

## KARAKTER “PEACEKIMI” PADA GAME ROBLOX SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK DUA DIMENSI GAYA NAIVISME

Olda Sancae Kimitosie<sup>1</sup>, Muchlis Arif<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: oldasancae.21012@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: muchlisarif@unesa.ac.id

### Abstrak

*Roblox* merupakan *platform game* yang menyediakan pengalaman bermain *virtual* dengan berbagai macam *genre game*, serta memungkinkan pengguna untuk mengembangkan kreativitas didalamnya. Berawal dari kegemaran bermain *game Roblox* menjadi titik awal menciptakan karakter *avatar* bernama *Peacekimi*. Setiap kali bermain *Roblox* perupa dapat mengenang setiap keping memori masa kecil sehingga tertarik memvisualkan *Peacekimi* pada karya keramik dua dimensi gaya *naivisme*, *Peacekimi* memiliki visual anak perempuan berambut pendek berwarna *blonde* dengan mahkota peri dikepalanya, bertubuh pendek sedikit berisi. *Peacekimi* memiliki visual yang menarik sekaligus sangat relevan untuk merefleksikan memori masa kecil yang di angkat. Metode yang digunakan pada penciptaan ini adalah metode dari Husen Hendriyana (*Practiced-led Research*) yang dilakukan melalui empat tahapan yaitu Pra-Perancangan (eksplorasi sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), tahap Perancangan (membuat rancangan desain karya), tahap Perwujudan (Visualisasi karya), dan tahap Penyajian (Pemaknaan karya). Telah diciptakan enam karya keramik dengan gaya *Naivisme* ini berjudul 1) Lihat kebunku, 2) *Peacekimi* dan dunia aquarium, 3) Memori skuter, 4) Pergi ke bulan, 5) Minggu pagi, dan 6) Mandi sore.

**Kata kunci:** *Peacekimi, Roblox, Keramik, Naivisme, Memori Masa Kecil*

### Abstract

*Roblox* is a gaming platform that provides a virtual gaming experience with various game genres, and allows users to develop their creativity in it. Starting from a hobby of playing *Roblox* games, it became the starting point for creating an avatar character named *Peacekimi*. Every time playing *Roblox*, the artist can remember every piece of childhood memory so that he is interested in visualizing *Peacekimi* in a two-dimensional ceramic work in a naive style, *Peacekimi* has a visual of a girl with short blonde hair with a fairy crown on her head, a short and slightly plump body. *Peacekimi* has an attractive visual and is very relevant to reflect the childhood memories that are raised. The method used in this creation is the method of Husen Hendriyana (*Practiced-led Research*) which is carried out through four stages, namely Pre-Design (exploration of sources of ideas, concepts, and foundations for creation), Design stage (creating a design draft of the work), Realization stage (Visualization of the work), and Presentation stage (Meaning of the work). Six ceramic works have been created in this Naivism style entitled 1) Look at my garden, 2) *Peacekimi* and the aquarium world, 3) Scooter memory, 4) Going to the moon, 5) Sunday morning, and 6) Afternoon bath.

**Keywords:** *Peacekimi, Roblox, Ceramics, Naivism, Childhood Memories*

## PENDAHULUAN

*Roblox* merupakan *platform game online* yang menyediakan ekosistem virtual dengan berbagai macam *game* di dalamnya, sehingga pengguna dapat memainkan berbagai jenis *game* dan pengalaman interaktif di dalamnya.

*Roblox* menggabungkan kata “*Robot*” dan “*Block*” untuk menggambarkan gaya *block* bangunan pada *game* tersebut. Diluncurkan pertama kali pada tahun 2006 oleh David Baszucki dan Erik Cassel terinspirasi pada proyek fisika interaktif sehingga siswa dapat mensimulasikan eksperimen menjadi *game Roblox*, bertujuan menciptakan *platform game* sehingga pemain dapat mendesain dan mengembangkan kreatifitas.

*Roblox* menyediakan berbagai macam *game* teka-teki sehingga pengguna dapat berfikir kritis, belajar cara memecahkan masalah, bermain *Roblox* bagi perupa merupakan sebuah hiburan atau solusi mengatasi rasa *stress* dengan cara yang menyenangkan, perupa dapat dengan mudah berinteraksi dengan berbagai macam pengguna lain di seluruh dunia, juga dapat mengembangkan kreativitas melalui *game* yang ada di dalam *Roblox*, serta membuat karakter menggunakan *item* yang tersedia di *roblox* seperti rambut, pakaian, aksesoris hingga mimik wajah karakter.

Bermain *game Roblox* membangkitkan kenangan memori masa kecil perupa sebagai anak tunggal yang sering menghabiskan waktu sendiri namun penuh dengan kegiatan menyenangkan, petualangan dan rasa ingin tahu. Mulai dari yang sederhana, seperti, mandi sore di dalam bak, menonton siaran televisi di hari minggu. Maka dari itu, perupa tertarik untuk memvisualkan karakter *Peacekimi* dari *game Roblox* pada karya keramik

## FOKUS IDE PENCIPTAAN

Penciptaan ini, berfokus pada karakter *Peacekimi* yang merepresentasikan perupa pada memori masa kecil penuh kenangan dan berkesan ke dalam karya keramik dua dimensi dengan gaya *Naivisme*. Penciptaan berfokus pada memvisualkan adegan memori masa kecil yang berkesan sebagai evaluasi diri tentang apa yang telah dialami.

Alasan memilih karakter *Peacekimi* untuk di visualkan ke dalam karya keramik dikarenakan

karakter tersebut memiliki visual anak perempuan berambut pendek berwarna *blonde* dengan mahkota peri di kepalanya, bertubuh pendek sedikit berisi, sehingga sangat menarik divisualkan pada karya keramik serta untuk merepresentasikan tema memori masa kecil perupa.

## SPEKIFIKASI KARYA

Pada penciptaan karya keramik dua dimensi bergaya *Naivisme* menggunakan teknik pembentukan *pinch* dan *slab*, pada teknik dekorasi menggunakan *clay* dengan teknik dekorasi *sprigging* (tempel) dan teknik *carving* (ukir). Teknik dekorasi pewarnaan menggunakan teknik kuas. Pada proses dekorasi pewarnaan mengaplikasikan warna-warna cerah. Menggunakan media tanah liat *stoneware* dengan pembakaran glasir suhu sekitar 1.200°C. Dimensi ukuran keseluruhan dari 6 karya berukuran panjang dan lebar (*46cm x 46cm*).

## PENGERTIAN SENI

Junaedi berpendapat tentang pengertian seni “Objek, berupa kegiatan, artefak, maupun konsep yang seluruh unsurnya sengaja dibuat untuk membangkitkan pengalaman estetis merupakan pengertian dari Seni.”(Junaedi, 2016: 301). Menurut Dewantara dalam buku Susanto berpendapat bahwa, “Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup dan perasaannya bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan objek bersifat indah sehingga mampu membangkitkan dan menggerakkan perasaan manusia dalam penciptaan karya

## TEKNIK

Teknik merupakan metode seorang seniman untuk mengolah tanah liat pada proses penciptaan sebuah karya. Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan keramik, antara lain: teknik cubit (*pinch*), lempeng (*slab*), teknik pilin (*coil*), dan teknik putar (*throwing*).

Selain teknik pembentukan, terdapat beberapa teknik dekorasi atau teknik dalam menghias keramik, dekorasi dapat dilakukan menggunakan *clay*, seperti teknik tempel (*sprigging*), ukir (*incising*), impressed (*cap*), toreh

lapis (*inlay*), penggabungan beberapa tanah liat dengan warna berbeda (*agateware*) (Arif, 2002: 29). Teknik pembuatan keramik dapat dilakukan hanya dengan menggunakan tangan, maupun pembentukan menggunakan peralatan atau mesin modern untuk mencapai ketepatan dan ketelitian dalam mencapai presisi (Arif, 2002: 29). Teknik dekorasi pewarnaan glasir adalah proses melapiskan biscuit dengan menggunakan beberapa bahan kimia seperti silika, alumina, dan flux. Biskuit yang sudah dilapisi oleh glasir lalu dibakar kembali dengan suhu tertentu (Setiawan, 2022: 75).

Dalam penciptaan karya perupa menggunakan teknik pembentukan *slab building* dengan memipihkan tanah liat menjadi lempengan, pada teknik dekorasi menggunakan *clay* dengan teknik *sprigging* atau teknik tempel memberi aksentimbul pada permukaan tanah liat, dan teknik *carving* dengan memahat permukaan keramik. Pada teknik pewarnaan glasir dengan menggunakan kuas untuk melapisi cairan glasir pada keramik

## METODE PENCIPTAAN

Pada tahap penciptaan karya keramik dua dimensi perupa menggunakan metode *Practice-led Research*, jenis penulisan ilmiah dari hasil praktik penciptaan karya seni, melahirkan karya seni melalui empat alur: tahap Pra-Perancangan, tahap Perancangan, tahap Perwujudan dan tahap Penyajian (Hendriyana, 2021: 55). Adapun empat tahap pada penciptaan karya seni antara lain: tahap pra-perancangan, tahap perancangan, tahap perwujudan, dan tahap penyajian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses penciptaan karya dua dimensi yang terinspirasi dari munculnya pada saat perupa bermain *game Roblox*. *Roblox*, perupa menggunakan metode *Practice-led Research*. Husein Hendriyana mengelompokkan tahapan proses penciptaan antara lain :

Tahap pra perancangan, Pada tahap ini perupa melakukan observasi pada *game Roblox* secara langsung dengan cara bermain *game*. Setelah melakukan observasi perupa dapat mengembangkan konsep dan juga tema sebagai fondasi dalam menciptakan karakter *Peacekimi* pada karya keramik.

Tahap perancangan, pada tahap ini, melakukan pengamatan dan bentuk rancangan sketsa untuk mengeksplorasi bentuk. Perupa membuat sketsa dengan karakter *Peacekimi* sebagai referensi visual sehingga mendapat gambaran dalam penciptaan karakter *Peacekimi* pada karya keramik dua dimensi. Berikut beberapa sketsa yang telah di buat:



Gambar 1. Sketsa 1 (Lihat kebunku)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm  
(Dok. Olda, 2024)



Gambar 2. Sketsa 2 (*Peacekimi* dan dunia *aquarium*)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm  
(Dok. Olda, 2024)



Gambar 3 Sketsa 3 (Memori Skuter)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm

(Dok. Olda, 2024)



Gambar 4 Sketsa 4 (Pergi ke bulan)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm  
(Dok. Olda, 2024)



Gambar 5. Sketsa 5 (Minggu pagi)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm  
(Dok. Olda, 2024)



Gambar 1. Sketsa 6 (Mandi sore)  
Stoneware, 46 cm x 46 cm  
(Dok. Olda, 2024)

Tahap perwujudan, Pada tahap perwujudan rancangan karya yang terpilih, dilakukan persiapan bahan dan alat dalam proses penciptaan. Ada beberapa tahapan pada pembuatan karya, tahap pertama mempersiapkan bahan, mengolah bahan, pembentukan karya yang sesuai dengan sketsa, menyempurnakan dengan melakukan *detailing* atau penyempurnaan pada elemen kecil pada karya, pengeringan, pembakaran biskuit hingga pada suhu 800°C, menghaluskan body keramik menggunakan kuas dan amplas guna menghilangkan debu sebelum proses pewarnaan, tahap pengglasiran atau pewarnaan, dan tahap akhir yaitu pembakaran dengan suhu 1150° agar keramik lebih kuat dan tidak tembus air.

Tahap penyajian, Pada tahap penyajian, perupa melakukan pemakaian dan apresiasi karya dengan bertujuan mengetahui apakah target dan tujuan telah tercapai. Penyajian ini, membuka kesempatan untuk refleksi terhadap karya tersebut dalam konteks lebih luas.

#### IDE PENCIPTAAN

Ide penciptaan karya muncul pada saat perupa bermain *game Roblox*. *Roblox* menyuguhkan berbagai macam *game virtual* interaktif di dalamnya, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman bermain seperti berkebudun, berpetualang, hingga simulasi *roleplay*. Aktivitas bermain *game* yang bertujuan sebagai hiburan menjadi pemicu munculnya ide penciptaan sebuah karya seni. Saat memainkan beberapa *game* di *Roblox* perupa merasakan koneksi emosional sehingga mampu membangkitkan memori masa kecil, hal ini terjadi karena suasana, dan visual dalam *game* yang sangat ceria dan imajinatif membangkitkan sekelebat ingatan pada masa kecil. Melalui pengalaman tersebut menjadi pemicu memvisualkan *Peacekimi* pada karya keramik gaya *Naivisme*.

#### KONSEP KARYA

Konsep penciptaan karya perupa memvisualkan karakter avatar *Peacekimi* yang merepresentasikan memori masa kecil pada karya keramik. *Peacekimi* memiliki visual anak perempuan berambut pendek berwarna *coklat* dengan mahkota peri daun dikepalanya, bertubuh pendek sedikit berisi, sehingga sangat menarik

## “Karakter “Peacekimi” pada *Game Roblox* sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Dua Dimensi Gaya Naivisme”

divisualkan pada karya keramik dan cocok untuk merepresentasikan tema memori masa kecil berupa .

### Alat dan Bahan

Langkah pertama dalam proses penciptaan karya adalah dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebagai berikut

Alat :

- Butsir
- Penggaris
- Rolling pin
- Amplas
- Senar
- Triplek
- Kuas
- Tungku pembakaran

Bahan :

- Tanah liat
- Semen tahan api
- glasir

### PROSES PERWUJUDAN KARYA

#### 1. Mengolah dan menguleni tanah liat

Proses pengolahan tanah liat diawali dengan mencampur tanah liat dengan air hingga teksturnya sedikit lembek kemudian di campur dengan semen tahan api sekitar 7% dari tanah liat. Tekstur lembek pada tanah liat bertujuan agar proses pencampuran mudah dan merata. Setelah semua bahan tercampur, langkah selanjutnya adalah menguleni tanah liat dengan cara memijit dan meremas hingga campuran siap digunakan.



Gambar 7. Proses mengolah tanah liat  
(Dok. Olda, 2025)

#### 2. Pembentukan

Pada proses awal pembentukan, tanah liat dipipihkan terlebih dahulu menggunakan teknik

*slab building* hingga menjadi lempengan datar dan rata sesuai dengan ukuran. Setelah lempengan tersebut sesuai, kemudian dilanjutkan dengan menambahkan elemen visual berupa ukiran dan membuat timbulan pada permukaan lempengan dengan menggunakan teknik tempel dan ukir pada permukaan keramik.



Gambar 8. Proses pembentukan  
(Dok. Olda, 2025)

#### 3. Detailing

Setelah tahap pembentukan bentuk dasar keramik selesai dilakukan, proses selanjutnya merupakan tahap *detailing* bertujuan mempertegas serta penyempurnaan bentuk permukaan keramik. Pada tahap ini berupa mengukir ulang menggunakan butsir yang memiliki ujung runcing supaya ukiran menjadi tajam , setelah itu menghaluskan permukaan keramik menggunakan spons basah untuk menghilangkan bekas goresan di permukaan keramik sehingga permukaan menjadi halus dan siap melalui proses pengeringan.



Gambar 9. *Detailing*  
(Dok. Olda, 2025)

#### 4. Pengeringan

Pada proses pengeringan keramik yang sudah selesai dibiarkan mengering pada suhu ruangan hingga kadar air yang terkandung pada keramik berkurang hingga terjadi berubah memutih pada permukaan keramik. Setelah permukaan keramik memutih maka dilakukan pengeringan secara bertahap supaya kadar air di dalam keramik berkurang secara maksimal serta mengurangi resiko retak.



Gambar 10. Proses pengeringan  
(Dok. Olda, 2025)

#### 5. Pembakaran biscuit

Setelah proses pengeringan selesai dan warna permukaan berubah memutih sebagai tanda berkurangnya kadar air di dalamnya, maka tahap selanjutnya dilakukan proses pembakaran awal atau biasa disebut pembakaran biscuit. Pada proses ini suhu akan di kontrol secara bertahap hingga suhu mencapai 800°C selama kurang lebih 5 jam pembakaran.



Gambar 2. Pembakaran biscuit  
(Dok. Olda, 2025)

#### 6. Pewarnaan glasir

Setelah pembakaran biscuit dilakukan *finishing* dengan cara merapikan bodi yang kurang rapi atau kasar dengan mengamplas lalu membersihkan keramik dari debu menggunakan spon yang sedikit lembab kemudian keramik diwarnai menggunakan glasir dengan menggunakan teknik kuas.



Gambar 3. Pewarnaan Glasir  
(Dok. Olda, 2025)

#### 7. Pembakaran glasir

Setelah proses pewarnaan glasir selesai maka dilakukan pembakaran kedua yaitu pembakaran glasir. Pada proses ini dilakukan pembakaran hingga suhu mencapai 1150°C bertujuan agar keramik dan pewarna glasir matang. Pada proses pembakaran dilakukan selama kurang lebih 8 jam pembakaran.



Gambar 13. Pembakaran Glasir  
(Dok. Olda, 2025)

## HASIL PENCIPTAAN KARYA

Hasil dari proses penciptaan Karakter *Peacekimi* pada keramik dua dimensi gaya *Naivisme* sebanyak karya, berikut uraian karya dan deskripsi :

### KARYA 1



Gambar 14. Karya 1 (Lihat kebunku)  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : Lihat kebunku  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi Karya:

Memvisualkan *Peacekimi* menggunakan pakaian berwarna kuning dengan motif hati dengan mahkota peri bunga, berada di tengah kebun yang hijau dan asri dengan membawa alat penyiram tanaman di tangannya, figur ini terlihat menyirami tanaman di siang hari ditemani dua ekor kucing di sebelahnya dan kucing yang bersembunyi di balik semak-semak, langit cerah dengan awan bergelombang mengikuti arah kemana angin bergerak serta matahari bersinar seperti kuning telur memancarkan hangatnya terik matahari di tengah kebun dan lingkungan sekitarnya di penuh bunga serta tanaman yang sedang bermekaran, elemen gunung pada latar belakang seperti terlihat dekat dan mudah dicapai.

### KARYA 2



Gambar 15. Karya 2 (*Peacekimi* dan dunia *aquarium*)  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : *Peacekimi* dan dunia *aquarium*  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi Karya:

*Peacekimi* berdiri dengan menempelkan wajah dan tangannya pada kaca *aquarium*, menatap ikan dan gurita yang sedang berenang-renang seakan menjadi teman di dalam dunia *aquarium* tanpa rasa bosan. Jendela yang menampilkan pemandangan pegunungan dan langit berawan menciptakan ketenangan dan latar belakang di dalam rumah yang menambahkan kesan rasa aman, nyaman, dan teduh yang menghadirkan suasana nostalgia yang akrab dan menyenangkan bagi siapapun yang melihatnya.

### KARYA 3



Gambar 16. Karya 3 (Memori Skuter)  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : Memori Skuter  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi Karya :

*Peacekimi* mengenakan pakaian santai dengan mahkota peri menaiki skuter abu-abu dari kakek yang meluncur dengan riang sambil membawa balon yang di ikat pada setir skuter di sekitar rumah, langit dihiasi awan yang menggumpal seperti permen kapas, beberapa burung terbang bebas, Pohon-pohon yang tertiuip angin menambahkan kesan siang hari yang sangat menyenangkan bagi anak-anak untuk bermain di luar rumah, hewan-hewan yang ada di sekitar memberikan ingatan betapa masih asri lingkungan tempat tinggal ketika masih berada di masa anak-anak.

### KARYA 4



Gambar17. Karya 4 (Pergi ke bulan )  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : Pergi ke bulan  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi karya :

*Peacekimi* menggunakan piyama tidur sedang tertidur di pangkuan bulan sabit sedang terlelap memakai topi tidur dengan ekspresi menenangkan, pose tidur yang yaman seolah berada di dunia mimpi yang indah anak-anak, langit malam yang dipenuhi bintang menghiasi angkasa layaknya imajinasi seorang anak-anak, elemen roket yang berada di tengah bintang-bintang seakan menyapa *Peacekimi* yang sedang tertidur di pangkuan rembulan.

### KARYA 5



Gambar 18. Karya 5 (Minggu pagi)  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : Minggu pagi  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi karya :

*Peacekimi* sedang bersantai di dalam rumah, duduk di lantai dengan posisi rileks sambil menikmati kudapan yang sedang dipegang. Mengenakan pakaian santai bermotif hati dan mahkota peri di kepalanya menikmati siaran kartun televisi yang hanya tayang di hari minggu pagi, Ruangannya yang sangat sederhana dengan motif kotak-kotak pada lantainya, lampu gantung, jam dinding yang menunjukkan siang hari menambahkan kesan hangat dan santai, karya ini memvisualkan momen sederhana masa kecil yang tidak akan terulang kembali ketika beranjak dewasa.

### KARYA 6



Gambar 19. Karya 6 (Mandi sore)  
(Dok. Olda, 2025)

Judul : Mandi sore  
Ukuran : 46 cm x 46 cm  
Media : Keramik  
Tahun : 2025

#### Deskripsi karya :

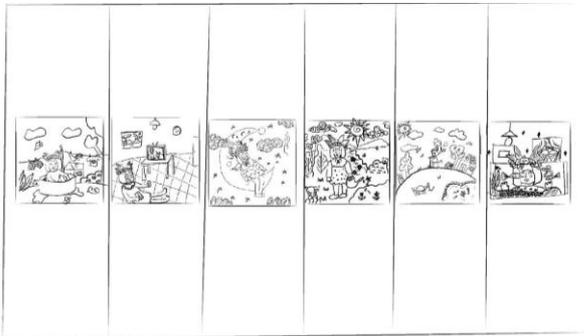
Pada karya ini, *Peacekimi* sedang menikmati waktu berendam di halaman belakang rumah dalam bak air, menunjukkan suasana masa kecil yang menyenangkan walaupun hanya sebatas berendam dalam bak, di sekelilingnya tampak bebek karet terjatuh di atas genangan air menambahkan kesan menggemaskan. Latar belakang menampilkan berada di bawah jemuran memberikan rasa akrab dengan ingatan masa kecil, semak- semak dan tumbuhan memberikan rasa asri khas sekitar rumah. Karya ini mengajak kita kembali ke masa kecil yang bebas, dimana hal sederhana menjadi sangat luar biasa

## Penyajian

Dari ke-enam karya telah perupa ciptakan, perlu adanya penyajian *display* untuk mempermuda *audiens* dalam menangkap pesan pada karya dan evaluasi karya dari Maulana Hayyuadiya Prasetya, berupa tanggapan dari seorang seniman sebagai bentuk penilaian terhadap kualitas karya yang telah diciptakan.

## Display

Enam karya ditempatkan pada sketsel sebagai media display dengan penyajian horizontal, penyajian horizontal bertujuan untuk menciptakan alur yang mengalir dari satu karya ke karya lainnya.



Gambar 20. *Display* karya  
(Dok. Olda, 2025)

## KESIMPULAN

*Roblox* merupakan *platform game online* yang menyediakan ekosistem virtual dengan berbagai macam *game* di dalamnya, sehingga pengguna dapat memainkan berbagai jenis *game* dan pengalaman interaktif di dalamnya. Diluncurkan pertama kali pada tahun 2006 oleh David Baszucki. *Peacekimi* memiliki visual anak perempuan berambut pendek berwarna *blonde* dengan mahkota peri dikepalanya, bertubuh pendek sedikit berisi. *Peacekimi* memiliki visual yang menarik sekaligus sangat relevan untuk merefleksikan memori masa kecil.

Metode penciptaan menggunakan metode dari Husen Hendriyana. Melahirkan karya seni melalui empat alur: yaitu tahap Pra-perancangan, tahap Perancangan, tahap Perwujudan, dan tahap Penyajian. Penciptaan karya keramik ini bersumber dari pengalaman pribadi bermain *Roblox* sehingga menghasilkan enam buah karya

keramik dua dimensi ukuran 46 cm x 46cm dengan tanah liat *stoneware* yang diwarnai menggunakan glasir dan dibakar hingga suhu 1200°C. Telah diciptakan enam karya keramik dengan gaya *Naivisme* ini berjudul 1) Lihat kebunku, 2) *Peacekimi* dan dunia *aquarium*, 3) Memori skuter, 4) Pergi ke bulan, 5) Minggu pagi, dan 6) Mandi sore.

## REFLEKSI

Pada masa penyusunan penciptaan karya yang berjudul "Karakter *Peacekimi* pada *game Roblox* sebagai ide penciptaan karya keramik dua dimensi gaya *Naivisme*" perupa mendapatkan sebuah pengalaman baru serta pengetahuan yang belum di ketahui sebelumnya. Proses ini menjadi suatu pembelajaran yang sangat berarti dalam segi teknis maupun segi teknik pembuatan keramik.

Segala hasil yang telah dicapai pada proses penciptaan karya tentu belum sepenuhnya sempurna dan masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu kritik dan saran dari praktisi seni sangat diperlukan sebagai bahan evaluasi karya perupa di masa mendatang agar lebih matang. Diharapkan karya ini mampu memberikan dampak positif bagi dunia seni rupa maupun bagi keilmuan, serta menjadi inspirasi bagi bagi pelaku seni.

## REFERENSI

- Alwi, N. A. (2023). "Analisis Data Mining Pada Pemilihan Jenis *Game* Terpopuler Menggunakan Algoritma Apriori". *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 9-15.
- Argitha, D. (2013). "Gambaran Kesepian Pada Anak Tunggal". *Psibernetika*, 17-27.
- Arif, M. (2003). "Seni Keramik". Surabaya: Jurusan Seni Rupa.
- Artsy. (2024). "Artsy.net. Retrieved November 2024", diakses pada 20 Mei 2025 dari Artsy.net: <https://www.artsy.net/artwork/ertugrul-gungor-and-faruk-ertekin-ghost-inside>
- Budiyanto, W. G. (2008). "Kriya Keramik". Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Evelyn, G. T. (2021). "Eksplorasi *Surface* Pada Keramik Menggunakan Teknik *Layering* dan *Texturing*". *Prosiding Serenade*, 223-238.

“Karakter “*Peacekimi*” pada *Game Roblox* sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Dua Dimensi Gaya Naivisme”

- Firdaus, M. R. (2022). "Analisis Sentimen Berbasis Aspek terhadap Data Ulasan Pengguna Pada *Game Roblox* Dengan Metode *Support Vector Machine*". Universitas Komputer Indonesia., 2-92.
- Hendriyan, S. M. (2021). "Metodologi Penciptaan Karya" . Yogyakarta: Andi.
- Jeniastuti. (2017). "Ikonografi Keramik *Mixed Media* Dona Prawita Arissuta Dalam Genre *Naivisme* Periode 2005-2016" . *Jurnal Pengkajian*, 2-14.
- Junaedi, D. (2013). "Estetika Jalinan Subjek, Objek, Dan Nilai". Yogyakarta: ArtCiv.
- Martono, K. T. (2015). "Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*". *Jurnal Sistem Komputer*, 23-30.
- Najuah, R. S. (2022). "*Game* Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21". Medan: kita menulis.
- Susanto, M. (2012). "Diksi Rupa". Yogyakarta: DictiArt.
- Pahmi, M. N. (2023). "Analisis Karakteristik Karya Seni Lukis Saparul Anwar Tahun 2017-2022" . *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1-18
- Pamungkas, A. I. (2018). "Video *Game Nintendo Switch* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Lukis". *Jurnal Pendidikan seni rupa*, 51-61.
- Setiawan, A. D. (2022). "Analisis Kegagalan Proses Glasir Keramik *Tableware* Menggunakan *Fishbone Diagram*" . *jurnal Sains, Teknologi & Informatika*, 75-82.
- Stolze, L. (2024). "*The complete history of Roblox: when and how it was made*". diakses pada 28 Mei 2025 dari Exitlag: <https://www.exitlag.com/blog/when-was-roblox-made/>