

**PAKAIAN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KERAMIK**

Laila Halimatus Sa'diyah

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

[lailasadiyyah@mhs.unesa.ac.id](mailto:lailasadiyyah@mhs.unesa.ac.id)

Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

[Muchlisarif10@yahoo.com](mailto:Muchlisarif10@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Seni telah berkembang dengan kreativitas yang sangat luar biasa. Sesuatu yang sederhana sekalipun, jika berkesan bagi seseorang bisa menjadi sumber ide yang bisa diungkap menjadi gagasan yang besar untuk menghasilkan karya yang besar pula. Sumber ide karya seni bisa didapat dari sesuatu yang sederhana dan berada di sekitar kita atau sebaliknya yaitu, dari peristiwa yang fenomenal di masyarakat, asalkan berkesan bagi seniman, tema tersebut siap diangkat untuk menjadi karya seni. Penulis menerapkan pakaian menjadi karya seni keramik, dengan mengeksplorasi karakteristik, bentuk pakaian, macam-macam kain, dan *drapery* kain, sebagai lambang kasih sayang orang tua yang tidak lekang sepanjang zaman. Pengertian karya seni keramik adalah karya yang terbuat dari tanah liat, yang diproses melalui tahapan, pengolahan bahan, pembentukan, dan proses pembakaran. Penulis menciptakan karya seni keramik yang bertujuan untuk mengekspresikan perasaan isi hati penulis yang penulis rasakan sebagai seorang anak dalam memaknai hubungan dengan orang tua berkaitan dengan pakaian. Dalam proses perwujudan karya seni keramik ini, penulis menggunakan metode penciptaan dari teori kreativitas. Berdasarkan teori Graham Walls yang menyatakan ada empat tahap dalam proses kreatif, yaitu; tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), tahap munculnya ilham (*illumination*), dan tahap pengujian (*verification*). Pakaian memiliki karakteristik bentuk yang menarik, yang terdiri dari; garis leher, kerah, lengan, manset, saku, dan belahan. Dalam proses penciptaan ini, teknik yang digunakan yaitu teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*) dengan menggunakan tanah *stoneware* (tanah Bantur, Malang Selatan), serta menggunakan glasir berwarna biru dan hitam, dengan pembakaran suhu 1000°C. Penciptaan karya seni keramik ini, menghasilkan 11 judul karya seni keramik, dan disajikan berupa deskripsi dan *display*.

Kata kunci: Seni, Keramik, Pakaian.

**ABSTRACT**

Art has developed with extraordinary creativity. Even something simple, if it is impressive for someone can be a source of ideas that can be revealed to be a great idea to produce great work too. The source of the idea of artwork can be obtained from something simple and it exists around us, that is, from a phenomenal event in the community, as it impresses for an artist, the theme is ready to be lifted to become a work of art. The author applies clothes to become ceramics works, by exploring the characteristics of clothes' shapes, various fabrics, and fabric drapery, as a symbol of the parents' love which are not timeless. Definition of ceramic art works are works made of clay, which are processed through the stages of material processing, forming, and the burning process. The author creates ceramic artwork that aims to express the feelings of the heart of the author that the author feels as a child in interpreting relationships with parents regarding clothing. In the process of materializing this ceramic art work, the author uses the method of creation from the theory of creativity. Based on Graham Walls theory which states that there are four stages in the creative process, namely the preparation stage (preparation), the incubation stage, the stage of illumination, and the testing phase (verification). Clothing has attractive shape characteristics, which consist of; neckline, collar, sleeves, cuffs, pockets, and hem. In this creation process, the techniques used are slab technique, pinch technique, and coil technique using stoneware soil (Bantur soil, South Malang), and using blue and black glaze, with temperature burning 1000 °C. The creation of this ceramic artwork produced 11 titles of ceramic art works, and was presented in the form of descriptions and displays.

Key Words :Art, Ceramics, Clothes

## **PENDAHULUAN**

Dalam sejarah perkembangan keramik pada awalnya keramik dibuat untuk membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan kehidupannya, mulai dari kebutuhan sehari-hari yang sederhana, seperti sebagai wadah air dan wadah makanan. Kemudian keramik terus mengalami kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang menyertainya. Seiring dengan kebutuhan manusia yang terus berkembang mulai dari kebutuhan pokok berlanjut kepada kebutuhan sekunder, sampai kebutuhan tersier. Sudah menjadi kodrat manusia bahwa hasrat dan keinginan manusia akan terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan peradaban. Keramik yang merupakan hasil karya manusia, juga mengalami perkembangan menjadi berbagai macam ragam kegunaannya. Mulai dari menjadi benda kerajinan yang digunakan sebagai kebutuhan sehari-hari, berlanjut menjadi benda kriya adiluhung walaupun pada awalnya dibuat untuk mengisi waktu luang hingga menjadi benda hiasan yang menjadi lambang kebanggaan dan status seseorang. Selanjutnya, keramik juga menjadi benda spiritual yang dipergunakan untuk upacara keagamaan, sampai pada pijakan berikutnya keramik menjadi benda seni yang menjadi salah satu media ekspresi bagi manusia.

Keramik sebagai benda seni atau ekspresi adalah keramik yang dibuat tidak hanya sekadar sebagai benda untuk kebutuhan pragmatis saja, tetapi keramik menjadi media ekspresi manusia untuk mengungkapkan isi hati dan perasaannya, yang membedakan secara jelas antara kriya, kerajinan, dan seni adalah kriya dan kerajinan jelas mempunyai kepentingan pragmatis yaitu untuk kepentingan kegunaan atau fungsi pakai. Sedangkan seni adalah untuk kebutuhan ekspresi seseorang dalam menangkap fenomena alam dan sosial masyarakat". (Muchlis Arif, 2002:13).

Seni pada zaman pra sejarah dilakukan manusia dengan cara menggambar pada dinding-dinding goa. Gambar berbagai binatang dan tema berburu merupakan tema yang menjadi sumber ide bagi manusia zaman itu. Peristiwa ketika berburu adalah peristiwa yang berkesan bagi masyarakat waktu itu. Oleh karenanya, mereka mengekspresikan peristiwa berkesan tersebut dengan cara menggambarkan kejadiannya pada dinding-dinding goa. Hal ini tidak bisa lepas dari kehidupan yang berkesan bagi manusia era itu adalah berburu

binatang. Tidak berbeda jauh dengan hal tersebut, pada masa kinipun, seni yang semakin berkembang dengan kreativitas yang sangat luar biasa. Sesuatu yang sederhana sekalipun, jika berkesan bagi seseorang bisa menjadi sumber ide yang bisa diungkap menjadi gagasan yang besar untuk menghasilkan karya yang besar pula.

Kejelian menangkap benda dan peristiwa apapun disekitar kita yang mungkin dianggap remeh oleh orang lain bisa menjadi sumber ide bagi penciptaan karya seni. Sumber ide karya seni bisa dari sesuatu yang sederhana yang berasal dari sekitar kita atau sebaliknya yaitu dari peristiwa yang fenomenal di masyarakat, asalkan berkesan bagi seseorang maka tema tersebut siap diangkat menjadi karya seni. Dari beberapa contoh peristiwa di atas, memberikan gambaran bahwa seni bisa bersumber ide dari peristiwa yang paling berkesan dari kehidupan manusia. Ungkapan perasaan yang individual maupun komunal sifatnya, seperti; kesedihan, kegembiraan, kasih sayang, ketakutan, kengerian, dan bahkan masalah teknik sekalipun. Misalnya, ketika menemukan teknik yang menarik dan dapat dikembangkan menjadi karya yang luar biasa, seperti karya seniman keramik Simon Zsolt Jozsef dari Hungaria, dari proses *casting* atau cetak tuang dia menemukan satu keunikan tertentu, kemudian dia eksplorasi, dan menghasilkan karya yang bagus dan dapat memenangkan kompetisi *Biennale* beberapa kali. Dari contoh di atas, sekali lagi menunjukkan bahwa dari masalah teknikpun bisa dieksplorasi menjadi konsep karya.



**Gambar 1.1**

Karya Simon Zsolt Jozsef

*Sumber : Convergence and Transcendence Exhibition in Korea 2015*

Seperti pada skripsi penciptaan ini, penulis berkeinginan untuk mengungkapkan perasaan isi hati

## *Pakaian sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik*

yang penulis rasakan sebagai seorang anak dalam memaknai hubungan dengan orang tua. Ungkapan rasa kasih sayang yang penulis rasakan dari orang tua ketika penulis dibuatkan pakaian hasil desain ibu semasa kecil adalah sebuah peristiwa yang berkesan. Sangat disayangkan perasaan ini jika tidak diabadikan dalam sebuah karya seni, dari ungkapan rasa kasih sayang tersebut seakan tersalurkan pada penulis, penulis suka menggambar berbagai desain pakaian sesuai dengan gaya berpakaianya, dan direalisasikan menjadi pakaian. Penulis menjatuhkan pilihan pada karya seni keramik, dimana karya seni keramik adalah karya yang abadi dan karya yang paling tahan terhadap zaman.

Seni keramik merupakan seni yang pada saat ini mulai jarang sekali digeluti oleh masyarakat, mungkin disebabkan oleh kerumitannya, seperti yang penulis alami. Dari hal tersebut, tidak menyurutkan niat penulis, tetapi justru membuat penulis terpanggil untuk tetap berkarya dalam seni keramik untuk melestarikannya. Karena bagaimanapun juga keramik adalah salah satu kekayaan yang dimiliki oleh bangsa kita. Selanjutnya, dalam berkarya keramik ini, juga sebagai lambang kasih sayang orang tua yang tidak lekang sepanjang zaman, karena sifat keramik yang kuat dan awet tahan terhadap alam dan cuaca. Mungkin saja peristiwa ini bagi orang lain beranggapan biasa saja, tetapi bagi penulis, peristiwa ini sangat berkesan dan penuh makna bagi kehidupan penulis. Tidak hanya sekedar ungkapan rasa kasih sayang seorang ibu kepada buah hatinya, lebih dari itu, ada sebuah perjuangan dalam kehidupan seorang ibu yang ingin memeluk, merangkul, menggendong, anaknya kemanapun sang anak pergi, sehingga selalu bersamanya dalam keadaan apapun.

Selain ketertarikan mengungkapkan perasaan isi hati melalui karya seni keramik, penulis terkesima dengan tampilan karakteristik bentuk pakaian. Di mana karakteristik bentuk tersebut terdapat bagian-bagian pakaian yang menarik, yang terdiri dari; garis leher, kerah, lengan, manset, saku, dan belahan. Macam-macam kain juga menjadi ketertarikan tersendiri. Terakhir, adalah ketertarikan penulis pada *drapery* yang ada pada pakaian. *Drapery* adalah kata umum yang mengacu pada kain atau tekstil. Dari ketertarikan karakteristik tersebut menimbulkan keunikan tersendiri bagi penulis. Tidak menutup kemungkinan bahwa pakaian tidak kalah artistik untuk dijadikan suatu karya seni keramik. Hal tersebut menimbulkan animajinasi yang ada kaitannya

dengan rasa kasih sayang dan sangat menarik untuk diungkapkan.

Penulis akan mengungkapkan perasaan isi hati yang penulis rasakan dan ketertarikan pada pakaian menjadi karya seni keramik sebagai sumber ide penciptaan. Dalam penciptaan karya seni keramik, penulis memvisualkan tema pakaian dengan mengeksplorasi karakteristik bentuk, macam-macam kain, dan *drapery* melalui keramik tiga dimensi. Bahan yang dipakai berupa tanah liat, karena dengan tanah liat yang plastis akan sesuai untuk mewujudkan tema pakaian yang berbentuk tiga dimensi, terlebih jika untuk mengeksplorasi *drapery*, yang merupakan karakteristik khas dari kain. Dalam proses teknik pembentukan karya, penulis memakai teknik lempengan (*slab*) untuk membuat bodi keramik, teknik pijit (*pinch*), dan pilin (*coil*) untuk membuat dekorasi, karena ketiga teknik tersebut sesuai, lebih efisien untuk digunakan dalam membuat karya seni keramik, dan penulis cukup menguasai ketiga teknik tersebut. Dalam proses pewarnaan, penulis akan menggunakan satu warna saja pada setiap karya, yaitu biru dan hitam disetiap karya, satu warna yang digunakan bertujuan untuk memberikan penekanan pada penonjolan karakteristik dari pakaian. Seperti efek lekukan *drapery*, aksentuasi, kancing baju, garis leher, kerah, lengan, manset, saku, dan sebagainya. Proses selanjutnya adalah pembakaran, pembakaran akan dibakar dengan dua kali pembakaran, pembakaran biskuit, yaitu barang keramik yang dibakar pada pertama kali dengan suhu bakar sekitar 700°C sampai 800°C. Pembakaran berikutnya, glasir, yaitu barang keramik yang telah dibakar biskuit kemudian dilapisi dengan bahan glasir dan dibakar pada temperatur diatas suhu 1000°C.

Sebagai sumber referensi visual dalam pembuatan karya seni keramik, penulis terinspirasi dengan karya-karya Marilyn Levine asal Kanada yang merupakan seniman keramik yang karyanya menunjukkan karakteristik kulit. Sedangkan penulis juga tertarik dengan karya-karya Yunjongseog asal Korea yang merupakan seniman lukis yang karyanya menunjukkan *drapery*, keduanya merupakan seniman yang mengambil objek bertemakan pakaian. Judul penciptaan karya seni keramik ini adalah "PAKAIAN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KERAMIK".

### **Fokus Ide Penciptaan**

Dalam proses penciptaan karya seni keramik, penulisakan fokus pada pakaian sebagai tema utama

dalam penciptaan karya seni keramik. Mengexplorasi karakteristik bentuk, macam-macam kain, dan *drapery*, dari gaya berpakaian yang dikenakan penulis disetiap rutinitas sehari-hari seperti; akan ke kampus, di rumah, saat jalan-jalan, beribadah, dan sebagainya.

Keunikan tersebut akan diwujudkan menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati dalam bentuk 3 dimensi berupa ekspresi diri. Penulis menganggap pakaian menjadi objek yang mempunyai nilai keindahan dan makna dalam penciptaan karya seni keramik.

### **Spesifikasi Karya**

Pada proses penciptaan, penulis menggunakan bahan tanah liat yang memiliki tingkat keplastisannya sangat sesuai untuk mewujudkan tema pakaian, sertapembentukan yang akan dipakai oleh penulis dalam berkarya seni keramik, antara lain; teknik lempeng (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*). Karya yang diciptakan penulis menggunakan bentuk tiga dimensi berupa pakaian, yang mengarah pada *pure art* atau seni murni, yaitu seni rupa yang diciptakan dengan lebih mengutamakan unsur ekspresi jiwa pembuatnya tanpa mencampuradukkan dengan fungsi atau kegunaan tertentu.

Secara visual, karya yang diciptakan penulis berupa karya dalam bentuk tiga dimensi berupa ekspresi diri. Karya seni keramik yang diciptakan berbahan dasar tanah liat yang berasal dari Bantur, Malang selatan akan dicampur dengan kaolin, kwarsa, dan feldspar. Proses perwujudan melalui beberapa tahap yakni tahap sketsa, pengolahan bahan, teknik pembentukan, dekorasi, dan pembakaran. Karya yang diciptakan berjumlah 11 judul karya berbentuk tiga dimensi.

### **Tinjauan Teori Seni**

Sebelum melangkah lebih dalam mengenai pengertian seni, alangkah baiknya penulis memberikan pemahaman dari beberapa sumber yang setidaknya menjadi pemahaman akan *art* seni. Pemahaman mengenai seni tidak semata-mata dengan apa yang dikaitkan dengan seni saja, pemahamannya membutuhkan proses dan proses, tersebut bukan hanya pada proses penciptaan suatu karya seni saja, namun lebih pada kesan yang diperoleh dari lingkungan maupun individual. Pengertian seni tentunya akan menjadi sesuatu kesepakatan bilamana pemahaman mengenai seni tersebut dimaknai seseorang yang mempunyai kepekaan rasa terhadap seni dan kepekaan akan batin terhadap lingkungan maupun individual.

Permasalahan tentang seni tentu berhubungan dengan seniman, penghayat atau apresiasi, dan karya seni. Ketiga unsur tersebut tidak dapat dilepaskan satu demi satu sebab bilamana berbicara tentang seni tidak terlepas dari penghayat sebab, karya seni merupakan penghubung antara seniman dan penghayat. Herberd Read (1967) mengatakan bahwa seni adalah ekspresi. Seni akan berwujud karya seni apabila diekspresikan oleh seniman dan ekspresi itu telah diolah terlebih dahulu di dalam jiwa seniman. (Suwaji Bastomi, 2003:9)

Pada dasarnya seni memiliki hubungan yang kuat terhadap karya seni, hubungan yang berupa penjelasan sebuah pola pikir seniman terhadap pandangannya mengenai lingkungan dan individual yang dituangkan pada suatu karya seni.

### **Seni sebagai Media Ekspresi**

Seniman mengungkapkan batinnya lewat karya seni, sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa ungkapan seniman adalah karya seni. Ungkapan yang dicurahkan sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di luar dirinya maupun yang ada pada diri sendiri, sehingga masing-masing seniman akan mempunyai alasan yang berbeda ketika mencurahkan bahasanya lewat karya seni. (Jurnal LPISI, vol. 7, 2003: 8)

Pada dasarnya ekspresi dalam seni merupakan curahan keseluruhan perasaan manusia yang menyenangkan maupun menyedihkan, ungkapan yang dicurahkan dipengaruhi oleh lingkungan yang ada diluar dirinya maupun yang ada pada diri sendiri. Seni sebagai ekspresi adalah mengekspresikan keseluruhan emosi manusia, yang menyenangkan ataupun menyedihkan pada jiwa yang nampak. (Soedarso, 2006:54).

### **Keramik**

Dalam pengertiannya sendiri keramik dapat diartikan suatu karya yang terbuat dari tanah liat setelah mengalami proses yang begitu panjang. Prosesnya dari mulai pengolahan bahan, pembentukan, pengeringan, dan pembakaran.

Secara sederhana pengertian keramik adalah barang yang terbuat dari tanah liat setelah melalui proses pengolahan bahan, pembentukan, pengeringan, dan pembakaran. Jadi semua barang yang terbuat dari tanah liat dan melalui proses pembakaran dapat didefinisikan keramik, namun keramik dapat juga didefinisikan menurut bahan bakunya, pembakarannya, suhu bakarnya, kegunaannya, dan lain sebagainya. (Muchlis Arif, 2002:10)

## **Seni Keramik**

Berbicara mengenai seni keramik, sepertinya kita sudah membayangkan bahwa, seni keramik itu adalah sebuah seni yang menggambarkan ekspresi diri sendiri, yakni dengan mengutamakan keramik sebagai media ekspresi utama. Jadi, kata seni dalam keramik dapat diartikan sebagai nilai lebih, dari pada keramik, yang pada umumnya hanya menjadi barang kebutuhan sehari-hari saja. Penggunaan kata seni dalam keramik menandakan akan kecenderungan emosionalnya pada seniman. Selain mengedepankan kebutuhan ekspresi seseorang dalam menangkap fenomena individunya, seniman juga kerap mengedepankan kebutuhan ekspresi sosial masyarakat.

Jadi, seni keramik disini adalah suatu proses pembuatan keramik dengan mengutamakan keramik sebagai media ekspresi murni. Di mana kaidah-kaidah estetika dan tuntutan perkembangannya mengikuti irama konstelasi seni rupa pada umumnya. Yang membedakan secara jelas kriya, kerajinan dan seni adalah, kriya dan kerajinan jelas mempunyai kepentingan pragmatis yaitu untuk kepentingan kegunaan atau fungsi pakai. Sedangkan seni adalah untuk kebutuhan ekspresi seorang dalam menangkap fenomena alam dan sosial masyarakat. (Muhlis Arif, 2002:13)

## **METODE PENCIPTAAN**

Metode penciptaan yang digunakan berdasarkan kesaksian dari para pemikir kreatif, Graham Walls (1926) dalam buku Irma Damayanti mengidentifikasi empat tahap dalam proses kreatif, yaitu:

### **Tahap Persiapan (*Preparation*)**

Tahap persiapan, merupakan tahapan pengumpulan data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah, bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman. Untuk memecahkan suatu masalah tersebut, yang dilakukan antara lain:

#### **Pengumpulan Data**

Melakukan pengumpulan data mengenai pakaian yang relevan dari perpustakaan maupun pengalaman penulis langsung. Penulis telah melakukan pengumpulan data mengenai seni keramik dan tentang pakaian pada perpustakaan Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Tata Busana UNESA. Data tentang seni keramik penulis dapatkan dari buku Seni Keramik, sedangkan tentang pakaian penulis mengambil data dari buku-buku *Fashion Kain* dan Pengetahuan mengenai Pakaian. Tidak cukup dari perpustakaan,

data tentang pakaian penulis tambah dengan referensi dari internet mengenai macam-macam kain. Data yang telah didapat ini, penulis telah masukan pada bab sebelumnya yaitu Pendahuluan dan Tinjauan Pustaka. Observasi

Observasi secara langsung dengan mengamati pakaian guna untuk memperkaya bentuk visual untuk referensi penulis, mengumpulkan pakaian semasa kecil, yang pakaian tersebut didesain oleh ibu penulis. Mulai dari pakaian sehari-hari, seperti; akan ke kampus, di rumah, saat jalan-jalan, beribadah, dan sebagainya. Hal ini dilakukan karena sesuai dengan ide dan gagasan menggunakan pakaian sebagai bentuk ungkapan perasaan isi hati yang penulis rasakan sebagai seorang anak kepada ibu. Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan akantampilan karakteristik bentuk pakaian tersebut. Di bawah ini adalah dua pakaian penulis.



**Gambar 3.1**

Pakaian dengan Karakteristik Bentuk Garis Leher dan Kerah Berenda dengan Satu Warna  
*Sumber: dokumentasi penulis 2018*

Penulis memilih pakaian masa kecil yang berupa pakaian *minidress*, *minidress* ini memiliki karakteristik bentuk garis leher dan lengan berupa renda. Karakteristik bentuk tersebut menimbulkan *drapery* yang menjadi inspirasi untuk diterapkan pada karya yang menimbulkan karakteristik bentuk pakaian yang menarik.

Penulis memilih pakaian masa kecil yang berupa *longdress*, *long dress* ini memiliki karakteristik warna yang pudar pada bagian bawah, dari warna biru menjadi warna biru keputihan. Karakteristik warna tersebut menimbulkan inspirasi untuk diterapkan pada karya.

**Tahap Pengeraman (Incubation)**

Merupakan tahap yang paling terkontroversial, sebab pada tahap inilah bagian bawah sadar atau perasaan mengambil peran, dan memecahkan persoalan.

**Tahap Munculnya Ilham (Illumination)**

Merupakan tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Dimana ide dan solusi itu sendiri muncul secara tiba-tiba dan mulai menampilkan kejelasan. Bisa jadi dalam proses ini, terjadi bolak-balik antara tahap munculnya ilham (*illumination*) dan tahap pengeraman (*incubation*).

**Tahap Pengujian (Verivication)**

Tahap pengujian merupakan tahap perwujudan dan penyempurnaan ide. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis mengambil alih dan bekerja secara sadar dengan masukan ide dari proses tak sadar sebelumnya.

Ulasan Karya



**Keteangan Karya**

Judul Karya : Bebas Terkendali

Teknik : teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*)

Bahan : tanah liat *stoneware* (tanah Bantur, Malang Selatan)

Ukuran : 34cmx21cmx21cm

Suhu Pembakaran : 1000°C

Warna Glasir : Biru



**Keteangan Karya**

Judul Karya : Bebas Terkendali

Teknik : teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*)

Bahan : tanah liat *stoneware* (tanah Bantur, Malang Selatan)

Ukuran : 34cmx21cmx21cm

Suhu Pembakaran : 1000°C

Warna Glasir : Biru



**Keterangan Karya**

Judul Karya : Syukur

Teknik : teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinch*), dan teknik pilin (*coil*)

Bahan : tanah liat *stoneware* (tanah Bantur, Malang Selatan)

## *Pakaian sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik*

Ukuran : 17cmx7cmx47cm  
Suhu Pembakaran : 1000°C  
Warna Glasir : Bir

### **PROSES PERWUJUDAN KARYA**

#### **Membentuk Badan Keramik**

Proses pembentukan badan keramik, menggunakan teknik lempengan (*slab*), pada teknik ini tanah liat sudah siap untuk dibentuk lempengan dengan cara digulung menggunakan rol kayu, kemudian lempengan tersebut diletakkan pada triplek dengan beralaskan kain agar tetap lembab dan tidak mudah retak, kemudian disusun untuk mendapatkan konstruksi sesuai dengan desain karya.

Sedangkan teknik pijit tekan (*pinch*) adalah teknik yang paling sederhana dalam pembuatan keramik, dimana hanya menggunakan keahlian tangan saja dalam pembentukannya. Penggunaan teknik pijit (*pinch*) dilakukan penulis untuk membuat bagian-bagian pakaian yang terdiri dari; garis leher, kerah, lengan, manset, saku, belahan, dan *drapery*, sedangkan teknik pilin (*coil*) digunakan untuk mendekorasi, yaitu saat pembuatan garis jahitan dan lekukan pada pakaian, dengan cara memijit-mijit tanah liat kemudian dibentuk menjadi garis leher, kerah, lengan, manset, saku, dan belahan pakaian, setelah itu dilanjutkan dengan menempelkan bagian yang sudah dibentuk tadi dengan teknik dekorasi. Teknik dekorasi adalah sentuhan akhir proses pembuatan keramik agar keramik terlihat sesuai dengan kemauan penulis.



**Gambar 4.1**

Lempengan Lebar

*Sumber: dokumentasi penulis 2018*



**Gambar 4.3**

Proses Pembentukan dengan Teknik Pijit (*Pinch*)

*Sumber: dokumentasi penulis 2018*



**Gambar 4.4**

Hasil dari Teknik Pilin (*coil*)

*Sumber: dokumentasi penulis 2018*

#### **Tahap Pengeringan**

Tahap pengeringan dilakukan setelah barang keramik dibentuk dan didekorasi, tujuan utama pengeringan adalah untuk menghilangkan kadar air yang berada di dalam tanah. Tahap pengeringan dilakukan dengan cara diangin-anginkan selama kurang lebih 5 hari. Cara untuk melihat barang keramik yang sudah kering dengan menempelkan punggung tangan atau pipi, jika masih terasa dingin atau lembab maka barang keramik masih mengandung air.

#### **Tahap Penyusunan Barang-barang dalam Tungku**

Pada tahap ini benda keramik dipilih dengan cara melihat kondisi keramik yang sudah kering merata dan yang tidak mengalami peretakan, kemudian dilanjutkan dengan *finishing* dengan cara dihaluskan menggunakan amplas.

## Pakaian sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik



**Gambar 4.8**

Susunan Barang dalam Tungku

Sumber: dokumentasi penulis 2018

### Tahap Pembakaran Biskuit

Tahap pembakaran biskuit dengan suhu 700°C sampai 800°C dilakukan apabila kondisi barang-barang keramik sudah benar-benar kering, kemudian dibakar dengan api satu yang dinyalakan di bagian belakang dan dalam kondisi tungku terbuka selama 15 menit agar suhu dingin di dalam tungku panas merata maka pintu tungku dapat ditutup. Apabila suhu dalam tungku panas merata maka pintu tungku dapat ditutup. Untuk selanjutnya suhu dapat dinaikkan pelan-pelan sesuai dengan naiknya suhu di dalam tungku.



**Gambar 4.9**

Pembakaran Biskuit

Sumber: dokumentasi penulis 2018

### Tahap Pewarnaan atau Pembakaran Glasir

Pembakaran keramik melalui dua kali bakar, yang pertama pembakaran biskuit dan yang kedua pembakaran glasir pada temperatur suhu 1000 °c. Sehingga barang tersebut akan lebih kuat dan tidak hancur oleh air jika diberi lapisan glasir. Glasir yang digunakan pada proses pewarnaan ini adalah glasir satu warna saja pada setiap karya yaitu warna biru dan hitam, sebelum mewarna diawali menggunakan glasir transparan yang diberi dengan warna. Untuk pewarnaan karya, penulis menggunakan teknik semprot menggunakan *spray gun* agar merata, satu warna yang digunakan bertujuan untuk memberikan penekanan pada penonjolan karakteristik dari pakaian. Setelah proses pewarnaan adalah proses pembakaran glasir menggunakan tungku.



**Gambar 4.11**

Pengglasiran Karya

Sumber: dokumentasi penulis 2018



**Gambar 4.12**

Pembakaran Glasir di dalam Tungku

Sumber: dokumentasi penulis 2018

### Simpulan

Penciptaan karya seni keramik sebagai tugas akhir ini mengambil judul "Pakaian sebagai Sumber

## *Pakaian sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Keramik*

Ide Penciptaan Karya Seni Keramik". Pemilihan judul dalam penciptaan ini merupakan bentuk ungkapan perasaan isi hati yang penulis rasakan sebagai seorang anak dalam memaknai hubungan dengan orang tua dan ketertarikan akan tampilan karakteristik bentuk pakaian, karena keduanya merupakan sebuah peristiwa yang berkesan.

Penciptaan karya seni keramik ini menggunakan tanah *stoneware* (tanah Bantur, Malang Selatan), dengan teknik pembentukan menggunakan teknik lempengan (*slab*) untuk membuat bodi keramik, teknik pijit (*pinch*), dan pilin (*coil*) untuk membuat dekorasi. Proses pewarnaan menggunakan glasir berwarna biru dan hitam, dengan pembakaran suhu 1000°C, pembakaran glasir dilakukan dengan teknik semprot secara tidak merata. Karya yang diciptakan penulis berupa karya dalam bentuk 3 dimensi.

Penciptaan karya seni keramik ini penulis menggunakan metode penciptaan teori kreativitas yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), kemudian dilanjut dengan tahap munculnya ilham (*illumination*), dan terakhir melalui tahap tahap pengujian (*verification*) melalui pameran dan siding ujian.

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk menciptakan karya seni yang mampu membangun karakter budaya bangsa yang selektif dalam menyikapi perubahan zaman.

