

**SEMUT RANGRANG
DALAM KARYA KERAMIK**



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

Rio Pujaya
NIM 1311757022

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

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal juli 2017

Pembimbing I

Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn
NIP.19640720 199303 2001

Pembimbing II

Retno Purwandari, S.S., M.A.
NIP.19810307 200501 2001

Mengetahui:
Ketua Jurusan/Progam
Studi/Ketua/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729199002 1 001

SEMUT RANGRANG DALAM KARYA KERAMIK

Oleh: Rio Pujaya

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* (pijat) 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

ABSTRACT

There are many types of insects in Indonesia. Among all these types of insects, there is one of them called *Rangrang* (Weaver Ant). This animal is known as a creature that is physically strong, has a strong smelling sense, always cautious about it's surroundings, loyal, and also a hard worker. The solidarity among these ants inspired the creator to create ceramic artworks of ants entitled "*Semut Rangrang dalam Karya Keramik*", hoping other people would also get inspired by the positive behavior of these ants. To make the audience more attracted to the

artworks, the creators knowledge about there *Rangrangs* were combined with theories, such as aesthetics and semiotics.

The creation of these artworks went through some stages, such as: exploration, design, and embodiment. The first stage was done by understand more about the *Rangrang* Ants, like the details of ants and their behavior. The result of that study was then transformed into some sketches as the design of the artworks. Included in the design was also the selection of materials used, such as: the type of clay, the glaze, and other finishing materials like wool, metal, etc. To form the shape of these artworks, the creator used pinching technique some of the clay, and casted the others. And finally, to transform the clay into ceramics, the clay was burned twice, the first one was until the clay reached 800°C and the second one was until 1180°C.

Shapes, colors, and textures that were carefully composed into the clay became 10 elegant ant themed ceramic artworks with an average size of 35cm. All of them were hanged on some iron hooks that makes the *Rangrangs* look superior.

Keyword: weaver ant, *rangrang*, ceramic art

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Banyak serangga yang hidup di sekeliling manusia, salah satunya yaitu Semut Rangrang. Semut Rangrang adalah serangga eusosial yang berasal dari keluarga *Formisidae*, dan Semut Rangrang termasuk dalam ordo *Himenoptera* bersama dengan lebah dan tawon. 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.

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.

Sumber ide pertama penulis mengambil tema semut adalah ketika berada di taman depan rumah, di sana terlihat banyak Semut Rarang yang sedang bergotong royong baris-berbaris untuk mengumpulkan makanan. Dengan Fenomena tersebut penulis menemukan ide untuk mencurahkan Semut Rarang sebagai tema karya keramik. Sumber ide berikutnya ketika semut dimanfaatkan sebagai alat mencari uang seperti yang dituliskan oleh Berlin Sani (2014), buku yang berjudul: *Panen Uang dari Budidaya Kroto*. Penulis sangat kagum saat melihat semut yang membawa beban berat. Semut menurut penulis adalah hewan yang sangat kuat, perkasa dan lincah, semut juga dapat dijadikan obat-obatan yang sangat berkhasiat ampuh menyembuhkan suatu penyakit.

Dari bagian tubuhnya, Semut merupakan jenis hewan yang memiliki antena, sehingga mampu membaui sesuatu dari jarak yang cukup jauh. Dengan begitu, ia dapat mengetahui dimana tempat makanannya berada. Semut Rarang tidak hidup sendiri, mereka hidup dalam koloni yang jumlahnya mencapai ratusan ribu. Pembagian pekerjaannya jelas dan pasti. Morfologi Semut Rarang cukup jelas dibandingkan dengan serangga lainnya. Kepala, di bagian kepala Semut Rarang terdapat organ sensor, memiliki mata majemuk untuk mendeteksi gerakan. Mereka punya oselus di bagian puncak kepalanya untuk mendeteksi perubahan cahaya dan polarisasi. Dada, di bagian dada terdapat tiga pasang kaki dan disetiap kaki ada cakar kecil. Sebagian besar Semut Rarang betina calon ratu memiliki sayap, semut pekerja dan prajurit tidak memiliki sayap. Perut, di bagian perut banyak organ dalam penting, termasuk organ reproduksi. Beberapa semut memiliki sengatan yang beracun untuk melindungi sarangnya.

Selain itu, Semut Rarang juga telah memberikan gambaran penting kepada kita tentang bagaimana kehidupan mereka yang sangat teratur. Mereka berhasil menjadi ahli tata ruang yang sangat baik, karena mereka mampu melakukan pemetaan antar ruang dengan baik dan tepat. Melihat segala kelebihan tersebut maka semakin membuat hewan kecil ini terjamin layak untuk kita jadikan sebagai cerminan sekaligus contoh dalam kehidupan kita. Sudahkah kita mampu memunculkan kebiasaan gotong royong di dalam kelompok, mampukah kita bersikap seperti semut saat berada dalam sebuah organisasi? Atukah kita sudah bisa menyempatkan diri untuk peduli kepada saudara kita dengan sekedar bersalaman dan bertukar informasi dengan teman-teman kita? Jika belum, mulai saat ini janganlah sungkan untuk mencari ilmu dari perilaku Semut Rarang tadi.

2. Rumusan Penciptaan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya Semut Rarang dilihat dari keunikannya?
2. Bagaimana proses perwujudan karya keramik dengan konsep Semut Rarang?

3. Bagaimana hasil, bentuk, warna, dan tekstur karya keramik dengan tema Semut Rangrang tersebut ?

b. Tujuan Penciptaan

1. Menjelaskan konsep perwujudan Semut Rangrang dilihat dari keunikannya.
2. Mendeskripsikan proses perwujudan karya keramik dengan konsep Semut Rangrang.
3. Mendeskripsikan hasil, bentuk, warna, dan tekstur, dengan tema Semut Rangrang.

3) Teori dan Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan

1) 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 yaitu, kesatuan (*unity*) berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, 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, kesungguhan(*intensity*); Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Semua elemen ini di terapkan pada proses penciptaan karya keramik bertemakan Semut Rangrang.

2) 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. Dalam pembuatan karya keramik dengan tema Semut Rangrang ini penulis menggunakan pendekatan Semiotika khususnya menggunakan teori Trikotomi Charles Sanders Peirces yang ke-2 yaitu:

a) Ikon

Ikon yaitu tanda yang didasarkan pada kemiripan atau keserupaan (*resemblance*) di antara tanda (*representamen*), dan objeknya. Pada tahap ini dilakukan pengamatan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan

kemiripan sikap dan tingkah laku objek Semut Rangrang dengan manusia.

b) Indeks

Indeks yaitu hubungan tanda (representamen) yang memiliki kaitan fisik, eksistensi, atau, kausal dan objeknya, tahap ini digunakan untuk mencari sumber ide Semut Rangrang yang akan dijadikan tema karya keramik.

c) Simbol

Simbol yaitu tanda yang representamen merujuk pada objek tanpa motivasi, arbitrer dengan adanya dasar konvensi (kesepakatan), tahap ini digunakan untuk memahami makna dari bentuk dan bagian-bagian anatomi Semut Rangrang, yang akan dipakai pada saat proses penciptaan karya keramik.

b. Metode Penciptaan

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.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Semut Rangrang



Gambar 1. Semut dengan Bentuk Anatomi yang Detail, Bagian Perbagian tubuh semut Rangrang mempermudah penulis untuk mengamatinya

(Sumber: http://www.boldsystems.org/index.php/Taxbrowser_Taxonpage?taxid=310706)

Kita mengenal semut dari berbagai kisah, dongeng cerita dari film, dan bahkan dari Alquran yang baik secara langsung maupun tidak langsung mengisyaratkan bahwa semut adalah hewan pekerja yang ulet. Keunggulan utama semut yaitu dalam hal kerja sama, bahkan ketika menemukan makanan yang terlalu besar atau berat bagi dirinya sendiri, mereka juga siap untuk mengangkutnya secara gotong royong. Kekuatan yang luar biasa kepada semut terbukti mulut semut yang kecil ternyata mampu mengangkat benda lima puluh kali lebih berat dari tubuhnya. Hal itu membuatnya menjadi hewan kedua terkuat setelah gajah. Bersama koloni dengan *ukhuwahnya*, mereka mampu mengajarkan kepada kita tentang sikap gotong-royong, sifat kedermawanan, kepedulian serta kerja keras dan kerapian dalam berorganisasi.

Semut Rangrang membangun sarang dalam tanah pada kedalaman tertentu untuk menjauhkan bahaya yang mungkin terjadi. Hidup Semut adalah tanah, sehingga Semut sering mengalami kematian akibat terinjaknya oleh kaki manusia, karena ketika berjalan manusia jarang memperhatikan tanah (Bahjat, 2001). Mereka berhasil menjadi ahli tata ruang yang sangat baik, karena mereka mampu melakukan pemetaan antar ruang dengan baik dan tepat. Layaknya seorang arsitek, semut mampu menyiapkan dan membagi ruang pada sarangnya sesuai dengan fungsinya. Semut di bagi menjadi tiga bagian pokok, yakni kepala, badan depan (*for body*), dan ekor atau badan belakang (*hind body*) Kepala dilengkapi sepasang antena yang panjang dan berbuk-buku atau membengkok serta rahang bawah (*mandibula*) yang dapat bergerak-gerak. Keunikan-keunikan Semut tersebut mengajak kita untuk saling bergotong-royong membangun suatu kebersamaan, mengatasi permasalahan bersama, peduli satu sama lain, sehingga kita dapat hidup rukun tenteram dan damai.

2. Data Acuan

Pada proses penciptaan ini menggunakan data acuan. Digunakan untuk mengamati bentuk, tekstur, warna yang ada pada Semut Rangrang, sehingga mempermudah proses pembuatan sketsa. Data acuan diperoleh

dari beberapa sumber, yaitu karya seniman, buku Semut Rangrang, dan internet.



Gambar. 2



Gambar. 3

Gambar 2. Karya Semut dengan Menggunakan Bahan Kertas

<http://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjM-r>

Gambar 3. Ratu Semut sedang mendeteksi getaran musuh di sekitarnya

<http://natureandscience-alb.blogspot.co.id/2013/01/the-ants-with-three-sexes.htm>



Gambar. 4



Gambar. 5

Gambar 4. Karya Gerard Justin Ferrari, dari karya ini penulis mengeksplorasi ke dalam karya keramik dengan tema Semut Rangrang

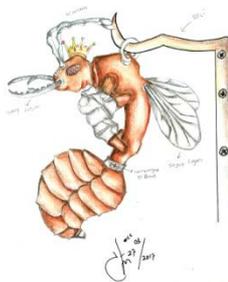
<https://www.google.com/search?q=gerrard+Ferrari+ceramics&client=firefox-a&rls=org>

Gambar 5. Produk sangkar burung dari bahan besi/logam sebagai ide pada tahap pen-display-an karya keramik dengan tema Semut Rangrang.

<https://www.tokopedia.com/a2production/gantungan-pot-124>

3. Rancangan Karya

Kemudian setelah menganalisis atau memahami data acuan, langkah berikutnya yaitu proses pembuatan rancangan karya dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika sehingga menjadi sebuah sketsa rancangan.



Gambar 6. Sketsa terpilih 1
Judul: Ratu Semut



Gambar 7. Sketsa terpilih 2
Judul: Semut Penjaga



Gambar 8. Sketsa terpilih 3
Judul: Menyambung Hidup

4. Proses Perwujudan

a. Tahap Perwujudan

1) Pengolahan Bahan Baku

Pembuatan karya keramik dibutuhkan bahan dan alat yang sesuai dengan keinginan dan ketentuan. Bahan yang digunakan yakni tanah liat *Stoneware* Singkawang dan tanah liat Sukabumi untuk proses penciptaan karya keramik bertemakan Semut Rangrang. Penulis menggunakan 2 teknik perwujudan yaitu teknik *pinch* (pijat) dan teknik cetak tuang (*casting*). *Pen-display-an* yang digunakan sangat jarang dipakai oleh seniman yaitu, teknik *di-splay* menggantung. Langkah ini dilakukan dengan penuh pertimbangan dan ketelatenan agar dapat menghasilkan karya yang maksimal.

Adapun proses pengolahan bahan baku tersebut yaitu: tanah liat dikeringkan untuk menghilangkan cairan tanah yang masih terdapat pada dalam tanah, kemudian setelah kering yaitu proses penumbukan dengan menggunakan palu, proses ini bertujuan untuk menghancurkan gumpalan tanah menjadi halus yang nantinya akan melalui proses perendaman. Langkah selanjutnya proses perendaman, perendaman ini dilakukan satu hari agar tanah benar-benar menjadi bubuk kemudian dilakukan penyaringan, penyaringan ini menggunakan saringan mesh berukuran 60/80 bertujuan untuk menghilangkan pasir dalam tanah.

Kemudian setelah disaring tahap selanjutnya yaitu pemilahan tanah liat pijit (*pinch*) dan tanah cetak tuang (*casting*). Setelah pemilahan tanah, untuk teknik *pinch* dijemur dimeja gips bertujuan tanah mengering/homogen plastis yang nantinya akan digunakan teknik pijit. Kemudian untuk tanah cetak tuang setelah pemilahan yaitu mencampurkan *waterglass* dan kaolin pada bubuk tanah liat dengan diaduk merata. Kaolin dan *Waterglass* bertujuan untuk memperkuat tanah liat saat proses pencetakan. Tanah siap digunakan.

2) Tahap Pembentukan dan Pendetailan

Pembentukan penulis menggunakan 2 teknik. Teknik *pinch* langkah pertama penulis membuat lempengan tanah liat sebagai alas kemudian membuat pilinan untuk membuat dinding karya keramik. Teknik cetak tuang langkah pertama yaitu pembuatan model dengan tanah model, kemudian pembuatan cetakan dengan bahan gipsum, kemudian proses pencetakan dilakukan 15 menit untuk mendapatkan ketebalan yang pas. Penulis menggunakan 4 teknik dekorasi yaitu teknik gores, teknik timbul, teknik pilin, dan teknik terawang. Semua digunakan dalam proses perwujudan. Proses pendetailan karya keramik penulis menggunakan butsir lengkap agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Tahap Pengeringan

Setelah proses pembentukan karya keramik selesai langkah selanjutnya yaitu proses pengeringan. Proses pengeringan ini harus benar-benar dilakukan secara perlahan. Karya keramik harus benar-benar kering untuk menanggulangi retak ataupun pecah. Pengeringan dilakukan minimal 10 hari. Pengeringan dilakukan agar air pada dinding tanah menghilang sehingga siap untuk proses pembakaran.

4) Pembakaran Biskuit dan Glasir

Setelah karya sudah benar-benar kering langkah berikutnya adalah melalui Proses pembakaran biskuit. Pembakaran biskuit adalah pembakaran setengah matang biasanya pembakaran biskuit dibakar dengan suhu 900°C , benda keramik sudah keras, tidak mudah pecah dan juga dapat menghasilkan warna. Pembakaran ini penulis menggunakan tungku gas. Langkah berikutnya yaitu pembakaran glasir. Pembakaran glasir sebagai kunci kesuksesan pada karya yang telah diciptakan. Di dalam proses pembakaran glasir ini dilakukan 8 jam dengan suhu 1180°C . Menjadikan glasir meleleh menjadi gelas/kaca.

Adapun bahan dan alat yang digunakan untuk proses pengglasiran dan pembakaran yaitu: *TSG, Talk, Kapur, Alumina, Fe, Copper*, pigmen kuning dan merah, teknik yang digunakan pengglasiran yaitu: teknik semprot menggunakan semprotan nyamuk, teknik ciprat menggunakan sikat gigi, teknik kuas menggunakan kuas kecil. Alat pendukung meliputi ember, spons, kertas, plastik, untuk membantu proses pengglasiran.

b. Hasil



Gambar. 9 Hasil Karya

Hasil dari proses penciptaan karya keramik dengan tema Semut Rangrang ini 23 karya dengan 10 judul. Karya keramik Semut Rangrang sangat jarang dijumpai bentuknya yang lucu dengan teknik

display menggantung menjadikan karya unggul dari yang lainnya. karya ini menggunakan teknik sambung yang harus dilakukan dengan ketelatenan dan ketepatan agar karya maksimal. Penulis juga memperpadukan kulit domba asli untuk menambah keunikan dan keindahan karya keramik.

Proses pembuatan karya dilakukan dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang maksimal. Penulis menciptakan karya Semut Rangrang dengan bentuk yang berbeda, dengan taring yang panjang bermakna kekuatan kemudian tangan semut tidak dibuat seperti aslinya, penulis buat dengan bentuk setengah lingkaran yang menambah kesan kreatif, karya Semut Rangrang ini terdapat tiga bagian tubuh yaitu kepala, badan dan perut. Kepala dan badan semut dibuat dengan teknik cetak tuang kemudian perut dibuat dengan teknik pinch (pijat). Penulis juga menggunakan potongan besi sebagai pengunci disetiap *ross* sambungan, dan bahan kulit akan diterapkan pada setiap karya keramik, dengan komposisi 20:80, 20 pada bahan kulit dan 80 pada bahan keramik. Hal ini sesuai prosedur dalam penambahan bahan lain untuk memperindah suatu karya. Kenapa penulis memilih pen-*display*-an dengan menggunakan sistem gantung, karena hal ini sangat jarang dipakai pada seniman karena tekniknya yang beresiko dan mengawatirkan.

Namun penulis dapat memecahkan masalah yang sering menakuti setiap ingin men-*display* dengan sitem gantung, caranya yaitu membuat karya dengan berat yang pas, penulis sudah mengukur tebal dinding karya keramik dan sudah memikirkan berat kering pada karya keramik sehingga pada tahap pen-*display*-an tidak terjadi kebingungan. pembuatan pengail karya ini menggunakan 2 jenis besi yaitu besi kawat tebal dan plat besi. Karya semut ini akan dipamerkan dengan bentuk yang gagah memiliki kesan berani dan tegas dilihat dari taring yang memanjang kedepan, membuat karya tampak tegap dan maksimal.

c. Pembahasan Khusus



Gambar 10. Ratu Semut



Gambar 11. Semut Penjaga



Gambar 12. Menyambung Hidup

Karya pertama berjudul “Ratu Semut” . ratu semut adalah memimpin suatu koloni semut, Semut Rangrang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu ratu semut, semut jantan dan semut pekerja. Ratu semut ini memiliki sayap dan bertubuh besar dibandingkan dengan semut lainnya. Semut memiliki sikap seperti manusia pada umumnya dilihat dari bagaimana semua selalu bekerja mengumpulkan

makanan. Ratu semut membagi tugas koloninya dengan jelas, ada yang menjaga sarang, mencari makan dan bertelur. Hal ini menginspirasi penulis untuk menjadikan ratu semut sebagai sumber penciptaan karya keramik. ingin mengajak manusia berperilaku seperti semut berusaha dan terus berusaha jangan pantang menyerah sehingga dapat mencapai kenikmatan yang kita inginkan.

Pada karya ini memiliki tekstur dinding yang kasar dengan warna cokelat *doff* yang berkombinasi kulit domba berwarna putih kecokelatan dan logam sebagai pengailnya, karya ini di-*display* dengan teknik mengantung, sangat unik warna yang elegan memungkinkan karya ini sebagai karya unggul dari yang lainnya. Ratu Semut ini dibuat 2 karya yang sama bentuk dan ukurannya. Adapun perpaduan seng untuk membuat mahkota yang berada pada kepala ratu semut menambah kewibawaan sang ratu.

Karya yang kedua ini berjudul Semut Penjaga. Penjaga sarang semut dan keamanan bagi para semut betina, dimana semut itu selalu berada pada lorong pintu masuk mengintai siapa yang mendekat dan selalu waspada. Semut itu bersifat tegas, gagah, dan melindungi sarang dari ancaman serangga lain. warna pada karya yang kedua ini menggunakan dua warna yaitu warna hijau untuk warna daun dan cokelat *doff* sebagai warna perut semut dengan kombinasi kulit domba dan warna asli tanah singkawang yang berwarna putih pada taring dan tangannya.

Taring panjang berukuran 12cm dan di-*display* menggunakan teknik mengantung dengan bahan bantu logam. Karya ini sangat berbicara dilihat dari judul dan bentuk hasil karya pada perut terdapat daun yang mengartikan bahwa semut itu sedang menjaga tahta/sarang dengan menggunakan penyamaran, kemudian penyamaran itu penulis rancang dengan menggunakan daun yang menutupi perutnya agar tidak terlihat oleh musuh. Seperti pada tentara manusia yang menggunakan penyamaran saat penjagaan wilayah menggunakan baju hijau bermotif sekilas terlihat seperti dedaunan. Karya ini mengajak manusia untuk meniru perilaku semut, selalu menjaga satu sama lain, menghormati wanita dan berpartisipasi dalam suatu kelompok, karena manusia seperti semut tidak bisa hidup sendiri. Karya ini sangat elegan dengan warna yang *doff* memungkinkan karya ini sebagai karya yang unggul dari yang lainnya.

Karya yang ketiga yaitu Menyambung Hidup. Karya ini menceritakan tentang sifat dan kerja keras semut. Semut memiliki sifat kerja keras dan tidak mudah menyerah, dalam hidupnya semut memiliki jiwa simpati dan keramahan. Dilihat dari sikap kegotong royongan dan saling membantu satu sama lain yang saat membutuhkan pertolongan dan bantuan, Semut selalu bekerja dan terus bekerja mencari cadangan makanan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semut memiliki sikap seperti manusia, semut juga memiliki sikap dan sifat yang patut kita manusia contoh dilihat dari sikap semut yang suka menabung cadangan makanan agar tidak kehabisan. Bentuk semut seolah-olah memancing suatu makanan, karya ini berbentuk tegak dan perut yang besar sebagai penyangga pancing tersebut. Pancing disitu diartikan sebagai alat untuk mencari makanan yang disimbolkan sebagai sifat menabung dan bekerja keras. Tekstur pada karya ketiga ini bersifat kasar tidak halus yang menjadikan karya tampak lebih gagah. Tangan berbentuk lurus diartikan sebagai semut saling melapangkan tangan

bekerja untuk mencari cadangan makanan untuk anak-anaknya. Warna yang digunakan pada karya ini yaitu menggunakan warna cokelat *doff* dan perpaduan kulit domba yang menjadikan karya tampak lebih elegan. Teknik *display* mengantung menempel dinding dengan menggunakan logam/besi.

Karya ini memiliki taring yang sangat panjang yang diartikan sebagai alat untuk mencari makanan dan sebagai alat untuk mempertahankan diri dari musuh. Taring ini berukuran 80 cm menjadikan karya tersebut terlihat gagah dan kuat. Karya ini juga mengajak manusia agar selalu memiliki sifat rajin menabung dan tidak boros, karya ini juga mengajak manusia agar selalu mensyukuri nikmat dan tidak menghambur-hamburkan harta. Karena dengan sifat, sikap rajin menabung, dan bekerja keras, kehidupan dapat tercukupi tidak kekurangan suatu apapun.

C. Kesimpulan

Ide penciptaan karya Tugas Akhir ini bertemakan Semut Rangrang. Semut Rangrang memiliki keunikan dari sikap dan bentuknya yg lucu menjadikan semut terpilih sebagai tema pada proses penciptaan karya keramik. Proses penciptaan karya ini menggunakan studi observasi dan studi pustaka. Penulis mengeksplorasi bentuk semut asli diubah menjadi semut yang tidak detail namun sangat menarik dan elegan. Adapun perpaduan logam dan kulit domba yang terdapat pada setiap karya menjadikan poin lebih pada pembuatan karya keramik bertemakan Semut Rangrang tersebut.

Pada proses penciptaan karya ini menggunakan dua teknik pembuatan yaitu teknik pijit (*pinch*) dan teknik cetak tuang (*casting*) Adapun teknik dekorasi menggunakan empat teknik yaitu teknik gores diterapkan pada pembuatan garis mata semut, teknik tempel digunakan pada pembuatan garis *line* perut semut, teknik pilin digunakan pada pembuatan tangan dan taring semut kemudian teknik marbling body digunakan pada pembuatan telur semut pada karya ketiga. Keunggulan yang terdapat pada karya semut rangrang ini yaitu menggunakan perpaduan besi dan bulu domba yang sangat jarang digunakan dalam penciptaan karya keramik oleh seniman maupun mengrajin. Proses harus dilakukan dengan ketelatenan dan ketelitian agar menghasilkan hasil yang maksimal.

Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini yaitu 8 karya dengan jumlah 19 karya berukuran 35-80 cm dengan bertemakan Semut Rangrang. Bentuk pada setiap karya sangat unik dan bervariasi menjadikan karya terlihat menarik dan menjadikan karya unggul dari yang lainnya. Pada penciptaan karya keramik bertemakan Semut Rangrang ini menggunakan warna-warna *doff*. Warna tersebut cokelat *doff*, hijau, *doff*, kuning *doff*, merah *doff*. Warna cokelat diterapkan pada perut semut, warna hijau diterapkan pada daun dan sarang pada karya ke dua, lima, dan tuju menjadikan karya tampak nyata dan menarik. Warna pada penciptaan karya keramik menggunakan warna glasir. Tekstur pada karya keramik ini bersifat kasar namun ada beberapa karya yang halus karena resep warna glasir yang berbeda menjadikan karya tampak bermacam-macam tekstur warna yang dihasilkan.

Penulis menemukan berbagai macam kendala dalam pembuatan karya. Salah satunya adalah proses penyambungan pilinan yang kurang baik sehingga terjadi keretakan pada saat pembakaran. Kendala lain pada waktu proses pembentukan

dengan teknik *pinch*, penambahan pilinan pada badan keramik dengan cepat tanpa mengetahui tingkat kekerasannya menjadikan dinding retak sehingga harus diulangi untuk pembuatan alas dinding bagian bawah lagi. Namun dari beberapa rintangan penulis berhasil menyelesaikan dan menemukan teknik yang benar pada proses penciptaan karya keramik ini. hal Itu sudah tersusun pada proses perwujudan diatas. Semua merupakan bagian dari proses yang penulis jadikan sebagai pelajaran berharga bahwa karya seni itu dilakukan harus dengan teliti, fokus dan tidak asal-alasan. Kesalahan pada proses pertama akan berakibat pada proses hasil akhir. Hal ini juga menjadi pelajaran bagi penulis dan semoga bermanfaat bagi pembaca untuk berkarya lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar. (1997), Pengetahuan Keramik (Yogyakarta: Gajah Mada University press),p.1
- Bajat, 2001.
- Dharsono. (2007), *Estetika*, p.63.
- Ferry B.P., Fendy R.P. (2001), Budidaya Semut Rangrang penghasil kroto, jakarta, PT penebar swadaya.
- Gustami, Sp. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya*, “*Untaian dan Metodologis*”,Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

WEBTOGRAFI

<http://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjM-r->, Diakses 21 Februari 2017Pukul21:21 WIB).

<http://natureandscience-alb.blogspot.co.id/2013/01/the-ants-with-three-sexes.htm>, Diakses 21 Februari 2017Pukul 21:26 WIB).

<https://www.google.com/search?q=gerrard+Ferrari+ceramics&client=firefox-a&rls=org>, Diakses 21 Februari 2017 Pukul 21:31 WIB).

http://www.boldsystems.org/index.php/Taxbrowser_Taxonpage?taxid=310706, Diakses 21 Februari 2017 Pukul 22:11WIB).