

**KAKTUS SEBAGAI SIMBOLISASI DIRI
DALAM KERAMIK**



PENCIPTAAN

Rosanto Bima Pratama

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

2015

**KAKTUS SEBAGAI SIMBOLISASI DIRI
DALAM KERAMIK**



PENCIPTAAN

Rosanto Bima Pratama

**TUGAS AKHIR PROGRAM S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**KAKTUS SEBAGAI SIMBOLISASI DIRI
DALAM KERAMIK**



**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
2015**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KAKTUS SEBAGAI SIMBOLISASI DIRI DALAM KERAMIK diajukan oleh Rosanto Bima Pratama, NIM. 0911494022, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Januari 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

Pembimbing I/ Anggota

Toyibah Kusumawati, M.Sn.

Pembimbing II/ Anggota

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn

Cognate/ Anggota

Arif Suharson, M.Sn.

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

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 001

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 orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2015

Rosanto Bima Pratama



Tugas Akhir Ini Aku Persembahkan Untuk:

ALLAH S.W.T. yang Maha Besar

Nabi Muhammad S.A.W.

Sang Pemberi Ide

Orang Tuaku Puji Susanto dan Siti Rosidah atas semua pengorbanannya, dukungannya dan doa-doa suci yang kalian panjatkan

Kedua Adikku Sanya Dinda dan Duta Ahmad yang selalu memberi semangat kakakmu

Kasihku Ria Silviani, S.Pd., yang selalu memberikan support dan sabarnya untukku

Keluarga Besar Sanggar Seni RnB

Sahabatku dan Komunitas Titik Lenyap

Rossynesia dan Kaktus

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang aku banggakan

Motto:

“Setiap Mahluk Hidup itu Sama, Hanya Cara Hidupnya Saja yang Berbeda.

Kaktus Tidak Akan Lepas dari Duri, dan Manusia Tidak Akan Lepas dari Perjalanan Hidupnya”

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir yang berjudul “Kaktus Sebagai Simbolisasi Diri Dalam Keramik” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di bidang Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, baik material, maupun spiritual. Terima kasih atas segala keikhlasan dalam memberi banyak kemudahan dan juga tuntunan serta ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Arif Suharson, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Seni
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku dosen pembimbing I
5. Toyibah Kusumawati, M.Sn., selaku dosen pembimbing II
6. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku dosen penguji / cognate
7. Puji Susanto, Siti Rosidah dan Adekku, selaku keluarga penulis
8. Keluarga besar Sanggar Seni RnB dan Ria Silviani, S.Pd.
9. Teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi satu hal yang bermanfaat bagi orang lain. Manusia tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, mohon maaf jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penciptaan karya dan penyusunan laporan TA ini.

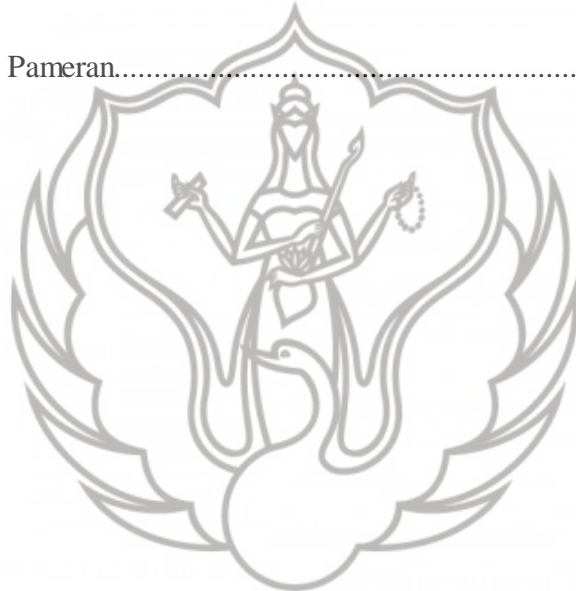
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan dan Manfaat	3
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan	4
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori	11
1. Tinjauan Tentang Kaktus.....	11

2. Tinjauan Semiotika	13
3. Teori Karya	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	21
A. Data Acuan	21
B. Analisis	34
C. Rancangan Karya	36
1. Sketsa Alternatif.....	37
2. Sketsa Terpilih dan Detail.....	46
D. Proses Perwujudan.....	63
1. Bahan dan Alat.....	63
2. Teknik Pengerjaan	72
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	87
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	92
A. Tinjauan Umum.....	92
B. Tinjauan Khusus.....	94
BAB V PENUTUP.....	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
WEBTOGRAFI	120
LAMPIRAN	122

A. Biodata dan CV.....	122
B. Poster Pameran.....	129
C. X-Banner dan Spanduk Pameran.....	130
D. Undangan Pameran.....	131
E. Buku Tamu.....	131
F. Dokumentasi Peliputan Media Massa.....	132
G. Proses dan Suasana Pameran.....	133
H. Katalog Pameran.....	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kaktus <i>carnegica gigantean</i> atau <i>saguaro</i>	21
Gambar 2. Kaktus <i>torch cacthi</i>	22
Gambar 3. Kaktus <i>barrel cacthi</i>	23
Gambar 4. Kaktus jenis kelompok <i>succulent</i>	23
Gambar 5. Figur kaktus dalam permainan video game <i>Plant VS Zombie</i>	24
Gambar 6. Kaktus keramik karya Francesca Martire.....	24
Gambar 7. Karya Keramik Dona Prawita.....	25
Gambar 8. Karya Simon Legno.....	26
Gambar 9. Karya keramik Robert Arnesson.....	26
Gambar 10. Keramik karya Bari Ziperstein.....	27
Gambar 11. Karya Keramik David Shrigley.....	28
Gambar 12. Karya keramik Dona Prawita.....	28
Gambar 13. Keramik karya Crystal Morey.....	29
Gambar 14. Keramik karya Sungmi.....	30
Gambar 15. Keramik karya Wan Li Ya.....	31
Gambar 16. Keramik karya Michael Doolan.....	32
Gambar 17. Keramik karya Michael Doolan.....	33
Gambar 18. Sketsa alternatif karya 1.....	37
Gambar 19. Sketsa alternatif karya 2.....	38
Gambar 20. Sketsa alternatif karya 3.....	39
Gambar 21. Sketsa alternatif karya 4.....	40
Gambar 22. Sketsa alternatif karya 5.....	41
Gambar 23. Sketsa alternatif karya 6.....	42
Gambar 24. Sketsa alternatif karya 7.....	43
Gambar 25. Sketsa alternatif karya 8.....	44
Gambar 26. Sketsa alternatif karya 9.....	45
Gambar 27. Sketsa terpilih karya 1.....	46
Gambar 28. Detail karya 1.....	47
Gambar 29. Sketsa terpilih karya 2.....	48

Gambar 30. Detail karya 2.....	49
Gambar 31. Sketsa terpilih karya 3.....	50
Gambar 32. Detail karya 3.....	51
Gambar 33. Sketsa terpilih karya 4.....	52
Gambar 34. Detail karya 4.....	52
Gambar 35. Sketsa terpilih karya 5.....	53
Gambar 36. Detail karya 5.....	54
Gambar 37. Sketsa terpilih karya 6.....	55
Gambar 38. Detail karya 6.....	56
Gambar 39. Sketsa terpilih karya 7.....	57
Gambar 40. Detail karya 7.....	58
Gambar 41. Sketsa terpilih karya 8.....	59
Gambar 42. Detail karya 8.....	60
Gambar 43. Sketsa terpilih karya 9.....	61
Gambar 44. Detail karya 9.....	62
Gambar 45. Tanah liat Sukabumi dan Pacitan.....	64
Gambar 46. Beberapa bahan glasir.....	65
Gambar 47. Kayu jati londo.....	65
Gambar 48. Cetakan karya dari gips.....	66
Gambar 49. Cat khusus keramik.....	67
Gambar 50. Pasir putih sebagai tambahan.....	67
Gambar 51. Putaran manual.....	68
Gambar 52. Butsir.....	68
Gambar 53. Spons.....	69
Gambar 54. Senar.....	69
Gambar 55. Triplek.....	70
Gambar 56. Semprotan air.....	70
Gambar 57. Kuas.....	71
Gambar 58. <i>Hair Dryer</i>	71
Gambar 59. Tungku pembakaran.....	72
Gambar 60. Tanah yang sudah diolah dan siap pakai.....	72

Gambar 61. Proses <i>kneading</i>	73
Gambar 62. Proses pembentukkan dengan teknik pijit dan pilin.....	74
Gambar 63. Proses penempelan detail.....	74
Gambar 64. Proses pembentukkan karya dengan butsir.....	75
Gambar 65. Proses membuat detaildekorasi.....	75
Gambar 66. Hasil karya lempengan dengan teknik slab.....	76
Gambar 67. Proses pengeringan sementara.....	77
Gambar 68. Proses pengeringan.....	77
Gambar 69. Proses penataan dalam tungku.....	78
Gambar 70. Proses pembakaran biskuit dengan tungku gas.....	78
Gambar 71. Pencapaian suhu 177°C ketika proses biskuit	79
Gambar 72. Proses pengglasiran dengan cara dikuas.....	80
Gambar 73. Proses pengglasiran dengan cara dicelup.....	81
Gambar 74. Proses pengglasiran dengan cara disemprot.....	81
Gambar 75. Karya yang sudah siap dibakar glasir.....	82
Gambar 76. Pencapaian suhu 1169°C pada pembakaran glasir.....	83
Gambar 77. Karya tugas akhir 1.....	94
Gambar 78. Karya tugas akhir 2.....	97
Gambar 79. Karya tugas akhir 3.....	99
Gambar 80. Karya tugas akhir 4.....	102
Gambar 81. Karya tugas akhir 5.....	104
Gambar 82. Karya tugas akhir 6.....	107
Gambar 83. Karya tugas akhir 7.....	109
Gambar 84. Karya tugas akhir 8.....	111
Gambar 85. Karya tugas akhir 9.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Grafik Perubahan Suhu Bakar Biskuit.....	78
Tabel 2. Grafik Perubahan Suhu Bakar Glasir.....	83
Tabel 3. Komponen Glasir 1, <i>Transparant</i>	84
Tabel 4. Komponen Glasir 2, Warna Glasir Putih <i>Glosy</i>	84
Tabel 5. Komponen Glasir 3. Warna Glasir Putih <i>Dof</i>	84
Tabel 6. Komponen Glasir 4, Warna Glasir Hitam.....	85
Tabel 7. Komponen Glasir 5. Warna Glasir Hijau.....	85
Tabel 8. Komponen Glasir 6, Warna Glasir Merah Muda.....	86
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya I.....	87
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya II.....	87
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya III.....	88
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya IV.....	88
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya V.....	89
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya VI.....	89
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya VII.....	90
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya VIII.....	90
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Karya IX.....	91
Tabel 18. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya.....	91

INTISARI

Kaktus menjadi sebuah sarana pengungkapan ekspresi. Secara bentuk, kehidupan, dan apapun yang melekat pada tumbuhan kaktus dijadikan sebagai sumber ide penciptaan karya penulis. Inovasi dan kreativitas muncul dalam karya figur berbentuk kaktus yang menjadi simbol kekuatan bagi diri penulis. Kaktus berbicara dengan masyarakat luas, mengungkapkan berbagai macam pengalaman yang telah dialami penulis di dalam dunia seni rupa.

Berawal dari sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahapan pengerjaan yang menggunakan berbagai macam teknik yaitu: teknik pilin, teknik cetak, teknik pijit, dan teknik gores. Kemudian ketahanan pengeringan, pembakaran, pengglasiran, dan terakhir pemajangan karya. Proses tersebut harus dilalui dengan hati-hati dan berurutan. Dikarenakan keramik menjadi material yang memang butuh ketelitian yang lebih, sama halnya dengan kehidupan yang harus teliti dalam setiap langkah perjalanan. Diperkuat dengan berbagai macam teori pendukung antara lain: teori semiotika, keramik dalam ranah seni rupa kontemporer, *urban toys*, *pop art*, *funk art*, figuratif, dan *postmodernisme*, sehingga karya menjadi lebih berisi.

Karya penulis merupakan wujud dari pengamatan lingkungan, perenungan tentang pengalaman untuk terus berintrospeksi. Keanekaragaman kaktus yang terdapat di alam, tidak akan habis untuk terus dipelajari, karena tumbuhan kaktus akan menjadi icon yang tidak akan lepas dari diri serta perjalanan kesenian penulis.

Kata kunci: Kaktus, Simbolisasi Diri, Karya Keramik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memerlukan sarana interaksi yang tepat terhadap alam dan lingkungan sekitar sehingga tidak terjadi eksploitasi. Salah satu sarana interaksi yang tepat adalah seni. Dengan seni, manusia dapat menjalankan peranan pentingnya sebagai makhluk yang sadar akan pencerahan moralitas bagi kehidupan. Beragam kehidupan dan makhluk hidup yang terdapat di lingkungan sekitar, dapat dijadikan sebagai sumber ide, untuk kemudian diolah menjadi karya seni. Seperti tumbuhan yang banyak tumbuh di lingkungan kita maupun di alam liar.

Banyak jenis tumbuhan yang dapat dijumpai di alam ini. Diantaranya tumbuhan kaktus. Sebagian besar orang telah mengenal tumbuhan kaktus, baik sebagai tumbuhan liar di gurun maupun sebagai hiasan di dalam pot. Penulis tertarik mengangkat kaktus menjadi sumber ide penciptaan karya keramik. Ketertarikan penulis terhadap kaktus, berawal ketika penulis memperhatikan karakter kaktus dalam permainan game *Plant Versus Zombie*. Kaktus dalam game tersebut diwujudkan menjadi figur tanaman yang kuat, dengan senjata bola dari mulutnya, kaktus melindungi rumah manusia dari ancaman *Zombie* yang menyerang. Selain itu dalam kenyataan, keberadaan, dan kehidupannya, tumbuhan kaktus itu sangat menarik untuk ditelusuri lebih lanjut. Kaktus mampu bertahan hidup di tempat yang gersang dengan kondisi ketersediaan air yang

sedikit dan bentuk kaktus yang unik dengan duri-duri yang mengelilinginya, menjadi sesuatu yang teramat menarik untuk dikembangkan menjadi karya keramik. Kaktus yang mampu bertahan hidup di tempat gersang atau kering tersebut, memberikan suatu pencerahan bagi penulis. Penulis mengibaratkan, kaktus tersebut layaknya penulis yang harus mampu bertahan hidup di dunia seni rupa. Kehidupan kaktus dan bentuk dari kaktus, akan penulis jadikan icon untuk mengekspresikan pengalaman pribadi penulis dalam karya keramik.

Dalam membuat karya seni keramik diperlukan kebebasan berimajinasi, sehingga untuk mewujudkan ide melibatkan pertimbangan rasa estetik. Identifikasi mengenai wujud fisik kaktus dimasukkan pada model keramik. Berbagai macam jenis tanaman kaktus, tumbuh di gurun dan lingkungan sekitar dengan bentuk fisik yang kompleks. Dalam penciptaan karya ini, penulis mengambil bentuk dari tanaman kaktus *Saguaro* yang tumbuh di gurun. Secara global kaktus tersebut berbentuk silindris, bercabang, dan berduri. Bentuk inilah yang menstimulasi penulis untuk mengimajinasikan kaktus jenis ini seolah hidup, karena cabang-cabangnya menyerupai bentuk lengan. Bentuk kaktus seolah memiliki kepala silindris dan dua lengan ini dapat dimasuki karakter sesuai rancangan penulis.

B. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah:

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya keramik dengan konsep kaktus sebagai simbolisasi diri yang kreatif dan inovatif.
- b. Membuat karya keramik yang unik dan menarik dengan tema kaktus.
- c. Memberikan wacana baru tentang figur kaktus dalam dunia seni rupa khususnya keramik.

2. Manfaat

- a. Dapat menggugah rasa kecintaan masyarakat terhadap tumbuhan, khususnya kaktus.
- b. Dapat memperkaya khasanah karya seni kriya dan seni rupa yang kreatif dan inovatif.
- c. Karya yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam meningkatkan apresiasi terhadap seni rupa pada umumnya dan seni kriya pada khususnya baik ide, konsep dan wujud karyanya.

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah beberapa metode pendekatan yang digunakan penulis antara lain:

a. Metode Estetika

Metode ini mengacu pada implikasi penggunaan alat indra yang dimiliki manusia terhadap rangsangan atau impuls estetik.¹ Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengamati lebih dalam tentang tumbuhan kaktus agar dapat diambil sisi estetikanya. Pada bagian ini penulis harus mengupayakan pendefinisian yang dilakukan tidak merubah nilai lebih dari tumbuhan kaktus.

b. Metode Semiotika

Metode ini mengacu pada tanda (sign), berfungsinya tanda, dan produksi makna.² Metode ini akan digunakan untuk membagi beberapa simbol yang terdapat dalam karya, agar keinginan dapat tercapai dengan hadirnya simbol-simbol yang sesuai dengan konsep karya.

c. Studi Kontemplatif

Melalui perenungan diri, melalui pengungkapan penafsiran fenomena yang terjadi dan gejolak batin ke dalam bentuk karya seni.

³Karya akan dibuat berdasarkan dari sumber ide tumbuhan kaktus, dengan pengalaman dan perjalanan berkesenian penulis sebagai konsepnya.

¹Louis O. Katsoff, *Pengantar Filsafat* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2004), p.79

²Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual* (Yogyakarta: Jalasutra, 2008), p. 12

³Saryono, *Eksplorasi Bentuk Jamur dalam Karya Seni Keramik* (ISI Yogyakarta: Tugas Akhir S1 Kriya Seni, 2003), p. 4

2. Metode Penciptaan

Mengacu pada metode penciptaan SP Gustami bahwa penciptaan karya kriya melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.⁴

a. Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan mengumpulkan data berupa pengalaman pribadi. Penulis melakukan refleksi terhadap pengalaman pribadi dalam kehidupan. Refleksi pengalaman ini, berkaitan dengan kejadian yang menyangkut diri penulis sendiri dan pribadi penulis saat berinteraksi dengan pribadi lain, bahkan dengan suatu kelompok masyarakat. Akan tetapi, tidak semua pengalaman yang pernah dialami oleh penulis dapat menjadi dasar konsep karya. Penulis membatasi pada pengalaman yang paling berkesan dalam hidup, baik dari pengalaman religius, sosial, percintaan, hingga material. Selain itu, penulis juga menambah pengetahuan tentang bentuk dan jenis-jenis kaktus melalui pengamatan langsung, buku, dan internet.

b. Perancangan Karya

Memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa sebagai gambaran awal dari perwujudan karya seni keramik. Penulis membuat sketsa karya berdasarkan eksplorasi pengalaman yang telah didapatkan dan wujud fisik dari tumbuhan kaktus. Dalam sketsa tersebut, penulis memilih bentuk kaktus sebagai perwujudan karakternya. Setelah itu, sketsa tersebut

⁴SP Gustami, *Butir-Butir Estetika Timur: ide dasar penulisan seni kriya indonesia* (Yogyakarta:Prasista), 2007, p. 329

diuraikan menjadi gambar jadi, meliputi detail dari karya yang akan dibuat.

c. Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya dimulai dengan mengolah bahan baku tanah liat, kemudian membentuk model sesuai dengan rancangan karya (sketsa terpilih). Dalam membentuk model digunakan teknik pijit (pinch), pilin (coil), cetak dan tempel. Setelah pembentukan model tersebut selesai, proses akhirnya adalah pembakaran. Model yang telah sesuai dengan sketsa akan melalui tahap pembakaran biskuit dan pembakaran glasir.

