangati dalam perjalanan hidup agar menjadi lebih baik, doanya yang tak pernah putus, jerih payah dan perjuangannya untuk mendidiku dengan baik, harapnya agar menjadi orang yang berguna bagi orang lain, Ibu yang amat sangat menenangkan, dari setiap doa dan cintanya, Ayah darinyalah banyak belajar apa itu tanggung jawab dan apa itu kesabaran;
10. Mbak ku Mona Elvionita selalu menyemangatiku dalam proses kehidupan yang berliku, darinya mengerti arti perjuangan ketabahan;
11. Dio pujaka saudara kembarku, yang selalu membantuku dalam hal apapun, darinya dapat mengerti arti kekompakan dan kepedulian. Memberikan motivasi yang menginspirasiku menjadi lebih baik;
12. Terimakasih kepada keluarga besarku, bude, pakde, om, eyang, kakung, yang selalu memberikan semangat, senyum mereka yang selalu membuatku tak kenal menyerah dan selalu mendorongku agar mendapat kehidupan yang lebih baik di masa mendatang;
13. Yunita Listiyaning kuanggap ini adalah caramu untuk memberikanku semangat dalam perjalanan hidup, darinyalah dapat mengerti arti kesabaran dan keikhlasan, memotivasi agar tidak mudah mengeluh dan menyerah dalam proses lika-liku kehidupan;
14. Segenap keluarga besar Lost Stroom yang telah memberiku semangat dan yang selalu ada saat aku berada dalam kesedihan, memberikanku pengalaman bermusik dan mengajak untuk selalu bersyukur;
15. Segenap keluarga kriya lanjut minta utama keramik angkatan 2013, yang selalu memberi motivasi dan semangat dalam proses berkarya;

16. Segenap keluarga kriya ISI Yogyakarta yang memberiku pengalaman dalam hal apapun, mendorongku agar menjadi mahasiswa yang berkualitas, memberiku semangat dalam proses perkuliahan;
17. Keluarga besar Anak Kost : Giyono, Bayu, Andi, Arif, Fikri, Arsa, Elnifar, Dio. Mengenal arti kekeluargaan, kekompakan, persatuan dan kepedulian, dari mereka mengenal arti kebersamaan tanpa ada perselisihan. Mereka mengajarkanku agar selalu bangkit dan berlari mengejar cita-cita, mengajarkan agar tidak mudah mengeluh;
18. Aprillia kurniawati yang selalu memberiku motivasi semangat dan mengerti arti kekuatan dalam perjalananliku kehidupan, mengajarkan agar selalu tersenyum di setiap langkah;
19. Bpk. Kyai Ilham, Bpk. Kyai Bandi, dan Bpk. Kyai surip yang selalu memberiku motivasi penyemangat, doa yang selalu diucapkan harapnya menjadi orang yang sukses dunia akhirat dan berguna bagi orang lain di masa yang akan datang;

serta semua pihak yang telah membantu terciptanya tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya dan selalu diberkati.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xx
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya	28

D. Proses Perwujudan	36
1. Bahan dan Alat.....	36
2. Teknik Pengerjaan.....	65
3. Tahapan Perwujudan.....	69
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	132
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	137
BAB V. PENUTUP.....	155
DAFTAR PUSTAKA.....	157
LAMPIRAN.....	159



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Formula glasir yang menghasilkan warna coklat <i>doff</i>	46
Tabel 2. Formula glasir yang menghasilkan warna kuning <i>doff</i>	47
Tabel 3. Formula glasir yang menghasilkan warna merah <i>doff</i>	47
Tabel 4. Formula glasir yang menghasilkan warna hijau <i>doff</i>	47
Tabel 5. Formula glasir yang menghasilkan warna biru <i>doff</i>	48
Tabel 6. Formula glasir yang menghasilkan warna coklat muda <i>doff</i>	48
Tabel 7. Formula glasir yang menghasilkan warna hitam <i>doff</i>	48
Tabel 8. Grafik Suhu Pembakaran Biscuit.....	103
Tabel 9. Grafik Suhu Pembakaran Glasir.....	119
Tabel 10 Kalkulasi Biaya Karya 1.....	132
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 2.....	132
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya 3.....	133
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya 4.....	133
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	134
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya 6.....	134
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya 7.....	135
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Karya 8.....	135
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan.....	136
Tabel 19. Kalkulasi Biaya Pembakaran.....	136
Tabel 20. Rekapitulasi Biaya.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jangan bunuh semut karena semut adalah rakyat Nabi Sulaiman.....	9
Gambar 2. Nama dan Bagian Tubuh Semut Rangrang.....	10
Gambar 3. Karya Semut dengan Menggunakan bahan Kertas.....	21
Gambar 4. Ratu Semut sedang mendeteksi getaran musuh di sekitarnya.....	21
Gambar 5. karya dari Gerard Justin Ferrari dari karya ini penulis mengeksplorasi kedalam karya keramik dengan tema Semut Rangrang.....	22
Gambar 6. Semut dengan bentuk anatomi yang jelas, bagian perbagian dari tubuh semut dan untuk mempermudah penulis untuk mengamatinnya.....	22
Gambar 7. Karya seniman Gerard Justin Ferrari, guna untuk acuan pembuatan karya keramik dilihat dari tekstur dan warna.....	23
Gambar 8. Produk sangkar burung dari bahan besi/logam, sebagai ide pada tahap pendisplayan karya keramik dengan tema Semut Rangrang.....	23
Gambar 9. Sketsa.1.....	28
Gambar 10. Sketsa.2.....	29
Gambar 11. Sketsa.3.....	30
Gambar 12. Sketsa.4.....	31
Gambar 13. Sketsa.5.....	32
Gambar 14. Sketsa.6.....	33
Gambar 15. Sketsa.7.....	34
Gambar 16. Sketsa.8.....	35
Gambar 17. Tanah Liat <i>stoneware</i>	36
Gambar 18. TSG.....	38

Gambar 19. Caolin.....	39
Gambar 20. Silica.....	40
Gambar 21. Feldspat.....	40
Gambar 22. Kapur.....	41
Gambar 23. Alumina.....	42
Gambar 24. Zinc okside.....	42
Gambar 25. TALK.....	43
Gambar 26 . Oksida Fe.....	44
Gambar 27. Copper (hijau).....	44
Gambar 28. Warna kuning.....	45
Gambar 29. Glasir.....	46
Gambar 30. Gypsum karung.....	49
Gambar 31. Gypsum siap digunakan	49
Gambar 32. Kulit domba.....	50
Gambar 33. Logam/ besi.....	50
Gambar 34. Waater glass.....	51
Gambar 35. Tanah model.....	51
Gambar 36. Gas untuk membakar keramik.....	52
Gambar 37. Air bersih.....	53
Gambar 38. Sabun cair sebagai pelumas atau pelicin dalam pembuatan cetakan	53
Gambar 39. Butsir kawat (<i>wire modelling tools</i>).....	54
Gambar 40. Kawat Pemotong (<i>wire cutter</i>).....	54

Gambar 41. <i>Banding wheel</i>	55
Gambar 42. Saringan mesh untuk menyaring tanah pada waktu pengolahan.	56
Gambar 43. Pisau Pemotong (<i>felting knife</i>).....	56
Gambar 44. <i>Rib/ throwing ribs/rubber palletes/stell patlletes</i>	57
Gambar 45. Spon (<i>sponges</i>).....	57
Gambar 46. Jarum (<i>needles</i>).....	58
Gambar 47. Kaliper(<i>caliper</i>).....	48
Gambar 48. Kuas.....	59
Gambar 49. Penggaris.....	59
Gambar 50. Meja Gips	60
Gambar 51. Ember.....	61
Gambar 52. Semprotan nyamuk.....	61
Gambar 53. Triplek.....	62
Gambar 54. Plat bata api.....	62
Gambar 55. Amplas.....	63
Gambar 56. Plastik.....	63
Gambar 57. Tungku pembakaran.....	64
Gambar 58. Teknik dekorasi tempel.....	67
Gambar 59. Teknik dekorasi gores.....	68
Gambar 60. Proses peneringan tanah.....	70
Gambar 61. Hasil pengeringan	70
Gambar 62. Proses penumbukan tanah.....	71
Gambar 63. Hasil penumbukan tanah.....	71

Gambar 64. Proses perendaman tanah.....	72
Gambar 65. Perendaman tanah.....	72
Gambar 66. Hasil perendaman tanah.....	72
Gambar 67. Proses penyaringan tanah.....	73
Gambar 68. Tanah cetak tuang yang sudah siap digunakan untuk mencetak badan Semut.....	74
Gambar 69. Pengendapan tanah liat cair untuk tekkn <i>pinch</i>	75
Gambar 70. Pengulian tanah siap digunakan.....	76
Gambar 71. Pembuatan model cetakan dengan tanah model.....	77
Gambar 72. Pembentukan model.....	77
Gambar 73. Proses pembuatan cetakan dengan gypsum.....	78
Gambar 74. Proses perapian gypsum cetakan.....	78
Gambar 75. Cetakan yang sudah siap digunakan.....	79
Gambar 76. Cetakan badan semut.....	79
Gambar 77. Pemberian tanah cetak tuang kedalam cetakan gypsum.....	80
Gambar 78. Penuangan tanah cetak tuang kedalam cetakan gypsum.....	80
Gambar 79. Membuka hasil cetakn yang sudah siap di buka.....	81
Gambar 80. Merapikan dinding perut semut dengan spons.....	81
Gambar 81. Hasil cetakan.....	81
Gambar 82. Pilinan untuk pembuatan tangan semut pada karya keramik.....	82
Gambar 83. Penyambungan tangan dinding badan semut.....	83
Gambar 84. Menyangga tanah semut dengan tanah liat.....	83
Gambar 85. Pemotongan tangan semut untuk membuat lubang rongga udara.	84

Gambar 86. Proses pembuatan ros tangan dan detail wajah.....	84
Gambar 87. Proses pendetailan tangan dan pelubangan wajah untuk taring.....	85
Gambar 88. Badan semut yang siap dikeringkan.....	85
Gambar 89. Pembuatan lempengan tanah liat.....	87
Gambar 90. Penambahan pilinan tanah liat	88
Gambar 91. Pembuatan pilinan tanah liat	89
Gambar 92. Pembuatan dinding perut semut.....	89
Gambar 93. pembuatan dinding dengan teknik <i>pinch</i>	89
Gambar 94. Proses penghalusan dinding pada perut semut.....	90
Gambar 95. Penempelan pilinan pada dinding perut semut	91
Gambar 96. Pendetailan Perut Semut.....	92
Gambar 97. Pendetailan Perut Semut.....	92
Gambar 98. Pembuatan taring Semut.....	93
Gambar 99. Pembuatan gerigi taring Semut.....	94
Gambar 100. Pemasangan taring Semut pada kepala semut.....	94
Gambar 101. Proses pengeringan Perut Semut.....	95
Gambar 102. Proses pengeringan Perut Semut.....	95
Gambar 103. Proses Pengeringan Badan dan Perut Karya Keramik Bertemakan Semut.....	95
Gambar 104. Penulis Sedang Menataan Karya Keramik dalam Tungku Pembakaran.....	96
Gambar 105. Hasil Penataan karya keramik dalam tungku pembakaran.....	97
Gambar 106. Penulis Sedang Memperbaiki <i>Burner</i> Tungku Pembakaran.....	99

Gambar 107. Penulis Sedang melakukan pemanasan awal tahap pembakaran biskuit.....	100
Gambar 108. Penulis Sedang menyalakan api pada <i>Burner</i> yang kedua.....	101
Gambar 109. Penulis Sedang mengontrol suhu dan warna karya keramik pada tungku.....	102
Gambar 110. Mengeluarkan hasil pembakaran biskuit karya keramik pada tungku.....	104
Gambar 111. Proses pengamplasan dinding karya keramik menggunakan amplas halus.....	105
Gambar 112. Hasil pembakaran biskuit.....	105
Gambar 113. Karya sudah siap penglasiran tanah singkawang.....	106
Gambar 114. Karya sudah siap penglasiran sukabumi.....	106
Gambar 115. Pembungkusan Tangan Semut Dengan Plastik.....	108
Gambar 116. Penataan pada <i>banding well</i> yang akan siap dibakar glasir.....	109
Gambar 117. penyemprotan warna glasir pada dinding karya badan semut..	110
Gambar 118. Proses penghilangan sisa glasir pada tangan karya badan semut.	111
Gambar 119. Proses penglasiran perut semut pada karya ke 2.....	112
Gambar 120. Proses penataan karya berglasir pada tungku pembakaran.....	114
Gambar 121. Hasil penataan karya berglasir pada tungku pembakaran.....	115
Gambar 122. Penulis sedang menyalakan api tungku pembakaran.....	116
Gambar 123. Pancang / test picis.....	117
Gambar 124. Penataan test picis tanah liat berglasir dalam tungku pembakaran.....	118

Gambar 125. Proses pembakaran glasir dengan suhu baru mencapai 800 derajat celcius.....	120
Gambar 126. Proses pengecekan suhu dilihat dari warna pantulan cahaya api..	121
Gambar 127. Proses pendinginan setelah pembakaran glasir selesai.....	122
Gambar 128. Membuka pintu dan hasil karya setelah pembakaran glasir....	123
Gambar 129. Hasil pembakaran Glasir yang kemudian akan melalui tahap finising.....	124
Gambar 130. Memperpadukan kulit pada karya keramik.....	125
Gambar 131. Proses pemotongan besi kawat.....	126
Gambar 132. Pengeburan plat besi yang akan digunakan untuk baut.....	127
Gambar 133. Pemotongan plat besi.....	128
Gambar 134. Pengelasan Plat Besi pada badan besi kawat panjang.....	129
Gambar 135. Proses penghalusan besi pengail.....	130
Gambar 136. Hasil penghalusan besi pengail.....	130
Gambar 137. Pengecetan besi pengail.....	131
Gambar 138. Pemasangan besi pengail pada karya.....	131

INTISARI

Indonesia mempunyai beragam macam jenis serangga. Ada hewan Serangga yang sangat dekat dengan manusia diantaranya adalah Semut Rangrang. Hewan ini memiliki keunikan antara lain ketajaman indera, sikapnya yang sangat hati-hati, tunduk patuh dan memiliki etos kerja yang sangat tinggi. Semut Rangrang sangat kuat. Kegotong-royongan dan solidaritas yang dimiliki oleh Semut Rangrang patut kita jadikan contoh. Hal ini menginspirasi penulis untuk menciptakan karya keramik bertemakan semut yang berjudul “Semut Rangrang dalam Karya Keramik”, Pernyataan ini bertujuan untuk mengajak manusia meniru perilaku semut tersebut. Proses penciptaan karya keramik ini menggunakan pendekatan semiotika dan pendekatan estetika yang digunakan untuk mengolah data acuan yang dan menganalisis karya yang berhasil diwujudkan.

Metode penciptaan yang digunakan melalui tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Penciptaan karya keramik ini melalui proses yang panjang, memahami Semut Rangrang, detail semut dan perilakunya, sehingga dapat mencurahkan sumber ide ke dalam lembar sketsa, dan rancangan desain, Kemudian memilih bahan baku tanah liat dan pewarna glasir yang akan digunakan pada proses perwujudan. Karya keramik ini mengabungkan kulit bulu domba dan logam sebagai perpaduan karya. Teknik pembentukan yang digunakan, yaitu teknik *pinch* (pijit) dan cetak tuang dengan teknik dekorasi gores dan timbul. Ada dua langkah proses pembakaran yaitu pembakaran biskuit suhu 800°C dan pembakaran glasir 1180°C. Hal ini wajib dilakukan untuk proses penciptaan karya keramik.

Bentuk, warna, dan tekstur diolah dengan matang sehingga menciptakan karya yang elegan. Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini 23 karya dengan 10 judul dengan berukuran sedang 35cm dengan menggunakan teknik *display* gantung dengan bantuan besi/logam. Hal ini menjadikan karya Semut Rangrang unggul dari yang lainnya.

Kata kunci : Semut Rangrang, Karya Keramik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan salah satu dari tiga negara terbesar yang memiliki keanekaragaman flora dan fauna. Satwa Indonesia memiliki keanekaragaman yang tinggi karena wilayahnya yang luas dan berbentuk kepulauan. Keanekaragaman yang tinggi ini menyebabkan Indonesia dibagi menjadi dua area; zona zoogeografi Asia, yang dipengaruhi oleh fauna Asia dan zona zoogeografi Australia yang dipengaruhi oleh fauna Australia. Pencampuran fauna di Indonesia juga dipengaruhi oleh ekosistem yang beragam di antaranya: pantai, bukit pasir, muara, hutan bakau, dan terumbu karang. Beberapa Hewan yang sering kita lihat adalah kerbau, burung, serangga, dan hewan lainnya.

Begitu juga hewan serangga yang sangat dekat dengan manusia di antaranya adalah Semut Rangrang, laba-laba, belalang, lebah, nyamuk, kupu-kupu, dan lainnya. Semut Rangrang adalah serangga eusosial yang berasal dari keluarga *Formicidae*, dan Semut Rangrang termasuk dalam ordo *Hymenoptera* bersama dengan lebah dan tawon. Semut terbagi atas lebih dari 12.000 kelompok, dengan perbandingan jumlah yang besar di kawasan tropis. Semut Rangrang dikenal dengan koloni dan sarang-sarangnya yang teratur, yang terkadang terdiri atas ribuan semut koloni. Jenis Semut Rangrang dibagi menjadi semut pekerja, semut pejantan, dan ratu semut. Satu koloni dapat menguasai dan memakai sebuah daerah luas untuk mendukung kegiatan mereka.

Serangga ada yang diabadikan oleh Allah sebagai nama surat di dalam Alquran, yaitu Surat *An-Naml* (semut) Serangga ini mempunyai keunikan, keajaiban, dan kelebihan dibandingkan jenis serangga lain, sehingga sang pencipta alam semesta memberikan kehormatan kepadanya. Hewan ini memiliki keunikan antara lain ketajaman indera, sikapnya yang sangat hati-hati dan memiliki etos kerja yang sangat tinggi. Semut Rangrang merupakan hewan yang tunduk dan patuh pada apa yang telah ditetapkan oleh Allah. Sambil berjalan selangkah demi selangkah untuk mencari dan membawa makanan ke sarang, semut selalu bertasbih kepada Allah. Ketundukan dan kepatuhan pada jalan hidup yang telah ditetapkan oleh Allah dan kerukunan serta kerja sama yang baik antara sesama semut menjadikan hewan ini diabadikan oleh Allah menjadi salah satu nama surat di dalam Alquran, yaitu Surat *An-Naml*. Surat *An-Naml* ayat ke-18 menceritakan tentang Semut. Kelompok Semut menentukan waktu-waktu tertentu untuk bertemu dan saling menukar makanan. Keunikan lain Semut Rangrang adalah menguburkan anggotanya yang mati. Hal ini merupakan sebagian keistimewaan semut yang terungkap melalui pengamatan ilmuwan.

Di samping itu Semut Rangrang ternyata memiliki banyak manfaat untuk kita umat manusia. Semut Rangrang bermanfaat untuk menjaga kebun dari serangan hama dan penyakit pada tanaman. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa semut jenis Rangrang dapat memangsa berbagai jenis hama tanaman seperti: hama kepik hijau, ulat pemakan daun, ulat pemakan buah, dan berbagai jenis kutu-kutuan pada tanaman cokelat, mete, dan jeruk. Semut bermanfaat untuk menyembuhkan beberapa jenis penyakit Kanker, Mag, Kolesterol, dan Asam urat.

B. Rumusan Penciptaan

Berikut ini adalah rumusan penciptaan karya Keramik dengan bertemakan Semut Rangrang :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya Semut Rangrang dilihat dari keunikannya?
2. Bagaimana proses perwujudan karya keramik dengan konsep Semut Rangrang?
3. Bagaimana hasil, bentuk, warna, dan tekstur karya keramik dengan tema Semut Rangrang tersebut ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep perwujudan Semut Rangrang dilihat dari keunikannya.
- b. Mendeskripsikan proses perwujudan karya keramik dengan konsep Semut Rangrang.
- c. Mendeskripsikan hasil, bentuk, warna, dan tekstur, dengan tema Semut Rangrang.

2. Manfaat

- a. Dapat memberikan nuansa baru dalam pembuatan karya Keramik.
- b. Sebagai sarana pelestarian Semut Rangrang yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.
- c. Dapat mencontoh nilai-nilai positif dari binatang seperti sikap kegotong-royongan dan kedisiplinan semut.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan estetika yang dipakai untuk mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga memengaruhi seni tersebut, seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, dan tekstur/*texture*. Menurut Dharsono dalam bukunya *Estetika* (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global, membedakan bagian-bagian pada karya Semut Rangrang dan saling dipadukan satu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan kesan kesatuan yang unik dan kreatif.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan tingkat kerumitan yang terkandung di dalam bentuk karya Semut Rangrang. Hal inilah yang akan menjadikan bentuk karya keramik Semut Rangrang dapat terlihat estetis dan menarik.

3) Kesungguhan(*intensity*); Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan mengenai bentuk yang terlihat rumit dan unik. Dengan mengamati hal tersebut maka dapat disimpulkan proses pembuatan Semut Rangrang dalam karya keramik memerlukan kesungguhan atau keseriusan agar dapat menghasilkan bentuk yang unik, indah, dan kreatif.

b. Metode Pendekatan Semiotika

Metode pendekatan lain yang digunakan ialah metode pendekatan Semiotika, metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya.

2. Metode Penciptaan

a. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan untuk melakukan metode penciptaan karya tersebut, yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Metode ini disusun berdasarkan pada teori SP. Gustami yang di antaranya:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & reFerensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelasan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini penulis melakukan pemahaman pada Semut Rangrang dengan observasi langsung, mengamati anatomi semut, melakukan pengamatan langsung gerak-gerik dan tingkah laku semut, keunikan pada semut yang membuat kagum, sehingga dijadikan sebagai tema perwujudan karya keramik.
- 2) Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik. Rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis membuat desain yang berkaitan tentang Semut Rangrang dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa.

3) Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi) Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Pada proses perwujudan, penulis membuat karya seni keramik dengan tahap perencanaan terlebih dahulu, sehingga pada tahapan ini pembuatan karya dilakukan dari awal sampai akhir.

Adapun proses pewujudannya yaitu:

- a) Penyiapan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Pembuatan Karya keramik.

