

Jurnal Tugas Akhir

**BENTUK LEGO MINIFIGUR DALAM KRIYA
KERAMIK**



Diky Arif Prasetyo

NIM 1211692022

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

2018

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh tim pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 7 Agustus 2018

Pembimbing I

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001



Pembimbing II

Nurhadi Siswanto, M.Phil.

NIP 19770103 200604 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan Kriya
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum

NIP 19620729 199002 1 001

INTISARI

Lego adalah permainan bongkah plastik yang berbentuk bata dan beraneka warna. Lego juga termasuk ke dalam permainan kreatif dan mengasah imajinasi kita dengan cara menyusunnya ke dalam berbagai bentuk. Terdapat dua komponen dalam lego yaitu komponen utama yang berbentuk *brick*(bata) dan komponen tambahan yang berbentuk minifigur. Penulis lebih tertarik dengan lego yang berbentuk minifigur dalam pembuatan karya dan menjadikannya sebagai inspirasi untuk berkarya. Ketertarikan penulis terhadap lego berawal dari bentuknya yang minimalis dan warna yang beraneka ragam, Terutama lego yang berbentuk figur karakter. Sehingga memberikan acuan bagi penulis dalam berkarya seni. Beberapa seniman dengan gaya *steampunk* juga memberikan pengaruh visual dalam karya.

Konsep lego divisualisasikan ke dalam enam judul karya keramik, masing-masing karya merupakan perwujudan dari penggabungan lego ke dalam gaya *steampunk*. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah metode penciptaan dari Gustami, yaitu proses penciptaan seni kriya melalui tiga pilar penciptaan karya kriya. Dimulai dari eksplorasi lingkungan, perancangan karya yang akan dibuat, dan perwujudannya ke dalam karya keramik tiga dimensi. Selanjutnya dalam proses penciptaan ini digunakan metode pendekatan estetika dan semiotika yang disesuaikan dengan bentuk karya yang diwujudkan.

Melalui metode tersebut dihasilkan karya dengan bentuk lego yang mengadaptasi dari beberapa karakter fiksi, seperti Venom, Buzz lightyear dan figur kesatria. Terdapat pula karya berupa deformasi lego dengan melakukan penyederhanaan bentuk sehingga menghasilkan bentuk baru ke dalam karya keramik. Karya yang dihasilkan adalah sebanyak enam karya, dimana ke semua karya tersebut bersifat kubisme dengan karakter tegas dan kaku. Warna hitam dan putih adalah warna yang mendominasi pada karya secara keseluruhan, namun ada pula penggunaan warna lain seperti biru, merah, kuning dan coklat untuk menunjang visual karya. Penggunaan gaya *steampunk* adalah sebagai sarana penerapan ragam bentuk besi dalam dekorasi karya yang diwujudkan. Penciptaan karya juga bertujuan untuk mengolah dan mengkaji ulang bentuk lego minifigur ke dalam karya keramik. Penyampaian makna yang terdapat pada karya lebih mengarah kepada makna kehidupan yang dirasakan oleh penulis.

Kata kunci : Bentuk Lego, Minifigur, Kriya, Keramik

ABSTRACT

Lego is a brick plastic game that has shapes and colorful. Lego also belongs to the creative game and sharpens our imagination by putting it into various forms. There are two components in the lego that is the main component in the form of brick (bata) and additional components in the form of mini figure. The author is more interested in the lego-shaped mini figure in making works and make it as an inspiration to work. The interest of writers to lego begins with a minimalist and colorful, especially the lego shaped figure of the character. So it provides a reference for authors in the work of art. Some artists with steampunk style also provide a visual effect in the work.

The concept of lego is visualized into six ceramic works, each of which is the embodiment of the conversion of lego into the steampunk style. The method of creation used in the completion of this final task is the creation method of Gustami, which is the process of creating the art of craft through the three pillars of the creation of the work of craft. Starting from the exploration of the environment, the design of the work to be made, and its embodiment into the work of three-dimensional ceramics. Furthermore, in the process of this creation used the method of aesthetic and semiotic approach that is adapted to the form of the work embodied.

Through the method produced works with a form of lego that adapts from some fictional characters, such as Venom, Buzz lightyear and knight figure. There is also a work of lego deformation by simplifying the form so as to produce a new form into the work of ceramics. The work produced is six works, all the works are cubism with a stern and rigid character. Black and white colors are the dominating colors in the work as a whole, but there are also other colors such as blue, red, yellow and brown to support visual works. The use of steampunk style is a means of applying various forms of iron in the decoration of the work embodied. The creation of the work also aims to cultivate and review the shape of Lego mini figure into ceramic works. The submission of meaning contained in the work is more directed to the meaning of life felt by the author.

Keywords: Lego Shape, Mini figure, Craft, Ceramic

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Lego berwujud permainan bongkah plastik yang berbentuk bata dan beraneka warna. Lego juga termasuk kedalam permainan kreatif dan mengasah imajinasi kita dengan cara menyusunnya kedalam berbagai bentuk. Terdapat dua komponen dalam lego yaitu komponen utama yang berbentuk brick (bata) dan komponen tambahan yang berbentuk minifigur. Penulis lebih tertarik dengan lego yang berbentuk minifigur dalam pembuatan karya dan menjadikannya sebagai inspirasi untuk berkarya.

Ketertarikan penulis terhadap lego berawal dari bentuknya yang minimalis dan warna yang beraneka ragam. Terutama lego yang berbentuk figur karakter. Karena jika dicermati lego tersebut memiliki daya tarik sendiri dengan bentuknya yang sederhana dan memiliki nilai artistik. Sehingga memberikan inspirasi bagi penulis dalam berkarya seni. Sifat fleksibel yang dimiliki lego juga menjadikan mainan ini sering disebut mainan edukatif dikarenakan dalam memainkannya harus menyusun menjadi berbagai macam bentuk yang diinginkan. Sama halnya dengan yang dilakukan lego, penulis juga ingin menghadirkan lego dalam gaya *steampunk* karena dirasa akan menjadi hal yang baru dan menjadi sebuah inovasi baru dalam karya keramik.

Meminjam bentuk lego sebagai sumber inspirasi, penulis ingin menghadirkan lego kedalam media baru yaitu keramik. Setelah mencermati latar belakang diatas penulis menemukan permasalahan bagaimana membuat karya keramik dengan bentuk lego sebagai sumber ide. Kemudian bagaimana bentuk lego tersebut dengan media tanah liat, mengingat bentuk-bentuk lego yang ada saat ini terbuat dari media plastik yang memiliki sifat karakteristik bahan yang berbeda dengan tanah liat.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep Lego minifigur dalam keramik seni?
- b. Bagaimana proses penciptaan Lego minifigur dalam kriya keramik?
- c. Bagaimana hasil penciptaan karya keramik dengan tema Lego minifigur?

3. Metode Penciptaan dan Pendekatan

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercipta hasil yang diinginkan. Beberapa metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini diantaranya adalah:

a. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami, teori penciptaan ini terdiri dari tiga tahap-enam langkah penciptaan seni kriya. Pertama adalah tahap eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah melakukan pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, serta langkah penggalian sumber informasi dan penggalian landasan teori dan acuan visual. Kedua adalah tahap perancangan, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah penuangan ide ke dalam sketsa, serta langkah penuangan ide ke dalam model. Tahap yang ketiga adalah tahap perwujudan, yang terdiri dari 2

langkah, yaitu mewujudkan karya berdasarkan model, serta mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud produk yang bernilai seni, dan juga ketepatan fungsi (Gustami, 2004: 31-34).

b. Metode Pendekatan

- 1) Estetika, pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Dharsono (2007: 63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, yaitu unity (kesatuan), complexity (kerumitan), intensity (kesungguhan).
- 2) Semiotika, pendekatan ini pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan untuk memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Budiman, 2004: 3).

4. Landasan Teori

Proses pembuatan keramik membutuhkan waktu yang panjang dan tehnik yang kompleks. Tanah liat yang banyak terdapat di lingkungan sekitar sangat berlimpah dengan berbagai jenis dan sifatnya. Sebuah karya keramik yang telah memiliki bentuk sempurna belum bisa dikatakan selesai apabila belum melewati proses pembakaran tinggi. Menggunakan media tanah liat inilah penulis memiliki keinginan untuk membuat karya keramik yang mempunyai makna dan nilai estetik.

Proses pembuatan karya memerlukan pertimbangan yang matang agar karya yang dihasilkan tidak hanya merupakan bentuk plagiasi dari bentuk asli (referensi). Hal inilah yang akan membedakan sebuah karya seni menjadi obyek yang memiliki nilai, dibandingkan dengan benda-benda hasil reproduksi. Pengolahan bentuk yang variatif, aplikasi bahan dan kombinasi warna dapat menjadi nilai tambah bagi sebuah karya. Proses perwujudan karya seni yang baik juga didukung oleh penggunaan material yang tepat. Pada bidang keramik bahan adalah suatu elemen yang penting. Keindahan bentuk tiga dimensi dapat ditentukan dengan pertimbangan ukuran besar, kecil, pendek, panjang, tinggi dan rendah. Hal ini didukung oleh penjelasan seni dari Sadjiman E.S (2010: 116) dalam buku Nirmana sebagai berikut :

“Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa. Dengan memperhitungkan ukuran menurut persepektif seni rupa, bisa diperoleh hasil-hasil keindahan tertentu. Untuk itu, perlu diciptakan interval tangga ukuran sebagai alat penolong untuk menyusun bentuk-bentuk”.

Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika. Aristoteles dalam hal ini sangat dekat dengan konsep penandaan semacam ini. Penggantinya mazhab Stoa, mengelaborasinya ke dalam sebuah teori penyimpulan yang ketat (Eco, 1984: 15), bahwa tanda adalah sebuah proposisi yang dikonstitusi oleh koneksi yang valid dan menjelaskan kepada konsekuensinya. Jelaslah bahwa pada masa ini studi tentang tanda lebih mengarah pada operasi penalaran (logika) dan kemungkinan-kemungkinan pengetahuan (epistemologi).

- a. Ikon adalah tanda yang didasarkan atas keserupaan atau kemiripan (resemblance) diantara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Akan tetapi sesungguhnya ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra realistik seperti lukisan, foto, melainkan ekspresi-ekspresi semacam grafik-grafik, skema-skema, peta geografis, persamaan-persamaan matematis, bahkan metafora (Budiman, 2004:56). Kepala berbentuk silinder pada lego minifigur yang menjadikannya ikon bagi mainan bongkah plastik dalam penciptaan karya ini. Masyarakat akan dengan mudah mengenali lego hanya dengan melihat bentuk kepalanya tersebut.
- b. Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan penanda dan petanda adalah hubungan alamiah yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat (Sobur, 2004:32). Ketertarikan terhadap lego minifigur yang memiliki bentuk minimalis dan beraneka ragam warna maupun karakter menjadi dasar ataupun sumber ide penciptaan dalam karya ini, sehingga mendorong penulis untuk membuat suatu karya dengan mengangkat tema lego.
- c. Simbol dalam semiotika biasanya dipahami sebagai *a sign which is determined by its dynamic object only in the sense that it will be so interpreted* (suatu lambang yang ditentukan oleh objek dinamisnya dalam arti ia harus benar-benar diinterpretasikan) (Sobur: 2004:32). Penciptaan karya yang melambang dari setiap karya yang dibuat adalah kepala berbentuk silinder yang muncul pada karya, sehingga masyarakat akan mengenali dengan cepat dari setiap karya yang dibuat.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lego Minifigur

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak atau remaja. Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain lego membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Dunia lego menjadi lengkap tepatnya pada tahun 1978 dengan kehadiran minifigur lego. Orang-orangan lego kecil ini memiliki lengan dan kaki yang bisa diatur sesuka hati, dan disertai senyuman yang ramah figur ini digunakan di berbagai set mainan lego, memungkinkan para penggunanya untuk membangun kota-kota miniatur yang rumit, lengkap dengan bangunan, jalan, kendaraan, kereta api dan kapal yang mana semuanya dengan skala yang sama (Wienczek, 1987: 39).

Ada dua bagian penting dalam lego, yaitu bentuk bata dan bentuk minifigur. Keduanya memiliki fungsi yang berkaitan dimana dalam permainannya kedua bentuk tersebut dapat dijadikan menjadi sebuah diorama sesuai keinginan pemainnya. Dilihat dari segi bentuk keduanya juga memiliki berbagai macam variasi, hanya bedanya bata lego lebih mengadaptasi benda-benda mati seperti balok, trapesium, segitiga dll. Sedangkan minifigur lego mendeformasi bentuk manusia, hewan dan

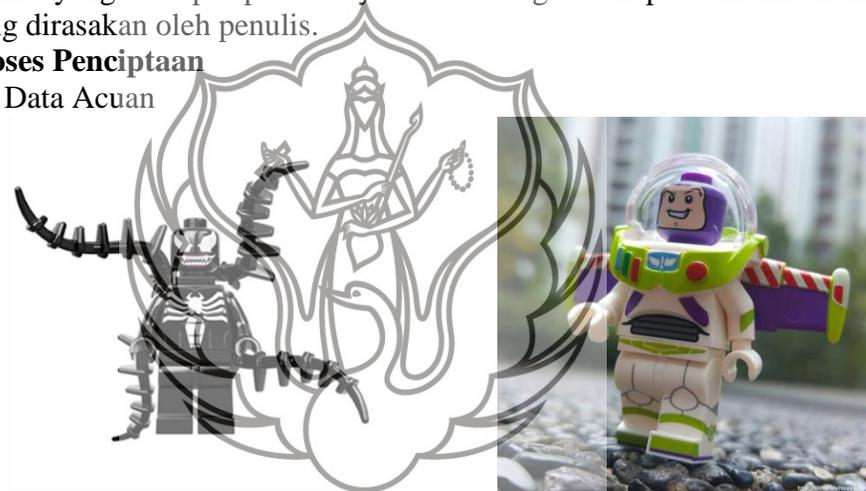
berbagai karakter fiktif (Martin, The Journal for Robot Builders, Vol. 1, No. 2 Maret 1995: 2).

Teknik perwujudan dalam karya menggunakan teknik cetak tuang, *slab*, pilin dan pijit. Karya yang dihasilkan adalah berupa bentuk lego yang mengadaptasi dari beberapa karakter fiksi, seperti Venom, Buzz lightyear dan figur kesatria. Terdapat pula karya berupa deformasi lego dengan melakukan penyederhanaan bentuk sehingga menghasilkan bentuk baru ke dalam karya keramik. Warna hitam dan putih adalah warna yang mendominasi pada karya secara keseluruhan, namun ada pula penggunaan warna lain seperti biru, merah, kuning dan coklat untuk menunjang visual karya.

Visualisasi karya keramik penulis memiliki ciri khas kubisme dengan karakter kaku dan tegas. Penerapan gaya *steampunk* diwujudkan dalam bentuk dekorasi berupa aksesoris besi yang ditempelkan pada badan keramik. Penciptaan karya ini juga bertujuan untuk mengolah dan mengkaji ulang bentuk lego minifigur ke dalam karya keramik tiga dimensi. Penyampaian makna yang terdapat pada karya lebih mengarah kepada makna kehidupan yang dirasakan oleh penulis.

2. Proses Penciptaan

a. Data Acuan



Lego venom
(<http://lego.wikia.com>, 24 Februari 2016)

Lego buzz lightyear salah satu karakter fiksi dalam film Toy Story
(<httpwww.miniplayhouse.com>, 25 juni 2018)



Karya keramik berbentuk robot oleh Yusuke Kamikubo(<http://www.loftwork.com> 24 februari 2016)

b. Analisis

Hasil analisis yang didapatkan dari metode pendekatan estetika dan semiotika di dapat analisis berikut : lego minifigur dapat dibuat dengan gaya sesuai yang diinginkan penulis dengan mempertimbangkan beberapa unsur yang terdapat dalam visual lego minifigur. Ditarik kesimpulan dari data acuan untuk mempertimbangkan ataupun sebagai pedoman dalam menciptakan karya nantinya, pedoman yang didapat seperti bentuk lego minifigur, corak warna dan motif dekorasi lego minifigur serta sebagai acuan dalam berkreasi dengan membandingkan data yang ada.

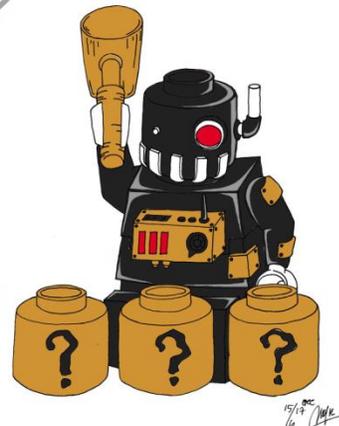
c. Rancangan Karya



Sketsa terpilih 1
(Desain potoshop CS 6: Diky Arif Prasetyo, 2018)



Sketsa terpilih 2
(Desain potoshop CS 6: Diky Arif Prasetyo, 2018)



Sketsa terpilih 3
(Desain potoshop CS 6: Diky Arif Prasetyo, 2018)

3. Perwujudan

a. Bahan

Bahan baku yang dipergunakan dalam karya seni ini adalah tanah liat stoneware. Pemilihan bahan dalam proses berkarya akan berpengaruh besar pada hasil karya yang diciptakan, karena itu penulis memilih bahan tanah stoneware yang berasal dari daerah Pacitan. Memiliki tingkat keplastisan yang tinggi sehingga memudahkan dalam proses pembentukan.

b. Alat

Peralatan yang digunakan dalam proses pengerjaan penciptaan karya keramik ini kebanyakan menggunakan peralatan manual yang sesuai dengan kebutuhan. Seperti butsir kawat, sudip, alat pemotong dari senar, pisau kecil, semprotan air, spon, meja putar, kuas, kantong plastik, meja gips, *roll* kayu, *spray gun* dan kompresor kemudian tungku pembakaran dengan bahan bakar gas.

c. Teknik Pengerjaan

Pembentukan dalam hal ini adalah proses mengubah bahan yang berupa tanah liat menjadi bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan sketsa yang sudah terpilih. Proses pembuatan karya ini menggunakan beberapa teknik. Adapun teknik yang digunakan dalam proses pembentukan adalah teknik cetak tuang, *slab*, pilin dan pijit.

4. Hasil

a. Tinjauan Umum

Judul karya tugas akhir ini adalah “Bentuk Lego Minifigur dalam Kriya Keramik”. Karya yang diwujudkan mengacu pada bentuk lego minifigur yang dicermati dari segi bentuk keseluruhannya. Pembuatan sketsa alternatif dilakukan guna mendapatkan bermacam gambaran desain dari karya yang akan diwujudkan, kemudian memilih gambar desain untuk dijadikan sketsa terpilih. Karya keramik dengan figur lego minifigur dibuat menggunakan tanah liat stoneware Pacitan yang memiliki tingkatan keplastisan yang baik. Proses pengerjaan karya dengan media tanah liat harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti dalam setiap prosesnya, baik proses kneading yang dilakukan agar tanah liat menjadi homogen dan bertujuan untuk menghilangkan gelembung udara, proses pembentukan, proses pengeringan, proses pewarnaan gelasir, dan proses pembakaran gelasir.

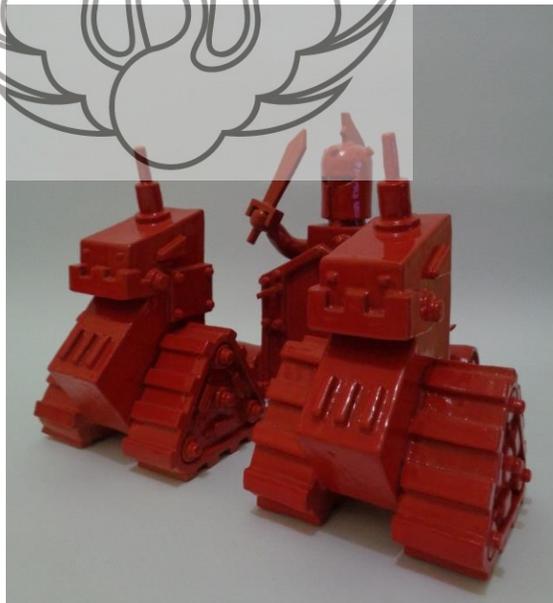
Tinjauan karya ini dimaksudkan untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat mulai merancang karya hingga menjadi sebuah karya. Proses pembuatan karya keramik seni bisa terjadi perubahan-perubahan dari rancangan awal, penulis anggap sebagai sebuah pengembangan improfisasi ide. Tinjauan karya keramik seni dengan figur bentuk lego minifigur dijabarkan sebagai berikut.

- b. Tinjauan Khusus
1) Karya 1



Two Object That Try To Be Balance, Tanah Liat Berglasir, Matra Bervariasi, 2018
(Fotografer : Diky Arif Prasetyo, 2018)

- 2) Karya 2



The Spirit Carries On, Tanah Liat Berglasir, Matra Bervariasi, 2018
(Fotografer : Diky Arif Prasetyo, 2018)

3) Karya 3



Life Is About Choice, Tanah Liat Berglasir,
Matra Bervariasi, 2018
(Fotografer: Diky Arif Prasetyo, 2018)

Deskripsi karya 1

Karya dengan judul *Two Object That Try To Be Balance* yang berarti “dua objek yang berusaha untuk menjadi seimbang”. Mengadaptasi konsep Yin dan Yang, dimana dua aspek yang saling bertolak belakang pada dasarnya saling bergantung dan melengkapi. Penggambaran bentuk dalam karya ini adalah dengan membuat dua objek berbeda sebagai perumpamaan dua hal yang bertolak belakang. Dua hal tersebut adalah sifat baik dan buruk yang di simbolkan dengan warna hitam dan putih, dimana dua aspek yang seharusnya berjalan beriringan untuk menjaga keseimbangan dalam hidup. Bentuk yang dibuat seimbang dalam segi ukuran dengan tata letak yang bersandingan dimaksudkan sebagai upaya untuk terus menjaga keseimbangan dalam hidup ini.

Karya keramik ini dibuat menggunakan tanah liat *stoneware* Pacitan dengan ukuran 20 X 15 X 40 cm dan terdiri dari dua buah bentuk. Tanah liat tersebut dipilih karena memiliki tingkat keplastisan yang tinggi sehingga mempermudah dalam proses pembentukan. Bentuk dari karya diwujudkan ke dalam dua buah karya yang memiliki ukuran sama namun dengan dekorasi dan pewarnaan yang berbeda. Bentuk dari karya ini adalah wujud deformasi dari lego minifigur, dimana terdapat penggabungan bentuk yang diwujudkan sehingga menghasilkan bentuk baru ke dalam karya

keramik tiga dimensi. Unsur warna yang digunakan adalah warna hitam dan putih yang mendominasi pada masing-masing bentuk yang dibuat, terdapat pula Warna pendukung lain yang diterapkan seperti warna coklat dan merah pada dekorasi karya.

Deskripsi karya 2

The Spirit Carries On menjadi judul dari karya ini yang memiliki arti “semangat itu terus berlanjut”. Visualisasi bentuk dengan mengadaptasi karakter kesatria Templar sebagai prajurit yang berani dimaksudkan bahwa kita sebagai manusia harus berani dalam menjalani dan menghadapi setiap resiko terhadap pilihan hidup kita. Penggunaan warna merah sebagai simbol untuk mempertegas makna keberanian dan semangat yang terus menyala untuk mempertahankan apa yang menjadi pilihan kita.

Karya dibuat menggunakan tanah liat stoneware Pacitan dengan ukuran keseluruhan 40 X 40 X 25 cm. Tanah liat tersebut dipilih karena memiliki tingkat keplastisan yang tinggi sehingga memudahkan dalam proses pembentukan. Karya terdiri dari empat buah bentuk yang berbeda dan memiliki ukuran yang bervariasi. Bentuk dari karya diwujudkan dalam tiga jenis bentuk yang berbeda yaitu 2 bentuk yang mengadaptasi bentuk kendaraan perang (Tank), bentuk kereta yang ditarik dan bentuk yang mengadaptasi karakter kesatria yang sedang mengangkat pedang. Unsur warna yang digunakan adalah warna merah, diaplikasikan secara menyeluruh pada badan karya. Penggunaan warna secara *flat* juga bertujuan untuk mempertegas makna yang terkandung pada karya.

Deskripsi karya 3

Karya ini berjudul *Life Is About Choice* yang berarti “hidup adalah tentang pilihan”. Penggambaran dalam karya ini adalah dengan membuat sebuah lego minifigur yang sedang duduk dan dihadapkan dengan tiga buah kepala lego yang memiliki tanda tanya. Palu yang di pegang adalah simbol senjata yang digunakan untuk memilih dan memecahkan pilihan nantinya. Dekorasi dengan gaya *steampunk* dengan warna dominan hitam dimaksudkan sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar keberanian untuk menentukan pilihan.

Karya ini dibuat menggunakan tanah liat stoneware Pacitan karena tanah liat tersebut memiliki tingkat keplastisan yang tinggi sehingga memudahkan dalam proses pembentukan badan keramik. Memiliki ukuran keseluruhan 35 X 35 X 35 cm, karya terdiri dari beberapa bentuk yang variatif. Bentuk dari karya yang diwujudkan adalah lego minifigur yang ditransformasikan ke dalam gaya *steampunk*. Penambahan aksesoris berupa palu sebagai pelengkap visual pada karya, kemudian tiga bentuk kepala lego dengan simbol

tanda tanya di tambahkan sebagai objek untuk mempertegas makna pada karya. Penerapan warna dibuat mendetail sehingga memperjelas tiap bagian pada karya. Unsur warna yang terdapat pada karya adalah warna hitam, coklat, putih dan merah. Warna hitam mendominasi hampir diseluruh badan karya, kemudian warna coklat dan putih dan merah diaplikasikan pada bagian dekorasi dan objek pendukung karya.

C. KESIMPULAN

Dasar dari penciptaan sebuah karya bermula dari adanya ketertarikan akan sesuatu hal, selain itu dalam membuat karya seseorang mendapat inspirasi dari pengalaman diri sendiri maupun orang lain, dari ide dan gagasan atau dari representasi daya khayal. Hal ini yang kemudian dijadikan sumber ide bagi penulis dalam menciptakan karya. Ketertarikan penulis terhadap lego berawal dari bentuknya yang minimalis dan warna yang beraneka ragam. Terutama lego yang berbentuk figur karakter (Lego minifigur), karena jika dicermati lego tersebut memiliki daya tarik sendiri dengan bentuknya yang minimalis dan memiliki nilai artistik.

Proses pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan tanah *stoneware* Pacitan dengan menambahkan *waterglass* agar tanah cepat kering. Proses pembentukan yang paling banyak dilakukan adalah teknik cetak tuang, karena dari segi bentuk karya yang diwujudkan memiliki bentuk awal yang sama. Teknik *slab*, pilin dan *pinch* kemudian digunakan untuk mencapai bentuk-bentuk yang lebih beragam. Proses pengeringan dilakukan setelah karya selesai dibentuk, selanjutnya karya yang sudah kering dilakukan proses pengglasiran dengan teknik semprot menggunakan alat kompresor dan teknik kuas dengan cara pengolesan menggunakan kuas pada badan keramik. Langkah selanjutnya adalah pembakaran gelasir hingga suhu 11600 – 12000C.

Hasil penciptaan karya berupa lego yang mengadaptasi dari beberapa karakter fiksi, seperti Venom, Buzz lightyear dan figur kesatria. Terdapat pula karya berupa deformasi lego dengan melakukan penyederhanaan bentuk sehingga menghasilkan bentuk baru dari lego yang kemudian divisualkan ke dalam karya keramik. Penciptaan karya juga bertujuan untuk mengolah dan mengkaji ulang bentuk lego minifigur ke dalam karya keramik. Penyampaian makna yang terdapat pada karya lebih mengarah kepada makna kehidupan yang dirasakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Kris. (2004), *Semiotika Visual*, Buku Baik, Yogyakarta.
- Ebdi, Sadjiman Sanyoto. (2010), *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Gustami, SP. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. (2007), *Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Martin, Fred G. (Maret 1995), "The Art of LEGO Design", *The Journal for Robot Builders Vol 1, No. 2*.
- Sobur, Alex, (2004), *Analisis Teks Media: Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Wienczek, Henry. (1987), *The World of LEGO Toys*, Harry N. Abrams Inc, New York.

