

**Pesona Keramik dalam Busana *Art Wear*
dengan Aplikasi Motif Batik *Ceplok***



**Santa Citra Cendana
NIM :1111591022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYAFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**Pesona Keramik dalam Busana *Art Wear*
dengan Aplikasi Motif Batik *Ceplok***



PENCIPTAAN

Oleh:

**Santa Citra Cendana
NIM :1111591022**

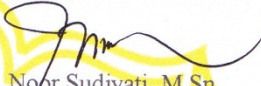
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelarsarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2015

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

PESONA KERAMIK DALAM BUSANA ART WEAR DENGAN APLIKASI MOTIF BATIK CEPLOK diajukan oleh Santa Citra Cendana, NIM 1111591022, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 3 Juli 2015

Pembimbing I/Anggota


Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.


NIP. 19621114199102 2001

Pembimbing II/Anggota


Retno Purwandari, SS.,MA.

NIP. 19810307200501 2001

Cognate Anggota


Dra. Djanjang Purwo Sedjati, M. Hum.

NIP. 196000218198601 2001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi

S-1 Kriya Seni /Anggota

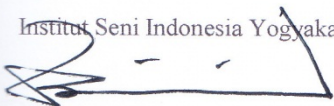

Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750622 200312 1003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M. des

NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan

Untuk

Orang tua, keluarga, sahabat, orang terkasih,

dan seluruh alam semesta



MOTTO

*Kita tidak akan pernah tahu bagaimana rasanya manis,
jika tidak pernah merasakan bagaimana rasanya pahit*



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Mei 2015



Santa Citra Cendana

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Swastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S. Sn., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus Dosen Wali, yang telah memberikan nasehat dari awal sampai akhir masa perkuliahan.
4. Dr. Noor Sudyati, M. Sn., Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Retno Purwandari, SS., MA., Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir.
6. Kedua orang tua atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tidak ternilai.
7. Kepada semua pihak yang telah membantudalam melaksanakan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwa semua ini jauh dari sempurna, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 26 Mei 2015

Santa Citra Cendana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PEGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI (ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakangPenciptaan.....	1
B. RumusanPenciptaan	3
C. TujuandanManfaat	3
D. MetodePendekatandanPenciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	11
A. SumberPenciptaan.....	11
B. LandasanTeori.....	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	17
B. Data Acuan.....	17

C. Analisis.....	25
D. RancanganKarya	26
E. Proses Perwujudan	57
1. BahandanAlat	57
2. TeknikPengerjaan.....	64
3. TahapPerwujudan.....	66
F. KalkulasiBiayaPembuatanKarya.....	79
BAB IV. TINJAUAN KARYA	85
A. TinjauanUmum	85
B. TinjauanKhusus	86
BAB V. PENUTUP	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	107
A. Foto Poster Pameran	107
B. FotoSituasiPameran	108
C. Katalogus	113
D. Biodata (CV	114
E. CD	118



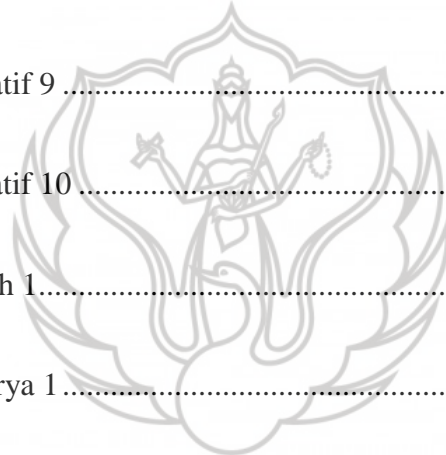
DAFTAR TABEL

Tabel 1.Kalkulasibiayapembuatankarya 1.....	79
Tabel 2.Kalkulasibiayapembuatankarya 2.....	79
Tabel 3.Kalkulasibiayapembuatankarya 3.....	80
Tabel 4.Kalkulasibiayapembuatankarya 4.....	80
Tabel 5.Kalkulasibiayapembuatankarya 5.....	81
Tabel 6.Kalkulasibiayapembuatankarya 6.....	81
Tabel 7.Kalkulasibiayapembuatankarya 7.....	82
Tabel 8.Kalkulasibiayapembuatankarya 8.....	82
Tabel 9.Kalkulasibiayaalatdanbahantidakhabissekalipakai	83
Tabel 10.Kalkulasibiayakeseluruhan.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Kaos nonfungsional dari pecahan porselin.....	18
Gambar 2.Busana keramik yang terbuat dari pecahan porselin	18
Gambar 3.Busana nonfungsional dari pecahan porselin	19
Gambar 4.Busana nonfungsional dari pecahan porselin	19
Gambar 5.Busana <i>Art Fashion JFW</i> 2011.....	20
Gambar 6.Busana <i>Fashion Show JFW</i> 2013.....	20
Gambar 7.Busana <i>art ware</i> dengan Motif Batik <i>Ceplok</i>	21
Gambar 8.Busana <i>art ware</i> dengan Motif Batik <i>Ceplok</i>	21
Gambar 9.Busana <i>Art Fashion</i> Karya Zelika	22
Gambar 10.Busana <i>Art Fashion</i>	22
Gambar 11.Busana <i>Art Fashion Jember Fashion Carnival</i>	23
Gambar 12.Busana <i>Art Fashion Jember Fashion Carnival</i>	23
Gambar 13.Motif Batik <i>Ceplok Kawung Brendi</i>	24
Gambar 14.Motif Batik <i>Ceplok Kawung Kemplang</i>	24
Gambar 15.Motif Batik <i>Ceplok Kawung Gringsing</i>	25
Gambar 16.Sketsa alternatif 1	27

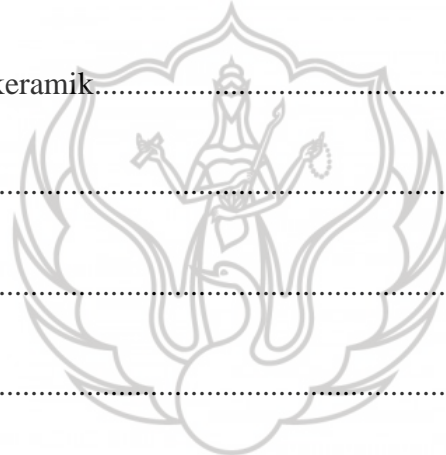
Gambar 17.Sketsa alternatif 2	27
Gambar 18.Sketsa alternatif 3	28
Gambar 19.Sketsa alternatif 4	28
Gambar 20.Sketsaalternatif 5	29
Gambar21.Sketsaalternatif 6	29
Gambar22.Sketsaalternatif 7	30
Gambar23.Sketsaalternatif 8	30
Gambar 24.Sketsaalternatif 9	31
Gambar 25.Sketsaalternatif 10	31
Gambar 26.Desainterpilih 1.....	33
Gambar 27.Pecahpolakarya 1	34
Gambar 28. Detail keramikkarya 1	35
Gambar 29.Desainterpilih 2.....	36
Gambar 30.Pecahpolakarya 2.....	37
Gambar 31. Detail keramikkarya 2	38
Gambar 32.Desainterpilih 3.....	39
Gambar 33.Pecahpolakarya 3.....	40



Gambar 34. Detail keramikkarya 3	41
Gambar 35.Desainterpilih 4.....	42
Gambar 36.Pecahpolakarya 4.....	43
Gambar 37. Detail keramikkarya 4	44
Gambar 38.Desainterpilih 5.....	45
Gambar 39.Pecahpolakarya 5.....	46
Gambar 40. Detail keramikkarya 5	47
Gambar 41.Desainterpilih 6.....	48
Gambar 42.Pecahpolakarya 6.....	49
Gambar 43. Detail keramikkarya 6	50
Gambar 44.Desainterpilih 7.....	51
Gambar 45.Pecahpolakarya 7	52
Gambar 46. Detail keramikkarya 7	53
Gambar 47.Desainterpilih 8.....	54
Gambar 48.Pecahpolakarya 8.....	55
Gambar 49. Detail keramikkarya 8	56
Gambar 50.Tanah liat Sukabumi.....	58

Gambar 51.Tanahliatabu–abu(model).....	59
Gambar 52.Gypsum.....	59
Gambar 53.Butsirkawat.....	61
Gambar 54.Butsirkayu.....	62
Gambar 55. <i>Sapatula tool</i>	62
Gambar 56.Sponbusa.....	63
Gambar 57.Kawattembaga	63
Gambar 58.Alatjahit manual	64
Gambar 59.Model daritanahabu-abu	65
Gambar 60.Cetakan gypsum sebagai master.....	66
Gambar 61.Sketsa Motif <i>Ceplok</i>	67
Gambar 62.Pembuatansktesabusana <i>art wear</i>	67
Gambar 63.Pembuatan model dengan Tanah abu-abu	68
Gambar 64.Proses pencetakan model dengan gypsum.....	69
Gambar 65.Pengeringancetakan	70
Gambar 66.Penyempurnaan detail cetakan	71
Gambar 67.Pencetakantanahliat	72

Gambar 68. Pelepasan hasil cetakan	72
Gambar 69. Penyempurnaan detail.....	73
Gambar 70. Pembutan lubang	74
Gambar 71. Pengeringan hasil cetakan	75
Gambar 72. Pewarnaan glasir.....	76
Gambar 73. Penataan keramik dalam tungku.....	77
Gambar 74. Perangkaian keramik	78
Gambar 75. Penempel keramik.....	78
Gambar 76. Karya 1	86
Gambar 77. Karya 2	88
Gambar 78. Karya 3	90
Gambar 79. Karya 4	92
Gambar 80. Karya 5	94
Gambar 81. Karya 6	96
Gambar 82. Karya 7	98
Gambar 83. Karya 8	100



INTISARI

Menciptakan karya dengan sumber ide busana keramik *art wear* didasari latar belakang penulis yang sangat senang dengan dunia *fashion*. Dengan banyak melihat perkembangan *fashion* dan seringannya mengikuti kegiatan *fashion show*, penulis yang sedang menekuni bidang seni keramik ingin mengkolaborasi busana dengan media keramik.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi langsung dan studi pustaka. Penciptaan ini berdasarkan igatah penemuan langkah dalam menciptakan karya kriya yang berfungsi praktis. Dimulai dari tahap eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya). Busana keramik *art wear* akan memberikan inovasi khusus nyapa di dunia seni keramik.

Hasil karya ini adalah seni kriya keramik yang memiliki variasi bentuk dan warna, yang diharapkan mampu diterima oleh masyarakat secara baik. Karya keramik yang disajikan dalam Tugas Akhir ini merupakan karya fungsional, sehingga karya busana *art wear* yang diciptakan bisa dipakai di waktu-waktu tertentu.

Kata kunci: keramik, busana, *art wear*, *Ceplok*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Era saat ini transaksi dengan media *online* yang kerap disebut *online shop* sedang marak di kalangan masyarakat. Setiap kali *online* selalu muncul iklan-iklan busana yang di dalamnya, mulai dari gaun, gamis, rok, celana, jaket, kemeja, dan masih banyak lagi. Walaupun yang dijual beragam bentuk dan jenisnya, semua memiliki kesamaan, yakni sama-sama menggunakan media kain. Di era modern saat ini semua orang selalu ingin tampil menarik. Oleh karena itu, wanita selalu memperhatikan penampilannya atau biasa disebut dengan *fashionable*.

Hampir semua orang terutama wanita selalu memperhatikan masalah penampilan ketika sedang bepergian atau mendatangi acara-acara tertentu. Ingin tampil sempurna dan terlihat menarik saat di hadapan banyak orang adalah hal yang sangat wajar yang sering dilakukan oleh para wanita. Kebutuhan *fashion* seolah menjadi kebutuhan utama, apalagi dengan perkembangan zaman yang semakin maju dengan teknologinya mampu menciptakan barang-barang *fashionable* yang kerap dicari oleh wanita, misalnya saja sepatu, tas, baju, dan aksesoris yang sangat beragam bentuknya.

Tidak hanya sebatas busana *casual* yang dipakai sehari-hari, namun busana-busana *art wear* juga kerap digandrungi para wanita. Busana *art wear* itu sendiri merupakan busana yang rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika dibandingkan dengan fungsionalnya dan diproduksi secara manual serta dilakukan dengan pengerjaan tangan bukan mesin. Dari sinilah muncul suatu ide, untuk mengolaborasikan busana *art wear* dengan keramik, karena penulis melihat busana-busana yang dijual baik di toko-

toko, pusat perbelanjaan, maupun *online shop* tidak ada atau belum ada yang menggunakan media keramik. Selain itu harga bahan mentahnya juga terjangkau dan mudah dicari.

Berbicara masalah *fashion* banyak sekali bentuk, ukuran, dan motif. Pada perkembangan dunia *fashion* saat ini salah satunya adalah batik yang cukup diminati oleh banyak orang. Pada kesempatan ini penulis ingin menggabungkan motif batik *Ceplok* ke dalam busana *art wear*. Alasan penggunaan motif *Ceplok* dalam karya ini, karena motif *Ceplok* lebih beragam bentuknya. *Ceplok* merupakan kategori ragam hias berdasarkan pengulangan bentuk geometri, seperti segi empat, persegi panjang, dan bulat telur. Motif *Ceplok* disebut pula motif “ceplokan”, motif *Ceplok* tersusun menurut bidang segi empat, lingkaran, dan kombinasi bentuk itu. Selain itu motif *Ceplok* mudah untuk dieksplorasi dibandingkan dengan motif batik lainnya, seperti *Truntum*, *Parang*, dan *Semen*. Motif batik *Ceplok* itu sendiri sangat beragam, namun pada proses penciptaan karya seni ini penulis hanya menggunakan beberapa motif saja, antara lain: *Ceplok Blebar*, *Ceplok Sri Rejeki*, *Ceplok Kawung Brendi*, *Ceplok Larasati*, *Ceplok Mlati*, *Ceplok Cokrokusumo*, *Ceplok Wahyu Ningrat*. Pemilihan motif batik ini ditujukan untuk melestarikan batik agar tidak kalah eksis dengan model-model baru yang muncul, mengingat batik merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia yang disahkan oleh UNESCO.

Dari beberapa alasan di atas, penulis ingin memberikan wacana baru melalui media busana yang kemudian diaplikasikan dengan keramik. Tentu penciptaan busana keramik ini sangat menarik, karena belum banyak orang yang mengerti bahwa keramik bisa difungsikan ke dalam busana khususnya busana *art wear*. Karya yang dibuat juga memiliki keunikan dan mempunyai ciri khas tersendiri.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apakah yang dimaksud dengan busana *Art Wear*?
2. Bagaimana visualisasi motif batik *Ceplok*?
3. Bagaimana cara mewujudkan karya keramik berupa aplikasi motif *Ceplok* ke dalam busana *Art Wear*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan apa yang dimaksud dengan busana *Art Wear*.
- b. Mendeskripsikan bentuk visual motif *Ceplok*.
- c. Mewujudkan karya keramik dengan cara mengaplikasikan motif *Ceplok* ke dalam busana *Art Wear*.

2. Manfaat

- a. Sebagai media ekspresi bagi penulis maupun penikmat karya seni dalam menuturkan rasa terhadap objek.
- b. Sebagai pembawa perubahan dalam perkembangan kemajuan pada seni rupa pada pencitraan seni keramik.
- c. Sebagai sumbangan pemikiran kepada masyarakat tentang perkembangan seni kriya keramik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis ini mengacu pada keindahan yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Kartika (2004:11),

Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah *unity*, *harmony*, *symmetry*, *balance* dan *contrast*.

- 1). *Unity* (kesatuan), prinsip ini dapat tercapai apabila terpenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan.
- 2). *Harmony* (keselarasan), prinsip keselarasan timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Dalam Seni Rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.
- 3) *Balance* (keseimbangan), dalam penciptaan desain merupakan upaya penciptaan karya yang memiliki daya tarik visual. Keseimbangan harus ada pada unsur dan bagian desain, maupun pada keindahan dan fungsi desain.
- 4) *Contrast* (berlawanan), ialah sesuatu yang berlawanan, bersilangan. Unsur kontras berfungsi untuk mengatasi masalah yang berkesan membosankan, berulang – ulang (Mudjiono, 2008:37-38).

b. Metode Pendekatan Eksperimen

Dalam penciptaan karya seni, metode pendekatan eksperimen juga dilakukan, antara lain melalui berbagai percobaan seperti percobaan tanah liat

yang akan digunakan, kemudian percobaan dalam pembuatan model untuk kemudian dicetak dengan menggunakan gips, serta eksperimen glasir agar mendapatkan warna yang sesuai.

c. Metode Pendekatan Ergonomis

Metode pendekatan Ergonomi adalah “Ilmu atau pendekatan multidisipliner yang meneliti tentang perkaitan antara orang dengan lingkungan kerjanya (*the scientific study of the relationship between man and his working environment*)”(Suyatno, 1985:xxvii).

Menurut Nurmianto (2003:1), istilah “ergonomi” berasal dari bahasa latin yaitu *Ergon* yang berarti kerja dan *Nomos* yang berarti hukum alam, sehingga ergonomi dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, teknik, manajemen, dan perancangan.

Suatu rancangan memenuhi kriteria “baik” apabila mampu memenuhi konsep ENASE (Efektif, Nyaman, Aman, Sehat dan Efisien). Untuk mencapai konsep ENASE ini maka ilmu ergonomi memiliki peran yang sangat besar. Karena di dalam ilmu ergonomi manusia merupakan bagian utama dari sebuah system (*Human Integrated Design.*, Maka harus disadari benar bahwa faktor manusia akan menjadi kunci penentu sukses didalam operasionalisasi sistem manusia-mesin (produk).(<http://coconaturalgreen.blogspot.com/2011/02/teori-teori-yang-berhubungan-dengan.html>)

2. Metode Penciptaan

“Metode ialah cara bertindak menurut sistem aturan tertentu. Maksud metode ialah: supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah, agar mencapai hasil optimal” (Bekker, 1986:10). Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap.

Menurut Gustami(2004:29-32), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan),perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

Tahap eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Pencarian referensi yang digunakan dalam penciptaan karya ini diperoleh dari pengamatan langsung dan mendokumentasikannya dalam bentuk foto. Foto busana yang didapatkan berasal dari acara *Jogja Fashion Week*, dan *Jember Fashion Carnival*. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.

Tahap perancangan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil

perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Dalam proses perancangan langkah yang dilakukan adalah membuat beberapa desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut, akan dipilih beberapa sketsa yang terbaik dan dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek, seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya. Kemudian tahapan terakhir membuat gambar kerja, terdiri dari tampak depan, tampak samping, dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya.

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan. Proses pembuatan karya akan dilakukan sesempurna mungkin, sehingga hasil karya akan sesuai dengan desain yang dibuat pada proses awal.

a. Metode Pengumpulan Data

1). Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, serta data-data, dengan melihat dan mempelajari buku *Kumpulan Motif Batik*, majalah *Kartini*, katalog *Jogja Fashion Week 2014*, jurnal *ARS*, *website*, maupun literature lain. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan karya.

2). Studi Lapangan / Observasi

Observasi dilakukan di pusat perbelanjaan dan acara *fashion show*, seperti acara *Jogja Fashion Week*, *Solo Carnival*, dan *Jember Fashion Carnival* dengan menggunakan teknik dokumentasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui model-model busana dan bahan yang digunakan.

b. Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menganalisis berbagai data yang bersumber dari media informasi, digunakan metode analitik, dengan menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, baik berupa gambar, foto, maupun sumber tertulis. Dari data yang terkumpul, yaitu berupa foto-foto busana karnaval dan *fashion show* yang berjumlah 12 gambar dan dikelompokkan lagi menjadi dua bagian, yaitu kelompok busana *fashion show* dan busana karnaval.

Dari hasil pengelompokan tersebut terlihat perbedaan antara busana karnaval dengan busana *fashion show*. Perbedaan tersebut terletak pada bentuk busana karnaval yang cenderung besar dan tinggi.

c. Metode Perancangan

Dalam penciptaan karya ini, perancangan sangat dibutuhkan karena dengan membuat sebuah rancangan karya atau sketsa, akan terlihat kemudahan dan kerumitan dalam perwujudan selanjutnya. Dari

beberapa sketsa busana *art wear* yang telah dibuat, akan dipilih 8 sketsa yang nantinya akan diwujudkan kedalam karya kriya keramik.

d. Metode Perwujudan

1). Pemilihan Bahan Baku

Pemilihan bahan baku sangat menentukan kelancaran dalam pengerjaan karya, karena dengan memilih media tanah liat yang memiliki elastisitas tinggi, proses pengerjaan karya tidak akan menemui banyak kesulitan atau kendala. Bahan utama dalam pembuatan karya ini adalah tanah liat Sukabumi, dikarenakan tanah tersebut mempunyai kelembutan dan keuletan yang tinggi.

2). Teknik Pembentukan

Pembentukan dalam karya ini menggunakan teknik cetak padat pijit. Teknik ini digunakan untuk mewujudkan desain yang telah disetujui, supaya memenuhi perwujudan yang diinginkan. Langkah pertama yang dilakukan dalam perwujudan karya adalah dengan menghilangkan gelembung – gelembung udara yang ada di dalam tanah liat dengan cara *kneading*. Proses *kneading* ini sangat penting, karena jika masih ada gelembung udara di dalam bodi tanah liat yang akan dibuat, bisa berakibat keretakan atau pecah.

Setelah proses *kneading* selesai, tanah liat tersebut dicetak menggunakan cetakan gips yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu

tanah dilepaskan dari cetakan dan diletakkan pada alas yang rata, agar hasil cetakan tetap rata dan tidak melengkung.

Setelah cetakan jadi dan mencapai jumlah yang cukup, ditunggu hingga sedikit keras agar mudah dibutsir untuk mendapat bentuk detail yang diinginkan. Jika hasil cetakan sudah sesuai dengan sket desain dan mencapai bentuk yang diinginkan, karya didiamkan hingga mengering sempurna.

Langkah selanjutnya setelah bodi keramik kering sempurna ialah bakar biskuit. Pembakaran biskuit ini ditujukan untuk menghilangkan kadar air yang masih tersimpan di dalam bodi tanah liat.

3). *Finishing*

Finishing dalam proses pembuatan karya ini dilakukan dengan proses glasir. Setelah karya keramik selesai melalui tahap pembakaran biskuit, selanjutnya adalah memberi warna dengan menggunakan glasir. Bodi tanah liat yang sudah dibakar biskuit kemudian diberi glasir, dengan cara disemprot, dikuaskan, atau dicelupkan. Lalu masuk dalam proses pembakaran suhu tinggi agar glasir dapat melekat pada bodi tanah liat.