

**SIMBOLISASI PENGALAMAN SOSIAL MANUSIA MELALUI
KARAKTERISTIK ANEMON DALAM BENTUK KERAMIK
*BIOMIMICRY***



PENCIPTAAN

Nur Hardiansyah

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

**SIMBOLISASI PENGALAMAN SOSIAL MANUSIA MELALUI
KARAKTERISTIK ANEMON DALAM BENTUK KERAMIK
*BIOMIMICRY***



PENCIPTAAN

Oleh :

Nur Hardiansyah

NIM : 091 1481 022

**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**

**SIMBOLISASI PENGALAMAN SOSIAL MANUSIA MELALUI
KARAKTERISTIK ANEMON DALAM BENTUK KERAMIK
*BIOMIMICRY***



Nur Hardiansyah

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

**SIMBOLISASI PENGALAMAN SOSIAL MANUSIA MELALUI
KARAKTERISTIK ANEMON DALAM BENTUK KERAMIK
*BIOMIMICRY***



Oleh :

Nur Hardiansyah

NIM : 091 1481 022

**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**





Karya dan Tugas Akhir ini Saya Persembahkan Untuk:

Allah S.W.T Sang Pemberi Ilmu

Nabi Muhammad S.A.W

*Orang Tua saya Syahrizal Koto dan Farida atas semua pengorbanan,
dukungan dan doa-doa yang kalian panjatkan*

Sahabatku dan Komunitas Titik Lenyap

Beserta Kelompok Available Space Art Project

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang saya banggakan

Motto:

Manusia Diciptakan dari Tanah Maka Cintai dan Rawatlah Bumi ini

Manfaatkanlah Tanah Yang Ada di Bumi untuk Mencipta

Jangan Pernah Takut Memulai Sesuatu Yang Benar Walaupun Jalan

Yang Dilalui Berliku

Karena.....

Di mana Ada Kemauan, Di sana Pasti Terdapat Jalan

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan yang Maha Esa atas semua limpahan dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Simbolisasi Pengalaman Sosial Manusia Melalui Karakteristik Anemon Dalam Bentuk Keramik *Biomimicry*” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 (Strata 1) Program Studi Kriya Keramik, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu kebanggaan dan kebahagiaan untuk kedua orang tua dan keluarga. Penulis juga menyadari bahwa selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi Triatmadja, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. Arif Suharson, S. Sn, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M. Sn., selaku_dosen pembimbing I
5. Andreas Sujud Dartanto, S. Sn, M. Hum., selaku dosen pembimbing II
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku penguji/cognate
7. Syahrizal Koto, Farida dan Adik-adik penulis

8. Teman-teman Titik Lenyap dan Available Space Art Project juga teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis semoga ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 18 Juni 2015



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Metode Penciptaan.....	8
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	12
A. Sumber Penciptaan.....	12
1. Tinjauan Tentang Anemon.....	16
2. Komposisi Bentuk Anemon Pada Bentuk <i>Biomimicry</i>	18
B. Landasan Teori.....	24
1. Keramik Dalam Konteks Desain dan Instalasi Dalam Display.....	24

2. Teori Semiotika dan Simbol Dalam Karya Keramik	28
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	34
A. Data Acuan.....	34
1. Gambar Anemon Laut.....	35
2. Gambar Acuan Karya.....	41
B. Analisis	47
C. Rancangan Karya.....	49
1. Sketsa Alternatif.....	50
2. Sketsa Terpilih, Ukuran dan Pemajangan	60
D. Proses Perwujudan	75
1. Bahan dan Alat.....	75
2. Teknik Pengerjaan.....	88
3. Tahap Perwujudan.....	92
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	114
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	119
A. Tinjauan Umum.....	119
B. Tinjauan Khusus	121
BAB V. PENUTUP.....	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	138

A. Biodata dan CV Penulis	138
B. Poster Pameran.....	146
C. Buku Tamu	147
D. Dokumentasi Proses dan Suasana Pameran	147
E. Katalog Pameran.....	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Triadik Pierce.....	7
Gambar 2. Morfologi Anemon.....	18
Gambar 3. Anemon Keramik Karya Heather Knight.....	23
Gambar 4. Anemon Merah.....	35
Gambar 5. Anemon Tabung Biru.....	36
Gambar 5. Anemon Hijau Raksasa	37
Gambar 7. Anemon Tabung Ungu	38
Gambar 8. Anemon Tabung Ungu Jingga.....	38
Gambar 9. Anemon Tabung Jingga	39
Gambar 10. 4 Pasang Anemon Tabung Jingga	39
Gambar 11. Anemon Koral Hitam Pecut	40
Gambar 12. Anemon Keramik Karya Anna Kapelentzi	41
Gambar 13. Karya Anemon Surealis Karya Jhon Dennison.....	42
Gambar 14. Produk Keramik Anemon Untuk Interior 1 Denise Krueger	43
Gambar 15. Produk Keramik Anemon Untuk Interior 2 Denise Krueger	43
Gambar 16. Karya Keramik Natas Setia Budhi	44
Gambar 17. Karya Keramik Yoichiro Kamei	45
Gambar 18. Karya Keramik Yoichiro Kamei	45
Gambar 19. Karya Keramik Tomoko Konno.....	45
Gambar 20. Karya Keramik Desain Elena Goray	46
Gambar 21. Sketsa Alternatif Karya 1	50
Gambar 22. Sketsa Alternatif Karya 1	51
Gambar 23. Sketsa Alternatif Karya 2	52

Gambar 24. Sketsa Alternatif Karya 2	53
Gambar 25. Skesa Alternatif Karya3	54
Gambar 26. Skesa Alternatif Karya 4	55
Gambar 27. Skesa Alternatif Karya 5	56
Gambar 28. Skesa Alternatif Karya 6	57
Gambar 29. Skesa Alternatif Karya 7	58
Gambar 30. Skesa Alternatif Karya 8	59
Gambar 31. Skesa Terpilih Karya 1	60
Gambar 32. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 1	61
Gambar 33. Sketsa Terpilih Karya 2	62
Gambar 34. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 2	63
Gambar 35. Sketsa Terpilih Karya 3	64
Gambar 36. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 3	65
Gambar 37. Sketsa Terpilih Karya 4	66
Gambar 38. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 4	66
Gambar 39. Sketsa Terpilih Karya 5	67
Gambar 40. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 5	68
Gambar 41. Sketsa Terpilih Karya 6	69
Gambar 42. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 6	70
Gambar 43. Sketsa Terpilih Karya 7	71
Gambar 44. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 7	72
Gambar 45. Sketsa Terpilih Karya 8	73
Gambar 46. Detail Ukuran dan Pemajangan Karya 8	74
Gambar 47. Tanah Liat Sukabumi <i>Slipcasting</i>	76
Gambar 48. Tanah Liat <i>Bone Chine</i>	77

Gambar 49. Tanah Liat Hasil Olahan Dengan Warna	77
Gambar 50. <i>Engobe</i> Yang Sedang Diolah	79
Gambar 51. Pigmen/Stain (Pewarna).....	80
Gambar 52. <i>Trasnparent Soft Glaze</i>	80
Gambar 53. Gips	81
Gambar 54. Spatula dan Butsir	84
Gambar 55. <i>Tablewhirl</i>	85
Gambar 56. Spons	85
Gambar 57. <i>Water Spray</i>	86
Gambar 58. Tungku Pembakaran dengan Tenaga Listrik.....	87
Gambar 59. Teknik Cetak Padat	89
Gambar 60. Teknik Dekorasi Tempel.....	90
Gambar 61. Teknik Gores.....	91
Gambar 62. Teknik Tekan.....	92
Gambar 63. Proses Menumbuk Tanah Sukabumi Murni.....	94
Gambar 64. Proses Penyaringan Tanah 1	94
Gambar 65. Proses Penyaringan Tanah 2	94
Gambar 66. Proses Pengolahan Gips 1	98
Gambar 67. Proses Pengolahan Gips 2	98
Gambar 68. Proses Penuangan Gips	98
Gambar 69. Hasil Jadi Gips Siap Pakai 1	98
Gambar 70. Hasil Jadi Gips Siap Pakai 2	98
Gambar 71. Proses Pengeringan Karya Keramik.....	101
Gambar 72. Proses Penyusunan Karya Keramik Dalam Tungku	102
Gambar 73. Grafik Suhu Pembakaran Bisquit.....	104

Gambar 74. Hasil Bakaran Bisquit Tanah Sukabumi	105
Gambar 75. Hasil Bakaran Bisquit Tanah Sukabumi 2	105
Gambar 76. Hasil Bakaran Tanah <i>Bone Chine</i> Warna.....	105
Gambar 77. Proses Penyemprotan <i>Engobe</i> dan Gelasir.....	106
Gambar 78. Karya Setelah Melalui Proses Penyemprotan <i>Engobe</i>	107
Gambar 79. Karya Setelah Melalui Proses Penyemprotan TSG.....	107
Gambar 80. Hasil Percobaan Pembakaran Gelasir Suhu 1130°	109
Gambar 81. Karya Keramik Setelah Melalui Proses Pembakaran Gelasir ...	109
Gambar 82. Detail Keramik Bakaran Gelasir	109
Gambar 83. Grafik Suhu Pembakaran Gelasir.....	110
Gambar 84. Karya Tugas Akhir 1.....	121
Gambar 85. Karya Tugas Akhir 2	123
Gambar 86. Karya Tugas Akhir 3.....	125
Gambar 87. Karya Tugas Akhir 4.....	126
Gambar 88. Karya Tugas Akhir 5.....	128
Gambar 89. Karya Tugas Akhir 6.....	130
Gambar 90. Karya Tugas Akhir 7.....	131
Gambar 91. Karya Tugas Akhir 8.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Komponen Gelasir 1, Transparan (TSG)	110
Tabel 2. Komponen Gelasir 2, Gelasir Putih <i>Glossy</i>	111
Tabel 3. Komponen Gelasir 3, Warna Gelasir Hijau	111
Tabel 4. Komponen Gelasir 4, Warna Gelasir Biru	112
Tabel 5. Komponen Gelasir 5, Warna Gelasir Biru Muda (<i>Turquoise</i>).....	112
Tabel 6. Komponen Gelasir 6, Warna Gelasir Merah.....	113
Tabel 7. Komponen Gelasir 7, Warna Gelasir Kuning	113
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya 1	114
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 2	114
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 3	115
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 4	115
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya 5	116
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya 6	116
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya 7	117
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya 8	117
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	118

INTISARI

Karya keramik ini diciptakan sebagai bentuk ekspresi pengalaman sosial manusia yang kemudian digambarkan melalui tekstur anemon dan bentuk biomimicry pada karya keramik. Karya anemon dengan bentuk artistik dapat menempati elemen rupa dan digunakan sebagai aksesoris interior dengan tatanan *display* yg inovatif.

Diawali dengan mencari sumber penciptaan, membuat sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahapan pengerjaan karya itu sendiri. Dalam proses berkarya ini menggunakan berbagai macam tehnik, yaitu pilin, pijat dan cetak untuk membuat gestur dan gerakan yang menjadi identitas anemon pada karya keramik. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pengeringan, pembakaran, pengglasiran, dan terakhir pemajangan karya. Semua proses tersebut harus dijalankan dengan teliti dan satu-persatu. Dikarenakan keramik menjadi material yang memang membutuhkan kehati-hatian, sama halnya dengan perjalanan kehidupan manusia. Semua pengerjaan karya keramik anemon yang membutuhkan keterampilan dan perlakuan khusus tentu saja akan lebih diperkuat dengan teori-teori yang mendukung ide dan konsep karya tersebut, teori pendukungnya antara lain: anatomi tubuh anemon, teori semiotika, keramik dalam dunia desain kontemporer, wujud dalam bentuk *biomimicry*, sehingga karya memiliki kekuatan dan bisa dipertanggung jawabkan.

Hasil karya yang penulis ciptakan merupakan visualisasi pengalaman yang diperoleh dari pengamatan lingkungan, baik secara sosial maupun personal. Kita bisa belajar dari kehidupan anemon ini, salah yang ternyata memiliki keanekaragaman dalam warna dan bentuk tak ada habisnya jika dipelajari, dengan penggunaan karakter anemon penulis mendapatkan ide dalam mewujudkan karya-karya keramik *biomimicry*.

Kata kunci : Anemon, *Biomimicry*, Keramik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bumi memiliki banyak sekali kehidupan, diantaranya adalah kehidupan bawah laut yang biasa orang ketahui sebagai ekosistem bawah laut. Pada ekosistem bawah laut terdapat banyak sekali organisme (makhluk hidup) baik itu yang ber-sel satu maupun ber-sel dua dan juga yang bertulang belakang ataupun yang tidak bertulang. Salah satu organisme bawah laut yang akan dijadikan sebagai ide acuan pembuatan karya keramik adalah anemon laut.

Menyelam ke dasar laut merupakan salah satu impian bagi penulis, namun belum pernah memberanikan diri melakukannya. Karena impian dan imajinasi tersebut, penulis yang membayangkan bagaimana bentuk anemon laut dan mencari referensi dari pustaka, baik melalui buku maupun gambar visual. Tema anemon laut inilah yang mendorong konsep dan ide penciptaan karya Tugas Akhir karena anemon laut merupakan binatang laut yang diam tetapi sewaktu-waktu bisa sangat dinamis dan ekspresif.

Gerak anemon laut yang dinamis juga ekspresif dapat membuat karya yang diangkat juga dinamis karena mengambil gestur dan gerak anemon laut tersebut, disisi lain banyak terdapat jenis anemon yang hidup di lautan yang membuatnya memiliki tekstur yang beragam dan keunikan pada masing-masing jenisnya. Penulis juga tertarik pada karakteristik sosial manusia dan kepribadian manusia, sehingga ingin membuat simbolisasi dari karakter

manusia melalui bentuk keramik anemon. Simbolisasi tersebut direpresentasikan pada bentuk keramik menggunakan tekstur, gestur dan gerakan tentakel anemon.

Bentuk anemon yang mewakili simbolisasi pengalaman sosial manusia tidak hanya sampai pada bentuk nyata anemon yang berada di alam, tetapi penulis ingin mengambil komposisi bentuk, tekstur dan gestur anemon menjadi suatu bentuk baru. Bentuk alam organik dalam hal ini yaitu anemon tidak direpresentasikan secara langsung melainkan imajinatif dan abstrak kemudian dilakukan pendekatan dalam perancangan bentuk yang diaplikasikan pada bagian atau keseluruhan bentuk/karya yang merupakan hasil analogi biologi, di dalam dunia desain dikenal dengan istilah *biomimicry* dan dalam arsitektur dikenal dengan *biomorfik*.

Dari latar belakang yang dijabarkan penulis mengharapkan dapat memvisualisasikan pengalaman sosial manusia melalui artistik anemon dalam bentuk keramik *biomimicry*. Sepengetahuan penulis ide ini masih jarang digunakan dalam bidang seni rupa, karena belum banyak seniman yang mengangkat anemon sebagai inspirasi berkarya.

B. Rumusan Masalah

Setelah mencermati latar belakang di atas penulis mencoba merumuskan permasalahan yang penulis temukan yaitu:

- a. Bagaimana memvisualisasikan pengalaman sosial manusia melalui karakteristik anemon dengan bentuk keramik *biomimicry*?

- b. Dengan cara apa karya keramik tersebut dapat ditampilkan dalam elemen estetis rupa dan difungsikan sebagai elemen aksesoris interior?
- c. Bagaimana tekstur dan bentuk anemon dapat direalisasikan melalui penciptaan karya keramik?

Dari tiga pertanyaan tersebut dapat mewakili permasalahan yang akan penulis uraikan dan dijawab pada Tugas akhir ini.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan yang ingin dicapai pada penciptaan karya dengan tema anemon ini adalah:
 - a. Ingin menciptakan karya keramik yang dapat memvisualisasikan karakteristik anemon melalui tekstur dan bentuk *biomimicry* pada karya keramik.
 - b. Menciptakan karya keramik yang dapat ditempatkan dalam elemen seni rupa dan digunakan sebagai aksesoris interior dengan tatanan *display* inovatif dan menarik.
 - c. Mengkombinasikan teknik pilin, pijat dan cetak untuk membuat gestur dan gerakan yang menjadi identitas anemon pada karya keramik.
2. Manfaat yang ingin dicapai pada penciptaan karya dengan tema anemon ini adalah:
 - a. Diharapkan penulis dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pemahaman bagaimana bentuk dan karakteristik anemon, melalui karya keramik *biomimicry*.

- b. Diharapkan dapat menambah keanekaragaman kriya seni khususnya dalam kriya keramik sebagai inovasi baru untuk menjadi sebuah karya yang memiliki elemen estetis rupa juga aksesoris interior.
- c. Audiens (penikmat seni) dapat mengetahui bagaimana bentuk anemon dan dapat memberikan referensi baru tentang bentuk karya 3 dimensi dalam dunia keramik ekspresi.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Metode adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem aturan tertentu yang memiliki tujuan agar kegiatan praktis dapat terlaksana secara rasional dan terarah, sehingga dapat dicapai hasil yang optimal. Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada menjadi ada dan proses tersebut dilakukan secara bertahap. Dalam penciptaan karya ini ada beberapa metode yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan
 - a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis memiliki tujuan agar karya seni yang dihasilkan mencapai keindahan yang berkarakter atau mempunyai ciri khas. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009:11) ada enam hal yang menjadikan benda-benda memiliki ciri khas dan nilai estetis, berdasarkan elemen dan dasar seni rupa adalah:

1) Garis (*line*)

Pada prinsip dasar seni rupa garis (*line*) bukan saja hanya sebagai garis tetapi dapat sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis (*line*) atau lebih dikenal dengan sebutan goresan. Goresan yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap goresannya.

2) Bentuk (*form*)

Benda apapun di alam ini, termasuk karya seni tentu mempunyai bentuk (*form*). Bentuk apa saja di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis dan bidang. Di dalam karya seni bentuk digunakan sebagai simbol perasaan untuk menggambarkan objek hasil dari berkarya.

3) Tekstur (*texture*)

Setiap kehidupan, bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni memiliki permukaan yang dapat diraba oleh manusia menggunakan indera peraba. Setiap permukaan tentu memiliki ciri khas, nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif, bercorak, bergelombang dan lunak.

4) Warna (*colour*)

Ketika bentuk atau benda apapun termasuk seni mendapatkan cahaya dan memantulkan ke indera penglihatan manusia tentu akan

memancarkan dan menampilkan warna, tanpa cahaya warna tidak akan terlihat. Warna membeikan unsur keindahan oleh yang melihatnya dan “Warna adalah sumber keduniawian yang memberikan kesan keindahan”, demikian penegasan Chodijah, Moh. Alim Zaman (2001:15).

5) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa, *unity* juga bisa disebut keutuhan. Kesatuan adalah keutuhan satu unit menjadi satu, karya seni dan desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan seluruh bagian-bagian dari semua unsur atau elemen yang disusun harus saling mendukung, tidak terdapat bagian-bagian yang terasa keluar dari susunan, mengganggu atau dapat dipisahkan.

6) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi berasal dari bahasa Inggris yaitu *proportion* yang artinya perbandingan, proporsional artinya seimbang, sebanding. Menurut Sadjiman (2009:262) proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesebandingan yakni dalam satu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya.



2. Metode Penciptaan

Menurut SP. Gustami (2007:329-330) proses penciptaan seni kriya dapat dilalukan secara intuitif, Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap penciptaan ini penulis menggunakan metode eksplorasi, kontemplatif, imajinatif dan komunikatif.

a. Eksplorasi

Meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi disamping pengembaraan dan langkah selanjutnya diikuti pendapat dari Sp. Gustami (2007:329-330) “perenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis”. Proses eksplorasi yang digunakan adalah metode *clean and perfect*, untuk mewujudkannya ditempuh dengan 3 cara yaitu:

1. unsur desain pada keramik diterapkan dengan warna yang bersih (*clean*), bentuk yang rapi dan dekoratif.
2. menciptakan karya keramik yang memiliki estetis rupa, desain dan unsur *craft*.

3. Memperhitungkan bagaimana cara pemajangan karya yang dapat ditempatkan dalam estetis interior sehingga dapat ditampilkan dengan sempurna (*perfect*).

b. Imajinatif

Proses kreatif dalam mengimajinasikan bentuk anemon dengan melibatkan pikiran untuk merenungkan dan berkhayal guna menemukan konsep, bentuk dan corak berkarya yang menghubungkan ekspresi diri penulis kedalam bentuk karya keramik. Bentuk yang lahir dari pengimajinasian adalah *Biomorfik*, merupakan bentuk yang mewujudkan massa makhluk hidup bukan geometrik atau benda mati, karya-karya *Biomorfik* diproduksi dalam gaya ini dicirikan dengan bentuk-bentuk organik, wujud yang melengkung dan kesan abstrak.

3. Metode Pengumpulan Data

Kepustakaan, Pengumpulan data melalui studi pustaka, literatur berupa buku, katalog dan melalui media online atau jurnal online (*web*) yang sesuai dengan ide penciptaan karya, baik dalam bentuk gambar maupun kutipan.

.4. Metode Perwujudan

a. Sketsa

Guna menghasilkan karya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dilakukan perancangan karya untuk mengolah ide dan bentuk karya

yang akan diwujudkan sehingga menghasilkan rancangan desain yang terbaik.

b. Penyiapan Bahan Baku

Penyiapan bahan baku dilakukan setelah dilakukan pemilihan pada sketsa terpilih guna mewujudkan karya tiga dimensi yang diinginkan sesuai dengan sketsa yang ada. Sebagai bahan baku pokok dalam penciptaan karya ini, penulis menyiapkan tanah liat stoneware yang berasal dari Sukabumi dan *Bone Chine* juga menambahkan pewarna gelasir/*stain* sehingga menghasilkan tanah putih dan berwarna.

c. Eksperimen

Melalui berbagai percobaan melalui media dalam pendekatan ini, kemudian diwujudkan dalam karya melalui eksplorasi bentuk, gaya dan teknik. Pada proses ini pencipta melakukan berbagai eksperimen, diantaranya mengkombinasikan teknik-teknik pembentukan yang terdapat pada keramik (pilin, pijat, putar, cetak dan slab) untuk menciptakan bentuk dan tekstur anemon dalam karya keramik. Melakukan percobaan terhadap tanah dan gelasir.

d. Pembentukan

Pembentukan adalah suatu proses selanjutnya setelah proses penyiapan bahan baku, pada proses pembentukan ini sebagai penentuan karya dibentuk sesuai dengan rancangan karya yang ada, penulis

menggunakan berbagai teknik dalam penciptaan karya ini, yaitu dengan teknik pijat, pilin, slab, putar dan cetak tuang.

e. *Finishing*

Finishing adalah proses terakhir setelah pembentukan karya, dengan kata lain sebagai tahap penyempurnaan dari karya yang sudah dibentuk sesuai dengan rancangan yang diinginkan. Pada tahap ini juga dilakukan dua pembakaran, yaitu pembakaran *biscuit* pada tahapan pertama dan *glasir* pada tahapan kedua. Sebelum dilakukan pembakaran *glasir* dilakukan penerapan *glasir* terlebih dahulu pada *body* tanah (karya) yang sudah dibuat.

