

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menciptakan karya seni yang bertemakan visualisasi lirik lagu penyanyi kesukaan sangatlah menarik bagi penulis. Karena lagu merupakan salah satu karya seni yang sentimental bagi semua orang termasuk penulis. Lagu mempunyai bagian-bagiannya itu sendiri untuk membuatnya merasa istimewa. Dari melodi lagu, lirik lagu, atau bahkan penyanyinya itu sendiri, seperti contohnya lagu *Long Live* ini. Lagu ini diciptakan oleh penyanyi asal Amerika Serikat yang bernama, *Taylor Swift*. Sebagai penggemar penyanyi ini, penulis merasakan ikatan sentimental pada setiap lagunya termasuk lagu *Long Live* ini. Dikarenakan ikatan sentimental itulah yang membuat penulis merasa untuk membuat sebuah karya yang mengingatkan penulis terhadap sang pencipta lagu.

Lagu ini bercerita tentang kedua sejoli yang merupakan raja dan ratu pada sebuah kerajaan. Mereka sering kali bertarung melawan naga dan juga musuh-musuh di luar sana demi mempertahankan kerajaan mereka. Selain itu diceritakan juga bahwa para rakyat mendukung mereka dengan sepenuh hati. Mereka bersedia melakukan apapun untuk rakyatnya dan juga kerajaan untuk tetap berdiri. Lagu ini merupakan metafora yang diciptakan oleh *Taylor Swift* sendiri. Arti yang sebenarnya adalah perasaan sang penyanyi terhadap para penggemar dan orang-orang yang sudah mempercayainya selama masa berkarirnya sebagai seorang penyanyi. Lagu ini merupakan tanda berterimakasihnya kepada orang-orang itu.

Selain perasaan sentimental terhadap sang penyanyi dan juga lagu, mengapa penulis menuangkan sumber penciptaan visualisasi lirik lagu ini ke dalam bentuk produk piring keramik karena ingin mewujudkan suatu karya

yang unik dan juga dekoratif tanpa mengurangi perasaan sentimen itu sendiri namun tetap bisa diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari

Menciptakan karya ini diawali dengan penciptaan gambar yang akan diimplementasikan pada karya. Lirik lagu yang awalnya berbentuk sebuah huruf atau tanda kemudian diinterpretasikan kedalam sebuah sketsa alternatif. Yang kemudian dibuat sketsa-sketsa terpilih dari desain produk keramik bersama dengan konsultasi dengan dosen pembimbing.

Lalu tahap persiapan bahan dan juga alat. Produk piring keramik ini menggunakan tanah liat sukabumi yang sebelumnya sudah dicampurkan stain keramik atau kaolin, bentonite dan juga silika. Pada proses pengerjaan karya, digunakan teknik slab, teknik nerikomi, dan juga teknik cetak tekan. Teknik slab digunakan sebagai teknik utama dalam pengerjaan piring keramik ini, utamanya pada badan keramik dan juga gambar pada piring keramik. Teknik nerikomi digunakan sebagai teknik untuk menghias piring keramik. Teknik cetak tekan digunakan untuk membentuk badan piring keramik yang dicetak menggunakan cetakan gypsum. Karya kemudian melewati proses pembakaran sebanyak 2 kali, pembakaran biskuit dan juga pembakaran glasir. Semua tahap ini menggunakan metode *practice-based research* yang memungkinkan proses pembuatan produk menjadi eksploratif dan sistematis.

Hasil penciptaan karya tugas akhir ini berjumlah total 9 set piring keramik. Produk piring keramik ini mempunyai ukuran 30 cm x 20 cm x 3 cm. Masing masing karya mempunyai ciri khas yang berbeda-beda. Gambar dari produk piring keramik memvisualisasikan cerita dari lirik lagu long live yang bermetafora sebuah kerajaan dari ratu dan raja. Produk piring keramik ini menggunakan teknik pengerjaan yang lumayan rumit sehingga banyak *trial* dan *error* dalam prosesnya. *Finishing* dari produk piring keramik menggunakan glasir tsg yang mempunyai hasil akhir *glossy*. Produk keramik ini memiliki fungsi sebagai piring hias dikarenakan memiliki gambar dan pola pada badan keramik. Oleh karena itu gambar dan pola keramik harus tetap

terlihat untuk menikmatinya, sehingga dengan memakai piring keramik sebagai piring fungsional kurang tepat. Selain itu bahan yang dipakai dalam pembuatan piring keramik ini juga tidaklah aman untuk dipakai untuk menyajikan makanan.

Dalam rumusan masalah walaupun sudah terjawab sering kali terdapat hal-hal yang tidak terduga dalam prosesnya, khususnya pada proses pembakaran. Contohnya, karya yang sudah dibakar biskuit mengalami retak dan pecah. selain itu, pemilihan warna untuk tanah liat juga dapat mengalami perubahan pada saat dibakar menghasilkan hasil akhir yang berbeda. Pada bagian selanjutnya akan dipaparkan lebih detail terhadap masalah dan solusi yang dapat diaplikasikan

B. Saran

Proses pengerjaan tugas akhir ini memakan banyak waktu, tenaga dan juga biaya. Mulai dari pencarian ide, data acuan, referensi, pengerjaan sketsa sampai pengerjaan karya. Proses-proses tersebut tidaklah luput dari kesalahan. Kesalahan-kesalahan tersebut yang membuat penulis sebagai pencipta karya dan juga penggemar sang penyanyi sempat menjadi lelah dan juga emosi sehingga, menimbulkan rasa jenuh pada karya dan juga sang penyanyi.

Tentu saja banyak hal yang penulis ingin perbaiki dalam pengerjaan karya akhir ini. Contohnya pencetakan karya kurang rapi sehingga karya bergelombang. Badan piring keramik memang dibuat sengaja bergelombang untuk menambah karakteristik piring keramik, namun pada bagian mulutnya badan keramik bergelombang pada saat dipotong. Akibatnya piringan keramik yang seharusnya lurus menjadi bergelombang. Bila hal itu terjadi ada baiknya tanah yang sudah dicetak dan dipotong diberi sokongan pada bagian bawah piring keramik menggunakan tanah liat dan juga sponge agar badan keramik lebih stabil bentuknya. Selain itu, stain tanah dirasa tidak halus, sehingga banyak bintik-bintik yang terlihat pada karya. Bila hal itu terjadi hal yang perlu dilakukan sebelum mencampurkan stain dan tanah adalah menghaluskan

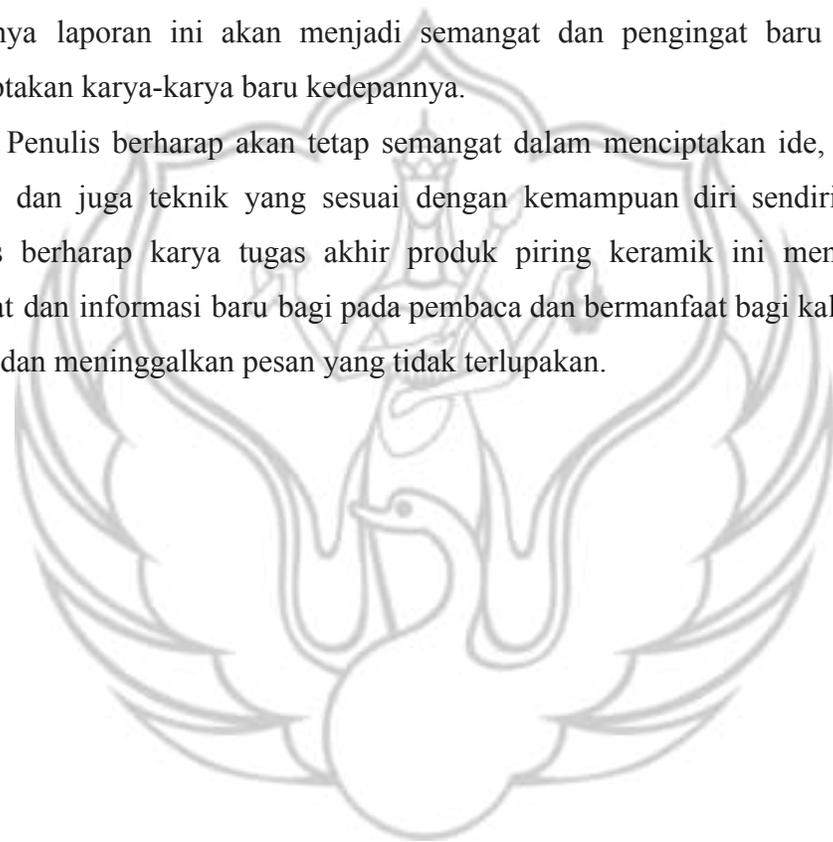
stain terlebih dahulu menggunakan saringan teh atau mesh sehingga, stain yang awalnya kasar akan tereliminasi. Banyak karya yang retak maupun pecah pada saat proses pembakaran berlangsung dikarenakan penulis tidak menggunakan penguat untuk karya seperti silika atau grok, sehingga menyebabkan karya retak dan pecah.

Pada pembuatan selanjutnya penulis menambahkan silika sebanyak 3% atau 30 gr pada campuran tanah. Untuk mencegah hal itu terjadi ada baiknya pada awal proses memakai bahan penguat tanpa harus menunggu karya gagal. Penulis awalnya memakai tanah porcelain sebagai bahan utama produk. Tanah liat putih ini memiliki sifat yang kurang elastis sehingga, banyak karya yang retak bahkan sebelum melewati proses pembakaran. Dikarenakan sifat tanah itulah akhirnya penulis mengganti tanah yang awalnya menggunakan tanah porcelain menjadi tanah liat stoneware sukabumi. Untuk kedepannya jika ingin membuat karya menggunakan teknik slab sebaiknya hindari tanah dengan sifat yang tidak elastis agar tidak memakan banyak waktu dan biaya. Lalu diproses pemotongan gambar dan pola beberapa potongan tidak rapi sehingga beberapa bagian tidak enak untuk dilihat. Seharusnya pemotongan karya dihitung dengan ukuran yang lebih kecil sehingga tidak ada bagian-bagian yang keluar dari rancangan karya.

Pada saat memipihkan tanah penulis menggunakan tanah dengan bobot 1,5 kilogram untuk dasar badan keramik. Hal itu menyebabkan karya menjadi sangat tebal dan juga berat sehingga, menyebabkan karya menjadi pecah dan retak yang disebabkan oleh gelembung angin yang masih terperangkap didalam tanah. Untuk kedepannya penulis menggunakan tanah dengan bobot 1 kilogram, sehingga badan keramik menjadi lebih tipis dan ringan. Jika kedepannya ingin menggunakan teknik slab dalam ukuran yang besar ada baiknya tanah yang dislab menggunakan tanah secukupnya dan juga membuat tanah menjadi tipis agar hal itu tidak terjadi. Penulis berharap dengan

ditulisnya laporan ini akan menjadi semangat dan pengingat baru untuk menciptakan karya-karya baru kedepannya.

Penulis berharap akan tetap semangat dalam menciptakan ide, karya, desain, dan juga teknik yang sesuai dengan kemampuan diri sendiri. Dan penulis berharap karya tugas akhir produk piring keramik ini membawa manfaat dan informasi baru bagi pada pembaca dan bermanfaat bagi kalangan umum dan meninggalkan pesan yang tidak terlupakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Barokum, M. K. (2018). *Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945).
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, *51*(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471
- Connell, J. (2007). *Coloring Clay*. University of Pennsylvania Press.
- Djelantik, A. A. M., Rahzen, T., & Suryani, N. N. M. (1999). *Estetika: sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Haydock, N. (2014). *Movie medievalism: the imaginary Middle Ages*.
- McFarland Hoadley, T. (2024). *Nerikomi: The Art of Colored Clay*. Bloomsbury Publishing.
- Maryone, R. (2009). Fungsi Keramik Cina bagi Masyarakat Biak. *Jurnal Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, *1*(2), 83-91.
- Mitzlaff, J. D. (2023). *Long Live Taylor Swift: A Case Study on Building and Growing a Brand Through Loyalty* (Master's thesis, Universidade NOVA de Lisboa (Portugal)).
- Sloan, N. (2021). Taylor Swift and the work of songwriting. *Contemporary musicreview*, *40*(1), 11-26.
- Sudiyati, N. (2022). TEKSTUR DALAM ESTETIKA KERAMIK. *Corak*, *10*(2), 239–245.
- Sudiyati, N. (2015). Slab Ceramic Technique Offers Various Possibilities. In *Icaca Proceeding International Conference of Applied and Creative Arts* (pp. 147-157). Faculty of Applied & Creative Arts Universiti Malaysia Sarawak.
- Suharson, A. (2020). Dekorasi Keramik: Earthenware & Stoneware
- Turner, A. (Ed.). (2009). *Ceramic Art: Innovative Techniques*. The American Ceramic Society.