

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Ide dan inspirasi memiliki peranan penting dalam proses penciptaan karya karena menjadi dasar dalam menentukan bentuk dan karakter visual dalam proses penciptaan karya seni. Pola yang terus berulang setiap bermain *skateboard* seperti mencoba, jatuh, bangkit, dan melihat proses perkembangan trik yang dicapai secara bertahap, secara tidak langsung memengaruhi cara pandang dan pola pikir penulis terhadap kehidupan dan proses berkarya. Pengalaman tersebut memunculkan ketertarikan penulis untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk karya keramik seni. Proses ilmiah pada tahap penciptaan ini mengacu pada teori estetika yang dikemukakan A.A.M Djelantik. Melalui proses penciptaan ini, penulis memahami bahwa pengalaman dapat diolah menjadi konsep artistik yang memiliki nilai estetika.

Proses penciptaan karya ini muncul dari pengalaman dan ketertarikan penulis pada aktivitas *skateboarding*. Proses penciptaan dilakukan melalui berapa tahapan yang meliputi eksplorasi ide, pengumpulan data, perancangan desain, hingga proses perwujudan. Tahap eksplorasi berangkat dari aktivitas *skateboarding* yang berpotensi untuk memberikan nilai sosial yang kemudian di representasikan melalui simbol-simbol karya keramik seni. Kemudian dilanjut dengan perancangan bentuk melalui sketsa untuk menghasilkan karya yang representatif dan ekspresif. Proses pembentukan dilakukan dengan berbagai teknik yaitu *pinching*, *throwing*, *slab*, cetak tuang, dan cetak tekan. Penciptaan karya ini menggunakan tanah liat *stoneware* dan diglasir menggunakan teknik semprot yang kemudian dibakar suhu tinggi. Proses pengeringan, pembakaran, dan *finishing* menjadi bagian penting dalam penyampaian konsep dan mewujudkan karakter visual karya. Dengan demikian, proses penciptaan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga bersifat konseptual.

Hasil penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Representasi Simbolik *Skateboarding* Sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Seni” ini berjumlah delapan karya. Karya dieksplorasi dari nilai-nilai yang terkandung dalam *skateboarding*, kemudian divisualkan kedalam bentuk patung, *figure*, relief, dua dimensi, tiga dimensi, dengan *display* dinding dan pustek. Warna Glasir yang digunakan cenderung berwarna gelap yaitu coklat dan hijau serta tambahan dekorasi tekstur yang memvisualkan penuaan.

B. SARAN

Proses penciptaan karya seni memerlukan waktu, pengalaman, pengamatan, mencari referensi, melakukan eksplorasi, improvisasi, hingga perwujudan karya seni. Berbagai kendala teknis maupun nonteknis sering muncul selama proses berkarya sehingga harus diperlukan kesabaran dan kemampuan evaluasi untuk mengatasi dengan tepat. Selain itu pemahaman mengenai bahan, teknis, penggunaan alat, berpengaruh terhadap keberhasilan karya seni.

Dalam proses perwujudan karya ini ada beberapa kendala yang dialami penulis diantaranya metode kerja yang kurang teratur, teknik penempelan yang kurang sempurna sehingga muncul retak, kurangnya kesadaran untuk mengecek tungku sebelum proses pembakaran yang menyebabkan kebocoran gas. Kendala-kendala tersebut akan menjadi bahan evaluasi, pengalaman, juga pembelajaran bagi penulis untuk proses selanjutnya.

Penulis menyadari bahwa karya seni dan penulisan yang dihasilkan dalam proses penciptaan ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum mencapai tahap sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil akhir karya dan penulisan. Meskipun demikian, proses ini akan menjadi pengalaman dan pelajaran bagi penulis untuk menciptakan karya yang lebih baik di masa mendatang,

sekaligus menjadi sarana untuk berani mengekspresikan hal yang dicintai. Penulis juga menyarankan kepada pembaca untuk lebih memahami teknik, metode kerja, karakter material yang akan digunakan agar proses pengerjaan karya lebih efektif dan tidak mengalami banyak kendala.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Taufik & Hendratno. (2020). Membaca Kecenderungan Bentuk dan Isi Keramik Kontemporer Indonesia. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, (9)2. <https://doi.org/10.24821/corak.v9i2.3645>
- Ambar Astuti. (2007). *Keramik Ilmu dan Proses Pmebuatannya*. Jurusan Kriya Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta.
- Artosa, Odam A. (2022). Skateboard, Subculture, and Industry: A Study About Young Skate Workers in Indonesia. *Jurnal Dimensia*, (11)1. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v11i1.59123>
- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni : Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Djelantik ,A. A. M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hasan, Saaduddin et al. (2025). Ekspresi Seni . *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 27(2). <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi>.
- Huda, Muhamad J. N. (2009). *Imajinasi Identitas Sosial Komunitas Reog Ponorogo*. Tips.
- Susanti, Dewi. 2015. “Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Karya Tari Gundah Kancuh.” *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, Vol. 17, No. 1.