



KARAKTER NOCTIS DARI GAME *FINAL FANTASY XV* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI KERAMIK TIGA DIMENSI

Ayatullah Humaini¹, Muchlis Arif²

¹Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ayatullah.21005@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Penciptaan karya ini didasari oleh kegemaran perupa terhadap *video game*, perupa menggunakan karakter Noctis dari *game Final Fantasy XV* dikarenakan kisah yang dialami oleh Noctis memiliki kesamaan dengan pengalaman pribadi perupa dalam hal transisi pendewasaan. Karakter yang dimiliki oleh Noctis mengingatkan perupa dengan sifat perupa dulu, yang mana sebagai seorang pemuda yang masih labil kemudian diberi sebuah tanggung jawab yang besar tentulah sangat tidak mudah, akan tetapi perjalanan Noctis menuju kedewasaan inilah yang membentuk sifat dan kepribadiannya menjadi lebih baik. Perupa ingin memvisualisasikan hal-hal yang terjadi pada masa transisi pendewasaan yang dialami perupa dengan tujuan agar generasi muda bisa belajar bahwa mempersiapkan sebuah rencana bagi waktu kedepan itu sangat penting, sehingga apabila sudah masuk waktunya tidak akan terjadi kesalahan dan keraguan yang bisa mempersulit dalam menjalani hidup. Manfaat dari penciptaan karya keramik tiga dimensi ini tentunya sebagai sumber referensi bagi bidang keilmuan dan sebagai pembelajaran dari pengalaman pendewasaan yang dialami oleh Noctis dan perupa. Metode penciptaan yang digunakan perupa berdasarkan metode dari Husen Hendriyana, yang terdiri dari proses pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Karya yang dihasilkan berjumlah enam karya, dengan judul: 1) Transformasi, 2) Ter-atur, 3) Bermanfaat, 4) Jangan kau tanggung sendiri, 5) Terimakasih, rekan, dan 6) Kepala dingin.

Kata Kunci: Video Game, Noctis, Pendewasaan, Seni Keramik.

Abstract

The creation of this work is based on the artist's passion for video games, the artist uses the character Noctis from the Final Fantasy XV game because the story experienced by Noctis has similarities with the artist's personal experience in terms of the transition of maturity. Noctis' character reminds of the artist's self in the past, which as a young man who is still unstable then given a big responsibility is certainly not easy, but Noctis' journey towards maturity is what shapes his nature and personality to be better. The artist wants to visualize the things that happen in artist's maturity transition in hope that the younger generation can learn that preparing a plan for the future is very important, so that when the time comes there will be no mistakes and doubts that can complicate in life. The benefits of creating this three-dimensional ceramic work are of course as a source of reference for the scientific field and as a learning from maturity things experienced by Noctis and the artist. Artist's method of creation is based on the method from Husen Hendriyana, which consists of the pre-design, design, manifestation, and presentation processes. The resulting works amount to six works, with the titles: 1) "Transformasi" (Transformation), 2) "Ter-atur" (Organized), 3) "Bermanfaat" (Useful), 4) "Jangan Kau Tanggung Sendiri" (Don't take responsibility for it yourself), 5) "Terimakasih, Rekan" (Thank you, colleague), and 6) "Kepala Dingin" (Keep a cool head).

Keywords: Video Game, Noctis, Maturation, Ceramic Art.

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, perkembangan teknologi memang tidak bisa dipungkiri lagi, makin banyaknya hal-hal yang bisa mempermudah hidup manusia, akibatnya banyak masyarakat yang terpaku dan terlalu bergantung pada teknologi dengan harapan agar cepat selesai dalam melakukan suatu aktivitas atau pekerjaan. Salah satu hal yang termasuk menarik untuk dibahas yakni tentang *video game*. Biasanya, orang-orang bermain *video game* hanya untuk mencari kesenangan belaka, namun ada juga yang menggunakan kemampuan bermain gamenya untuk digunakan sebagai sarana pekerjaan, misalnya *streamer YouTube* yang bermain *video game* sembari mencari *adsense* atau saweran dari para penonton.

Asal muasal ide penciptaan karya ini didasari oleh kegemaran perupa kepada *Video Game*, karena selain menikmati jalan cerita atau sekedar mencari hiburan, perupa juga suka mengamati detail-detail *environment* yang ada di dalam *video game*. Dari kegemaran ini, perupa tertarik menggunakan karakter Noctis dari *game Final Fantasy XV* sebagai ide penciptaan dikarenakan perupa menganggap bahwa pengalaman yang dialami oleh karakter utamanya yakni Noctis, memiliki kesamaan dengan pengalaman pribadi perupa, yakni dalam konsep transisi pendewasaan.

Pada cerita *Final fantasy XV*, Noctis digambarkan sebagai seorang pangeran muda yang pada awalnya bersifat egois dan kurang peduli terhadap orang lain. Kemudian ia mengalami sebuah momen dimana ia dihadapkan dengan sebuah tanggung jawab besar untuk menjadi seorang pemimpin bagi rakyatnya. Situasi ini memaksanya untuk berubah dan mulai beradaptasi menjadi pemimpin yang baik dan bertanggung jawab bagi rakyatnya.

Perupa melihat kesamaan antara perjalanan Noctis dengan pengalaman pribadi perupa, dahulu perupa dikirim kesebuah sekolah asrama untuk kebutuhan pendidikan, sehingga perupa sudah lama jauh dari lingkungan rumah, setelah lulus dari asrama, perupa kemudian ditunjuk untuk menjadi pemimpin dari sebuah organisasi kemasyarakatan. Dengan pengetahuan perupa yang minim akan lingkungan rumah, juga dengan kepribadian perupa yang cenderung kurang serius, perupa merasa perlu waktu yang lama untuk bisa beradaptasi dan memperbaiki

diri. Seiring berjalannya waktu dan dengan bantuan dari rekan-rekan, akhirnya perupa mampu menjadi seorang pemimpin dan mampu menjalankan tanggung jawab tersebut dengan baik.

FOKUS IDE PENCIPTAAN

Perupa mengangkat sebuah tema sebuah transisi pendewasaan berdasarkan pengalaman pribadi perupa, melalui berbagai tantangan dan adaptasi diri, perupa menggambarkan bagaimana pengalaman hidup untuk meninggalkan kehidupan yang penuh kenyamanan, menjadi seorang pribadi yang lebih baik lagi. Karya ini merupakan sebuah bentuk refleksi atas sebuah proses untuk menjadi pribadi yang lebih matang dan bertanggung jawab.

Fokus ide selanjutnya yakni cara memvisualkan subjek utama dan momen yang ditangkap. Perupa menampilkan figur wajah dan anggota tubuh menggunakan gaya surealis agar bisa menyampaikan pesan dengan lebih baik, juga sebagai daya tarik tambahan bagi karya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan, perupa menggunakan metode *Practice-led Research* dengan metode yang diterapkan oleh Husen Hendriyana. Metode ini digunakan untuk penelitian yang dapat menghasilkan suatu karya, atau bisa disebut juga penelitian penciptaan. Tahapan atau alur yang disampaikan antara lain tahap pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian (Hendriyana, 2018).

TAHAP-TAHAP PROSES PENCIPTAAN

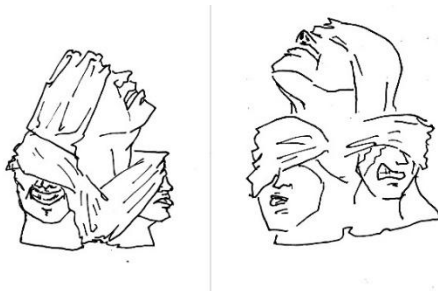
Tahap pra-perancangan, Dalam tahapan ini, terdiri dari proses eksplorasi ide gagasan, pencarian tujuan dan bentuk, eksplorasi lapangan, dan observasi data riset terkait tema yang diangkat. Tahap ini mengharuskan perupa untuk mencari sebuah ide yang bisa digunakan sebagai penciptaan karya keramik tiga dimensi, perupa menggunakan kegemaran perupa terhadap *video game*, yang tentunya memiliki relevansi dengan pengalaman pribadi perupa, kemudian mengeksplorasi bentuk-bentuk yang bisa dipakai sebagai referensi. Perupa melakukan eksplorasi lapangan dengan cara kembali memainkan *game Final Fantasy XV* agar lebih bisa memahami karakter terkait, perupa juga melakukan riset pada artikel dan

jurnal terkait judul, ide, dan tema yang relevan dengan kebutuhan perupa.

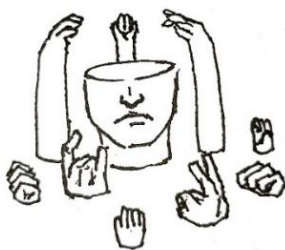
Tahap perancangan, Setelah menemukan ide, melakukan observasi, dan menelusuri referensi terkait konsep dan tema yang digunakan, perupa kemudian mengolah ide-ide tersebut menjadi beberapa sketsa kasar, dan memilah beberapa sketsa yang relevan dan sesuai sebelum diwujudkan. Beberapa rancangan karya yang selesai dipilah antara lain:



Gambar 1. Rancangan karya 1
(Dok. Ain 2024)



Gambar 2. Rancangan karya 2
(Dok. Ain 2024)



Gambar 3. Rancangan karya 3
(Dok. Ain 2024)



Gambar 4. Rancangan karya 4
(Dok. Ain 2024)



Gambar 5. Rancangan karya 5
(Dok. Ain 2024)



Gambar 6. Rancangan karya 6
(Dok. Ain 2024)

Tahap perwujudan, merupakan tahap yang paling penting dalam proses penciptaan, pada tahap ini perupa mulai merealisasikan karya keramik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini perupa mulai dari persiapan alat dan bahan, kemudian pengolahan tanah liat dengan cara menguleni tanah, kemudian mulai pada pembentukan dasar, dan *detailing* pada bodi karya, setelah karya sudah kering ditandai dengan berubahnya bodi karya dari coklat ke putih, perupa melanjutkan dengan proses pembakaran pertama yakni biskuit dengan suhu $\pm 800^{\circ}\text{C}$. Setelah itu, perupa melakukan *finishing* pada karya dengan cara mengampelas bodi karya hingga halus dan rata, kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan

glasir, pengaplikasian glasir dilakukan dengan kuas dan spons, dan selanjutnya yakni proses pembakaran kedua yakni pembakaran glasir dengan suhu $\pm 1200^{\circ}\text{C}$.

Tahap penyajian, Dalam tahap ini, penyajian berisi tentang metode *display* karya, tahap ini bertujuan untuk menyajikan hasil karya yang telah dibuat dan bagaimana mengatur tata letak agar memperoleh nilai estetika dan sudut pandang yang baik. Karya ditampilkan pada ruang pameran dengan menggunakan pedestal hitam sebagai media display, dengan pencahayaan menyorot langsung pada karya.

Karya harus ditampilkan di ruang pameran supaya dapat tercipta interaksi antara perupa dengan audiens, setelah terciptanya interaksi antara perupa dengan audiens maka perupa bisa mendapatkan *feedback* atau tanggapan dari para audiens sehingga perupa bisa mengetahui kurang dan lebihnya karya yang telah diwujudkan, maka setelah itu perupa dapat melakukan evaluasi atas karya tersebut dan dapat mewujudkan karya yang lebih baik dimasa yang akan datang.

IDE PENCIPTAAN

Sebuah ide atau gagasan merupakan sesuatu yang penting dalam proses penciptaan sebuah karya seni, pasalnya tanpa ide atau gagasan maka sebuah karya tidak akan tercipta, seorang perupa bisa mendapatkan ide atau gagasan melalui apa saja, baik dari lingkungan sekitarnya, maupun dari pengalaman kesehariannya. Sedangkan untuk perupa sendiri, yang melatarbelakangi ide adalah dari kesukaan perupa terhadap dunia game, perupa ingin mewujudkan sebuah karya seni keramik yang memiliki dasar karakter dari sebuah *video game*, kebetulan ada sebuah *video game* yang sudah pernah dimainkan oleh perupa yakni *Final Fantasy XV*, dengan tokoh utamanya yaitu “Noctis” yang mirip dengan diri perupa, baik dari segi sifat maupun pengalaman, dengan kesamaan inilah perupa ingin menggunakan tokoh tersebut dan membuatnya seolah olah merupakan representasi dari pengalaman dan diri perupa sendiri. Maka dari itu perupa mencari tahu lebih dalam lagi soal Noctis dan perjalanan pendewasaannya kemudian memvisualisasikannya kedalam beberapa karya keramik.

KONSEP KARYA

Perupa menggambarkan tentang permasalahan yang ada pada diri seseorang dalam menjalani sebuah transisi pendewasaan, apabila seseorang sudah menginjak usia 20 tahun, maka mulai hilang sebuah kenyamanan dari hidup seseorang, pada usia tersebut seseorang umumnya sudah berfikir untuk diri kedepannya. Dalam konteks perupa, pada usia tersebut, perupa dihadapkan pada sebuah tanggung jawab untuk menjadi seorang pemimpin, maka dari itu kehidupan perupa yang awalnya penuh dalam kenyamanan harus dihadapkan pada sebuah keseriusan, sebuah komitmen yang penuh dengan tanggung jawab, akhirnya perupa mulai beradaptasi dengan hal-hal tersebut, dan mulai belajar tentang bagaimana menjalani hidup dengan penuh komitmen dan tanggung jawab. Perjalanan pendewasaan perupa inilah yang menjadi konsep dari karya yang diwujudkan oleh perupa.

PROSES PENCIPTAAN KARYA

Sebelum melaksanakan proses penciptaan karya, perupa mulai dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan, yang meliputi:

Alat Pembuatan:

- Butsir,
- Alas papan,
- *Rollin Pin*,
- Lem,
- Ampelas,
- Kuas,
- Spons,
- Penggaris.

Alat Pembakaran:

- Tungku,
- Plat dan Bata Tahan Api,
- *Termocouple*,
- Tabung gas LPG.

Bahan:

- Tanah Liat *Stoneware*,
- Semen Tahan Api,
- Pewarna Glasir.

PROSES PEMBENTUKAN KARYA

1. Mengolah Tanah Liat

Proses pengolahan tanah liat dilakukan dengan cara menguleni atau memijit-mijit tanah liat terlebih dahulu, supaya tanah menjadi plastis dan gampang untuk dibentuk, setelah itu tanah liat ditambahkan dengan semen tahan api dengan diberi sedikit air, penambahan semen tahan api ini hanya sebesar 5% dari berat tanah liat per-kilogram. Selanjutnya tanah yang sudah melalui proses pengulenan bisa langsung dipakai atau dimasukkan kedalam plastik atau kresek supaya tanah liat tidak menjadi kering.



Gambar 7. Mengolah tanah liat
(Dok. Ain 2025)



Gambar 8. Proses pengulenan tanah liat
(Dok. Ain 2025)

2. Persiapan Alat

Setelah tanah liat siap dipakai, dilanjutkan dengan persiapan alat, alat yang dimaksud yakni alas triplek, butsir, *rollin pin*, dan sebagainya. Alas triplek yang digunakan harus dilapisi dengan kain atau plastik guna mencegah tanah liat menempel pada permukaan alas, alas triplek yang digunakan memiliki ukuran 40 x 40cm.

3. Pembentukan Dasar

Tahap ini dimulai dengan membuat bentuk dasar dari karya sesuai dengan rancangan dan ukuran yang telah ditentukan, Pada karya 1, 3, dan 6, tanah liat ditambahkan dengan semen tahan api sebanyak 5% dari tiap 1 kg tanah, tidak terjadi keretakan. Pada karya 2,4, dan 5, tanah liat tidak ditambahkan dengan semen tahan api, terjadi beberapa keretakan kecil dan sedikit pada bodi karya.



Gambar 9. Pembentukan dasar
(Dok. Ain 2025)

4. Detailing

Setelah bentuk dasar dari karya sudah selesai, selanjutnya yakni melakukan penambahan detail pada tiap karya sesuai dari sketsa yang dibuat.



Gambar 10. Proses detailing
(Dok. Ain 2025)

5. Pengeringan dan Pembakaran Biskuit

Pada proses pengeringan, karya ditutup terlebih dahulu dengan menggunakan plastik atau kresek, yang bertujuan agar terjaga kelembapan dari tanah liat dan agar mudah melakukan penambahan atau perbaikan kalau terjadi suatu keretakan, juga sebagai penyesuaian pada bodi karya keramik, setelah 2 sampai 3 hari, penutup plastik baru bisa dibuka. Kemudian karya didiamkan di dalam ruangan selama beberapa hari supaya kering dan agar bisa menghindari keretakan, setelah bodi karya keramik menjadi putih, karya kemudian dijemur selama sehari untuk memaksimalkan pengeringan.



Gambar 11. Proses pengeringan
(Dok. Ain 2025)

Setelah bodi karya menjadi putih dan kering, karya dimasukkan kedalam tungku untuk proses pembakaran biskuit, karya kemudian ditaruh diatas plat, tungku yang digunakan bisa menampung 3 tingkat plat sekaligus. Pembakaran biskuit membutuhkan waktu 4-5 jam dengan suhu hingga $\pm 800^{\circ}\text{C}$, dengan menggunakan 1 gas LPG dan 1 lubang *burner* api.



Gambar 12. Pembakaran biskuit
(Dok. Ain 2025)

6. Finishing dan Pewarnaan

Setelah pembakaran biskuit, tahap selanjutnya yakni *finishing* dan pewarnaan. Karya yang dirasa memiliki permukaan yang tidak rata diampas terlebih dahulu hingga permukaannya halus dan rata, setelah itu karya mulai diwarnai dengan menggunakan pewarna glasir sesuai kebutuhan, dengan menggunakan teknik *slip* dengan kuas, dan *spotting slip* dengan spons, setelah glasir warna selesai kemudian dilapisi lagi dengan menggunakan glasir transparan agar karya menjadi lebih mengkilap setelah pembakaran.



Gambar 13. Proses pewarnaan glasir
(Dok. Ain 2025)

7. Pembakaran Glasir

Setelah karya keramik sudah selesai diwarnai dengan glasir, karya dimasukkan lagi kedalam tungku untuk melalui proses pembakaran glasir. Pembakaran glasir ini memakan waktu selama 6-7 jam sampai dengan suhu $\pm 1200^{\circ}\text{C}$, dengan menggunakan 2 *burner* api dan 3 buah gas LPG.



Gambar 14. Pembakaran glasir
(Dok. Ain 2025)

HASIL KARYA

KARYA 1



Gambar 15. Karya 1 "Transformasi"
(Dok. Ain 2025)

Judul : Transformasi
Ukuran : 30x25x13 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Karya ini merepresentasikan proses transisi menuju pendewasaan melalui visual kepala yang meleleh di sisi pinggir karya, menggambarkan masa muda yang mulai luntur, dari lelehan tersebut muncul kepala baru di bagian tengah karya, yakni sosok pria paruh baya yang merepresentasikan sebuah pendewasaan. Perbedaan visual ini menjadi simbol metamorfosis batin, dari pribadi yang masih dibentuk oleh emosi dan dorongan, menuju sosok yang mulai bisa berfikir jernih, reflektif, dan bijak.

Dengan karya ini, perupa ingin menyampaikan bahwa proses menjadi dewasa adalah perjalanan yang personal dan tak selalu mudah, namun hal ini merupakan tahap penting untuk menemukan jati diri yang lebih utuh.

KARYA 2



Gambar 16. Karya 2 "Ter-atur"
(Dok. Ain 2025)



Gambar 17. Karya 2 "Ter-atur" (sisi lain)
(Dok. Ain 2025)

Judul : Ter-atur
Ukuran : 20x20x22 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Pada karya ini memperlihatkan beberapa wajah yang merepresentasikan beberapa emosi yang ada didalam diri manusia, salah satunya antara lain marah, bahagia, jijik, dan sedih. Emosi-emosi ini tertarik dari satu titik, yang menandakan bahwa emosi-emosi ini berasal dari satu individu atau dari satu jiwa yang kompleks. Karya ini memiliki warna coklat dengan beberapa bagian yang berwarna putih, menandakan usaha untuk tetap tenang dalam mengontrol diri sendiri.

Karya ini berangkat dari kesadaran perupa bahwa mengelola emosi dan memahami perasaan orang lain adalah bagian penting dari proses menjadi dewasa. Lewar karya ini, perupa mengajak audiens untuk tidak hanya menahan emosi, tapi juga mengembangkan empati sebagai fondasi hubungan antar manusia yang lebih harmonis

KARYA 3



Gambar 18. Karya 3 "Bermanfaat"
(Dok. Ain 2025)

Judul : Bermanfaat
Ukuran : 40x45x27 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Karya ini menampilkan sebuah kepala dengan kondisi bagian atas terbuka, dengan beberapa tangan dengan bentuk yang berbeda mencoba meraih ke bagian atas kepala, hal ini merepresentasikan bagaimana pemikiran kita seharusnya terbuka untuk orang lain, terutama jika berada dalam posisi sebagai pemimpin yang harus mendahulukan kepentingan bersama, dan bukan diri sendiri.

Pada karya ini menampilkan figur kepala tanpa bagian atas, dengan berwarna putih, melambangkan sifat bijak dan netral dalam mengambil keputusan. Figur tangan dengan gestur dan warna yang berbeda menandakan bahwa dalam hidup bermasyarakat akan selalu ada pihak-pihak yang memiliki perbedaan pendapat, dan selalu ada yang tidak setuju dengan pendapat yang diutarakan. Namun, kedewasaan akan menuntut untuk tetap berusaha menjadi lebih baik dan berkontribusi secara positif.

Karya ini berangkat dari kesadaran perupa pada saat perupa mulai belajar memahami bahwa hidup bukan hanya tentang diri sendiri, dan mulai menyadari pentingnya mendengarkan, memahami perbedaan, dan menjadi bagian dari solusi dalam kehidupan sosial.

KARYA 4



Gambar 19. Karya 4 "Jangan Kau Pendam Sendiri"
(Dok. Ain 2025)

Judul : Jangan Kau Pendam Sendiri
Ukuran : 18x26x38 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Karya ini memvisualisasikan sosok yang terlihat kuat dengan senyum di wajahnya, namun menyimpan luka yang mendalam di bagian lain dalam dirinya. Kepala yang pecah, duri dan luka di tubuh menggambarkan tekanan batin dan masalah yang dipendam. Di bagian belakang, tampak potongan-potongan wajah dengan berbagai ekspresi melambangkan emosi yang selama ini dipendam ingin sekali untuk diluapkan.

Karya ini muncul dari pengalaman perupa yang pernah merasa kuat akan segala hal, dan tidak pernah bercerita kepada orang lain tentang permasalahan yang dialami. Dari pengalaman tersebut, perupa belajar bahwa menjadi dewasa juga berarti berani jujur pada diri sendiri dan tidak ragu untuk meminta bantuan kepada orang lain saat perupa membutuhkan.

KARYA 5



Gambar 20. Karya 5 "Terimakasih, Rekan"
(Dok. Ain 2025)

Judul : Terimakasih, Rekan
Ukuran : 25x25x28 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Seorang anak muda dalam hidupnya tentu saja tidak bisa hidup sendirian, mereka selalu membutuhkan satu sama lain. Dan apabila dihadapkan dengan suatu masalah, maka mereka akan menyelesaikannya dengan bersama-sama. Perupa memvisualisasikan beberapa anggota tubuh seperti tangan berwarna putih yang membantu menopang dibelakang seseorang, hal ini merepresentasikan sifat anak muda yang membutuhkan satu sama lain untuk menyelesaikan suatu masalah bersama-sama. Tangan-tangan tersebut merepresentasikan semangat kebersamaan dan saling bahu-membahu untuk membantu satu sama lain, dan bahwa masalah bisa dihadapi lebih ringan apabila dihadapi bersama-sama.

Dari pengalaman inilah perupa menyadari bahwa kedewasaan bukan berarti harus kuat dan menjalani segala sesuatu sendirian, akan tetapi juga tahu kapan harus membuka diri dan menerima bantuan dari orang lain.

KARYA 6



Gambar 21. Karya 6 "Kepala Dingin"
(Dok. Ain 2025)



Gambar 22. Karya 6 "Kepala Dingin" (sisi lain)
(Dok. Ain 2025)

Judul : Jangan Kau Pendam Sendiri
Ukuran : 18x26x38 cm
Media : *Glazed Ceramic*
Tahun : 2025

Deskripsi karya:

Dalam proses kehidupan, kesalahan dan emosi sering kali muncul, namun kedewasaan menuntut kita untuk tidak larut dalam emosi dan tetap berfikir jernih dalam setiap situasi. Karya ini menampilkan figur wajah dengan warna yang berbeda menggambarkan konflik batin dan ketidaksepakatan dalam diri. Di belakangnya, tampak sosok figur kecil berwarna putih dengan ekspresi merenung, sebagai simbol dari pikiran jernih dan tenang yang seharusnya hadir disaat mengambil keputusan.

Karya ini lahir dari refleksi perupa atas pengalaman pribadi yang mana tidak semua hal harus dihadapi dengan emosi, perupa memahami bahwa pentingnya ketenangan dalam berfikir untuk menghindari penyesalan dan menjaga keharmonisan dalam hidup.

EVALUASI KARYA

Setelah karya selesai dibuat, perlulah dilakukan sebuah evaluasi dari beberapa praktisi seni untuk mengukur kurang dan lebihnya suatu karya. Pada proses evaluasi ini karya perupa dinilai oleh teman-teman dari *Kecoak Timur*, sebuah kolektif seni yang berasal dari Kota Surabaya. Penilaian atas karya perupa meliputi keterwujudan konsep, keterampilan teknik, kualitas unsur elemen formal, kualitas struktur visual, gaya pribadi, kreativitas perwujudan objek, akselerasi pesan, akselerasi *moods* perasaan, fungsional dan penyajian. Hasil yang didapatkan antara lain :

Karya yang dibuat perupa tergolong menggunakan konsep yang tidak biasa, perupa mencoba menggunakan ide yang berbeda yakni dengan mengadaptasi konsep dari *video game*. Pada karya ini perupa juga berusaha dengan baik dengan bermain imajinasi untuk mengkonversi karakter dari sebuah video game, menjadi figur baru yang bisa merepresentasikan cerita perupa. Proses pengerjaan yang cepat juga mendapatkan nilai tersendiri, namun dengan proses pengerjaan karya yang cepat tersebut, kualitas dan kuantitas dari karya menjadi tidak diperhatikan, banyak bagian-bagian karya yang retak menunjukkan bahwa kurangnya ketelitian dan kepedulian perupa tentang nilai estetika, maka dari itu di masa yang akan datang, perupa perlu memerhatikan waktu pengerjaan juga perhatian terhadap karya, supaya menghasilkan karya yang lebih baik dan terjaga kualitas dan kuantitasnya, dengan begitu, kekuatan konsep dapat didukung oleh hasil akhir yang lebih maksimal.

Adapun dalam konsep pendewasaan dan *display*, perlu dieksplor lebih dalam lagi, karena eksplorasi konsep dan *display* dapat membuat wacana karya menjadi lebih mudah difahami dan dicerna oleh audiens.

KESIMPULAN

Pada penciptaan karya ini dilatar belakangi oleh kegemaran perupa terhadap video game, yang kemudian menuntun perupa untuk membuat karya seni dengan karakter Noctis dari game *Final Fantasy XV*, perupa merasa bahwa pengalaman yang dialami oleh Noctis memiliki kesamaan dengan apa yang telah perupa alami dahulu, memori yang serupa inilah yang membuat perupa mantap untuk mengeksplor ide-ide dan bentuk-bentuk dengan ide dan konsep yang sama, yang kemudian perupa tuangkan kedalam karya yang telah dibuat.

Pada proses penciptaan karya, perupa berfokus pada permasalahan yang ada pada seorang remaja yang terlalu nyaman dengan kenikmatan usia muda, sehingga membuatnya kesusahan dalam menjalani tanggung jawab yang sebenarnya tidak ia inginkan, jadi ia harus beradaptasi untuk menjadi pribadi yang berkomitmen dan bertanggung jawab ada dirinya dan orang banyak.

Karya keramik tiga dimensi yang dihasilkan oleh perupa berjumlah enam buah karya dengan ukuran:

- a.) 30×25×13 cm, b.) 20×20×22 cm,
- c.) 40×45×27 cm, d.) 18×26×38 cm,
- e.) 25×25×28 cm dan, f.) 20×20×23 cm

Dalam proses penciptaan karya, perupa menggunakan metode menurut Husen Hendriyana, yang memiliki tahapan antara lain tahap pra-perancangan, tahap perancangan, tahap perwujudan, dan tahap penyajian.

REFLEKSI DAN SARAN

Selama proses penyusunan skripsi penciptaan karya dengan judul “Karakter Noctis dari game *Final Fantasy XV* sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Tiga Dimensi” ini perupa mendapatkan ilmu dan pengalaman yang banyak dari berbagai pihak, maka dari itu perupa berterimakasih atas semua pihak yang membantu meluangkan waktunya demi terselesaikannya skripsi penciptaan karya ini, perupa harap ilmu dan pengalam ini bisa membantu perupa dalam menciptakan karya di masa yang akan datang. Perupa juga menyadari bahwa karya yang telah dibuat masih memiliki banyak kekurangan dan masih perlu banyak perbaikan, maka dari itu perupa berharap kritik dan saran dari semua pihak, khususnya para praktisi seni agar perupa mampu untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi dimasa depan. Perupa juga berharap dari penciptaan

karya ini bisa bermanfaat dan hasil yang diperoleh dapat berkontribusi bagi perkembangan seni rupa khususnya seni keramik, juga bermanfaat bagi keilmuan, dan dapat menjadi referensi yang baik untuk para praktisi seni dan para pelajar generasi mendatang. Selain itu karya yang dihasilkan juga diharapkan bisa untuk menambah wawasan kepada masyarakat tentang nilai-nilai filosofis yang ada pada bentuk visual pada karya seni.

REFERENSI

- Arif, M. (2002). *SENI KERAMIK*. Surabaya: Unesa University Press.
- Dwitama, A. R. (2016). *SUPER MARIO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA ILUSTRATIF*. Universitas Brawijaya.
- Fanyl, M. R. (2023). *VISUALISASI POTRET ILUSI MANUSIA DALAM SENI KERAMIK: EKSPLORASI KREATIVITAS SEBAGAI EKSPRESI DIRI*. *Jurnal Imajinasi*, Universitas Sebelas Maret.
- Hendriyana, H. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hendriyana, H. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA Practice-Led Research And Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Jamaludin, Y. N. (2018). *BENTUK BERMAKNA ESTETIKA KERAMIK GEOMETRIS NATAS SETIABUDHI*. *Jurnal ATRAT*, 121-128.
- Masmuh, A. (2008). *PENDEWASAAN KEPRIBADIAN MELALUI KOMUNIKASI INTRAPERSONAL*. *Jurnal Ilmiah Bestari*, 86-93.
- Mawardi, K. (2013). *SENI SEBAGAI EKSPRESI PROFETIK*. *Jurnal ISSN*, 131-147.
- Laksana, D. A. (2021). *TINJAUAN SENI RUPA: ALIRAN SENI RUPA DAN PERIODE SENI RUPA MODERN INDONESIA*. *Repository Universitas Dian Nuswantoro*, 80-86.
- Sabatari, W. (2006). *SENI: ANTARA BENTUK DAN ISI*. *Imaji*, 250-265.
- Safitri, M. (2021). *Pengaruh Masa Transisi Remaja Menuju Pendewasaan Terhadap Kesehatan Mental Serta Bagaimana Mengatasinya*. *JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 22-26.
- Susanto, M. (2011). *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Triaktiva, J. N. (2024). *PROBLEMATIKA KENDARAAN LISTRIK DI INDONESIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK*. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*.
- Yustana, P. (2018). *MENGENAL KERAMIK*. Surakarta: ISI PRESS.
- Zidane, M. K. (2024). *APROPRIASI KARAKTER HARITH DALAM GAME MOBILE LEGENDS SEBAGAI SUBJECT MATTER PENCIPTAAN SENI LUKIS LOWBOW*. *Skala Jurnal Seni Rupa Murni*, Universitas Negeri Surabaya.

Website:

- Mikirbae.com (2015). *Fungsi Bentuk dan Jenis Patung*. Diakses 06 Nov 2024. Dari [mikirbae.com](https://www.mikirbae.com): <https://www.mikirbae.com/2015/12/fungsi-bentuk-dan-jenis-patung.html?m=1>
- Linkage (2011). *Nurdian Ichsan*. Diakses 06 Nov 2024. Dari [artsandculture.google.com](https://artsandculture.google.com/set/linkage/WAEzILgfSkFbmA?hl=id&avm=4): <https://artsandculture.google.com/set/linkage/WAEzILgfSkFbmA?hl=id&avm=4>
- My Itb (n. d.). *Nurdian Ichsan*. Diakses 06 Nov 2024. Dari itb.ac.id: <https://itb.ac.id/staf/profil/nurdian-ichsan>
- Saputra, E. (2018, 19 Februari). *Ekspresi kebebasan Nurdian Ichsan dalam Sense of Order*. Diakses 07 Nov 2024. Dari bandung.merdeka.com: <https://bandung.merdeka.com/halo-bandung/read/154740/ekspresi-kebebasannurdian-ichsan-dalam-sense-of-order>
- Artsy (2022). *Nyoman Nuarta – Artworks for Sale & More*. Diakses 07 Nov 2024. Dari [artsy.net](https://www.artsy.net): <https://www.artsy.net/artist/nyoman-nuarta>
- Artsy (2022). *Nyoman Nuarta CV*. Diakses 07 Nov 2024. Dari [artsy.net](https://www.artsy.net): <https://www.artsy.net/artist/nyoman-nuarta/cv>
- Kopi Keliling (2013, 26 Maret). *Tisa Granicia*. Diakses 20 Mei 2025. Dari kopikeliling.com: <https://kopikeliling.com/artist/tisa-grancia.html>
- IndoArtNow (2023). *Tisa Granicia*. Diakses 20 Mei 2025. Dari indoartnow.com: <https://indoartnow.com/artist/tisa-grancia>
- Blogger.com (2008). *Tisa Granicia*. Diakses 20 Mei 2025. Dari tisagrancia.blogspot.com: <https://tisagrancia.blogspot.com/2008/10/celebrating-identity.html?m=1>

Gameinformer.com (2018). *Final Fantasy XV Review: Cruising to Success*. Diakses 20 Juni 2025. Dari Gameinformer.com: https://www.gameinformer.com/games/final_fantasy_xv/b/playstation4/archive/2016/11/28/final-fantasy-review.aspx

IDN TIMES (2021). *7 Fakta Menarik Noctis Lucis Caelum, Pangeran dari FFXV*. Diakses 20 Juni 2025. Dari idntimes.com: <https://www.idntimes.com/tech/games/fakta-noctis-lucis-caelum-00-26v7k-vzypiq>

Reset Era (2018). *As much as I don't care for FFXV, old/punished Noctis is one great JRPG protag in design*. Diakses 20 Juni 2025. Dari resetera.com: <https://www.resetera.com/threads/as-much-as-i-dont-care-for-ffxv-old-punished-noctis-is-one-great-jrpg-protag-in-design.31443/>

FINAL FANTASY XV. ©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. LOGO & IMAGE ILLUSTRATION: ©2016 YOSHITAKA AMANO.