

**CITRA KOLASE DALAM *DINNERWARE* KERAMIK**



**Galih Johar Septian Nindya Hadi**

**101 1547 022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDY S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

# **CITRA KOLASE DALAM *DINNERWARE* KERAMIK**



oleh:

**Galih Johar Septian Nindya Hadi**

**101 1547 022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**CITRA KOLASE DALAM *DINNERWARE* KERAMIK** diajukan oleh Galih Johar Septian Nindya Hadi, NIM 101 1547 022, program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2017

Pembimbing I/Anggota



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn  
NIP./19621114 199102 2001

Pembimbing II/Anggota



Arif Suharson, S.Sn., M.Sn  
NIP 19750622 200312 1003

Cognate/Anggota



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum  
NIP 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1  
Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP 19750622 200312 1003

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP 19590802-198803 2 002

## **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, 11 Agustus 2017

Galih Johar S. N. H

101 1547 022

Motto

**JANGAN MATI SEBELUM  
MEMBUAT SEJARAH.**



Persembahan

**KARYA TUGAS AKHIR INI**  
**SAYA PERSEMBAHKAN**  
**UNTUK IBU, BAPAK DAN**  
**ADEK-ADEK SERTA SEMUA**  
**ORANG ATAS DEDIKASI YANG**  
**TAK TERNILAI.**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Penyelesaian Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar dan berhasil atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Selaku Ketua Jurusan Kriya dan Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai Dosen Wali.
4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing satu,
5. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing dua,
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku cognate,
7. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kepada kedua orangtua, bapak Sukarman dan ibu Sri Sutamarsiyam, serta saudara dan saudari kandung.
9. Teman- teman sepertugasakhiran, seangkatan, *crew* yang bertugas, teman-teman non seni.
10. Dan kepada semua pihak yang telah sudi kiranya membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa pembuatan laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa mendatang.

Harapan penulis, semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi kami khususnya dan pemerhati seni.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Penulis



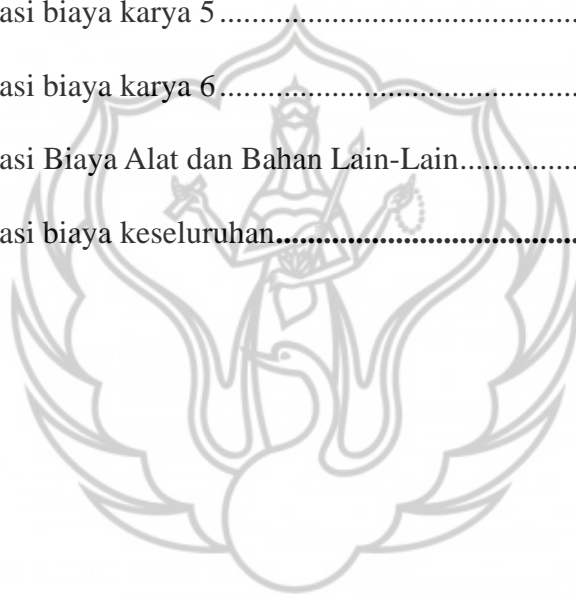


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan/Motto .....	iv
Pernyataan Keaslian .....	v
Ucapan Terima Kasih .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran .....	
Intisari (Abstrak).....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Balakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	11
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori .....	14
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	22
A. Data Acuan .....	22
B. Analisis.....	26
C. Rancangan Karya .....	28
D. Proses Perwujudan .....	47
1. Bahan dan Alat .....	47
2. Teknik Pengerjaan .....	55
3. Tahap Perwujudan .....	55
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	65
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	65
1. Tinjauan Umum.....	65
2. Tinjauan Khusus .....	69
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	
A. Foto Poster	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalogus	
D. Biodata	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Glasir yang digunakan .....	63
Tabel 2. Pembakaran dalam tungku .....	64
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 1 .....	65
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 2 .....	65
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 3 .....	65
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 4 .....	66
Tabel 1. Kalkulasi biaya karya 5 .....	66
Tabel 1. Kalkulasi biaya karya 6 .....	66
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Alat dan Bahan Lain-Lain.....	67
Tabel 8. Kalkulasi biaya keseluruhan.....	67

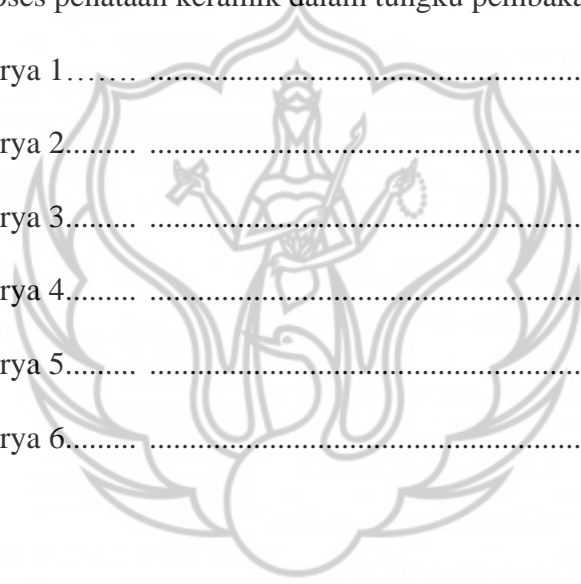


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kolase dari potongan kain-kain.....	22
Gambar 2. Kolase dari kain perca yang membentuk peta Amerika.....	23
Gambar 3. Karya kolase dalam majalah Juxtapoz .....	23
Gambar 4. Karya kolase di pameran <i>When I Think About The Death Of Painting, I Collage</i> di Ace House.....	24
Gambar 5. <i>Mug</i> dalam <i>dinnerware</i> .....	24
Gambar 6. <i>Platter</i> atau piring dalam <i>dinnerware</i> . .....	25
Gambar 7. Mangkok dalam <i>dinnerware</i> .....	25
Gambar 8. Sketsa Alternatif 1 .....	29
Gambar 9. Sketsa Alternatif 2 .....	29
Gambar 10. Sketsa Alternatif 3 .....	30
Gambar 11. Sketsa Alternatif 4 .....	30
Gambar 12. Sketsa Alternatif 5 .....	31
Gambar 13. Sketsa Alternatif 6 .....	31
Gambar 14. Sketsa Alternatif 7 .....	32
Gambar 15. Sketsa Alternatif 8 .....	32
Gambar 16. Sketsa Alternatif 9 .....	33
Gambar 17. Sketsa Alternatif 10 .....	33
Gambar 18. Sketsa Alternatif 11 .....	34
Gambar 19. Sketsa Alternatif 12 .....	34
Gambar 20. Desain Terpilih 1 .....	35

Gambar 21. Proyeksi Desain Terpilih 1 .....	36
Gambar 22. Desain Terpilih 2 .....	37
Gambar 23. Proyeksi Desain Terpilih 2 .....	38
Gambar 24. Desain Terpilih 3 .....	39
Gambar 25. Proyeksi Desain Terpilih 3 .....	40
Gambar 26. Desain Terpilih 4 .....	41
Gambar 27. Proyeksi Desain Terpilih 4 .....	42
Gambar 28. Desain Terpilih 5 .....	43
Gambar 29. Proyeksi Desain Terpilih 5 .....	44
Gambar 30. Desain Terpilih 6 .....	45
Gambar 31. Proyeksi Desain Terpilih 6 .....	46
Gambar 32. Tanah Liat Malang.....	48
Gambar 33. Tanah Liat Abu–Abu (model).....	49
Gambar 34. Gypsum.....	49
Gambar 35. Butsir Kawat.....	51
Gambar 35. Butsir Kayu .....	52
Gambar 37. Spatula tools .....	52
Gambar 38. Spons busa .....	53
Gambar 39. Triplek .....	53
Gambar 40. Ember dan Gayung .....	54
Gambar 41. Kompresor Angin .....	54
Gambar 42. Pembuatan model menggunakan tanah model .....	56
Gambar 43. Pembatasan model menggunakan triplek .....	56

Gambar 44. Cetakan dijemur di bawah sinar matahari.....	57
Gambar 45. Penyempurnaan detail cetakan .....	58
Gambar 46. Penuangan tanah cair ke dalam cetakan .....	59
Gambar 47. Penuangan tanah cair ke ember .....	60
Gambar 48. Proses penyempurnaan detail hasil cetakan .....	61
Gambar 49. Proses pengeringan hasil cetakan. ....	61
Gambar 50. Proses pengglasiran dengan dikuas. ....	62
Gambar 51. Proses penataan keramik dalam tungku pembakaran. ....	63
Gambar 52. Karya 1.....	69
Gambar 53. Karya 2.....	70
Gambar 54. Karya 3.....	71
Gambar 55. Karya 4.....	72
Gambar 56. Karya 5.....	73
Gambar 57. Karya 6.....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran .....
- B. Foto Situasi Pameran.....
- C. Katalog .....
- D. Biodata ( CV ) .....



## INTISARI

Bentuk citra kolase yang diwujudkan ke dalam keramik seni ini, merupakan ekspresi penulis yang mempunyai pengalaman dengan kolase maupun *dinnerware*. Dari kolase tersebut, penulis ingin mengambil kesan atau citranya dari kolase lalu dijadikan ide dalam karya *dinnerware* keramik, citra atau kesan dari kolase tersebut sebagai ornamen agar karya *dinnerware* tetap nyaman digunakan.

Konsep citra kolase dalam *dinnerware* keramik divisualisasikan ke dalam karya fungsional keramik, masing-masing karya merupakan perwujudan dari eksplorasi visual yang akan mudah digunakan masyarakat. Metode pendekatan yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori estetika dari Kartika. Teori ergonomi Suyatno dan Nurmiyanto. Lalu teori penciptaan menggunakan teori penciptaan Bekker dan Gustami, Dimulai dari Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan, dan perwujudan. Penciptaan produk fungsional *dinnerware* keramik dengan menggunakan Teknik cetak tuang dan proses pembakaran *single firing*.

Visualisasi penciptaan karya fungsional *dinnerware* dengan teknik kolase, diwujudkan dalam bentuk piring, mangkok, gelas, cangkir dan teko. Melalui teknik kolase tersebut dihasilkan karya seni sebagai respon terhadap pengalaman pribadi dan dapat memberikan *knowledge artistic* tentang penciptaan karya keramik yang lebih variatif.

**Kata Kunci : Kolase, *Dinnerware*, Keramik Seni.**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Salah satu teknik yang digunakan untuk membuat karya dalam seni rupa adalah kolase, yaitu sebuah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan atau bisa disebut dengan istilah mix media. Kolase meliputi kegiatan memotong dan menempel yang material bahannya dapat berupa kain, kertas, foto, kayu, atau benda bekas, kemudian ditempelkan pada permukaan gambar. Bisa juga dikombinasikan dengan goresan manual menggunakan pensil, spidol, dan cat, ataupun zat pewarna yang lain. Menurut Susanto M. (2002:63) pengertian kolase berasal dari bahasa Perancis '*coller*' yang berarti tempel, adalah teknik menempelkan suatu unsur seperti kertas koran, pita, gambar, maupun hasil karya seni lainnya ke dalam suatu bidang, sehingga tercipta satu kesatuan karya.

Seniman Belanda pada abad ke-17 menghasilkan *silhouette* dari potongan kertas. Pada abad ke-20 kolase telah menjadi sebuah teknik dalam penciptaan karya seni modern. "Pablo Picasso menerapkan untuk pertama kalinya dalam senirupa modern pada tahun 1912 dengan menyatukan *oilcloth* ke dalam kanvas yang membentuk karya kubismenya" (Picasso, 2004:75). Seni kolase terus berkembang seiring berjalannya waktu, mulai dari gerakan dadaisme di Zurich, Swiss, yang banyak menggunakan seni kolase sebagai protes ideologi mereka, hingga saat ini seni kolase sudah banyak digunakan untuk kepentingan komersial.



Pada ingatan maupun pengalaman pribadi, penulis mengenal kolase berawal dari fashion, barang pribadi, poster-poster konser musik yang dibuat menggunakan teknik kolase. Gambar-gambar, tulisan-tulisan yang ditemukan atau dibuat dipotong-potong lalu ditempel di obyek yang diinginkan dengan maksud agar memparodikan, mempropaganda, maupun untuk tujuan estetis. Kandungan makna maupun estetis dari kolase sebagai media seni rupa untuk menyampaikan gagasan, protes, parodi, propaganda sampai kepentingan komersial tidak lepas dari tujuan manusia untuk kehidupan yang baik. Salah satu ukuran dari yang disebut kehidupan baik adalah konsumsi makanan dan minuman yang baik juga dengan ditunjang oleh peralatan makan minum yang digunakan.

Menurut Soetsu Yanagi dalam jurnalnya '*That they lived beauty in their practical life is truly their greatest service*' (*The Way Of Tea* :1953) artinya adalah 'Bahwa mereka menjalani praktek kehidupan yang indah sebenarnya dari pelayanan yang hebat'. Jadi kehidupan yang baik tidak akan terjadi jika alat makan minum dan penyajiannya tidak baik. Dipilihlah *dinnerware* keramik atau peralatan penyajian makan dan minum dari keramik sebagai media untuk berkarya penulis dalam rangka menciptakan produk *dinnerware* keramik yang berbeda dengan mengaplikasikan teknik kolase.

Membuat kolase pernah dilakukan penulis, sehingga penulis sangat paham akan karakteristik kolase yang dihasilkan. Hal ini akan mempermudah dalam menciptakan produk *dinnerware* keramik dengan mengaplikasi teknik kolase pada produk-produk fungsional terutama untuk kebutuhan makan dan minum. Pembuatan produk-produk *dinnerware* keramik saat ini sedang dilakukan

pengembangannya oleh penulis untuk menciptakan produk fungsional yang difungsikan sebagai alat makan dan minum lebih memiliki kreatifitas dan nilai estetikanya.

Menurut Dick Hartoko (1983:72) hanya dialami segelintir orang saja yang dapat mengadakan identifikasi diri dengan barang atau peristiwa yang diamatinya, lalu merasa kagum dan takjub. Hanya orang yang merasa takjub, dapat mengalami kebahagiaan estetik. Dengan menggunakan teknik yang akan diterapkan sehingga dapat mewujudkan karya citra kolase dalam *dinnerware* keramik. Dari kolase tersebut, penulis ingin mengambil kesan atau citranya dari kolase lalu dijadikan ide dalam karya *dinnerware* keramik, citra atau kesan dari kolase tersebut sebagai ornamen agar karya *dinnerware* tetap nyaman digunakan.

Dari pernyataan diatas, maka penulis akan menciptakan karya *dinnerware* dengan ornamen citra kolase yang divisualisasikan dalam karya keramik dengan teknik cetak tuang.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep penciptaan karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase?
2. Bagaimana mewujudkan bentuk karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya dengan konsep penciptaan karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase.
- b. Menciptakan bentuk karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase.

### 2. Manfaat

- a. Dapat menjadi media pembelajaran pribadi dalam berkarya keramik dengan teknik kolase.
- b. Menjadi salah satu ide kreatifitas yang dapat membawa perkembangan pada kemajuan kriya keramik.
- c. Karya yang dihasilkan dapat memberikan sumbangsih kepada masyarakat umum tentang perkembangan kriya keramik terutama dalam hal penciptaan produk *dinnerware* keramik dengan tema kolase.

## 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 keselarasantimbul 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 bentuk agar mendapatkan tekstur yang sesuai namun nyaman untuk digunakan.

## b. 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

Menurut Bekker, “Metode ialah carabertindak menurut sistem aturan tertentu. Maksud metode ialah: supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah, agar mencapai hasil optimal” (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 dokumentasi dalam bentuk foto. Foto dinnerware maupun kolase diambil dari pameran seni, majalah, maupun internet. 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.

### 3. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, serta data-data, dengan melihat dan mempelajari majalah *Juxtapoz*, *website*, maupun literature lain. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pembuatan karya.

#### b. Studi Lapangan / Observasi

Observasi dilakukan di pameran *The Death of Painting So I Collage* di Ace House. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui tekstur dari karya kolase.

#### c. 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 darimajalah *Juxtapoz*, *website*, maupun literature.

Dari data tersebut terlihat ciri-ciri dari *dinnerware* maupun kolase. *Dinnerware* yang merupakan alat makan yang dipakai untuk *dinner* atau makan malam biasanya berupa piring, gelas, mangkuk, mug tanpa sendok, garpu. Serta kolase yang biasanya bertekstur kontras dari warna dan tekstur satu dengan yang lainnya.

#### **4. 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 *dinnerware* yang telah dibuat, akan dipilih 6 sketsa yang nantinya akan diwujudkan kedalam karya kriya keramik.

#### **5. Metode Perwujudan**

##### **a. 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 Malang, dikarenakan tanah tersebut mempunyai kelembutan dan keuletan yang tinggi untuk teknik cetak tuang.



#### b. Teknik Pembentukan

Pembentukan dalam karya ini menggunakan teknik cetak tuang. Teknik ini digunakan untuk mewujudkan desain yang telah disetujui, supaya memenuhi perwujudan yang diinginkan. Langkah pertama yang dilakukan dalam perwujudan karya adalah dengan membuat model dengan massa padat agar pada saat model dicetak dengan gypsum akan kuat dan tidak terjadi perubahan bentuk (Suharson, 2015:67).

#### c. *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.