

**ARTIKEL ILMIAH**  
**STRATA I (S1)**  
**KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI**  
**PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA**  
**PERALATAN RUANG SPA**



**Oleh :**

**Nama : Ni Putu Yuda Jayanthi**

**NIM : 200907003**

**Program Studi : Kriya Keramik**

**JURUSAN KRIYA SENI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**DENPASAR**  
**2013**

# **KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA PERALATAN RUANG SPA**



**Oleh :**

**Nama : Ni Putu Yuda Jayanthi**

**NIM : 200907003**

**Program Studi : Kriya Keramik**

**JURUSAN KRIYA SENI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
DENPASAR  
2013**

## **ABSTRAK**

### **KUPU-KUPU SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KERAMIK PADA PERALATAN RUANG SPA**

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya. Berbagai jenis flora maupun fauna memberikan warna yang indah, salah satunya adalah kupu-kupu. Kupu-kupu menjadi sumber inspirasi dituangkan kedalam karya keramik karena kupu-kupu merupakan binatang sejenis serangga yang memiliki bentuk yang indah serta fase kehidupan yang cukup rumit yang disebut dengan metamorphosis. Penciptaan karya keramik ini bertujuan untuk menawarkan inovasi baru pada peralatan ruang SPA serta sebagai daya tarik terhadap masyarakat mengenal serta memahami siklus kehidupan kupu-kupu. Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menggali dan mengembangkan ide-ide penciptaan sehingga mampu menghasilkan karya-karya keratif dan inovatif. Dalam proses perwujudan, bentuk kupu-kupu telah diolah

sedemikian rupa dengan memanfaatkan medium tanah stoneware sebagai bahan utama dan glasir sebagai pewarna yang melapisi bodi keramik dengan melalui dua tahapan pembakaran yaitu : pembakaran biskuit dan pembakaran glasir. Setiap karya keramik diwujudkan mengambil bentuk dan fase kehidupan kupu-kupu secara utuh maupun hanya bagian dari bentuk kupu-kupu yang dianggap cocok untuk dituangkan kedalam karya keramik ini. Karya yang tercipta menawarkan desain dan bentuk baru dengan sentuhan seni yang kuat melekat pada setiap benda keramik yang tercipta dan mendapatkan sebuah karya yang artistik sehingga mampu mewakili keinginan pencipta dan juga penikmat SPA, yang nantinya secara tidak langsung sebagai pengguna benda keramik ini akan merasakan kesegaran, keanggunan, semangat, kehangatan, ketenangan, rileks dan cantik dengan penyajian bentuk serta warna keramik yang pencipta tawarkan.

Katakunci : *Keramik, Kupu-Kupu, dan SPA*

### **ABSTRACT**

#### ***BUTTERFLY WORKS AS A SOURCE OF INSPIRATION CERAMIC CREATION OF EQUIPMENT ROOM SPA***

*In daily life, human beings can not be separated from the surrounding environment. Various types of flora and fauna provide a beautiful color, one of which is the butterfly. The butterfly is an inspiration poured into ceramic works because the butterfly is an insect-like animals that have a beautiful shape and phase of life that is quite complex called metamorphosis. Creation of ceramic work aims to offer new innovations in equipment SPA space as well as the attractiveness of the community to know and understand the life cycle of a butterfly. This creation is expected to be a reference in exploring and developing ideas of creation so as to produce works keratif and inovatif. In the embodiment, the shape of butterflies have been processed in such a way to utilize soil medium stoneware as the main ingredient and as a color glaze that coats the ceramic body by burning through two stages, namely: burning biscuit and glaze firing. Each ceramic works embodied life took shape and phase butterfly as a whole or only part of the shape of a butterfly which is considered suitable to be poured into the ceramic works. Created works that offer new design and shape with a strong touch of art attached to any ceramic objects created and getting an artistic masterpiece that is able to represent the creator wishes and also connoisseurs SPA, which will indirectly as ceramic objects users will feel the freshness, elegance, passion, warmth, tranquility, and beautiful relax with the presentation of ceramic shapes and colors to offer creators.*

*Keywords: Ceramic, Butterfly, and SPA*

## A. PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Terciptanya sebuah karya seni atau karya fungsional, banyak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dari pencipta itu sendiri. Seorang pencipta tidak akan lepas dari pengaruh dua faktor tersebut, seperti adat istiadat, agama, kesenian dan kehidupan sosial masyarakat yang ada dilingkungan sekitarnya. Setiap karya yang diciptakan merupakan kreativitas yang berkembang berkat serangkaian proses interaksi sosial individu dengan potensi kreatif dan lingkungan sosial budaya. Secara tidak langsung, lingkungan merupakan sumber inspirasi untuk menciptakan suatu karya, sehingga setiap karya yang lahir merupakan representasi dari apa yang diamati dan dialami penciptaan.

Dikehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya. Berbagai jenis flora dan fauna memberikan warna yang indah perlu dilestarikan demi keberlangsungan hidup di alam ini agar tetap terjaga keseimbangannya. Dari sekian banyak jenis kehidupan fauna yang tersebar di alam ini, pencipta tertarik pada kehidupan dan bentuk kupu-kupu sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan suatu karya baik karya seni maupun fungsional. Seperti diketahui kupu-kupu merupakan binatang sejenis serangga yang siklus kehidupannya mengalami beberapa fase yang sangat rumit. Fase inilah yang menjadi alasan kuat mengangkat kupu-kupu untuk dijadikan wujud visual dalam berkarya.

Proses kehidupan kupu-kupu, melalui beberapa fase sangat rumit yang disebut proses metamorphosis, metamorphosis merupakan peristiwa perubahan bentuk tubuh secara bertahap yang dimulai dari larva muda sampai dewasa, kemudian berubah menjadi kepompong, selanjutnya berubah menjadi kupu-kupu yang sangat indah dengan berbagai warna yang melekat ditubuhnya. Kupu-kupu merupakan serangga yang bersayap dengan warna-warna indah yang sangat menarik, berkaki enam, memiliki dua buah mata yang besar dan memiliki dua buah antena yang terletak di atas kepalanya. Makanan kupu-kupu adalah madu bunga (*nectar*) sari kembang (Fitria, 2007: 11).

Kupu-kupu merupakan binatang pekerja keras dimana kupu-kupu secara tidak langsung ikut menyebarkan serbuk sari bunga sehingga alam ini selalu semarak dengan berbagai kehidupan flora yang ada. Di balik kelembutan dan keindahannya, dalam upayanya mencari makan seekor kupu-kupu terbang sejauh 60 mil. Sebuah langkah untuk menjadi kupu-kupu yang menebarkan keindahan dan manfaat bagi sesama. Sebuah upaya mencari kearifan. (Iriyanto,2008: 99)

Dari literature di atas yang menjelaskan berbagai sifat, makna dan bentuk yang dimiliki kupu-kupu, pencipta ingin memvisualkannya menjadi karya yang dituangkan ke dalam media keramik berupa peralatan ruang SPA. SPA berasal dari bahasa latin yang diambil dari istilah *Santé Par Aqua* yang artinya sehat melalui terapi air. Semua tempat yang disebut dengan SPA harus memiliki fasilitas hidroterapi. Perawatan kecantikan ini sangat identik dengan perempuan, dimana SPA ditujukan pada perawatan tubuh untuk mempercantik diri. Dari tahun ketahun perkembangan dunia perawatan kecantikan semakin pesat dan tentunya Indonesia yang memiliki berbagai macam keragaman tanaman dan budaya tardisional membuat perawatan kecantikan yang disebut dengan SPA yang ada di Indonesia

sudah mendunia. Banyaknya turis asing yang datang mengunjungi pulau Bali membuat semakin menjamurnya SPA yang menawarkan berbagai macam perawatan kecantikan dengan desain interior yang unik untuk menarik pengunjung sekaligus memberikan kenyamanan pada pengunjung yang ingin menikmati perawatan kecantikan. SPA yang identik dengan kecantikan sangat cocok dikaitkan dengan konsep kupu-kupu yang melambangkan keindahan yang sempurna. (<http://cahyapratiwi.wordpress.com>, 2012: 3)

Karya yang diciptakan menggunakan bahan utama berupa *stoneware* dan dikombinasikan dengan beberapa bahan lainnya seperti kayu dan rotan. Karya yang diciptakan menggunakan perpaduan warna glasir yang menyerupai warna kupu-kupu. Karya fungsional yang dibuat mengambil bentuk dari beberapa bagian kupu-kupu yang nantinya dieksplorasi ke dalam bentuk peralatan interior. Ada juga beberapa bentuk kupu-kupu diwujudkan sebagai dekorasi pada peralatan-peralatan tertentu. Terciptanya karya-karya dengan mengambil ide visual bentuk kupu-kupu ini bertujuan untuk memberi kesan tenang dan nyaman ketika seseorang berada di ruang SPA tersebut. Suasana romantik yang menimbulkan rasa nyaman dihadirkan pada setiap karya sehingga memberi ketenangan hati, yang dihadirkan tidak hanya dari benda yang dipakai, tetapi juga dari suasana ketika berada ditempat tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang nantinya dijadikan acuan dalam menciptakan karya keramik dengan mengangkat tema kupu-kupu sebagai sumber inspirasi penciptaan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana menciptakan karya keramik dengan mengambil bentuk kupu-kupu sebagai inspirasi sehingga tercipta karya keramik yang mampu memberikan suasana tenang dan nyaman pada ruang SPA?
- 1.2.2 Sejauhmana bentuk kupu-kupu dapat diterapkan pada peralatan ruang SPA sehingga mampu menampilkan bentuk-bentuk yang kreatif dan inovatif?

## **1.3 Tujuan dan manfaat Penciptaan**

### **1.3.1 Tujuan**

- a. karya keramik yang diciptakan dengan mengambil bentuk kupu-kupu sebagai inspirasi diharapkan mampu memberikan ketenangan serta kenyamanan pada penikmat SPA yang berada dalam ruang SPA.
- b. Mengetahui sejauh mana bentuk kupu-kupu dapat diterapkan pada karya keramik sebagai peralatan ruang SPA sehingga mampu menampilkan bentuk-bentuk yang kreatif dan inovatif dan mampu memberikan suasana tenang dan nyaman pada ruang SPA.

### **1.3.2 Manfaat Penciptaan**

#### **a. Manfaat Akademis**

Secara akademis penciptaan ini diharapkan bisa dijadikan bahan acuan bagi para mahasiswa dalam menggali dan mengembangkan ide-ide penciptaan

sehingga mampu menghasilkan karya-karya yang semakin kreatif dan inovatif. Selain itu penciptaan ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada masyarakat tentang kupu kupu sebagai konsep dasar penciptaan karya keramik baik dari segi bentuk, makna, maupun perkembangannya.

#### **b. Manfaat Praktis**

Penciptaan ini merupakan peluang bagi pencipta untuk mengaplikasikan ilmu dan sekaligus sebagai tolak ukur keilmuan yang pencipta peroleh selama mengikuti perkuliahan. Selain itu karya-karya yang pencipta wujudkan mampu memberikan nuansa baru dalam perkembangan produk kriya.dengan hasil penciptaan ini nantinya bisa dijadikan bahan informasi dan masukan bagi masyarakat awam yang tertarik dengan seni keramik sehingga dapat memahami pesan yang disampaikan dalam karya keramik yang mengusung konsep dasar kupu-kupu.

### **1.4 Sumber Ide Penciptaan**

Sumber ide yang menjadi inspirasi pencipta dalam karya ini berasal dari pengamatan secara langsung karena seringnya melihat, memperhatikan serta mendengar mengenai kupu-kupu dengan bentuk serta keragaman warna yang dimiliki oleh kupu-kupu dan siklus kehidupan kupu-kupu yang disebut dengan metamorphosis yang memiliki kemiripan dalam kehidupan manusia. Selain itu, menurut masyarakat Cina, kupu-kupu merupakan perlambangan kebahagiaan kedua, khususnya setelah menikah. Sementara itu, pada masyarakat Yunani, kupu-kupu merupakan lambang kemampuan jiwa untuk terbang meninggalkan raga. Hal ini tergambar pada pemurnian jiwa yang harus dilalui dengan pertempuran, disana tampak kupu-kupu begitu dekat dengan nyala api yang membara. Kelahiran kupu-kupu dari kepompong merupakan symbol kelahiran kembali seseorang menjadi manusia yang sempurna. Hewan ini dianggap sebagai representasi transformasi dan metamorfosis yang lengkap. (Olong, 2006:300).

Keunikan bentuk dan warna serta kemiripan siklus kehidupan kupu-kupu dengan manusia dengan melihat dari makna serta nilai yang terkandung didalam siklus kehidupan kupu-kupu menjadikan kupu-kupu sangat layak dijadikan sebagai konsep dasar dan ide garapan dalam penciptaan karya keramik. Bentuk kupu-kupu dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan suatu karya dikarenakan berbagai keistimewaan bentuk, warna dan pemaknaan yang bisa diambil dari siklus kehidupan kupu-kupu. Berbagai pengolahan baik bentuk maupun pemaknaan filosofis dilakukan untuk menemukan sebuah karya yang kreatif, inovatif dan artistik sesuai cita rasa pribadi. Karya yang tercipta nantinya akan ditujukan sebagai dekorasi ruang SPA dengan pencahayaan yang tenang dan nyaman.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi agar tidak terjadi salah penafsiran mengenai tema yang diangkat, perlu kiranya diberi batasan terhadap ruang lingkup permasalahan sesuai dengan judul yang diangkat yaitu “Kupu-Kupu Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Peralatan Interior Ruang SPA”.

Dalam penciptaan karya ini, kupu-kupu dijadikan sebagai obyek garapan, dalam perwujudannya bentuk kupu-kupu akan diambil sebagai bentuk secara utuh,

diterapkan sebagai bentuk benda keramik dan ada pula kupu-kupu yang telah dideformasi, diambil hanya bagian atau ciri khas dari objek kupu-kupu tersebut, tanpa menghilangkan identitasnya. Perwujudan bentuk yang dibuat dapat pencipta sampaikan seperti : berbagai macam mangkuk SPA, *oil burner*, *ratus*, *tea set*, vas bunga, tempat permen, tempat lilin, lampu pojok dan lampu dinding yang dibuat dan disusun sesuai dengan kaidah-kaidah desain dan elemen-elemen seni didalamnya, sehingga karya-karya yang ditampilkan memiliki satu kesatuan yang utuh dan dinamis.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

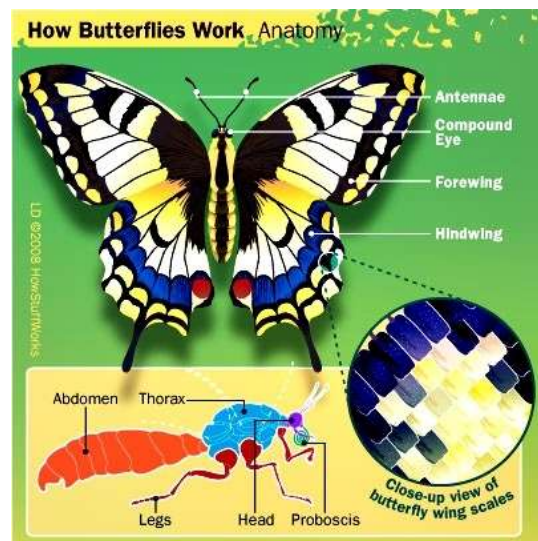
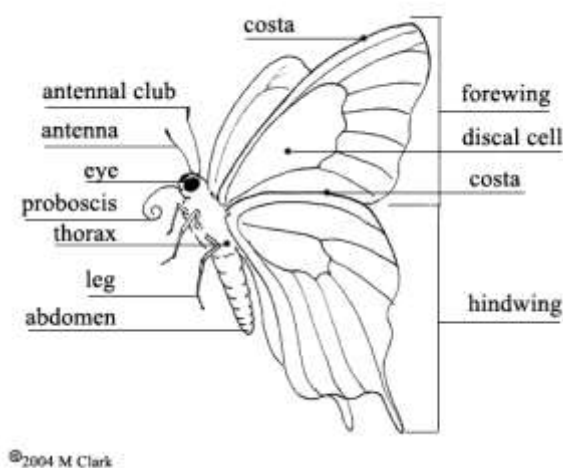
### 2. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam merancang produk kriya, selain di perlukan teknik, bakat, dan pengalaman juga sangat diperlukan berbagai sumber eksternal sebagai referensi untuk mendukung perwujudan karya tersebut. Sumber-sumber referensi diperoleh melalui studi kepustakaan, observasi, dan wawancara yang ada relevansinya dengan tema yang diangkat. Dalam hal ini digunakan beberapa referensi sebagai acuan, diantaranya:

#### 2.1 Sumber Tertulis

##### 2.1.1 Penegasan Judul

Agar tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memudahkan dalam pemahaman tentang judul pencipta ini, perlu kiranya penegasan judul yang di maksud. Adapun judul yang di angkat yaitu **“Kupu-Kupu Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Peralatan Ruang SPA”**.



Morfologi Kupu-Kupu  
 Sumber : Ensiklopedia pintar hewan, hal : 88  
 Foto repro: Ni Putu Yuda Jayanthi, 2013

Kupu-kupu merupakan serangga yang bersayap dengan warna-warna indah yang sangat menarik, berkaki enam, memiliki dua buah mata yang besar dan memiliki dua buah antena yang terletak di atas kepalanya. Makanan kupu-kupu adalah madu bunga (*nectar*) sari kembang (Fitria, 2007: 11). Selain itu kupu-kupu merupakan serangga yang tergolong ke dalam ordo *Lepidoptera*, atau 'serangga bersayap sisik' (*lepis*, sisik dan *pteron*, sayap) (<http://Wikipedia.com,2013/21/01>). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Pusat Bahasa Diknas, kata “inspirasi” berarti “ilham”. Sedangkan kata “ilham” sendiri memiliki tiga arti:

- a. Petunjuk Tuhan yg timbul di hati;
- b. Pikiran (suara dari dalam) yg timbul dari hati;
- c. Sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta (mengarang syair, lagu, dsb) (<http://jejaring.co/2013/01>).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa penciptaan merupakan proses, cara dan perbuatan penciptaan. Thesaurus dinyatakan sebagai invensi, kreasi, pembentukan, pembuatan, pendirian, penemuan, penjadian dan reka cipta. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 23).

Peralatan adalah segala keperluan yang digunakan manusia untuk mengubah alam sekitarnya, termasuk dirinya sendiri dan orang lain dengan menciptakan alat-alat sebagai sarana dan prasarana. (<http://sianakmuda.wordpress.com/2012/01/8/pengertian-peralatan>). Menurut Mikke Susanto (2011: 338) ditulis bahwa pengertian dari ruang adalah istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan dan merupakan tempat segala yang ada.

SPA berasal dari bahasa latin dan diambil dari istilah *sante par aqua* yang artinya sehat melalui terapi air. Dengan begitu, semua tempat yang disebut spa harus memiliki fasilitas hidroterapi. cara ini sudah dikenal jauh sejak delapan ribu tahun sebelum masehi. Dan cerita legendanya pertama ditemukan oleh Bladut yang kemudian didokumentasikan oleh Geoffrey of Monmouth dalam bukunya History of The Kings of Britain di tahun 1136. (<http://creamhangatbalispa.wordpress.com/2012/10/15/2-pengertian-spa>).

Sesuai dengan uraian di atas, maka dalam definisi oprasional “Kupu-Kupu Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Peralatan Ruang SPA” ditegaskan bahwa Kupu-kupu sebagai sumber inspirasi diwujudkan kedalam wujud visual karya keramik dimana kupu-kupu diangkat sebagai objek garapan diwujudkan menyerupai bentuk aslinya ataupun dideformasi pada peralatan ruang SPA yang diciptakan diolah dengan mengacu pada teori deformasi.

Deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figure atau karakter baru yang lain dari sebelumnya.cara mengubah bentuk dengan deformasi yaitu dengan cara penyederhanaan, pembiasan, perusakan dan pengayaan atau kombinasi diantara semua susunan



bentuk (Mikke Susanto,2011: 98). Dalam karya Tugas Akhir ini bentuk kupu-kupu maupun bentuk dari setiap proses metamorphosis yang dialami kupu-kupu dideformasi agar mendapatkan karya yang unik serta menarik, selain itu deformasi bentuk dilakukan untuk meminimalis bentuk serta dekorasi yang cukup rumit untuk diwujudkan pada benda pakai.

### 2.1.2 Pengertian Kupu-Kupu

Alam memiliki begitu banyak keindahan flora maupun fauna yang tersebar di berbagai belahan dunia yang bisa dijadikan inspirasi dalam penciptaan suatu karya seni. Salah satu fauna yang dimiliki oleh alam yang begitu menarik yaitu kupu-kupu.

Nugroho S. Putra (1994:76) menyimpulkan kupu-kupu merupakan salah satu hewan dari sekian banyak serangga yang dapat dipakai untuk menyebut jenis serangga yang bersayap indah dan pada atas kepalanya terdapat antenna dan ujungnya berjendul.

Kupu-kupu merupakan serangga yang tergolong ke dalam ordo *Lepidoptera*, atau 'serangga bersayap sisik dan lebar' (*lepis*, sisik dan *pteron*, sayap). Kupu-kupu memiliki corak dan warna yang bervariasi dengan gerakan yang lembut dan rentangan yang hanya 5-27 mm. Kupu-kupu mampu terbang sangat jauh, ini dibuktikan pada saat imigrasi dan pada saat itu kupu-kupu mampu menyesuaikan diri terhadap berbagai kondisi dan lingkungan di sekitarnya. (W. Van Hove, 1996: 10).

Kupu-kupu memiliki jenis yang cukup banyak, di Pulau Jawa dan Pulau Bali saja tercatat lebih dari 600 spesies kupu-kupu. Jenis ngengatnya sejauh ini belum pernah dibuatkan daftar lengkapnya, akan tetapi diduga ada ratusan jenis (Paris France, 2012: 88). Selain anatomi kupu-kupu yang menarik, kupu-kupu juga dikenal dengan siklus kehidupannya yang disebut *metamorphosi*. Metamorphosis yang dimiliki oleh kupu-kupu tergolong metamorphosis sempurna.



Siklus Kehidupan Kupu-Kupu

Sumber : [www.wikipedia.esiklopedia.bebas.com](http://www.wikipedia.esiklopedia.bebas.com)

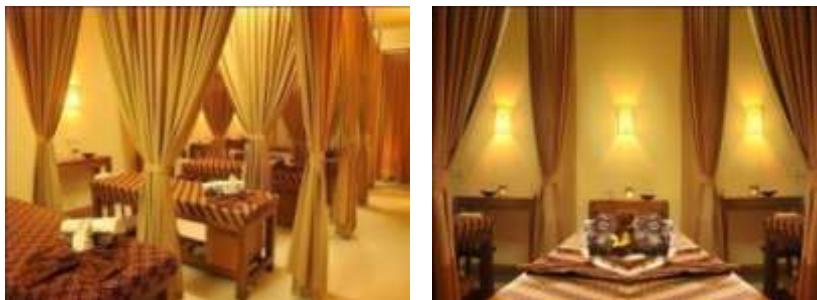
Foto repro: Ni Putu Yuda Jayanthi, 2013

### 2.1.4 Tinjauan Tentang Spa

SPA merupakan suatu singkatan kata dari bahasa latin yang berasal dari kata *Solus Per Aqua* (Solus = Pengobatan atau Perawatan, Per = Dengan dan Aqua = Air). Berdasarkan arti tersebut maka dapat dikatakan bahwa SPA adalah suatu sistem pengobatan atau perawatan dengan air atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Hydrotherapy*. Secara lebih rinci SPA didefinisikan sebagai suatu cara penatalaksanaan kesehatan dengan mempergunakan air dalam berbagai bentuk untuk mengobati suatu penyakit atau untuk mempertahankan kesehatan individu. (Louise Jumarani, 2009: 10).

Menurut Louise Jumarani (2009: 20) fungsi SPA bukan untuk menyembuhkan penyakit, melainkan untuk membuat seseorang merasa nyaman, baik tubuh maupun jiwanya. SPA adalah terapi dengan menggunakan air, serta air 10 garam, minyak dan aromaterapi, hubungan antara tubuh, pikiran dan jiwa, aliran energi positif dan negative dalam diri anda dan pusat energi tubuh. Kesegaran tubuh dan jiwa membuat seseorang mampu melakukan banyak aktivitas dan rutinitasnya dengan lebih baik dan penuh semangat. Manusia selalu membutuhkan stamina fisik, pikiran serta emosi yang prima agar dapat melakukan pekerjaannya dengan baik serta kecepatan yang konsisten.

Berikut ini merupakan beberapa foto mengenai ruang SPA melalui pengamatan langsung maupun pengamatan melalui media elektronik :



Ruangan SPA Yenni Gunawan House Of Beauty  
Sumber : Pengamatan Langsung Ke Lokasi  
Foto : Ni Putu Yuda Jayanthi, 2013



Perlengkapan SPA dan Perawatan SPA  
Sumber : <http://cahyaprawati.wordpress.com>  
Foto repro: Ni Putu Yuda Jayanthi, 2013

## **B. PROSES PENCIPTAAN**

### **3.1 Metode Penciptaan**

Pada latar belakang telah dijelaskan penciptaan karya tugas akhir ini, terinspirasi dari kupu-kupu, melalui deformasi bentuk yang akan diwujudkan memiliki multi fungsi yaitu sebagai perlengkapan interior ruang SPA sekaligus sebagai benda dekoratif.

Deformasi berarti perubahan bentuk yang sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya memunculkan karakter baru (Susanto, 2002: 30). Mengacu pendapat di atas perwujudan karya TA ini dilakukan perubahan-perubahan terbatas hanya pada bagian tertentu saja, ataupun sudah distilir sesuai dengan struktur desain. Selain itu bentuk kupu-kupu akan diambil secara utuh sebagai dekorasi sebagai karya keramik garapan pencipta.

Keseluruhan perubahan terlihat pada bentuk badan kupu-kupu, telur, ulat, kepompong, semua ini merupakan bagian dari metamorphosis kehidupan kupu-kupu yang nantinya dapat menjadi ciri khas dari karya pencipta. Hal ini terwujud dari penggabungan unsur-unsur seni rupa, yang dihasilkan dengan teknik putar, pincing, slab maupun teknik ukir, cembung, tembus atau terawang. Dari penyusunan unsur-unsur seni rupa tersebut, pencipta juga mengkomposisikan susunan bentuk, warna, dan tekstur sehingga tercipta karya akhir yang memiliki kesatuan antara ide, imajinasi, sumber kajian melalui proses kontemplasi sehingga tercipta karya dengan wujud semi tiga dimensional dan tiga dimensional.

Proses penciptaan karya kriya yang dapat dilakukan secara intuitif, dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analisis, dan sistematis. Dalam konteks metodologis, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu tahap eksplorasi, perancangan atau perencanaan dan perwujudan. (Gustami, 2004: 31). Adapun tahapan-tahapan metode penciptaan sebagai berikut :

#### **3.1.1 Tahap Ekplorasi**

Untuk mendapatkan ide dalam proses penciptaan tentunya harus melakukan eksplorasi baik yang berkaitan dengan sumber ide, konsep, teknik, gaya dan sebagainya. Dalam melakukan eksplorasi tentunya harus membuka kepekaan dan sensitifitas terhadap apa yang dilihat dan direkam dalam pikiran. Segala sesuatu yang menjadi interest akan mengendap dalam hati dan menjadi suatu inventaris sumber ide yang sewaktu-waktu akan keluar dalam kreatifitas. Eksplorasi akan menghasilkan endapan baik secara abstrak maupun verbal dan akan divisualisasikan dalam media seni tentunya dengan berbagai pengolahan estetis.

#### **3.1.2 Tahap Eksperimen**

Tahap eksperimen yang dimaksud adalah melakukan percobaan yang berkaitan dengan proses penciptaan, pembuatan berbagai alternative desain, kemudian menetapkan beberapa desain terpilih yang akan diwujudkan secara nyata. Desain merupakan suatu rencana dalam usaha menterjemahkan sumber ide pada material yang telah tersedia. Jadi desain merupakan pengkomposisian dari beberapa kolaborasi elemen bentuk kupu-kupu serta bentuk perubahan yang terjadi

pada siklus kehidupan kupu-kupu menjadi suatu rancangan yang disiapkan untuk diwujudkan dalam sebuah karya.

### 3.1.3 Tahap Desain

Sebelum pencipta membuat desain yang akan diwujudkan pada penciptaan karya, pencipta melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap objek yang diambil dan banyak melakukan pengamatan pada karya-karya keramik melalui foto-foto, gambaran, ataupun karya seni yang sudah ada sebagai acuan atau bahan perbandingan didalam pembuatan karya, sketsa-sketsa karya yang terpilih dan yang akan diwujudkan dalam bentuk karya sebagai berikut :

#### a. Rancangan awal



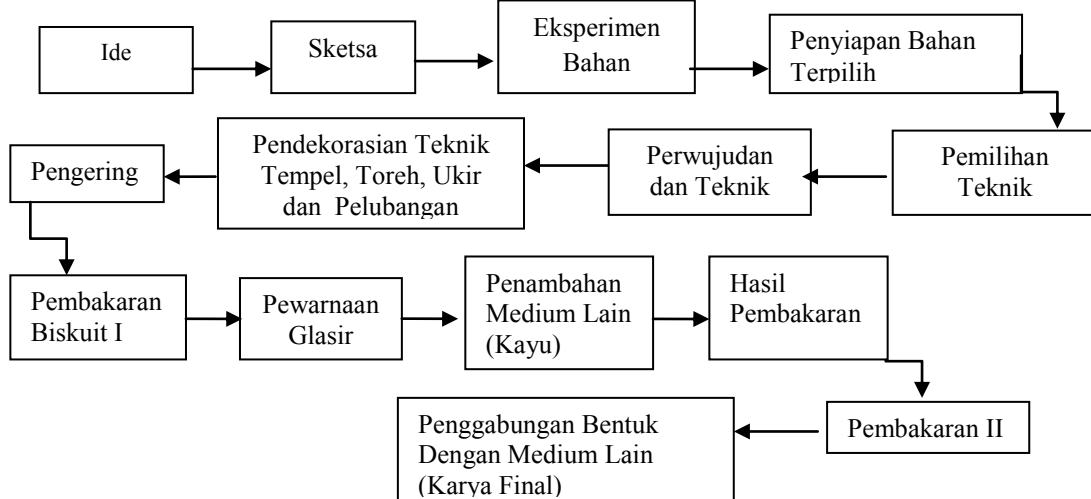
Sket-Sket Rancangan Awal

### b. Rancangan Terpilih



### 3.1.4 Tahap Peciptaan

Proses pengerjaan perwujudan karya tugas akhir ini, dilakukan tahap demi tahap dari tahap penyiapan bahan, pembentukan, pendekorasiian hingga proses finishing. Dalam proses penggarapannya dapat dilihat pada skema dibawah ini :



Proses perwujudan karya keramik berlokasi di UPT-PSTKP Bali yang beralamat di jalan Bay Pass Ngurah Rai, Denpasar, Bali. Proses perwujudan karya dilaksanakan di tempat ini, karena UPT-PSTKP Bali merupakan instansi milik pemerintah yang bergerak dibidang pengolahan serta pengembangan keramik dan porselin. Hal ini memudahkan pencipta untuk mengembangkan desain-desain yang nantinya akan diwujudkan menjadi wujud karya jadi. Proses perwujudan karya keramik ini akan melalui beberapa tahapan yaitu : tahap pemilihan bahan, tahap menyiapkan bahan, tahap pembentukan keramik, tahap pendekorasi, tahap pengeringan dan tahap pembakaran.

## D. ULASAN KARYA

### 4.1 *Tea Set Butterfly*



Ukuran Teko (T x L)	: 14 x 11 cm
Cangkir	: 6 x 9 cm
Bahan Teko	: Mix Media ( <i>Stoneware</i> dan Rotan)
Cangkir	: <i>Stoneware</i>
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013
Penempatan	: Penempatan <i>tea set</i> ini pada ruang SPA dan juga ruang tunggu SPA. <i>Tea set</i> ini ditujukan pada penikmat SPA atau seseorang yang sedang melakukan SPA.

### 4.2 Tempat Permen Kupu-Kupu



Ukuran (t x l)	: 14 x 11 cm
Bahan Teko	: <i>Stoneware</i>
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013
Penempatan	: Penempatan tempat permen ini di atas meja ruang tamu SPA .

### 4.3 Tempat Lilin Kupu-Kupu I



Ukuran (t x l)	: 10 x 10 cm
Bahan	: Mix Media ( <i>Stoneware</i> dan Kayu)
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013

Penempatan : Tempat lilin kupu-kupu ini diletakkan pada ruang SPA dengan tujuan sebagai penerangan dan juga memberi kesan tenang dan hangat.

#### 4.4 Tempat Lilin Kupu-Kupu II



Ukuran (t x l)	: 9 x 9,5 cm
Bahan	: <i>Stoneware</i>
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013

Penempatan : Tempat lilin kupu-kupu ini diletakkan pada ruang SPA dengan tujuan sebagai penerangan dan juga memberi kesan tenang dan hangat.

#### 4.5 Oil Burner Kupu-Kupu



Ukuran Oil Burner (t x l)	: 10 x 10 cm
Mangkuk	: 4 x 12 cm
Bahan	: <i>Stoneware</i>
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013

Penempatan : *Oil Burner* diletakkan pada ruang SPA disaat seseorang melakukan terapi dengan tujuan memberikan aroma tenang dan relax pada penikmat SPA.

#### 4.6 Larva's Ratus



Ukuran Teko (t x l)	: 14 x 10 cm
Mangkuk	: 6 x 12
Bahan	: <i>Stoneware</i>
Finishing	: Glasir
Tahun pembuatan	: 2013

Penempatan : *Larva's Ratus* diletakkan pada ruang SPA dan juga kamar mandi disaat seseorang melakukan terapi dengan tujuan memberikan aroma terapi yang tenang dan relax pada penikmat SPA.

#### 4.7 Vas Bunga Kupu-Kupu



Ukuran (l x l) : 10 x 30 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Penempatan : Diletakkan diatas meja ruang tunggu SPA dan ruang SPA.

#### 4.8 Lampu Dinding Kupu-Kupu



Ukuran (t x l) : 39 x 30 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Penempatan : Diletakkan di dinding ruang SPA.

#### 4.9 Lampu Pojok Kupu-Kupu



Ukuran (t x l) : 100 x 40 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Penempatan : Diletakkan di sudut ruang tamu SPA



#### 4.10 Mangkuk Lulur



Ukuran (t x l) : 4 x 16 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk lulur saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan diatas meja.

#### 4.11 Mangkuk Masker Kupu-Kupu



Ukuran (t x l) : 5 x 16 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk masker saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan diatas meja.

#### 4.12 Mangkuk Minyak *Massage* Kupu-Kupu



Ukuran (t x l) : 6 x 14 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk minyak *massage* saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan diatas meja.

#### 4.13 Mangkuk Garam Kupu-Kupu



Ukuran (t x l) : 5 x 15 cm  
Bahan : *Stoneware*  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk garam saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan diatas meja.

#### 4.1.14 Mangkuk *Manicure Dan Pedicure* (Basuh Tangan)



Ukuran (t x l) : 7,5 x 20 cm  
Bahan : Stoneware  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk *manicure dan pedicure* saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan diatas meja.

#### 4.1.15 Mangkuk *Manicure Dan Pedicure* (Basuh Kaki)



Ukuran (t x l) : 10 x 30 cm  
Bahan : Stoneware  
Finishing : Glasir  
Tahun pembuatan : 2013

Kegunaan : Sebagai mangkuk *manicure dan pedicure* (basuh kaki) saat seseorang melakukan *treatment* SPA dan diletakkan dilantai.

## E. PENUTUP

### 5.1 KESIMPULAN

Kupu-kupu merupakan merupakan serangga yang bersayap dengan warna-warna indah yang menarik. Selain bentuk serta warnanya yang cantik, kupu-kupu memiliki fase kehidupan yang disebut dengan metamorphosis. Kupu-kupu sebagai sumber inspirasi dituangkan kedalam karya kriya keramik ini berupa peralatan ruang SPA. Bentuk kupu-kupu telah pencipta olah sedemikian rupa dengan memanfaatkan medium tanah stoneware sebagai bahan utama dan glasir sebagai pewarna yang melapisi bodi keramik. Setiap karya keramik yang pencipta wujudkan mengambil bentuk kupu-kupu tersebut secara utuh maupun hanya bagian-bagian dari bentuk kupu-kupu yang dianggap cocok untuk dituangkan kedalam karya keramik ini. Selain mengambil bentuk kupu-kupu, pencipta juga mengambil bentuk dari setiap fase kehidupan kupu-kupu sebelum menjadi seekor kupu-kupu seutuhnya.

Pada proses perwujudan karya ini, mengambil ide dari kupu-kupu, berbagai hal dilakukan terutama eksperimen untuk menemukan bentuk yang cocok untuk diterapkan pada setiap dekorasi yang terdapat pada karya. Disamping itu eksperimen juga banyak dilakukan guna menemukan desain yang nantinya diwujudkan secara nyata. Karya yang tercipta menawarkan desain dan bentuk baru dengan sentuhan seni yang kuat melekat pada setiap benda keramik yang tercipta dan mendapatkan sebuah karya yang artistik sehingga mampu mewakili

keinginan pencipta dan juga penikmat SPA, yang nantinya secara tidak langsung sebagai pengguna benda keramik ini akan merasakan kesegaran, keanggunan, semangat, kehangatan, ketenangan, rileks dan cantik dengan penyajian bentuk serta warna keramik yang pencipta tawarkan.

### 5.1 Saran

Beberapa saran yang penulis ajukan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan karya keramik yaitu:

- a. Apabila ingin menciptakan benda fungsional hendaknya melakukan observasi ke lapangan untuk menemukan bentuk-bentuk dan fungsinya yang tepat serta bentuk-bentuk yang banyak diminati masyarakat.
- b. Dalam pengerjaan karya keramik tentunya banyak hal yang harus dipersiapkan. Kendala-kendala dalam proses pembuatan keramik sangat sulit untuk di tebak. Setiap perlakuan yang diberikan terhadap tanah tentunya akan menghasilkan hasil yang berbeda sehingga dalam proses pembuatan keramik dibutuhkan ketelitian yang tinggi, pengalaman, eksperimen yang berulang-ulang serta waktu yang cukup sehingga dapat menghasilkan karya yang maksimal dan juga sesuai dengan apa yang diinginkan.
- c. Dalam menciptakan sebuah karya seni maupun fungsional yang memiliki mutu, bobot serta nilai keindahan, hendaknya kita jangan memaksakan diri untuk menciptakan sesuatu di luar kemampuan yang kita miliki. Berekspres dan bereksperimen lewat karya-karya adalah awal untuk menambah pengalaman, wawasan serta dapat menemukan sesuatu yang baru dalam dunia seni rupa.

### DAFTAR RUJUKAN

Arimbawa, I Made Gede. 2010. Makalah Seminar “Basis Pengembangan Produk Keramik Pada Era Pasar Global”, Denpasar.

Asfiani, Hanny. 2009. *Beauty SPA Di Rumah*, Jakarta : Octopus.

Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*, Semarang : IKIP Semarang Press.

Boror, Donald J. (dkk). 1989. *Pengenalan Pelajaran Serangga*, Yogyakarta : ter. Drh. Soetiyono, Msc., Gadjah Mada University Press.

Ebdi, Sadjiman. 2009. *Nirmana*. Bandung: Jalasutra.

Fitria, Ariani. (2007), *Kenalilah Saya (Serangga)*, Surabaya: Intellectual Club.

France, Paris. 2012. *Ensiklopedia Pintar Hewan*. Jakarta: BIP

Gie, The Liang. 1996. *Garis Besar Estetika*. Yogyakarta: Super Sukses

- Gustami, SP. 2004. "Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis", dalam *Hand Out*, Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta..
- Iriyanto. 2008. *Dari Kepompong Menjadi Kupu-Kupu*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jumarani, Louise. 2009. *The Essence Of Indonesian SPA*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Mikke Susanto, 2011, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DiktiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali, Yogyakarta.
- Nooryan, Bahari. 2008. *Kritik Seni*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Olong, Abdul Kadir. 2006. *Tato*. Yogyakarta : LkiS Yogyakarta.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Mengenal Aspek Disain*. Bandung : ITB.
- \_\_\_\_\_ 2007. *Disain Produk*. Bandung : ITB
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World*, Bantam Books, Toronto, New York, London.
- Soedarso SP. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soedarso Sp. 1999. "Seni Kriya Cabang Seni yang Sedang Gelisah", dalam *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni VII/01-Agustus*, Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2002, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Susetya Putra, Nugroho. 1994. *Serangga Di Sekitar Kita*. Yogyakarta : Kanisius.
- Tim Media, 2004. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Media Center.
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Utomo, Agus M. 2007. *Wawasan & Tinjauan Seni Keramik*, Denpasar : Paramita..
- \_\_\_\_\_. 2012. *Ornamen Dekorasi Keramik*. Bali : Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Denpasar.
- Zam, Riswel. 2008. *Gema Seni. Jurnal Komunikasi, Informasi Dan Dokumentasi: UPT Kominduk STSI Padang Panjang*.
- Cahya Pratiwi. 2012. *Spa Tradisional*, (Online) (<http://cahyapратиwi.wordpress.com>, 2012: 3, diakses 21 Maret 2013).

Mbahwo. 2013. Mencari Inspirasi dari sesuatu yang paling Sederhana, (online), (<http://jejaring.co/2013/01/mencari-inspirasi-dari-sesuatu-yang-paling-sederhana>, diakses 21 maret 2013).

Shu Yan. 2012. pengertian peralatan, (online), (<http://sianakmuda.wordpress.com/2012/01/08/pengertian-peralatan> diakses 21 maret 2013).

Sukriani. 15 Oktober 2012. Pengertian SPA, (Online), (<http://creamhangatbalispa.wordpress.com/2012/10/15/2-pengertian-spa> diakses 21 maret 2013)