

**KARAKTER BALON BERBENTUK ANJING  
DALAM KARYA KERAMIK SENI**



**JURNAL ILMIAH**

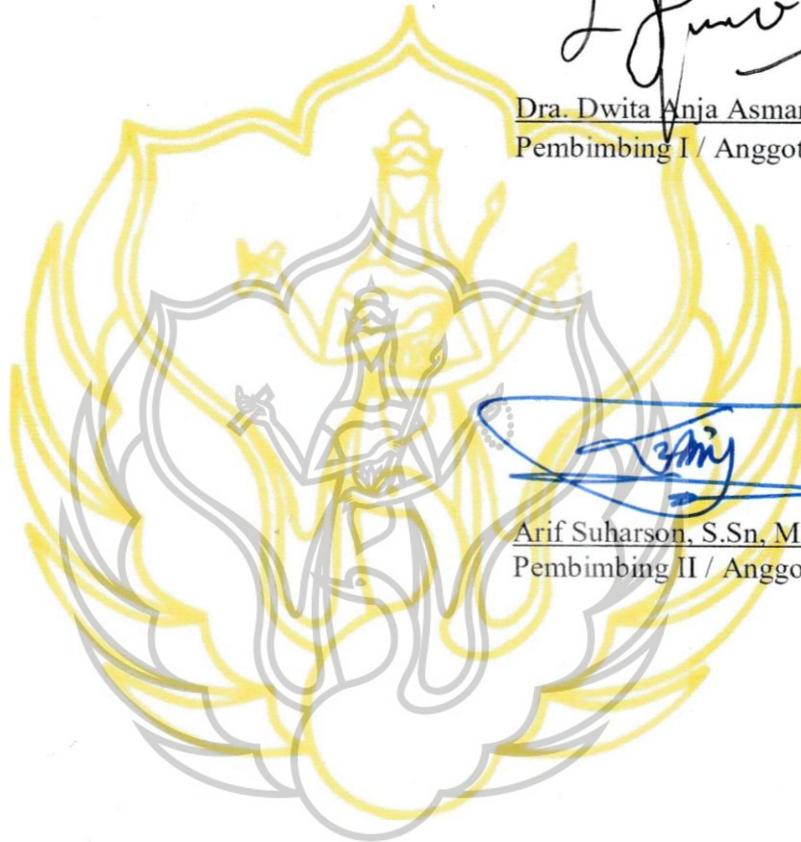
**Sigit Eko Prasetyo  
NIM 0911467022**

**JURNAL TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2016**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh tim pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya,  
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
pada tanggal 19 Febuari 2016



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn  
Pembimbing I / Anggota



Arif Suharson, S.Sn, M.Sn.  
Pembimbing II / Anggota

## **KARAKTER BALON BERBENTUK ANJING DALAM KARYA KERAMIK SENI**

Oleh : Sigit Eko Prasetyo

### **INTISARI**

Balon berbentuk anjing sendiri menciptakan kesan dan kenangan yang impresif bagi masa kecil penulis. Banyaknya pilihan dan gaya bermain anak kecil yang bervariasi dan dipenuhi dengan segala sesuatu yang dalam perkembangannya saat ini yang hampir selalu bersentuhan dengan teknologi, menjadi suatu fenomena yang patut diperhatikan. Mengkomparasikan dan membawa kembali kenangan personal spesifik bermain pada masa kecil kedalam karya keramik melalui karakter balon berbentuk anjing menjadi cara untuk menyampaikan kegelisahan penulis terhadap perkembangan permainan dan gaya bermain anak.

Berawal dari sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahapan pengerjaan yang menggunakan berbagai macam teknik yaitu: teknik cetak tuang, teknik pijit, dan teknik lempeng (*slab*). Tahapan berikutnya pengeringan, pembakaran, pengglasiran, dan pembakaran glasir. Masing-masing proses tersebut harus dilalui secara berurutan dan teliti. Kajian empiris, estetis dan semiotikajuga dilakukan sebagai jalan untuk mendapatkan kualitas visual dan konsep yang diinginkan.

Selama 18 bulan proses Tugas Akhir ini dilakukan penulis berhasil menghasilkan 8 karya. Secara bentuk sekilas karya keramik ini memiliki kedekatan dengan karya Jeff Koons, yang paling kentara selain bentuk adalah penggunaan warna yang berwarna warni demi membangun asosiasi dengan “bermain”. Selain itu ukuran dan material, gerak menjadi pembeda yang paling jelas dapat dilihat diantara keduanya. Secara konsep penggunaan idiomkitsch menjadi cara untuk memunculkan keringanan artikulasi visual.

Mengenang kenangan menjadi momen yang sangat pribadi dan terkadang sangat romantis. Penghadiran kembali kenangan tentang masa kecil dan membaginya ke khalayak luas melalui karya keramik seni inilah yang ingin secara spesifik menggugah kembali rasa untuk lebih memperhatikan ruang dan media bermain anak. Seni menjadi tepat sebagai penyampainya karena bermain merupakan salah satu unsur seni.

Kata Kunci : Karakter Balon, Bentuk Anjing, Keramik Seni.

### **ABSTRACT**

Balloon in dog form left impressive image and memory in the writer's childhood. Children's various choices of toys and various styles of playing mostly dominated by modern technologynowadays had become a phenomenon that needs to be considered. To compare and bring back specific personal memory of playing in childhood into ceramic art through balloon character in abstract dog form were the writer's method in expressing concerns towards the development of play and the styles of playing in children.

The process of making ceramic artworks began from searching for source of ideas, sketching, selecting the best materials, and forming process using various techniques, for example: slip casting, pinch, and slab. The next steps are bone drying, bisque firing, glazing, and glaze firing. Each process should be sequentially and meticulously done. Empirical, aesthetic, and semiotic studies were applied to obtain conceptual and visual quality desired.

During 18 months process of final assignments, the writer successfully created 8 ceramic works. At a glance, the aesthetic form of the ceramic works looked similar with the work of Jeff Koons. The most apparent feature beside the form is the application of various colors for developing visual association with “playing”. Beside size and materials, movement became an absolute difference between the writer’s work and Jeff Koons’. In order to support the conceptual aspects, kitsch idiom was applied in the works to bring out light visual articulation.

Recalling memories was a personal moment and a romantic experience. To recall childhood memories and share those to the world through ceramic art hopefully could inspire people paying more attention to children space and medium of playing. Art was appropriate medium to deliver the message because play is one of art’s elements.

Keywords: balloon character, dog form, ceramic art.

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Sebagaimana anak kecil pada umumnya bermain dengan teman menjadi sebuah kegiatan utama penulis pada masa anak-anak. Saat itu penulis masih berusia sekitar 6-7 tahun. Masih kuat dalam ingatan penulis, ada beberapa teman bermain dilingkungan sekitar rumah yang selalu menemani hari-hari penulis saat itu, ada Riky, Dedi, Adit, Wahyu, Inti, Ari dan Robi. Seperti biasa permainan kita tidak jauh dari bermain bola, mobil-mobilan, *engklek*, klereng. Tak jarang aktifitas bermain selalu diakhiri dengan perkelahian antar sesama teman. Bagi anak-anak hal tersebut adalah hal biasa dan hanya akan berlangsung sesaat saja, keesokan harinya pasti akan bermain bersama kembali.

Pada suatu ketika Robi akan mengadakan pesta ulang tahunnya, yang masih dapat penulis ingat acara tersebut akan diadakan dihari minggu pada pukul 15.00 tetapi entah kapan tanggal dan tahunnya. Seperti biasa pihak yang menyelenggarakan tentunya akan mempersiapkan acaranya dan pihak yang diundang tentunya mempersiapkan diri dengan kado bagi yang berulang tahun. Diundang ke pesta ulang tahun bagi seorang anak kecil tentunya menjadi sebuah momen yang sudah sangat cukup menyenangkan dan dinantikan saat itu. Bahkan tidak jarang beberapa hari sebelum hari H anak yang diundang akan diserang penyakit berimajinasi menukar posisinya sebagai anak yang dirayakan pesta ulang tahunnya. Seperti menanyakan akankah saya akan seperti itu pula?

Singkat cerita tibalah dihari dimana acara ulang tahun tersebut diselenggarakan. Rumah Robi sebagai tempat perayaan sudah dihias sedemikian

rupa. Balon, pita ada dimana mana dengan penuh warna warni memenuhi ruang tamu dan teras yang dijadikan arena perayaan. Tamu satu persatu datang yang hampir kebanyakan adalah anak-anak, sembari menyerahkan “upeti” kadonya langsung kepada yang berulang tahun sembari bersalaman dan mengucapkan selamat berulang tahun. Ketika semua undangan dianggap sudah datang acarapun dimulai. Semuanya yang ada di dalam arena perayaan nampak antusias. Acara ulang tahun tidak akan pernah luput dari ritual mainstream meniup lilin di atas kue tart sambil diiringi nyanyian selamat ulang tahun oleh para hadirin.

Pada era tersebut penyelenggarakan pesta ulang tahun pasti akan menampilkan atraksi badut. Inilah sebenarnya yang dinantikan bagi penulis. Salah satu atraksi yang penulis ingat saat itu selain atraksi sulap adalah atraksi permainan balon. Sebuah balon panjang yang ditiup dengan cepat, diikat dan diubah bentuknya hingga membentuk karakter seekor anjing. Sang badut memamerkan hasilnya untuk beberapa waktu sambil diiringi tepuk tangan hadirin. Tidak diduga yang kemudian secara spontan balon anjing tersebut diberikan kepada penulis yang masih duduk manis heran melihat atraksi tadi. Bagi seorang anak kecil tentunya menjadi momen yang sangat menggembirakan. Memang hal tersebut nampak hanya sebuah pengalaman biasa-biasa saja bagi kebanyakan anak saat ini, jika dikomparasikan.

Sebagai seorang seniman yang berkecimpung dalam dunia seni rupa untuk menawarkan jati dirinya selalu mencari ide atau gagasan baru diiringi dengan perasaan yang mendalam, sehingga dapat menyampaikan teori yang nyata di dalam berkesenian yang melahirkan karya seni yang benar-benar lahir dalam jiwa yang penuh dengan nilai estetika yang dimilikinya. Namun mengingat sekarang dengan gaya pilihan bermain anak kecil yang dipenuhi dengan segala sesuatu yang berbau teknologi. Kenangan tersebut menjadi sesuatu pengalaman yang *impress* bagi penulis untuk direfleksikan. Pengalaman inilah yang mendasari penulis untuk menghadirkan karya keramik dengan karakter balon berbentuk anjing. Penghadiran sebuah memori dimasa kecil didukung dengan sebuah konsep yang berkaitan dengan masa anak-anak yaitu bermain. Bermain merupakan aktifitas yang sangat penting bagi anak-anak dan terelasikan dengan balon yang merupakan sebuah mainan dan bukan hanya mainan bagi anak-anak saja pada realitasnya.

Bentuk dari karakter balon anjing yang menjadi refensi dalam karya tugas akhir penulis, tentunya sangat memperhitungkan bentuk dari balon lipat yang sangat menarik dan mempunyai gerak yang sama dengan manusia. Teksturnya yang begitu lembut dan halus menjadi suatu yang sama dengan karakter dari anak-anak, yang polos dan jujur saat menjawab pertannyaan. Warna yang cerah dan yang paling gampang diingat adalah warna primer, dari beberapa warna yang digunakan penulis dalam karyanya mewakili apa yang dirasakan pada saat anak-anak sedang bermain, dengan jenis permainan yang mereka mainkan pada saat itu. Karena bentuk, tekstur dan warnanya yang menjadi satu keserasian bila digabungkan dengan bentuk dari anak-anak yang sedang bermain.

## 2. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana proses penciptaan karakter balon berbentuk anjing dalam karya keramik seni?
2. Bagaimana hasil karya dengan tema karakter balon berbentuk anjing dalam karya keramik seni?
3. Pesan apa yang ingin disampaikan melalui penciptaan karya keramik karakter balon berbentuk anjing?

## 3. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni keramik dengan karakter balon bentuk anjing dalam aktifitas bermain anak yang kreatif, inovatif dan konseptual.
- b. Menciptakan karya seni keramik dengan pertimbangan artistik yang kuat, sehingga dapat bermanfaat bagi para penikmat karya seni.
- c. Memberikan wacana baru dan pesan tentang aktivitas bermain anak dalam dunia seni rupa khususnya keramik.

### 2. Manfaat

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang karya keramik khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.
- b. Sebagai bahan acuan maupun sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan keramik di Indonesia.
- c. Sebagai bahan tambahan dalam perkembangan dan inovasi baru tentang seni keramik.

## 4. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

#### a. Metode Pendekatan Empiris.

“Yang dimaksud adalah kondisi yang didasarkan pada observasi atau pengamatan serta akal sehat yang hasilnya tidak menimbulkan sifat spekulatif atau mengira-ngira.” Seperti yang dikemukakan oleh Doni Fajar Kurniawan dalam judul Buku Ajar Metode Penelitian I, (2014:19). Metode ini dilakukan dengan pengamatan terhadap bentuk balon lipat yang berbentuk anjing melalui gambar dan belajar langsung, sehingga penulis dapat mengerti dan paham mengenai bentuk balon lipat.

#### b. Metode Pendekatan Estetis.

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang akan penulis buat. Keindahan yang akan ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk balon lipat. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” Dharsono Sony Kartika (2004:11). Pengkombinasian dengan material lain seperti kaca dan besi, semakin menambah keindahan dari karya dengan ide dasar berbentuk balon lipat ini.

#### c. Metode Pendekatan Semiotik

Pendekatan semiotik mengacu pada sistem tanda yang bekerja pada karya yang dibuat. Tanda yang bekerja pada karya seni ini terdiri dari

bermacam-macam tanda, didominasi tanda berupa, warna, bentuk, sebagai wujud dari “ikon, indeks dan simbol”, Arthur Asa Berger (2010:16-27). Selain ikon, indeks dan simbolnya Peirce penulis juga menggunakan gagasan Sussure tentang simbolik, paradigmatis dan sintaktik. Pada penciptaan ini, pendekatan semiotik mengacu pada tekstual dan kontekstual dari karya seni. Metode ini akan digunakan untuk membagi simbol-simbol yang terdapat dalam karya, agar keinginan dapat tercapai dengan hadirnya simbol-simbol yang sesuai dengan konsep karya.

## 2. Metode Penciptaan

Mengacu pada Metode penciptaan SP Gustami (2007:329), bahwa penciptaan karya kriya melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

### a. Eksplorasi

Proses eksplorasi meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilakukan pencarian data dan buku-buku, teori, dan pengertian yang berkaitan. Dalam kaitannya dengan penulisan ini penulis membatasi data yang ada, penulis memfokuskan pada data-data yang berkaitan dengan bentuk balon lipat yang berbentuk anjing.

### b. Perancangan Karya

Memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa sebagai gambaran awal dari perwujudan karya seni keramik. Penulis membuat rancangan karya berdasarkan hasil pengamatan yang diabadikan menggunakan foto-foto data yang ada. Proses perancangan tersebut menghasilkan sketsa-sketsa, delapan sketsa dan siap untuk diwujudkan.

### c. Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya dimulai dari pemilihan bahan baku berupa tanah liat jenis *stoneware*, kemudian mempersiapkan alat bantu pengerjaan. Langkah berikutnya yaitu membentuk tanah liat sesuai dengan sketsa atau rancangan karya dengan menggunakan teknik pijit (*pinch*) dan cetak. Setelah proses pembentukan tersebut selesai, proses selanjutnya yaitu proses pembakaran. Pada proses pembakaran ini tanah liat melalui dua tahapan pembakaran, yaitu pembakaran biskuit, dan pembakaran glasir.

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

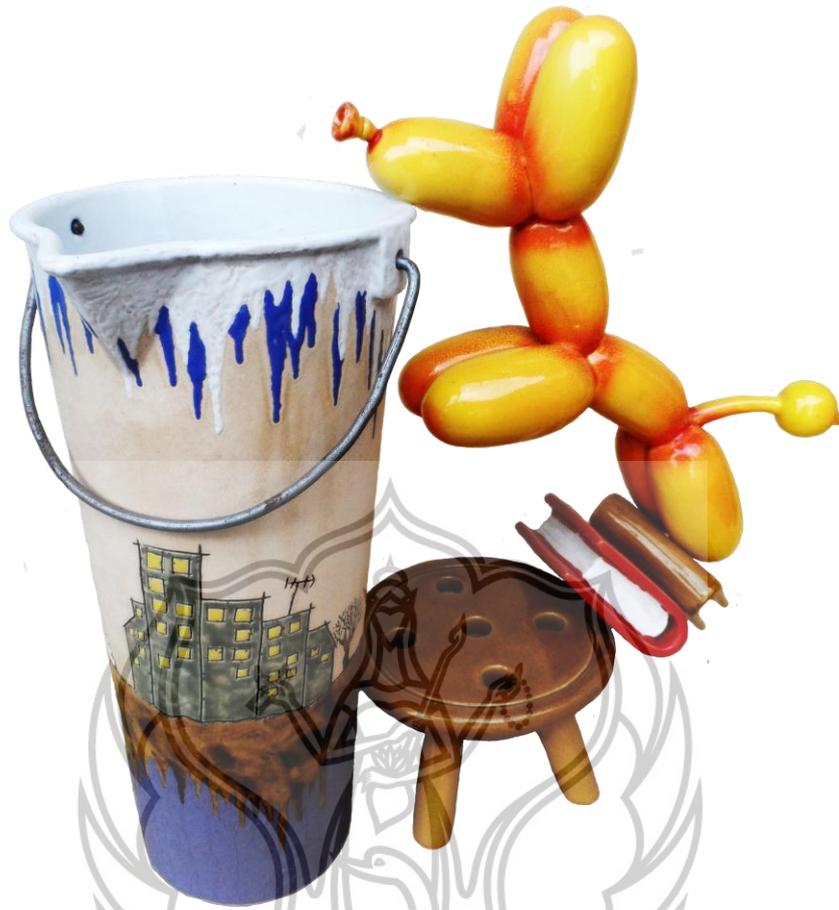


Judul	: Bermain Boneka
Ukuran	: 34cm x 22cm x 35cm
Teknik	: Cetak Tuang, Slab, Pinch
Material	: Stoneware
Tahun	: 2015

### Deskripsi:

Bermain boneka biasanya dilakukan oleh anak perempuan, boneka biasanya menjadi teman yang setia menemaninya, sampai dia bawa kemana saja dia pergih. Boneka yang lucu biasanya merupakan hewan buas pada keyataannya, akan tetapi setelah dibuat menjadi boneka, disulapnya menjadi hewan yang lucu.

Warna merah jambu (pink) adalah warna kesukaan kebanyakan dari seorang anak perempuan, anak- anak pada saat kecil biasanya dipakaikan topi atau kupluk yang berbentuk hewan. Selalu terlihat lucu bila anak-anak memakai kupluk dan bermain boneka.



Judul	: Bermain Panjat-panjatan
Ukuran	: 45cm x 16cm x 45cm
Teknik	: Cetak Tuang, Slab, Pinch
Material	: Stoneware
Tahun	: 2015

#### Deskripsi:

Bermain panjat-panjatan adalah salah satu kegiatan dari seorang anak yang selalu bergerak kesana kemari tanpa mengenal lelah, tingkahnya yang selalu ingin mencapai ketinggian entah bagai mana caranya. Kereatifitas yang muncul pada saat dia melihat sebuah barang didekatnya dia jadikan tumpuhan dari tubuhnya untuk menaiki sesuatu yang ingin dia raih.

Penopang yang biasa dia jadikan tumpuan tubuhnya adalah kursi, meja, kotak dan apa saja yang dia anggap kuat. Buku di dalam karya disini menunjukkan bahwa, buku adalah guru yang tidak akan pernah marah, walaupun banyak ilmu yang terkandung di dalamnya.



Judul	: Bermain skatebourt
Ukuran	: 47cm x 16cm x 39cm
Teknik	: Cetak Tuang, Slab, Pinch
Material	: Stoneware
Tahun	: 2015

#### Diskripsi:

Bermain skatebourt adalah permainan yang menggunakan papan beroda empat untuk menopangnya, dengan keseimbangan yang cukup sulit bila pertama memainkannya. Berlatih yang keras dan lama untuk bisa memainkannya, apalagi bila ditambah dengan gerakan atau teknik yang sulit pasti butuh tantangan dan mengasikan.

Warna yang digunakan adalah warna biru muda, karna anak yang bermain skatebourt biasanya mempunyai perwatakan yang cool (dingin), dengan kacamata hitam dan penuh dengan keberanian dengan ditujukan meluncur dilandasan yang berundak-undak. Salah satu gambaran karya dari sang seniman.

### C. KESIMPULAN

Kenangan manis dalam berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan tentunya tidak akan terlupakan dan selalu menjadi topik yang menarik untuk diperbincangkan. Sebagai seorang penulis/seniman yang berkecimpung dalam dunia seni rupa untuk menawarkan jati dirinya selalu mencari ide atau gagasan baru diiringi dengan perasaan yang mendalam, sehingga dapat menyampaikan teori yang nyata di dalam berkesenian yang melahirkan karya seni yang benar-benar lahir dari dalam jiwa yang penuh dengan nilai estetika yang dimilikinya. Namun mengingat zaman sekarang banyak pilihan gaya bermain anak kecil yang bervariasi dan dipenuhi dengan segala sesuatu yang berbau teknologi, kenangan tersebut menjadi suatu pengalaman yang *impress* bagi penulis untuk direfleksikan. Pengalaman inilah yang mendasari penulis untuk menghadirkan karya keramik dengan karakter balon berbentuk anjing. Penghadiran tentang memori dimasa kecil didukung dengan sebuah konsep yang berkaitan dengan masa anak-anak yaitu bermain.

Ide penciptaan karya tugas akhir ini berawal dari ketertarikan penulis akan segala hal yang berbentuk sebuah objek mainan, dalam perkembangannya memungkinkan untuk dijadikan mainan yang lebih variatif lagi. Salah satu yang terpopuler adalah mengubah balon panjang menjadi bentuk anjing. Balon lipat bentuk anjing inilah yang pertama biasanya terkesan melekat diingatan bila melihat balon panjang. Penulis juga terinspirasi dengan seorang seniman yang bernama Jeef Koons, ia pada saat ini menjadi seniman yang paling dicari karya-karyanya. Karya nya adalah sebuah balon lipat berbentuk anjing, dengan matrial logam, menjadi yang mahal terjual pada sebuah lelang karya seni dan pada saat ini siseniman masih hidup.

Dalam tugas akhir ini penulis mempersembahkan karya-karya yang terinspirasi dari memori masa lalu yang penuh dengan kebahagiaan. Dengan harapan para penikmat seni ikut terbawa dan terinspirasi, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan harapan dari penulis.

Melalui karya ini, penulis ingin menyampaikan sebuah pesan yang ditujukan kepada anak-anak sekaligus para orang tua, bahwa bermain merupakan hal yang penting bagi tumbuh kembang anak. Keprihatinan penulis terhadap generasi muda saat ini yang lebih tertarik pada permainan yang ada pada *gadget* dari pada bermain bersama-sama menjadi alasan yang kuat terciptanya karya ini. Seperti halnya masa kecil penulis yang masih bermain bersama teman-teman. Permainan tradisional mampu mengembangkan daya kreativitas anak dan juga jiwa sosial yang kuat dengan sesama. Hal tersebut sangat baik dan bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amir Piliang, Yasraf. HIPER SEMIOTIKA “Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna”. Yogyakarta: Jalasutra. 2003  
 Antion M. Moeliono. (ed), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 1998

- Agus Mulyadi Utomo, *Keramik Bali Kuno*, <http://www.balipost.co.id>, Oktober, 12, 2010
- Astuti, Ambar, *Pengetahuan Keramik* (Yogyakarta: Gajah Mada University press, 1997)
- Astuti, Ambar. *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, ISI, Yogyakarta, 2008
- Asa Berger, Arthur. *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda Dalam Budaya Kontemporer*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010
- Darsono (Sony Kartika)., *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007
- Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Pratiwi, *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Fad, Aisyah. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Cerdas Interaktif. 2014
- Fadjar Kurniawan, Donie, Jurnal “BUKU AJAR METODE PENELITIAN I” Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014
- Gustami SP, “spercik pemikiran pendidikan kriya Di Indonesia” , 2003
- Gustami. SP. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, (program pasca sarjana S-2 Penciptaan dan pengkajian seni, Institut seni Indonesia, 2004
- Raharjo, Timbul, *Teko dalam Perspektif Seni Keramik*, Yogyakarta: Tonil Press, 2001
- Rahman, Aulia, Jurnal “Manfaat Bermain Dalam Tumbuh Kembang Anak” BKKBN Banten (Badan Kependudukan dan Keluarg Berencana Nasional), 2014
- Soedarso, Sp. *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: STSRI ASRI, 1990
- Soedarso SP, *Katalogos Pameran Kriya Seni 2000*, Galeri Nasional Indonesia Jakarta. 2000
- Tremaine, Jon. *45 KREASI MODEL BALON “Cara Mudah & Asyik Membuat Balon”* Semarang: Dahara Prize. 2011