

# **BENTUK IKAN *GUPPY* DALAM KARYA KERAMIK**



**Ki Romadhoni**  
**NIM 1511911022**

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

**2021**

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 16 Juni 2021.

Pembimbing I/Anggota



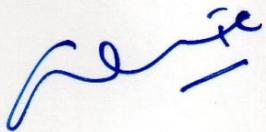
Dr. Noor/Sudiyati, M.Sn.  
NIP. 19621114 199102 2 001/NIDN. 0014116206

Pembimbing II/Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN 0022067501

Ketua Jurusan Kriya Program Studi Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.EA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

## BENTUK IKAN GUPPY DALAM KARYA KERAMIK

Penulis: Ki Romadhoni  
Noor Sudiyati  
Arif Suharson

### INTISARI

Ikan *Guppy* adalah salah satu spesies ikan hias air tawar yang juga populer di dunia, termasuk dalam anggota suku *Poeciliidae* yang berukuran kecil. Ikan jantan dan betina dewasa mudah dibedakan dari ukuran dan bentuk tubuhnya maupun dari warnanya. Karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy* ini bertujuan untuk mengenalkan tentang bentuk ikan *Guppy* pada kalangan masyarakat sekitar bahwa ikan *Guppy* merupakan ikan yang mungil dan indah serta memiliki nilai seni tinggi.

Dalam penciptaan-nya menggunakan metode pendekatan estetika yang dikemukakan oleh Djelantik, meliputi tiga aspek yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Dan menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan gustami yaitu berkaitan dengan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Karya seni yang dibuat dalam penciptaan ini mengambil konsep atau tema ikan *Guppy* yang divisualisasikan dalam bentuk karya seni kriya keramik dengan menggunakan teknik pijit dan tempel. Karya seni dibuat dalam jumlah empat, karya pertama berjudul Indah, kedua berjudul Pasangan, ketiga berjudul Terjebak dan keempat berjudul Ideal. Karya seni tersebut semuanya saling berhubungan meskipun dalam pemaknaannya mempertimbangkan dari masing-masing bentuk karya. Secara keseluruhan makna karya seni yang penulis buat merupakan suatu inspirasi dari ikan *Guppy*.

**Kata kunci:** ikan guppy, kriya keramik, teknik tempel.

## BENTUK IKAN GUPPY DALAM KARYA KERAMIK

Penulis: Ki Romadhoni  
Noor Sudiyati  
Arif Suharson

### ABSTRACT

The experiences of artists are very varied, besides being obtained from the natural surroundings, they are also obtained from observations of everyday life. There is someone who makes the mystical world an idea or background of the creator, there is even someone who imagines through a dream that is poured into the work, so that it can add to the diversity of works of art. Creating works of art requires a lot of creativity so that the works are always new and different from other works. The process of creating a work of art takes a relatively long time in the process of its realization.

In the creation of this work of art, two methods are used, namely the approach and creation methods. The approach method used is the aesthetic approach method proposed by Djelantik who argues that aesthetics in his book includes three aspects, namely form, weight, and appearance. While the method of creation is. Gustami's method of creation is related to exploration, design, and embodiment.

The artwork created in this creation takes the concept or theme of Guppy fish which is visualized in the form of ceramic craft art using massage and paste techniques. The artworks were made in four, the first entitled Indah, the second entitled Couples, the third entitled Trapped and the fourth entitled Ideal. These works of art are all interconnected, even though the meaning is taken into account from each form of work. Overall, the meaning of the artwork that the author makes is an inspiration from the guppy fish.

**Keywords:** *guppies, ceramic crafts, paste technique.*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Pengalaman-pengalaman seniman sangat bervariasi, disamping didapat dari alam sekitarnya, didapat pula dari pengamatan kehidupan sehari-hari. Ada seorang yang menjadikan dunia mistik sebagai ide atau latar belakang penciptanya, bahkan ada juga yang berimajinasi melalui sebuah mimpi yang dituangkan kedalam karya, sehingga dapat menambah keanekaragaman karya seni. Membuat karya seni membutuhkan kreatifitas tinggi agar karya yang dihasilkan selalu baru dan berbeda dengan karya lainnya. Ini juga bergantung pada proses penciptaan karya seni yang membutuhkan waktu relatif lama dalam proses perwujudannya.

Perpaduan bahan dan teknik harus melalui masa percobaan dan penelitian sehingga dari sini akan dihasilkan karya seni yang indah. Hal ini sesuai konsep Soedarso, Sp. yang menyatakan "seni adalah sebuah macam keindahan yang diciptakan manusia maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan." Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan pembuatan karya seni dapat terinspirasi dari lingkungan sekitar, diolah hingga menjadi sesuatu yang estetis sehingga mampu mendatangkan kenikmatan bagi yang melihatnya (Soedarso,1990:1).

Keanekaragaman makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) di lingkungan sekitar dapat menjadi sumber ide dalam pembuatan karya. Ada berbagai binatang atau hewan yang dikenal diantaranya binatang air seperti berbagai jenis ikan, baik berupa ikan konsumsi maupun ikan hias. Saat kecil, penulis memelihara beberapa jenis ikan hias, salah satunya adalah *Guppy*. Ikan *Guppy* memiliki warna yang cerah dan menarik sehingga menjadi jenis ikan hias yang paling memiliki minat tinggi. Dengan melakukan pengamatan terhadap karakteristik ikan *Guppy* bahwasanya ikan *Guppy* berpenampilan tenang dan cinta damai.

Ikan *Guppy* suka hidup berkelompok dan memiliki gerak yang aktif. Ikan *Guppy* akan terus-menerus berenang secara konstan. Keistimewaan yang dimiliki ikan ini adalah memiliki warna yang menarik seperti merah, kuning, hijau, biru, maupun kombinasi warna mirip batik. Disamping itu, budidaya ikan hias, yang salah satunya adalah *Guppy*, cukup diminati, tidak hanya oleh penulis, tetapi oleh banyak orang sehingga menjadi salah satu usaha yang cukup potensial. Menjadikan ikan *Guppy* sebagai sumber ide penciptaan karya keramik akan menjadi salah satu karya seni yang menarik. Sini juga dikarenakan sejauh ini belum ada karya keramik ikan *Guppy* yang diadopsi menjadi karya seni keramik. Penulis mencoba menuangkannya ke dalam karya seni keramik dengan teknik *pijit* dan teknik tempel.

Pemilihan teknik *pijit* dan teknik tempel didasarkan keinginan penulis untuk melestarikan teknik tradisional tersebut. Karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy* ini juga dimaksudkan dapat mengenalkan tentang bentuk ikan *Guppy* pada kalangan masyarakat sekitar bahwasanya ikan *Guppy* yang mungil dan indah juga memiliki nilai seni tinggi. Banyak pendapat bahwa dengan memelihara ikan *Guppy* maka rumah akan merasa damai dan tenang.

## 2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil tiga rumusan masalah sebagai berikut: pertama, bagaimana konsep penciptaan karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy*? Kedua, bagaimana proses penciptaan karya keramik dengan tema ikan *Guppy*? Ketiga, bagaimana hasil karya keramik dengan tema ikan *Guppy* dengan teknik *pijit* dan teknik tempel?

Tujuan penciptaan karya ini yaitu

- a. Menjelaskan konsep penciptaan karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy*.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya keramik dengan tema bentuk ikan *Guppy*.
- c. Untuk menghasilkan karya keramik dengan tema ikan *Guppy* dengan teknik *pijit* dan teknik tempel.

## 3. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### a. Metode Pendekatan

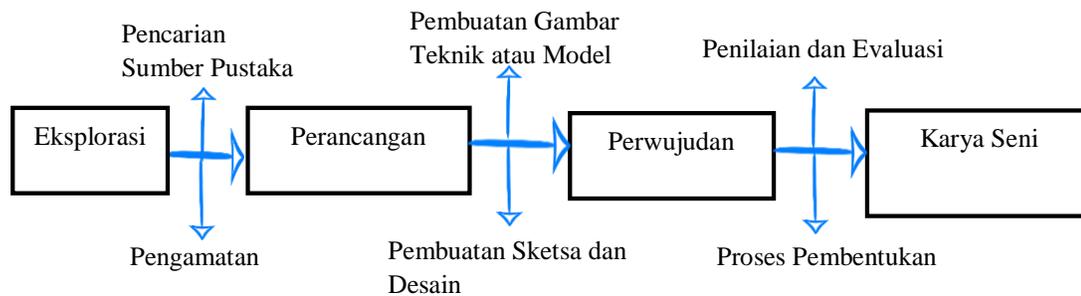
Metode pendekatan yang digunakan dalam perwujudan karya ini adalah estetika. Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Estetika berasal dari bahasa Yunani yang berarti perasaan atau sensitivitas, erat kaitannya dengan selera perasaan. Menurut Djelantik (2004:15), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan, yaitu: Wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian).

Pendekatan estetis dalam penciptaan karya ini berkaitan erat dengan selera perasaan untuk pengembangan bentuk. Melalui pendekatan estetis ini permasalahan perancangan desain, bentuk, struktur, komposisi dan nilai-nilai keindahan lainnya yang diwujudkan dapat diterjemahkan melalui ranah seni rupa yang tepat.

### b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya tugas akhir ini mengacu kepada pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul "*Trilogi Keseimbangan*", ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan: Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

Dijelaskan pada bagan berikut:



Bagan 1. Skema Metode Penciptaan SP. Gustami

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Alat

Alat yang digunakan untuk membuat karya keramik beserta fungsinya.

- Butsir merupakan alat untuk menggores pada waktu proses dekorasi, spatula sebagai alat untuk merapikan benda/karya pada saat pembentukan atau pada waktu proses finishing karya.
- Banding wheel* dipersiapkan sebagai alat putar ketika melakukan pengerjaan pembentukan global maupun dekorasi.
- Meja gips ini berfungsi sebagai alas untuk menguli/kneading tanah liat sekaligus sebagai alat untuk mengeringkan tanah apabila tanah tersebut terlalu banyak air/lembek.
- Timbangan, alat ini berfungsi untuk mengukur bahan-bahan glasir agar nanti bahan-bahan glasir tersebut memiliki ukuran yang pas dan sesuai dengan apa yang diinginkan
- Saringan mesh digunakan untuk menyaring bahan-bahan kasar dalam proses pengolahan tanah liat maupun glasir.
- Spon atau busa digunakan ketika hendak membuat bodi tanah liat yang dibentuk menjadi halus dan rata.
- Senar dibutuhkan untuk memotong tanah liat yang telah dilakukan pengulian/*kneading*.
- Triplek digunakan sebagai alas peletakan karya ketika proses pembentukan atau perwujudan
- Tungku pembakaran adalah alat yang paling penting ketika melakukan proses penciptaan karya keramik.
- Millivoltmeter* digunakan untuk menentukan suhu dan pemberi informasi capaian suhu yang terdiri dari *pyrometer* dan *millivoltmeter*.

### 2. Bahan

- Tanah Liat *Stoneware Pacitan*

Tanah liat *stoneware Pacitan* ini merupakan bahan utama pembentukan karya keramik

- Air

Air digunakan sebagai bahan campuran tanah maupun glasir.

c. Glasir

Glasir merupakan material yang terdiri atas beberapa batuan silikat bahan-bahan tersebut selama proses pembakaran akan melebur. Glasir terdiri dari formula warna yang dihasilkan dari pencampuran beberapa senyawa kimia dengan unsur utama TSG.

d. Gas

Merupakan bahan bakar dari tungku bakar, digunakan untuk pembakaran biscuit dan pembakaran glasir.

### 3. Rancangan Karya

Rancangan karya adalah tahap dimana proses pembuat sketsa-sketsa alternatif yang nantinya akan dipilih dan dibuat menjadi desain karya yang akan dibuat menjadi acuan dalam membuat karya sesungguhnya.

a. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif adalah rancangan atau bayangan bentuk suatu karya yang ingin dibuat atau di visualisasikan. Sebelum membuat desain karya, terlebih dahulu yang harus dibuat adalah sketsa alternatif sebanyak mungkin agar lebih banyak pula pilihan yang akan dibuat desain atau lembar kerja.

b. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih merupakan sketsa yang dipilih dari sketsa alternatif. Beberapa desain terpilih tentunya dipilih oleh pembimbing dengan mempertimbangkan dari nilai estetisnya. Selain itu juga memperhatikan keseimbangannya, komposisi, proporsi dan teknis dalam pengerjaan. Sketsa terpilih adalah sketsa yang akan dibuat ketahap selanjutnya yaitu proses desain karya dan lembar kerja untuk menjadi acuan membuat karya.

c. Desain Karya

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian kata “desain” dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa gambar, model, maupun deskripsi. Mendesain merupakan sebuah pola perancangan yang melalui berbagai proses dan pertimbangan seperti estetika, fungsi, masalah, survei dan banyak aspek lainnya.

### 4. Proses Perwujudan

a. Tahap Perwujudan

1) Persiapkan bahan, alat dan rancangan karya sebagai acuan dalam pembentukan karya

2) Persiapan tanah

Tanah liat diuleni sehingga plastis dan kadar air dalam tanah tidak berlebih atau tidak benyek. tanah ditekan kedepan lalu dikembalikan kebelakang, berulang kali hingga kalis. Setelahnya tanah diiris menggunakan senar untuk memastikan tidak ada gelembung udara. Kemudian dipilin lalu dibentuk lingkaran untuk mengetes keplastisan tanah. Jika tidak bermasalah, tanah yang sudah siap pakai dimasukkan dalam kantong plastik dan disimpan di tempat lembab agar tidak kering dan siap digunakan sewaktu-waktu.

### 3) Proses pembentukan

Dalam Proses pembuatan karya penulis pertama kali melakukan pengulian tanah tagar tanah lebih elastis dan mengurangi gelembung udara. Dalam pembentukannya penulis menggundakan teknik pijat dan lempeng. Setelah itu mendekorasi karya dengan teknik tempel dan teknik gores. Perlu diperhatikan kontruksi pada proses pembangunan badan keramik dengan teknik pilin-pijit. Sebelum membuat tingkatan baru, pastikan bagian-bagian sebelumnya cukup kuat atau kaku. Perlu diperhatikan proses ini supaya badan keramik tidak melebar.

Dekorasi yang diterapkan menggunakan dua teknik dekorasi temple dan dekorasi gores. Teknik tempel timbul diaplikasikan dengan cara menempelkan tanah supaya timbul pada badan tanah. Untuk hasil yang lebih detail pada ornamennya, dikombinasikan dengan teknik torehan. Hasil dekorasi, bentuk-bentuknya dirapikan lagi dengan butsir kawat. Bentuk melengkung dirapikan dengan butsir kayu. Serpihan tanah yang muncul dibersihkan dengan kuas kering. Setelah benar-benar bersih dari serpihan tanah dirapikan kembali dengan spons lembab.

### 4) Proses pengeringan

Setelah karya selesai didekorasi, selanjutnya dilakukan proses pengeringan. Proses pengeringan karya terjadi selama 5-14 hari. Karya-karya slab diberi perlakuan khusus saat proses ini, dengan tujuan agar susut tanah yang terjadi tidak terlalu ekstrim dan kering merata. Lakukan kontrol secara berkala untuk mengecek kondisi karya terjadi kerusakan atau tidak. Pengecekan berkala pada karya adalah bentukantisipasi agar segera dilakukan penanganan jika karya berubah bentuk atau retak rambut.

### 5) Proses pembakaran biskuit

Pembakaran biskuit dibakar dengan suhu 750°C. Pembakaran bikuit akan menghasilkan bodi keramik yang lebih kokoh, pori-pori tertutup dan sudah tahan terhadap air. Langkah awal pembakaran biskuit adalah menata karya keramik ke dalam tungku pembakaran. Selanjutnya keseluruhan pembakaran biskuit akan melalui 5 tahap; Tahap penguapan (*water smoking*), tahap dehidrasi, tahap oksidasi, tahap vitrifikasi dan tahap soaking.

Tahap yang paling beresiko pada kekuatan bodi keramik yang sedang dibakar adalah pada tahap dehidrasi. Tahap dehidrasi merupakan pembakaran yang harus dilakukan secara perlahan-lahan. Pada tahap ini kandungan air yang ada pada bodi keramik mengalami pelepasan mekanis utuh. Artinya memastikan bahwa tidak ada lagi kandungan air yang ada pada bodi. Air yang terkombinasi secara kimia dilepaskan dari badan keramik pada suhu antara 200°C dan 460°C. Akibat yang dihasilkan dari pembakaran yang terlalu cepat bodi keramik akan mudah pecah/meledak.

Pembakaran biskuit biasanya membutuhkan waktu 6 jam dengan menaikkan suhu dan tekanan setiap 30 menit sekali. Proses dalam penataan bodi keramik ke dalam tungku pembakaran biskuit memerlukan keseimbangan letak dan kekokohan tiang penyangga antar plat tersusun agar tidak terjadi sesuatu yang beresiko pada pecahnya bodi keramik secara masal.

Setelah karya keramik selesai dibakar biskuit langkah berikutnya adalah pengglasiran ini adalah tahap perwarnaan glasir ke dinding benda keramik yang sudah didekorasi dengan menggunakan kuas. Sebelum proses pengglasiran keramik yang sudah dibakar biskuit, baiknya diampas terlebih dahulu agar kotoran-kotoran yang berada di dinding benda hilang dan untuk mengaluskan badan benda agar ketika diglasir akan maksimal.

6) Proses aplikasi glasir

Aplikasi glasir pada badan biskuit menggunakan dua cara. Cara pertama dengan disemprot menggunakan *sprayer* cara ini lebih cepat dan menghasilkan semprotan glasir yang merata. Teknik semprot digunakan untuk media-media badan biskuit yang besar. Teknik kedua adalah dengan cara dikuas. Teknik ini diaplikasikan untuk badan-badan keramik yang kecil atau memerlukan detail.

7) Proses pembakaran glasir

Pembakaran gelasir dilakukan untuk mematangkan lapisan gelasir yang telah diterapkan sebelumnya. Suhu pembakaran gelasirnya mencapai 1225°C yang dilakukan selama 8 jam. Pemanasan dilakukan selama 1 jam dengan suhu mencapai 100-120°C. Selanjutnya suhu dinaikkan sekitar 100°C/30 menit. Lalu ketika suhu mencapai 700°C, setiap 25 menit suhu dinaikkan 100°C hingga mencapai suhu 1225°C. Suhu ditahan selama 30 menit supaya gelasir matang dengan baik. Setelah penahanan Hasil Karya

## 5. Hasil Karya

### a. Karya I



Gambar 1. Karya 1 Indah  
(Foto: Diambil oleh Ki Romadhoni, 2021)

Judul Karya	: Indah
Ukuran	: 35cm x 15cm
Teknik pembuatan	: Teknik <i>pijit</i> dan teknik gores
Bahan	: Tanah <i>Stoneware Pacitan</i>
Glasir	: Kode glasir 1, 2, 3,
Tahun Pembuatan	: 2020

Karya indah berukuran 35cm 15cm, berwarna biru muda, pada bentuk ekornya dibuat melikuk-liyuk menggunakan teknik pijit. Menggunakan bahan tanah *stoneware* Pacitan dan pewarnanya menggunakan glasir biru muda , putih dan hitam.

Karya ini memvisualisasikan bentuk ikan *Guppy* dengan posisi meliuk, yang ditampilkan dalam bentuk karya 3D. Karya ini dibuat dengan teknik pijat agar lebih mudah dalam mevisualkan ikan *Guppy*. Karya ini menonjolkan bentuk yang ekspresif dibagian ekornya dan bentuk warna cerah. Sesuatu yang menjenuhkan dari hiruk pikuk hidup yang berantakan, dengan melihat karya *Guppy* indah menjadikan pikiran kembali jernih dan berfikir sehat.

## b. Karya II



Gambar 2. Karya 2 Pasangan  
(Foto: Diambil oleh Ki Romadhoni, 2021)

Judul Karya	: Pasangan
Ukuran	: 45cm x 25 cm x cm
Teknik pembuatan	: Teknik <i>pijit</i> , stempel, dan gores
Bahan	: Tanah <i>Stoneware Pacitan</i>
Bahan Glasir	: Kode glasir 7
Tahun Pembuatan	: 2021

Karya indah berukuran 45cm x 25cm, menampilkan bentuk visual 3 dimensi yang menempel pada dinding. Karya ini dibuat menggunakan bahan tanah *stoneware* Pacitan pewarnanya menggunakan glasir warna biru tua, oranye, putih dan hitam.

Karya ini terdiri dua ikan yang tersusun berjejeran yang berlawanan. Pada setiap ikan terdapat motif yang menggambarkan karakter yang berbeda, sehingga secara keseluruhan apabila digabungkan akan membentuk pola yang selaras antar motifnya dan warna. Menggambarkan bentuk ikan yang saling berhubungan yang membuat terjalin sebuah komitmen. Manusia tidak selalu dapat menahan baik dan buruk, karena setiap perjalanan mempunyai tantangan tersendiri untuk menghadapi batas-batas kekurangannya. Demikianlah kemampuan itu akan timbul sedikit demi

sedikit untuk menerima dan ada pasangan yang melengkapi yang akan mempermudah kita menjalani hidup.

### c. Karya III



Gambar 3. Karya 3 Terjebak  
(Foto: Diambil oleh Ki Romadhoni, 2021)

Judul Karya	: Terjebak
Ukuran	: 35cm x 15 cm
Teknik pembuatan	: Teknik <i>slab</i> , <i>gores</i> , tempel dan <i>pijit</i>
Bahan	: Tanah <i>Stoneware</i> Pacitan
Bahan Glasir	: Kode Glasir 1, 2, 3
Tahun Pembuatan	: 2020

Karya indah berukuran 35cm x 22cm, menampilkan bentuk visual 3 dimensi yang menempel pada dinding. Karya ini dibuat menggunakan bahan tanah *stoneware* Pacitan pewarnanya menggunakan glasir warna biru tua, oranye, putih dan hitam.

Karya ini memvisualisasikan bentuk karya keramik dengan ide ikan *Guppy* yang saling berpapasan. Dalam keadaan itu tidak bisa mengungkapkan untuk bertegur sapa, hanya bisa diam diselimuti kegelisahan yang membuat tidak tenang. Ada dua warna dominan yang terdapat pada karya ini yaitu; warna biru dan *orange*. Karya ini dibuat tidak mendekati bentuk asli ikan *Guppy* kemudian diubah sedemikian rupa dengan konsep untuk mendapatkan bentuk yang lebih unik.

#### d. Karya IV



Gambar 4. Karya 4 Ideal  
(Foto: Diambil oleh Ki Romadhoni, 2021)

Judul Karya	: Ideal
Ukuran	: 30 cm x 45 cm
Teknik pembuatan	: Teknik cetak tuang
Bahan	: Tanah <i>Stoneware</i> Pacitan
Glafir	: Kode Glafir 4 & 7
Tahun Pembuatan	: 2021

Karya ideal berukuran 30 cm x 45cm, menampilkan bentuk visual 3 dimensi yang menempel pada dinding. Karya ini dibuat menggunakan bahan tanah *stoneware* Pacitan pewarnanya menggunakan glafir warna biru tua, putih dan hitam.

Karya ini memvisualisasikan bentuk karya keramik dengan ide ikan *Guppy* yang menunjukkan bentuk ideal. Dalam pembentukannya sangat diperhatikan secara proporsi dan anatomi bentuk ikan. Ada dua warna yang terdapat pada karya ini yaitu; warna biru, *orange* dan hitam pada bagian mata, sirip ekor dan sisik ikan.

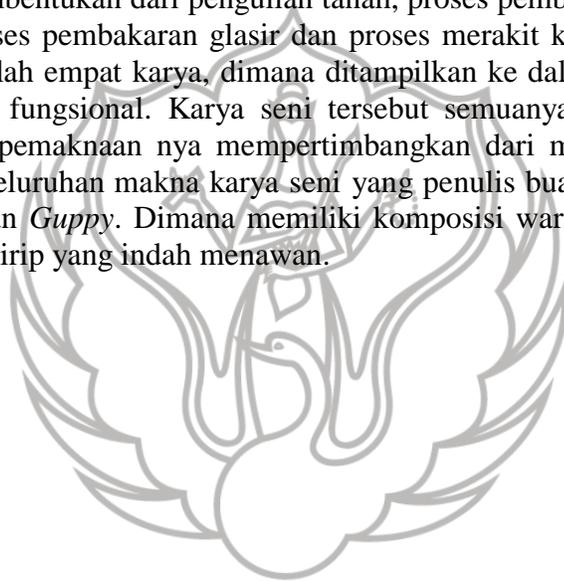
Karya ini menggambarkan seekor ikan *Guppy* yang dalam wujud ideal yang diingikan. Setiap jalan untuk menuju sebuah tujuan hidup, pastilah akan melewati berbagai tahapan, termasuk kesulitan yang akan dihadapi, sehingga siapapun yang mampu melewati berbagai cobaan ia akan memperoleh tujuan hidup. Benar dan salah bukan merupakan sebuah jawaban, namun yang ada hanyalah harapan.

### C. Simpulan

Berkesenian merupakan salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Imajinasi artistik yang ada pada diri seorang seniman timbul setelah menangkap, melihat, memiliki dan menghayati serta merasakan pengalaman yang dialaminya. Kemudian dituangkan dalam bentuk karya seni seperti yang penulis angkat dalam penciptaan karya seni yang bertema “Bentuk Ikan Guppy dalam Karya Keramik”.

Karya seni yang dibuat dalam penciptaan ini mengambil konsep atau tema ikan guppy yang di visualkan dalam bentuk karya seni kriya keramik. Ikan *Guppy* memiliki warna yang cerah dan menarik sehingga menjadi jenis ikan hias yang memiliki minat tinggi. Dengan melakukan pengamatan terhadap karakteristik ikan *Guppy* memiliki penampilan tenang dan cinta damai. Ikan *Guppy* Jantan dan betina mudah dibedakan dari ukuran dan bentuk tubuhnya maupun dari warnanya. Karya seni keramik dengan tema ikan *Guppy* ini bertujuan untuk mengenalkan tentang bentuk ikan *Guppy* pada kalangan masyarakat sekitar bawasanya ikan *Guppy* yang mungil dan indah.

Karya ini dibuat dengan melalui berbagai tahap, mulai dari menyiapkan alat dan bahan, proses pembentukan dari pengulian tanah, proses pembakaran biscuit, proses pengglasiran, proses pembakaran glasir dan proses merakit komponen. Karya seni dibuat dalam jumlah empat karya, dimana ditampilkan ke dalam bentuk karya seni tiga dimensi non fungsional. Karya seni tersebut semuanya saling berhubungan meskipun dalam pemaknaan nya mempertimbangkan dari masing-masing bentuk karya. Secara keseluruhan makna karya seni yang penulis buat bersumber dari satu inspirasi yaitu ikan *Guppy*. Dimana memiliki komposisi warna serta variasi corak warna tubuh dan sirip yang indah menawan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar, 2008. *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Yogyakarta: Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta.
- Bekker H. Anton, 1986. *Metode – metode Filsafat*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Djelantik, A. A. M., 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Penerbit Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, SP., 2014. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Moeliono, Anton M., 1998. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Raharjo, Timbul., 2001. *Teko dalam Perspektif Seni Keramik*. Yogyakarta: Tonil Press.
- Redaksi Argomedia, 2008. *Buku Pintar Ikan Hias Populer*. Jakarta: Argomedia Pustaka.
- Soedarso Sp., 1987. *Tinjauan Seni Rupa Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana,.

## DAFTAR LAMAN

- <https://hewany.com/ikan-Guppy/>, diakses pada tanggal 1 mei 2021 pukul 22.30 WIB.
- <https://santrijawa.com/ikan-Guppy/>, diakses di akses5 februari 2021, pukul 23:00 WIB.
- <https://hewany.com/ikan-Guppy/>, diakses pada tanggal 1 mei 2021 pukul 22.30 WIB
- <https://id.pinterest.com/pin/189291990573305636/>, diakses 1 Mei 2021, pukul 00.37 WIB
- <https://id.pinterest.com/pin/813533120181539341/>, diakses 1 Mei 2021, pukul 00.37 WIB.
- <https://id.pinterest.com/pin/857443216535843046/>, diakses 1 Mei 2021, pukul 00.37 WIB.

