

**CITRA KOLASE DALAM *DINNERWARE* KERAMIK**



**JURNAL KARYA SENI**

**Galih Johar Septian Nindya Hadi**

**101 1547 022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

.....

Pembimbing I / Anggota

Dr. Noor Sudyati, M. Sn.  
NIP 19621114 199102 2 001

Pembimbing II/ Anggota

Arif Suharson, M. Sn.  
NIP 19750622 200312 1 003

Cognate/ Anggota

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

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

Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.  
NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

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

**Oleh : Galih Johar Septian Nindya Hadi**

### **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 Dharsono Kartika. Teori ergonomi Suyatno dan Nurmianto. Lalu teori penciptaan menggunakan teori penciptaan SP 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. 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.**

### **ABSTRACT**

The form of collage images on dinnerware ceramic is from the experience of the author's. The author's want to make collage images into dinnerware ceramic. Collage images as ornament on dinnerware ceramic to keep comfort on these dinnerware to use.

The collage images on dinnerware ceramic is functional artwork. Each artwork made by visual exploration and made to be easy to use in human society. In process creation of this art, author uses the aesthetic approach from Dharsono's theory, the ergonomy approach from Suyatno and Nurmianto's theory. The methodology used is generally, described in experimental that identified in work practices and reinforced theory that formulated by SP Gustami such as exploration, planning, and embodiment. The making process of these functionally dinnerware ceramic using slip casting and single firing technique.

Visualization of these functionally dinnerware ceramic present in various forms as platter, bowl, mug. The artwork is the response of author's self experience and bring knowledge artistic about the ceramic creation to be more variative.

**Keywords : Collage, *Dinnerware*, Ceramic Art.**

## A. PENDAHULUAN

### 1. 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.

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.

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

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.

## 2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase?
- b. Bagaimana mewujudkan bentuk karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase?

## 3. Tujuan dan Manfaat

### a. Tujuan

- 1) Menciptakan karya dengan konsep penciptaan karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase.
- 2) Menciptakan bentuk karya *dinnerware* keramik dengan tema citra kolase.

### b. Manfaat

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

## 4. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan, yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif. Di bawah ini adalah metode yang penulis gunakan dalam penciptaan karya:

### a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Darsono, ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, 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. Kesimbangan 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 Semiotik

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.

#### c. Metode 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>)

### 5. Metode Penciptaan

Menurut Bekker, “Metode ialah cara bertindak 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, akandipilih 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.

## 6. Hasil dan Pembahasan

### a. *Dinnerware* dan Kolase

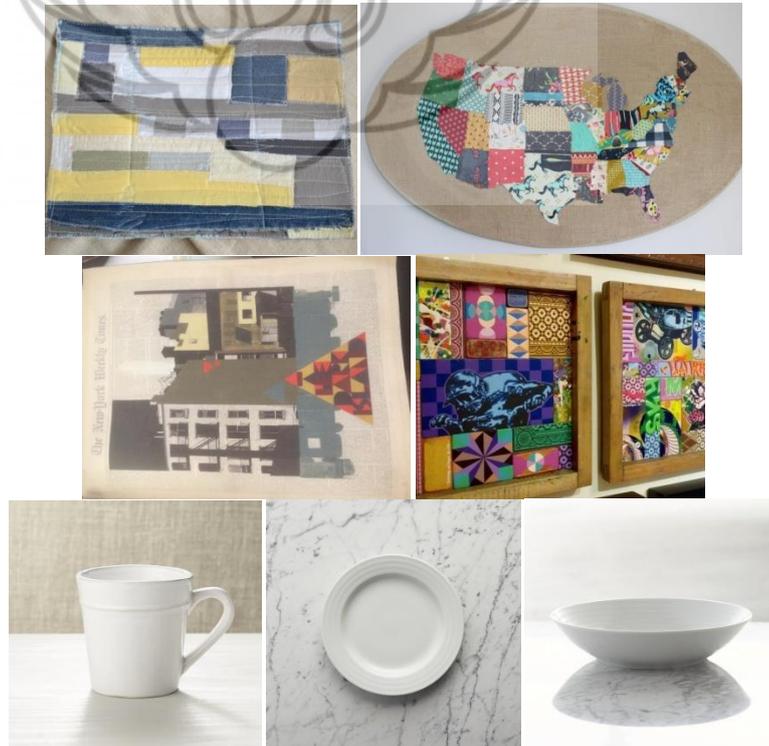
Istilah Dinnerware diketahui sudah digunakan pada tahun 1715, *Dinnerware* menurut American Heritage adalah: (1) *The plates, serving bowls, platters, and other tableware used in serving a meal*, (2) *A set of dishes*. Jadi peralatan dalam artian *dinnerware* adalah berbagai piring, mangkok, gelas, dan sebagainya yang digunakan untuk menyajikan makanan dan minuman. *Dinnerware* yang akan

dibuat penulis adalah *Dinnerware* dari keramik dengan tema citra kolase.

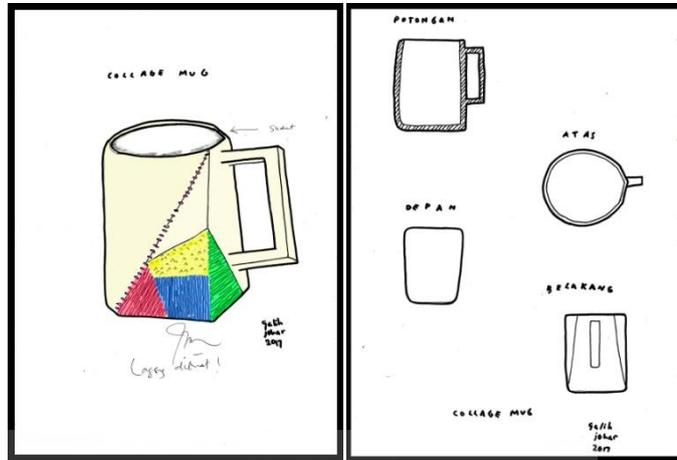
Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2010: 5.4) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. 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.

## b. Data Acuan

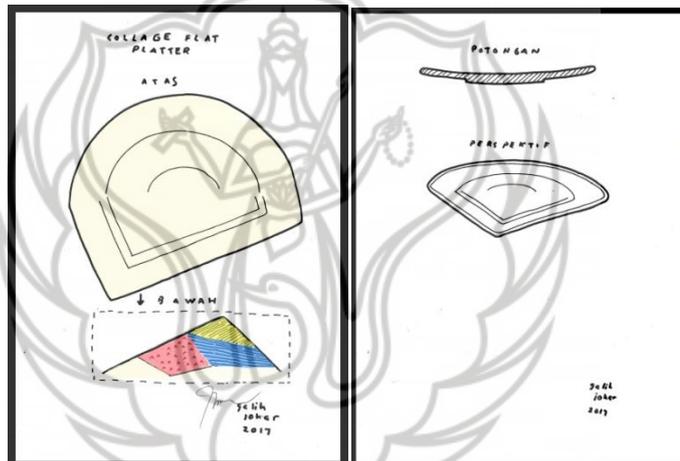
Data acuan adalah keterangan atau penjelasan yang didapat sebagai bahan dalam pola penafsiran yang ditetapkan sebagai dasar kajian. Pemilihan data acuan sangat diperlukan dalam proses pembuatan karya seni agar karya yang diciptakan mampu memproyeksikan pesan yang ingin disampaikan terlihat lebih menarik, unik, tidak monoton, dan tidak membosankan. Data diperoleh secara langsung dari melihat pameran, internet dan majalah. Kemudian semua data yang diperoleh tersebut dikorelasikan sebagai acuan sesuai dengan tema atau permasalahan yang diangkat dalam pembuatan karya pada tugas akhir ini. Adapun data acuan yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut:



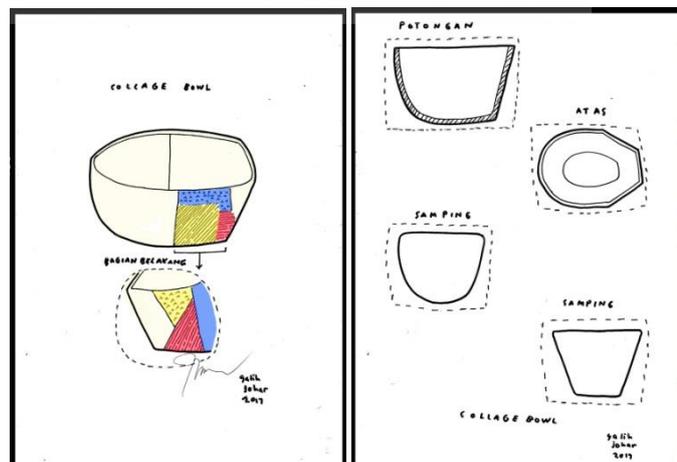
c. Perancangan



Sketsa Terpilih 1



Sketsa Terpilih 2



Sketsa Terpilih 3

#### **d. Perwujudan**

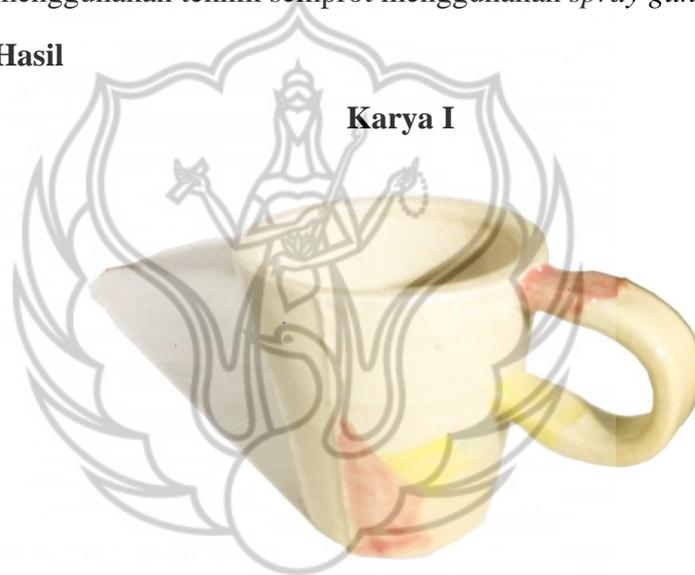
##### **a. Bahan**

Penciptaan tugas akhir ini menggunakan bahan baku tanah liat *stoneware* Malang. Tanah liat Malang memiliki sifat yang cocok sebagai tanah cair untuk mencetak, mempunyai tekstur yang halus, sehingga tanah ini sangat cocok untuk pembuatan karya seni, kemudian tanah dari Malang memiliki hasil bakar yang cerah, kuat, dan bertekstur halus.

##### **ii. Teknik**

Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya adalah teknik cetak tuang. Dan dalam teknik pengglasiran penulis menggunakan teknik semprot menggunakan *spray gun* dan kuas.

##### **iii. Hasil**



**Judul** : “Asymetrical Belel Mug”  
**Media** : Keramik *stoneware* Malang  
**Tahun** : 2017  
**Ukuran** : 11x11x9 cm

### Karya II



**Judul** : “Asymmetrical Belel Platter”

**Ukuran** : 20x20x3 cm

**Teknik** : *Pinch* dan cetak tuang.

**Tahun** : 2017

#### Deskripsi Karya 1 :

“*Urip mung mampir ngombe*” merupakan pepatah Jawa yang artinya hidup cuma mampir minum. Akan tetapi banyak manusia di bagian dunia lain yang bahkan susah mendapatkan minum untuk bertahan hidup. *Asymmetrical* dan belel adalah gambaran dari ketidak seimbangan tersebut. Ironis bukan? Meminum dari wadah yang menggambarkan manusia bagian dunia lain yang susah untuk minum.

#### Deskripsi Karya 2 :

Makan merupakan hal primer bagi manusia. Akan tetapi banyak manusia di bagian dunia lain yang bahkan susah makan untuk bertahan hidup. *Asymmetrical* dan belel adalah gambaran dari ketidak seimbangan tersebut. Ironis bukan? Makan dari wadah yang menggambarkan manusia bagian dunia lain yang susah untuk makan

#### Deskripsi Karya 3 :

Makan dan minum merupakan hal primer bagi manusia. Akan tetapi banyak manusia di bagian dunia lain yang bahkan susah makan dan minum untuk bertahan hidup. *Asymmetrical* dan belel adalah gambaran dari ketidak seimbangan tersebut. Ironis bukan? Makan atau minum dari wadah yang menggambarkan manusia bagian dunia lain yang susah untuk makan dan minum.

### Karya III



**Judul** : “Asymmetrical Belel Bowl”

**Ukuran** : 15x15x6 cm

**Media** : *Stoneware* Malang

**Tahun** : 2017

## 7. Kesimpulan

Demikian karya – karya ini diciptakan dengan proses dan tahap pengerjaan yang jatuh bangun dari awal hingga akhir. Beberapa permasalahan muncul saat proses pengerjaan berlangsung antara lain: saat proses pembuatan model, sangat sulit mencapai detail terkecil. Pembuatan tekstur yang dilakukan secara manual membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Pewarnaan yang sedikit sulit karena objek keramik yang diharapkan waran glasir sesuai tetapi tidak menutup tekstur keramik itu sendiri, sehingga hanya dapat dicapai dengan ketelitian. Selain itu pada saat pembakaran berlangsung, ada keramik yang mengalami keretakan. Proses pengerjaan yang panjang dan waktu yang sangat singkat menjadikan tantangan tersendiri dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Adanya solusi – solusi saat berlangsungnya proses pengerjaan pada akhirnya semua permasalahan selesai dengan hasil yang cukup memuaskan. Akan tetapi dengan proses yang telah dilakukan, pastilah ada beberapa kekurangan dan dengan adanya saran, masukan, serta tambahan ilmu, maka hal tersebut akan dapat menjadi pertimbangan dalam proses berkarya selanjutnya.

Pastinya banyak sekali kendala yang dihadapi pada setiap proses penciptaan karya, maka saran yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini selesai dengan lebih maksimal:

1. Membuat jadwal kerja sesuai urutannya agar pengerjaan menjadi lebih runtut dan tidak ada yang tertinggal,
2. Perhatikan pengeringan hasil cetakan setelah keluar dari cetakan, karena menggunakan tanah malang relatif lebih mudah retak dalam proses pengeringan daripada tanah jenis lain.
3. Jika proses pembakaran adalah single firing maka harus diperhatikan karyanya karena relatif mudah beresiko rusak.
4. Disiplin diri dengan waktu yang sudah ditentukan sangat memengaruhi dalam penciptaan karya.
5. Mencatat semua kebutuhan yang akan digunakan agar semua dapat dilaksanakan tanpa menunda-nunda.

Memikirkan apa yang orang lain tidak pernah memikirkan hal tersebut, menciptakan inovasi baru serta mengembangkan yang sudah pernah ada dengan tetap memperhatikan teknik dan konsep yang matang.

## Daftar Pustaka

- Astuti, Ambar. (2008a), *Keramik, Bahan, Cara Pengerjaan, Gelasir*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (2008b), *Keramik Ilmu dan Proses pembuatannya*, Arindo Nusa Media, Yogyakarta.
- Bakker, Anton. (1986), *Metode – Metode Filsafat*, Ghalia Indonesia, Jakarta Timur.
- Brommer, George. 1994, *Collage Techniques: a Guide for Artist and Illustrators*, Watson-Guptill, California.
- Gustami, Sp. (2004), “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Jefkins, Frank. 1995, *Public Relations (Edisi ke-4)*, Erlangga, Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. (2004a), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- \_\_\_\_\_. (2004b), *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Kriyantono, Rachmat. 2002, *Teknik Praktis ; Riset Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Mudjiono dan B. Irawan. (2008), *Asas dan Unsur Desain*, Universitas Kristen Petra Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual, Surabaya.
- Nurmianto, Eko. (2003), *Ergonomi Dasar dan Aplikasinya*, Guna Widya, Surabaya.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. 2010, *Seni Keterampilan Anak*, Universitas Terbuka, Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2002), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Picasso, Olivier Widmaier. 2004, *Picasso: The Real Family Story*, Prestel Publishing, New York & London.
- Sachari, Agus. 1986, *Seni Desain dan Teknologi*, Pura Pustaka, Jakarta.
- Sastrowinoto, Suyatno. 1985, *Meningkatkan Produktivitas dengan Ergonomi*, PT. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta.
- Suharson, Arif. 2015, *Reproduksi Keramik*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Susanto, M. 2002, *Teknik Menggambar Kolase*,  
<http://www.edukasi.net/pengpop/pp>. diakses tanggal 25 Maret 2017.

Susanto, Mikke. 2012, *Diksi Rupa*, DictiArt Lab Yogyakarta & Jagad Art House Bali.

Yanagi, Soetsu. 1953, *Journal: The Way of Tea*, Honolulu Academy of Arts, Hawaii.

