

**VISUALISASI KONSEP *ÜBERMENSCH*(MANUSIA  
UNGGUL) DALAM KARYA KERAMIK**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Fikri mubarok**

**NIM 1311731022**

**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 Kriya Seni berjudul:

**VISUALISASI KONSEP ÜBERMENSCH (MANUSIA UNGGUL) DALAM KARYA KERAMIK** diajukan oleh Fikri Mubarak, NIM 1311765022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir padatanggal 18 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

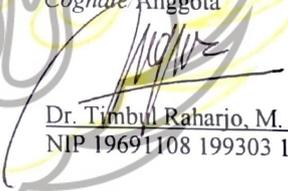
Pembimbing I/Anggota

  
Dr. Noor Sudiyati, M. Sn.  
NIP 19621114 199102 2 001

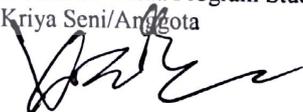
Pembimbing II/Anggota

  
Nurhadi Siswanto, M Phil.  
NIP 19770103 200604 1 001

Cognate Anggota

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi  
S-1 Kriya Seni/Anggota

  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum  
NIP 19620729 199002 1 001

  
Kampus Baru  
Dean Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Dr. Suastika, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 002

iii

## 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, 18 Januari 2018

Fikri Mubarok





## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Mahakuasa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan dengan judul: “Visualisasi konsep *ubermensch* (manusia unggul) dalam karya keramik”.

Penulisan laporan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga dirasa mutlak menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Dra. Suastiwi Triatmojo, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengajaran dan bimbingan selama masa studi.
4. Dr. Noor Sudiyati, M. Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengajaran selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
5. Nurhadi Siswanto, M. Phil., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengajaran selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmunya dan menginspirasi.
7. Orang tua, Saripah beserta kakak saya Sari Adhi Lukman Pratama dan seluruh keluarga yang selalu mendo'akan, memberi semangat juga dukungan baik dalam moral maupun materi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal pencipta yang masih dalam tahap belajar. Namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, pencipta

dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, 18 Januari 2018



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI (ABSTRAK) .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	15
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>20</b>
A. Data Acuan.....	20
B. Analisis Data.....	26
C. Rancangan Karya .....	28
D. Proses Perwujudan .....	36
1. Bahan dan Alat.....	36
2. Teknik Pengerjaan.....	42
3. Tahap Perwujudan.....	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	49
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>53</b>
A. Tinjauan Umum .....	53
B. Tinjauan Khusus.....	54
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>70</b>

**DAFTAR PUSTAKA.....71**  
**LAMPIRAN.....**



**DAFTAR TABEL**

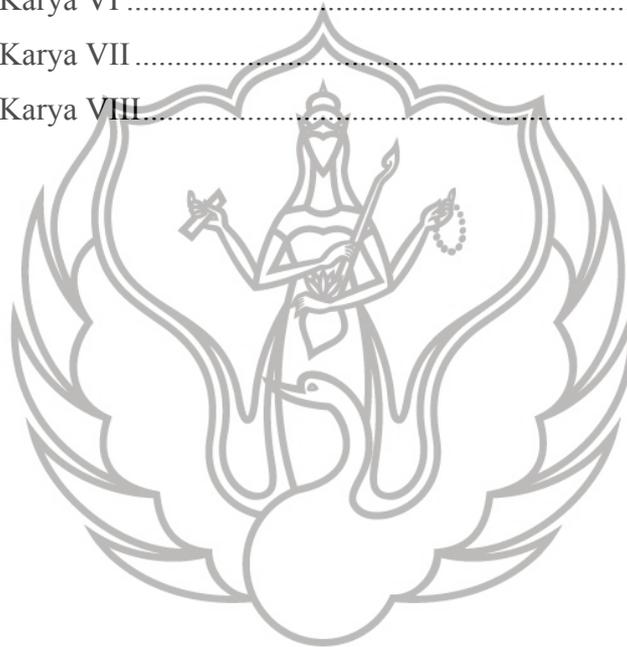
<b>Tabel 1.</b> Grafik pembakaran <i>Biscuit</i> .....	45
<b>Tabel 2.</b> Grafik pembakaran Glasir .....	48
<b>Tabel 3.</b> Kalkulasi Biaya Karya I .....	48
<b>Tabel 4.</b> Kalkulasi Biaya Karya II .....	48
<b>Tabel 5.</b> Kalkulasi Biaya Karya III .....	50
<b>Tabel 6.</b> Kalkulasi Biaya Karya IV .....	50
<b>Tabel 7.</b> Kalkulasi Biaya Karya V .....	50
<b>Tabel 8.</b> Kalkulasi Biaya Karya VI .....	51
<b>Tabel 9.</b> Kalkulasi Biaya Karya VII .....	51
<b>Tabel 10.</b> Kalkulasi Biaya Karya VIII .....	51
<b>Tabel 11.</b> Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan .....	52
<b>Tabel 12.</b> Kalkulasi Biaya Pembakaran .....	52
<b>Tabel 13.</b> Rekapitulasi Biaya Keseluruhan .....	52



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> <i>Male body figure</i> .....	20
<b>Gambar 2.</b> <i>Television</i> .....	21
<b>Gambar 3.</b> <i>Rabbit woman drifting</i> .....	21
<b>Gambar 4.</b> <i>Animal dog boat</i> .....	22
<b>Gambar 5.</b> <i>Legs gesture</i> .....	22
<b>Gambar 6.</b> <i>Butterfly book</i> .....	23
<b>Gambar 7.</b> <i>Ceramic cup</i> .....	23
<b>Gambar 8.</b> <i>Totem Pole</i> .....	24
<b>Gambar 9.</b> <i>Guillotine</i> .....	25
<b>Gambar 10.</b> <i>Chess Gesture</i> .....	26
<b>Gambar 11.</b> Sketsa Terpilih I.....	28
<b>Gambar 12.</b> Sketsa Terpilih II.....	29
<b>Gambar 13.</b> Sketsa Terpilih III.....	30
<b>Gambar 14.</b> Sketsa Terpilih IV.....	31
<b>Gambar 15.</b> Sketsa Terpilih V.....	32
<b>Gambar 16.</b> Sketsa Terpilih VI.....	33
<b>Gambar 17.</b> Sketsa Terpilih VII.....	34
<b>Gambar 18.</b> Sketsa Terpilih VIII.....	35
<b>Gambar 19.</b> Tanah Liat Sukabumi.....	36
<b>Gambar 20.</b> Bubur Tanah liat.....	37
<b>Gambar 21.</b> Gypsum.....	37
<b>Gambar 22.</b> Butsir.....	38
<b>Gambar 23.</b> <i>Roller</i> .....	38
<b>Gambar 24.</b> Papan Landasan.....	39
<b>Gambar 25.</b> Alat Putar.....	39
<b>Gambar 26.</b> Pisau Potong.....	40
<b>Gambar 27.</b> Cawan atau Mangkok.....	40
<b>Gambar 28.</b> Spon.....	41
<b>Gambar 29.</b> Ember.....	41
<b>Gambar 30.</b> Tungku Pembakaran.....	42
<b>Gambar 31.</b> Pembentukan Badan Keramik.....	44
<b>Gambar 32.</b> Dekorasi Badan Keramik.....	44

<b>Gambar 33.</b> Pembakaran <i>Biscuit</i> .....	46
<b>Gambar 34.</b> Karya yang telah melalui pembakaran <i>biscuit</i> .....	46
<b>Gambar 35.</b> Proses Pengglasiran .....	47
<b>Gambar 36.</b> Karya setelah proses pengglasiran.....	47
<b>Gambar 37.</b> Pembakaran Glasir.....	48
<b>Gambar 38.</b> Karya I .....	54
<b>Gambar 39.</b> Karya II.....	56
<b>Gambar 40.</b> Karya III.....	58
<b>Gambar 41.</b> Karya IV .....	60
<b>Gambar 42.</b> Karya V.....	62
<b>Gambar 43.</b> Karya VI .....	64
<b>Gambar 44.</b> Karya VII.....	66
<b>Gambar 45.</b> Karya VIII.....	68



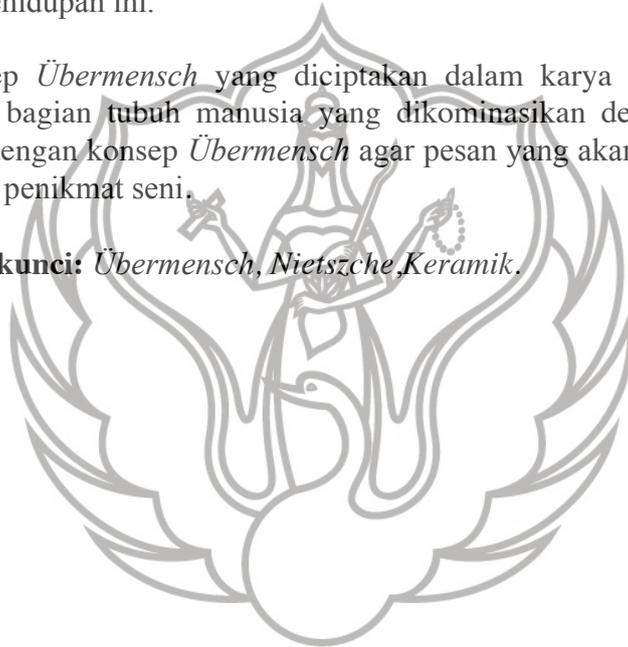
## ABSTRAK

Penciptaan ini bertujuan memvisualisasikan konsep *Übermensch* karya W. F. Nietzsche. Dalam prosesnya menggunakan beberapa metode pendekatan seperti Hermeneutika untuk menafsirkan ulang konsep *Übermensch* sesuai dengan pemikiran pencipta dan menggunakan metode estetika yang membantu memvisualisasikan konsep *Übermensch* kedalam karya keramik.

Konsep *Übermensch* merupakan sebuah hasil pemikiran Nietzsche, dan divisualisasikan dalam bentuk karya keramik dengan menggunakan berbagai macam teknik dalam keramik seperti *pinch*, *slab*, pilin dan cetak tuang. Dalam prosesnya Sumber data penciptaan adalah roman *Also Sprach Zarathustra* karya Wilhelm Friedrich Nietzsche yang terbit tahun 1994. Secara umum *Übermensch* diartikan sebagai manusia unggul, konsep manusia yang oleh Nietzsche dianggap sebagai tujuan hidup yang membuat manusia menjadi seorang yang dapat menikmati kehidupan ini.

Konsep *Übermensch* yang diciptakan dalam karya keramik ini berupa bentuk figur bagian tubuh manusia yang dikominasikan dengan bentuk benda yang sesuai dengan konsep *Übermensch* agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh penikmat seni.

**Kata kunci:** *Übermensch, Nietzsche, Keramik.*



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pertanyaan tentang apa dan siapa manusia itu yang terdengar mengusik telinga atau sebuah pertanyaan yang tidak umum untuk ditanyakan. Sejak zaman dulu hingga sekarang masih belum ada jawaban pasti atas pertanyaan tersebut. Sebagian besar orang merasa tidak perlu bahkan masih banyak juga yang menganggap tidak penting lagi untuk bertanya hal semacam itu, karena dalam hidupnya mereka lebih memahami dirinya dengan penghayatan diri sendiri, selain itu pertanyaan semacam ini dianggap terlalu memberatkan pikiran manusia dimasa ini, kemudian bagaimana bila kemanusiaanya dideskripsikan tidak ada hal lagi yang dapat dihayati, karena telah ada proses pengambilan jarak dengan diri sendiri, bagaimana proses pengambilan jarak ini merupakan hal yang tidak lumrah dilakukan oleh kebanyakan orang. Tidak banyak orang yang mencoba memberi jarak dengan dirinya sendiri dan berupaya untuk mendeskripsikan hakekatnya sebagai manusia dan hubungan dengan semua hal yang ada di sekitarnya. Orang-orang yang memberi jarak dengan dirinya sendiri merupakan pemikir atau filsuf yang selalu mempertanyakan semua hal bahkan sampai siapa dirinya itu.

Pertanyaan ini sebenarnya bisa langsung dijawab karena manusialah makhluk yang mampu dan sanggup untuk berfikir, bahkan untuk memikirkan dirinya sendiri, diluar manusia tidak ada yang mampu dan sanggup untuk memikirkan dirinya dan hubungannya dengan hal disekitarnya. Namun jawaban itu adalah jawaban yang membutuhkan jalan panjang.

Manusia merupakan makhluk yang berfikir sebab manusia memiliki instrumen pengetahuan (*epistemologi*) dalam memahami gerak semesta. mengetahui kenapa manusia itu ada serta memahami tujuan hidupnya. Kemudian manusia berusaha merumuskan dirinya, secara alamiah manusia memiliki hasrat untuk mengetahui (*desire to know*), menyelidik tentang apa saja yang tampak di seluruh alam semesta ini, untuk mengetahui inti terdalam dari semua yang ada (Lorens Bagus, 2001: 3).

Telah banyak pemikir atau filsuf yang memberikan hasil pemikiran mereka tentang manusia, mulai dari filsuf barat sampai timur atau dari masa klasik hingga modern telah muncul banyak filsuf yang berfikir tentang hakekat manusia secara kritis, namun pemikiran mereka berbeda antara satu dan lainnya. Hal ini disebabkan karena perbedaan zaman yang dialami. Pemikiran pada setiap zaman seringkali mengalami perubahan. Bagaimana manusia ditempatkan pada posisi yang tepat, perubahan yang terjadi dilandasi dengan fakta bahwa cara-cara lama seringkali sudah tidak cocok dengan tuntutan zaman.

Seiring perubahan zaman dan pola pikir para pemikir atau filsuf semakin banyak pula hasil pemikiran tentang hakekat manusia. Penulis tertarik dengan salah satu tokoh filsuf pada periode modern yaitu Friedrich Wilhelm Nietzsche, pemikirannya tentang hakekat manusia dengan gagasan yang unik tentang apa dan siapa manusia dalam konteks hidupnya yang lebih luas. Nietzsche merupakan salah satu filsuf yang dikenal pada era modern, sumbanganya di dunia filsafat tidak perlu diragukan lagi pemikirannya yang radikal dan kontroversial menjadi perbincangan yang cukup menarik untuk diikuti, salah satu pemikiran yang membuatnya terkenal adalah konsep Tuhan sudah mati. Pemikiran tersebut menjadi sangat kontroversial karena Nietzsche telah menghancurkan sebuah konsep yang sudah lama berdiri di daratan eropa, dimana orang eropa pada masa itu didominasi oleh pemikiran kristen yang sangat percaya dengan adanya Tuhan, pemikirannya ini membuat orang terusik seringkali juga dianggap sebagai kritik terhadap fenomena yang terjadi pada zamannya.

Penulis dalam proses berkarya, lebih fokus pada gagasan tentang *Übermensch* atau manusia super, atau sering juga disebut sebagai manusia unggul, konsep ini sangat menarik karena dalam konsep ini Nietzsche memberikan kelanjutan dari konsep kematian Tuhan sekaligus sebagai solusi atau sikap yang harus dilakukan manusia setelah matinya Tuhan. *Übermensch* merupakan satu dari sekian banyak hasil perenungan Nietzsche tentang hakikat manusia. Melalui *Übermensch* Nietzsche ingin mengajak orang untuk lebih nyaman dan betah tinggal di dunia, karena *Übermensch* membuat orang tidak

lagi mengarahkan tujuan hidupnya menuju sesuatu yang menurut Nietzsche tidak pasti dan hanya sebuah tujuan ilusi, untuk dapat menjadi seorang *Übermensch*, Nietzsche menganjurkan manusia untuk percaya pada dunia ini, selain itu *Übermensch* dapat terwujud dengan prinsip kehendak berkuasa, *Übermensch* juga mengganti kata “Kamu harus” dengan kata “aku ingin” dengan prinsip-prinsip ini *Übermensch* dapat tumbuh pada diri manusia.

Penulis mencoba mengangkat konsep *Übermensch* sebagai sumber ide penciptaan karya seni dan memvisualisasikan dalam bentuk karya keramik. Meski sudah banyak penciptaan karya seni rupa dengan mengangkat manusia sebagai subjek dalam karyanya, namun dalam penciptaan ini penulis mencoba untuk memberikan suatu hal baru yang berkaitan dengan hasil pemikiran tentang hakikat manusia Nietzsche yang divisualisasikan dengan ekspresi penulis yang dirasakan setelah membaca karya Nietzsche tentang gagasan *Übermensch*.

Penciptaan karya tugas akhir dengan sumber ide konsep *Übermensch* Nietzsche dengan gagasan tentang hakikat manusia diinterpretasikan ulang menurut pemikiran dan pengalaman pribadi penulis kemudian akan divisualisasikan kedalam figur manusia yang akan mengalami proses deformasi bentuk dengan memperhatikan susunan struktur rupa.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, dapat ditarik rumusan penciptaan yaitu: Bagaimana memvisualisasikan konsep *Übermensch* ke dalam karya keramik?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

Mengetahui hasil visualisasi konsep *Übermensch* dalam karya keramik.

### **2. Manfaat Penciptaan**

#### **a. Untuk Diri Sendiri**

Manfaat yang dapat dirasakan secara langsung bagi diri sendiri, dengan mengangkat tema *Übermensch*, untuk mengembangkan

keaktivitas dan kepuasan dalam berkarya dan diharapkan dapat memacu untuk berkarya lebih maksimal lagi, demi terciptanya keindahan suatu karya keramik serta mendapatkan pengalaman baru dalam berkarya keramik.

b. Untuk Lembaga

Pembuatan karya keramik yang terinspirasi oleh konsep *Ubermensch* ini, diharapkan dapat menambah referensi dan koleksi, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya yang akan datang, dan mudah-mudahan dengan adanya koleksi dan referensi tersebut dapat menciptakan karya baru yang lebih menarik dan lebih memiliki nilai estetika dari karya sebelumnya.

c. Untuk Masyarakat Luas

Menambah wawasan dan wawasan dalam pengembangan kreatifitas mahasiswa maupun masyarakat dalam bidang keramik. Sebagai media publikasi mengenai keramik dengan teknik-teknik yang belum diketahui oleh masyarakat umum.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.

### 1. Metode Pendekatan

- a. Selain gagasan tentang hakekat manusia Nietzsche juga memberikan pandangan terhadap seni dan keindahan, berikut pandangan Nietzsche tentang seni:

Seni sebagaimana Nietzsche maksudkan adalah seni yang dijiwai semangat *appolonian* dan *dionisian*. Seni yang bersifat *appolonian* seperti seni pahat dan cerita-cerita *epic* pada zaman Yunani kuno. Secara harmonis seni ini memperlihatkan absurditas dan kengerian hidup, disana ditemukan penampakan (fenomena) yang tidak menunjukkan apa yang di tempatkan Karya apollonian tidak bermaksud menyederhanakan pemahaman hidup dan dunia dengan menunjuk esensi atau kenyataan dibalik gejala. Seni apollonian “hanya” mau berkata “ya” bahwa hidup itu absurd, ngeri dan mimpi. (sunardi 2011:75)

- b. Hermeneutika adalah salah satu cabang filsafat yang mempelajari tentang interpretasi makna. Pendekatan hermeneutika yang akan digunakan berasal dari Paul Ricoeur.

Paul Ricoeur melalui bukunya *The Interpretation Theory: Discourse and the Surplus of Meaning*, langkah pemahaman itu ada tiga, yang berlangsung mulai dari "penghayatan terhadap simbol-simbol", sampai ke tingkat gagasan tentang "berpikir dari simbol-simbol", selengkapnya berikut ini:

- 1) Langkah simbolik atau pemahaman dari simbol-simbol;
- 2) Pemberian makna oleh simbol serta "penggalian" yang cermat atas makna;
- 3) Langkah filosofis, yaitu berpikir dengan menggunakan simbol sebagai titik tolaknya.

Ketiga langkah tersebut erat hubungannya dengan langkah pemahaman bahasa, yakni langkah semantik, refleksif, dan eksistensial atau ontologis. Langkah semantik merupakan pemahaman pada tingkat bahasa yang murni; pemahaman refleksif setingkat lebih tinggi, mendekati ontologis; sedangkan pemahaman eksistensial atau ontologis adalah pemahaman pada tingkat keberadaan makna itu sendiri. Karenanya, Paul Ricoeur menegaskan bahwa "pemahaman itu pada dasarnya 'cara berada' (*mode of being*) atau 'cara menjadi'".

Tentang pendapat Paul Ricoeur bahwa "Pemahaman merupakan cara berada atau cara 'menjadi', dan bukan cara mengetahui atau cara memperoleh pengetahuan" ini, Paul Ricoeur hanya ingin menyentakkan kesadaran kita bahwa hermeneutik adalah sebuah metode yang sejajar dengan metode di dalam sains. Tidak berkehendak memperlakukan metode hermeneutika ini dengan kaku dan terstruktur sebagaimana terdapat di dalam ilmu ilmiah lainnya (Sumaryono, 1999:111-112).

## 2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya seni ini, tentu melalui berbagai tahapan. S.P. Gustami (2007: 329-332) telah membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan dan perwujudan.

- a. Tahap Eksplorasi yaitu meliputi langkah pengembaraan jiwa dalam. Dilanjutkan dengan langkah penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan.
- b. Tahap Perancangan yaitu meliputi langkah memvisualisasikan hasil dari deskripsi verbal data ke dalam berbagai alternatif desain dua dimensional (sketsa) dan langkah memvisualisasikan gagasan dari rancangan sketsa terpilih ke dalam gambar desain sehingga memberikan gambaran yang akurat dalam perwujudannya.
- c. Tahap Perwujudan yaitu meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi karya sebenarnya hingga finishing dan langkah penilaian/evaluasi hasil perwujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual.

