

**REPRESENTASI SIMBOLIK *SKATEBOARDING*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK  
SENI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Fidelis Duanda W.P**

**NIM 2112297022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**GENAP 2026**

**REPRESENTASI SIMBOLIK *SKATEBOARDING*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK  
SENI**



**SKRIPSI**

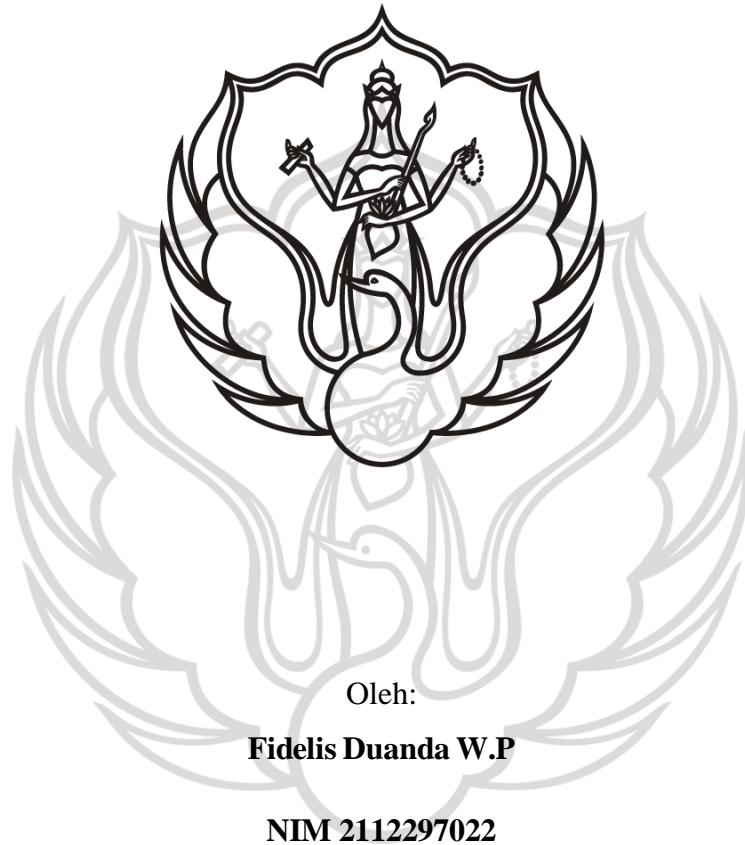
Oleh:

**Fidelis Duanda W.P**

**NIM 2112297022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**REPRESENTASI SIMBOLIK *SKATEBOARDING*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK  
SENI**

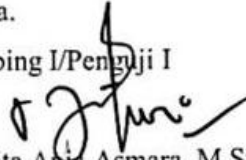


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya  
2026**

Tugas Akhir berjudul:

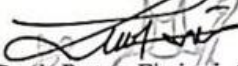
**Representasi Simbolik *Skateboarding* Sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Seni** diajukan oleh Fidelis Duanda Wibi Putra, NIM 2112297022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



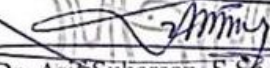
Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.  
NUPTK 8052742643230073

Pembimbing II/Penguji II



Dyah Retno Fitriani, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 9641772673230252

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Arief Suharson, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 2954753654130102

Mengetahui,



Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Prodi S-1 Kriya



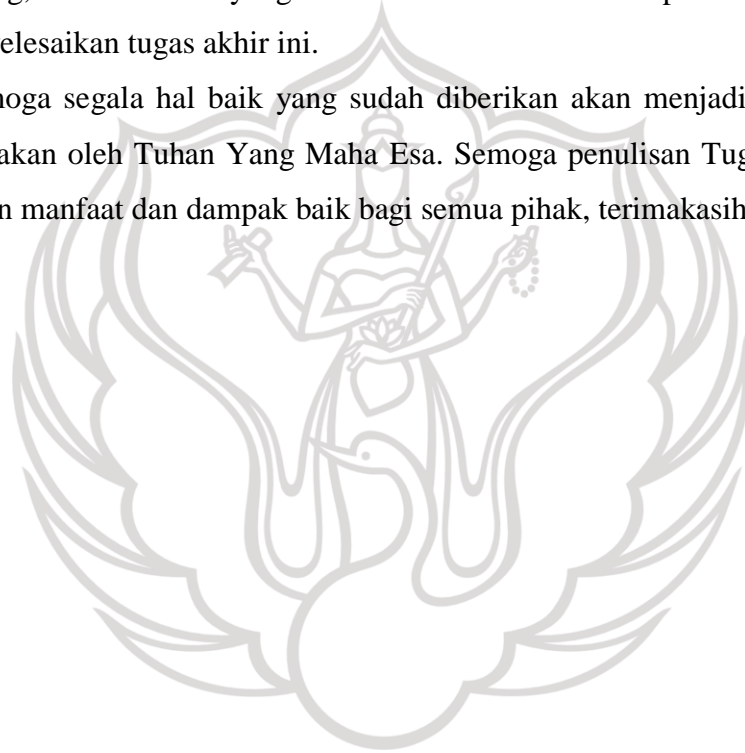
Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 4160750651130153

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada diri sendiri yang telah bertahan, berusaha, dan berproses hingga sampai pada tahap ini. Setiap proses dan usaha akan menjadi pelajaran yang bermakna untuk kehidupan seanjutnya.

Dengan rasa hormat dan rasa bangga karya ini dipersembahkan untuk Orang tua, Saudara yang selalu mendukung dan seluruh Dosen yang sudah membimbing, serta Sahabat yang selalu hadir baik suka maupun duka sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga segala hal baik yang sudah diberikan akan menjadi amalan dan dilipatgandakan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Semoga penulisan Tugas Akhir ini memberikan manfaat dan dampak baik bagi semua pihak, terimakasih.



## MOTTO

***“DO WHAT YOU LOVE, LOVE WHAT YOU DO.”***  
***“EXPECT NOTHING APPRECIATE EVERYTHING.”***

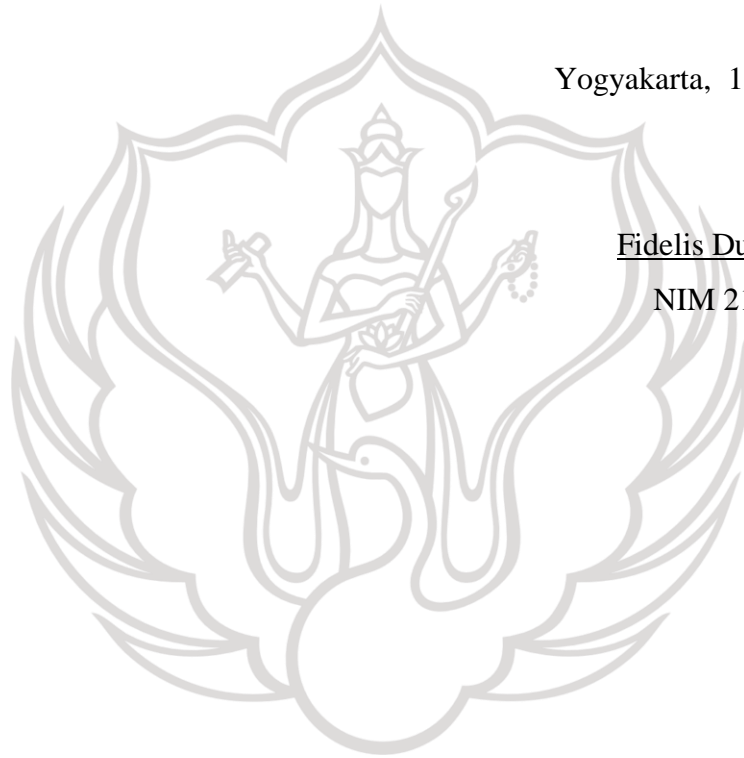


## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya dengan ini menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Fidelis Duanda W. P  
NIM 2112297022



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul. “Representasi Simbolik Skateboarding Sebagai Ide Penciptaan Keramik Seni”, Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengerjaan Tugas Akhir karya seni ini tentu tidak akan dapat selesai dengan baik tanpa bantuan pihak yang telah ikut berperan dalam terlaksananya kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan YME yang telah melancarkan segala proses dan sehingga bisa sampai pada tahap Tugas Akhir.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., Koordinator Prodi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Tri Wulandari, S.Sn., M.A., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dra. Dwita Anja Asmara, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan semangat dalam bimbingan serta saran-saran dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
8. Dyah Retno Fitriani S.sn., M.sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, membimbing, dan memberi masukan dalam proses Tugas Akhir ini.
9. Dr. Arif Suharson S.Sn., M.Sn., selaku Cognate atau Dosen Penguji Ahli yang telah memberi masukan dalam proses penulisan dan pengujian tugas akhir ini.
10. Drs. Rispul, M.Sn. selaku dosen wali yang sudah menemani dari awal masuk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staff Akmawa Seni Rupa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Terima kasih kepada kedua orang tua yaitu Ibu Binawati dan Bapak Dwi Gunawan yang telah memberikan kepercayaan dan selalu memberikan doa serta motivasi untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Terima kasih kepada kakak saya Agata Brasela dan Yohanes Adham yang selalu memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Terima kasih kepada Bagas, Daoni, Adhel, Irgi, Nadhita yang membantu memfasilitasi dan selalu memberikan motivasi, semangat, doa dan dukungan dari awal perkuliahan hingga terlaksananya proses penciptaan Tugas Akhir ini.
15. Terima kasih kepada teman-teman Studio MNTX yang selalu produktif sehingga menjadi pemantik bagi penulis untuk memulai dan menekuni keramik.
16. Terima kasih kepada teman-teman Soepardi *Skate* MNCRT dan teman-teman IPS (Isi Punya *Skater*) atas pengalaman dan semangat positif yang terus terjaga hingga saat ini sehingga menjadi inspirasi dalam proses penciptaan karya ini.
17. Teman-teman keramik Abdul, Axdam, Tahta, Zaki, Jeni, Sidiq, Imantopo, Awang, Roihan yang sudah membantu proses eksplorasi di dunia keramik dan bersedia bertukar pikiran.
18. Teman-teman seperjuangan Kriya angkatan 2021 atas dukungan dan kerjasamanya.

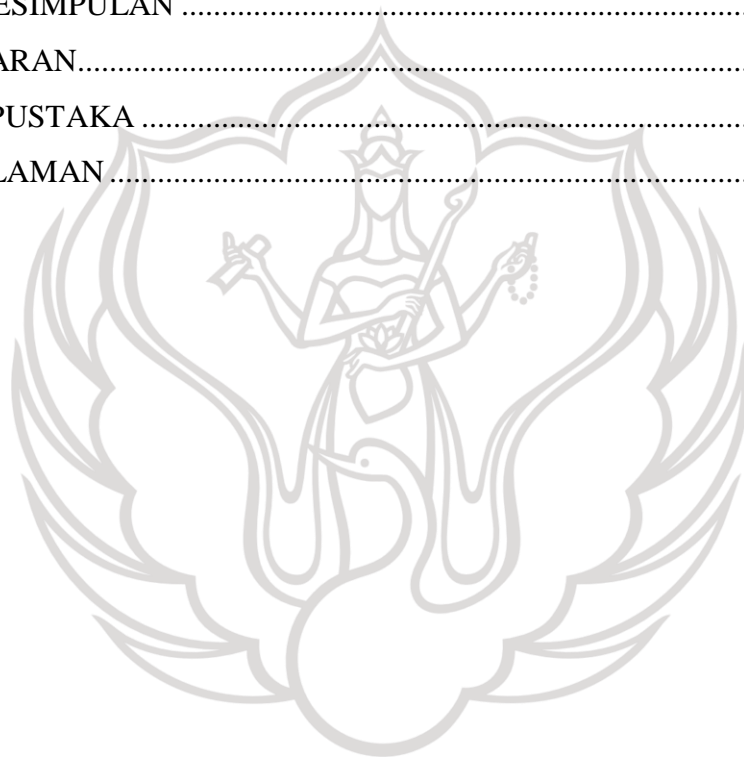
Yogyakarta, 19 Juni 2026

Fidelis Duanda Wibi Putra  
NIM 2112297022

## DAFTAR ISI

REPRESENTASI SIMBOLIK <i>SKATEBOARDING</i> SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK SENI .....	1
REPRESENTASI SIMBOLIK <i>SKATEBOARDING</i> SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK SENI .....	i
REPRESENTASI SIMBOLIK <i>SKATEBOARDING</i> SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK SENI .....	ii
Tugas Akhir berjudul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.    LATAR BELAKANG .....	1
B.    RUMUSAN PENCIPTAAN .....	3
C.    TUJUAN DAN MANFAAT .....	4
D.    METODE PENDEKATAN DAN PENCIPTAAN .....	4
BAB II .....	8
KONSEP PENCIPTAAN .....	8
A.    SUMBER PENCIPTAAN .....	8
B.    LANDASAN TEORI .....	13
BAB III .....	16
PROSES PENCIPTAAN .....	16
A.    DATA ACUAN .....	16
B.    ANALISIS DATA ACUAN .....	20

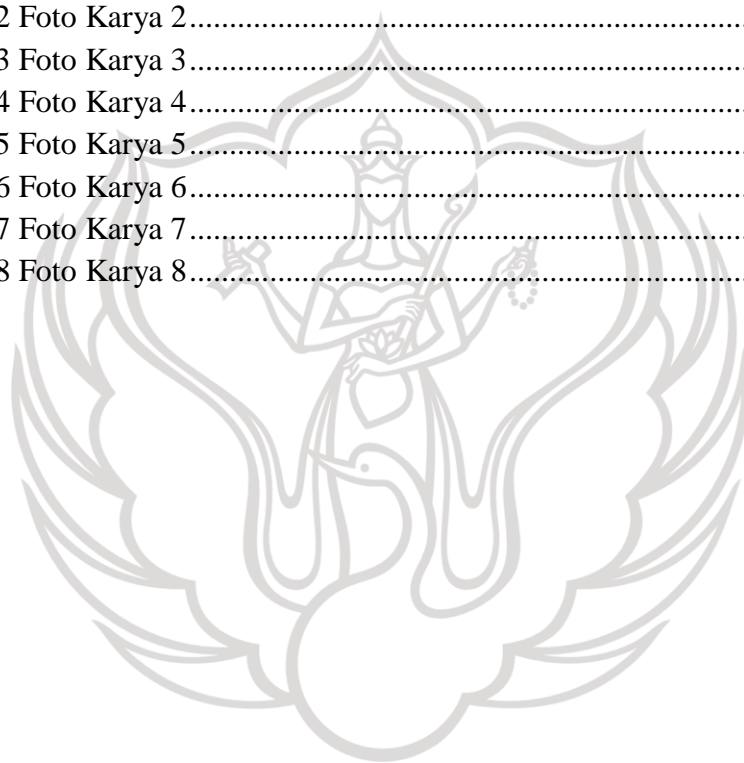
C.	RANCANGAN KARYA .....	22
D.	PROSES PERWUJUDAN .....	33
E.	KALKULASI BIAYA PEMBUATAN KARYA .....	51
BAB IV .....		54
TINJAUAN KARYA.....		54
A.	TINJAUAN UMUM .....	54
B.	TINJAUAN KHUSUS .....	56
BAB V.....		79
PENUTUP.....		79
A.	KESIMPULAN .....	79
B.	SARAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA .....		82
DAFTAR LAMAN.....		83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Foto Kolaborasi <i>Bigbell</i> dengan <i>Fucking Awesome</i> .....	2
Gambar 2. 1 <i>Skateboard</i> .....	9
Gambar 2. 2 Foto Komunitas Pemain <i>Skateboarding</i> .....	10
Gambar 2. 3 Foto Latihan .....	10
Gambar 2. 4 Foto saat Proses <i>Filming</i> .....	11
Gambar 2. 5 Foto Gelas Keramik .....	12
Gambar 3. 1 Gambar <i>Rontgen</i> Tulang Patah .....	16
Gambar 3. 2 Karya Patung Keramik .....	16
Gambar 3. 3 Karya Keramik dengan Glasir <i>Rusty</i> .....	17
Gambar 3. 4 Foto Pemain <i>Skateboard</i> .....	17
Gambar 3. 5 Foto Candi Borobudur.....	18
Gambar 3. 6 Karya Keramik Berbentuk <i>Skateboard</i> .....	18
Gambar 3. 7 Karya Keramik 2D .....	19
Gambar 3. 8 Contoh Topeng Karya Mix Media .....	19
Gambar 3. 9 Detail Sketsa Karya 1 .....	22
Gambar 3. 10 Detail Sketsa Karya 2 .....	23
Gambar 3. 11 Detail Sketsa Karya 3 .....	23
Gambar 3. 12 Detail Sketsa Karya 4 .....	24
Gambar 3. 13 Detail Sketsa Karya 5 .....	24
Gambar 3. 14 Detail Sketsa Karya 6 .....	25
Gambar 3. 15 Detail Sketsa Karya 7 .....	25
Gambar 3. 16 Detail Sketsa Karya 8 .....	26
Gambar 3. 17 Detail Sketsa Karya 6 .....	26
Gambar 3. 18 Detail Sketsa Karya 10 .....	27
Gambar 3. 19 Detail Sketsa Karya 11 .....	27
Gambar 3. 20 Detail Sketsa Karya 12 .....	28
Gambar 3. 21 Detail Sketsa Karya 13 .....	28
Gambar 3. 22 Detail Sketsa Karya 14 .....	29
Gambar 3. 23 Detail Sketsa Terpilih 1 .....	29
Gambar 3. 24 Detail Sketsa Terpilih 2 .....	30
Gambar 3. 25 Detail Sketsa Terpilih 3 .....	30
Gambar 3. 26 Detail Sketsa Terpilih 4 .....	31
Gambar 3. 27 Detail Sketsa Terpilih 5 .....	31
Gambar 3. 28 Detail Sketsa Terpilih 6 .....	32
Gambar 3. 29 Detail Sketsa Terpilih 7 .....	32
Gambar 3. 30 Detail Sketsa Terpilih 8 .....	33
Gambar 3. 31 Pembuatan Sketsa Karya .....	44
Gambar 3. 32 Proses Pembuatan Cetakan Keramik.....	44

Gambar 3. 33 Proses <i>Finishing</i> .....	45
Gambar 3. 34 Proses <i>Throwing</i> dan <i>Finishing</i> .....	45
Gambar 3. 35 Karya Cetak Tekan.....	46
Gambar 3. 36 Hasil Cetak Tuang dan Proses <i>Detailing</i> .....	47
Gambar 3. 37 Karya dengan Teknik Slab .....	47
Gambar 3. 38 Karya dengan Teknik <i>Pinching</i> .....	48
Gambar 3. 39 Proses Pembakaran Biskuit .....	48
Gambar 3. 40 Grafik Pembakaran Biskuit .....	49
Gambar 3. 41 Pengglasiran dengan Teknik Semprot.....	50
Gambar 3. 42 Proses Pembakaran Glasir .....	51
Gambar 3. 43 Grafik Pembakaran Glasir .....	51
Gambar 4. 1 Foto Karya 1 .....	56
Gambar 4. 2 Foto Karya 2.....	59
Gambar 4. 3 Foto Karya 3.....	62
Gambar 4. 4 Foto Karya 4.....	65
Gambar 4. 5 Foto Karya 5.....	68
Gambar 4. 6 Foto Karya 6.....	71
Gambar 4. 7 Foto Karya 7.....	73
Gambar 4. 8 Foto Karya 8.....	76



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Gambar Peralatan Kerja .....	38
Tabel 3. 2 Gambar Bahan.....	41
Tabel 3. 3 Formulasi Glasir Warna Coklat .....	41
Tabel 3. 4 Formulasi Glasir Warna Coklat Perunggu .....	41
Tabel 3. 5 Formulasi Glasir Warna Hijau .....	41
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	51
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	52
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	52
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	52
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	52
Tabel 3. 11 Kalkulasi Biaya Karya 6 .....	53
Tabel 3. 12 Kalkulasi Biaya Karya 7 .....	53
Tabel 3. 13 Kalkulasi Biaya Karya 8 .....	53
Tabel 3. 14 Total Kalkulasi Biaya Karya.....	53



## INTISARI

Penciptaan karya keramik seni yang berjudul “Representasi Simbolik *Skateboarding* Sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Seni” adalah untuk memvisualisasikan pengalaman dan pemaknaan penulis terhadap budaya *skateboarding* ke dalam bentuk karya keramik seni. Penciptaan ini bertujuan menunjukkan bahwa *skateboarding* tidak hanya dipahami sebagai aktivitas olahraga, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, proses bertumbuh, kreativitas, solidaritas, dan ekspresi diri. Melalui karya keramik, penulis berupaya menghadirkan simbol yang merepresentasikan pengalaman emosional dan kebebasan berekspresi yang diperoleh dari budaya *skateboarding* ke dalam bentuk visual yang memiliki makna personal dan artistik.

Penulis menggunakan metode pendekatan estetika dari A.A.M Djelantik Metode pendekatan estetika menyatakan bahwa terdapat tiga unsur yaitu wujud, bobot, penampian. Proses penciptaan karya menggunakan metode penciptaan menurut Hawkins yang meliputi tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan studi pustaka, budaya *skateboarding* yang dialami sendiri oleh penulis. Tahap improvisasi dilakukan melalui ide kemudian dikembangkan dengan wujud sketsa karya keramik seni. Tahap perwujudan melalui proses pembentukan melalui teknik cetak tuang, cetak tekan, slab, *pinch*, *throwing* yang kemudian ditambahkan detail tekstur penuaan. Material yang digunakan adalah tanah liat *stoneware* yang kemudian di *finishing* dengan glasir dan dibakar mencapai suhu 1185°C.

Karya seni yang dihasilkan berjumlah delapan karya dengan bentuk yang beragam, seperti figur tunggal maupun gabungan, *truck skate*, susunan balok, papan *skate*, ekspresi wajah, dan simbol target. Karya keramik dengan tema *skateboarding* ini diharapkan bisa menghadirkan pemaknaan bahwa *skateboarding* tidak hanya dipahami sebagai olahraga, tetapi juga sebagai media ekspresi kreativitas serta ruang terbentuknya komunitas yang positif. Selain itu, karya ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan seni keramik yang merespon budaya populer dan identitas sosial.

**Kata Kunci:** *Representasi Simbolik, Skateboarding, Keramik Seni, Budaya Skateboarding, Identitas Sosial*

## ABSTRACT

*The creation of a ceramic art work entitled "Symbolic Representation of Skateboarding as an Idea for Creating Ceramic Art Works" is to visualize the author's experience and meaning of skateboarding culture into the form of ceramic art works. This creation aims to show that skateboarding is not only understood as a sporting activity, but also as a medium for character formation, growth processes, creativity, solidarity, and self-expression. Through ceramic works, the author attempts to present symbols that represent emotional experiences and freedom of expression obtained from skateboarding culture into visual forms that have personal and artistic meaning.*

*The author uses the aesthetic approach method from A.A.M Djelantik. The aesthetic approach method states that there are three elements, namely form, weight, and appearance. The process of creating the work uses the creation method according to Hawkins which includes the stages of exploration, improvisation, and formation. The exploration stage is carried out by studying literature, skateboarding culture experienced by the author himself. The improvisation stage is carried out through ideas then developed into sketches of ceramic art works. The realization stage goes through the formation process through casting, pressing, slab, pinch, throwing techniques which are then added with aging texture details. The material used is stoneware clay which is then finished with glaze and fired to a temperature of 1185°C.*

*The resulting artworks comprise eight pieces with diverse forms, including single and combined figures, skate trucks, block arrangements, skateboards, facial expressions, and target symbols. These ceramic works with a skateboarding theme are expected to convey the meaning that skateboarding is not only understood as a sport, but also as a medium for creative expression and a space for the formation of positive communities. Furthermore, these works are expected to contribute to the development of ceramic art that responds to popular culture and social identity.*

**Keywords:** *Symbolic Representation, Skateboarding, Ceramic Art, Skateboarding Culture, Social Identity*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Ketertarikan penulis terhadap *skateboarding* mulai tumbuh pada tahun 2021 saat menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK sebagai upaya mengisi waktu luang setelah kegiatan PKL selesai. Pada tahun itu sedang terjadi wabah *Coronavirus* sehingga kegiatan sekolah dihentikan sementara. Karena belum tersedianya fasilitas *skate park*, hampir setiap hari penulis bermain *skateboard* di depan kantor Dinas Lingkungan Hidup bersama teman-teman. Seringkali petugas setempat mengingatkan untuk menaati protokol yang berlaku. Penulis dan komunitas juga mengembangkan kreativitas melalui pembuatan video dan dokumentasi *skateboarding*. Dalam proses pembuatan video, pemain akan berjuang dan didukung untuk mendapatkan trik dan saat berhasil akan disambut dengan apresiasi.

Hasil dokumentasi kemudian ditonton bersama dalam acara sederhana yang sering disertai memasak dan makan bersama. Momen tersebut menciptakan suasana yang hangat dan mengajarkan apresiasi terhadap proses berkarya. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa selain jadi aktivitas olahraga, *skateboarding* juga menjadi ruang pembentukan identitas sosial, solidaritas, dan praktik kolektif yang tumbuh dari penggunaan ruang publik secara bersama. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar konseptual dalam penciptaan keramik seni sebagai representasi visual dari dinamika sosial yang terbentuk dalam budaya *skateboarding*.

Representasi merupakan proses menghadirkan kembali makna, gagasan, atau pengalaman melalui penggunaan tanda, simbol, maupun bentuk visual yang dapat dipahami oleh masyarakat. Dalam penciptaan ini, pengalaman serta nilai-nilai yang tumbuh dalam budaya *skateboarding* diterjemahkan ke dalam karya keramik seni sehingga tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media penyampaian makna dan refleksi pengalaman hidup.

*Skateboard* juga menjadi sumber inspirasi oleh seniman Big Bell yang

berasal dari California, USA. Karya yang dihasilkan mulai dari keramik seni dekorasi sampai fungsional seperti papan skate yang patah, topi dan sepatu yang dibuat menggunakan model aslinya yang dibuat dengan teknik cetak. Big Bell juga sudah berkolaborasi dengan brand *FA/Fucking Awesome* yang berpengaruh di dunia *skateboard* dan *fashion*. Penulis terinspirasi karena karyanya yang membawa nilai ekspresi, kebebasan visual, dan budaya *skateboarding*. Kesan karyanya yang natural dan personal menjadi karakter yang kuat menjadi inspirasi penulis dalam penciptaan karya ini.



Gambar 1. 1 Foto Kolaborasi *Bigbell* dengan *Fucking Awesome*  
(Sumber : <https://shorturl.at/HdeVn> diakses pada 13 April 2026)

*Skateboarding* menjadi identitas sosial bagi penulis karena memiliki komunitas yang menjadi ruang interaksi dan ruang kreativitas antar sesama pemain *skateboard*. Identitas sosial akan terbentuk ketika individu merasa menjadi bagian dari suatu kelompok, sehingga nilai, pengalaman, interaksi yang berkembang dalam kelompok tersebut akan menjadi bagian dari jati dirinya. Pengalaman selama kurang lebih lima tahun dalam aktivitas *skateboarding* memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai yang terkandung didalamnya. Ditengah pandangan masyarakat yang sering menganggap *skateboarding* sebagai aktivitas yang berbahaya baik dari segi fisik maupun lingkungan. Penulis menemukan nilai pembelajaran mengenai ketekunan, solidaritas, dan membangun prinsip dalam menjalani kehidupan. Melalui

penciptaan karya keramik seni ini, penulis berupaya menyampaikan pengalaman yang diperoleh agar lebih mengenali diri sendiri serta mengekspresikan hal-hal yang dicintai.

Berangkat dari pengalaman dan nilai-nilai yang terkandung dalam *skateboarding* sebagai ide penciptaan. Karya akan disampaikan melalui aliran ekspresionisme, yaitu karya yang terbentuk oleh curahan hati secara bebas (Bahari, 2008:122). Penulis kemudian menerjemahkan gagasan tersebut ke dalam bentuk karya keramik seni. Keramik adalah benda yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk, dikeringkan, kemudian dibakar pada suhu tinggi yaitu 1200°C hingga menjadi keras dan kuat. Keramik bisa menjadi barang fungsional maupun dekorasi yang memiliki nilai seni. Keramik (*pottery*) merupakan salah satu kerajinan yang tertua. Benda-benda ini dibuat ribuan tahun yang lalu oleh orang-orang Mesir di tepi sungai (Astuti, 2007 :1).

Perwujudan karya keramik ini akan berbentuk tiga karya dinding dan lima karya tiga dimensi, dengan menggunakan media tanah liat *stoneware*. Karya-karya tersebut akan didukung oleh display berupa frame kayu dan penyangga dari besi untuk memperkuat konstruksi karya dan memiliki ketahanan. Dengan demikian, penulis mampu menciptakan karya keramik bertema *skateboarding* yang tidak hanya mengutamakan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan kekuatan konstruksi, sehingga menghasilkan karya yang kokoh, stabil, serta mampu bertahan dalam jangka waktu yang panjang.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema Representasi Simbolik *Skateboarding* pada karya yang memiliki nilai estetika ?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema Representasi Simbolik *Skateboarding* pada karya keramik seni?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya dengan tema Representasi Simbolik *Skateboarding* pada karya keramik seni?

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

### 1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari pembuatan karya tulis dengan judul “Representasi Simbolik *Skateboarding* Sebagai Ide Penciptaan Karya Keramik Seni ” adalah sebagai berikut :

- 1.1 Menjelaskan konsep Representasi Simbolik *Skateboarding* menjadi bentuk karya keramik seni yang memiliki nilai estetika.
- 1.2 Memvisualisasikan proses penciptaan karya dengan tema Representasi Simbolik *Skateboarding* dalam karya keramik seni.
- 1.3 Menciptakan karya dengan tema Representasi Simbolik *Skateboarding* dalam karya keramik seni.

### 2. Manfaat Penciptaan

- 2.1 Meningkatkan kemampuan teknis dan artistik dalam proses penciptaan karya keramik seni.
- 2.2 Menjadi sarana untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas dan kreatif melalui bentuk, simbol, dan visual karya.
- 2.3 Memberikan pemahaman bahwa aktivitas *skateboarding* bisa menjadi olahraga yang sekaligus menjadi ruang kreativitas.
- 2.4 Menambah pengetahuan dan wawasan tentang karya keramik seni bagi penulis dan masyarakat.
- 2.5 Mengajak masyarakat untuk lebih memahami ekspresi diri dan proses kreatif.

## D. METODE PENDEKATAN DAN PENCIPTAAN

### 1. Metode Pendekatan

#### 1.1 Metode Pendekatan Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang keindahan yang tidak hanya berkaitan dengan visual, tetapi juga bisa mencakup isi dan makna melalui unsur bentuk, warna, tekstur, komposisi, keseimbangan yang terdapat pada sebuah

karya. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Sehingga bisa disimpulkan bahwa ketiga unsur tersebut saling berkaitan sehingga karya seni tidak hanya dinilai dari bentuk saja tetapi juga dari makna dan penyampaian (Djelantik, 2004:15)

## 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu susunan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya. Dalam proses penciptaan karya, penulis menggunakan metode penciptaan yang mengacu pada teori Alma M. Hawkins yang dikutip oleh Dewi Susanti (2015:52), yang terdiri atas tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan dalam proses penciptaan karya seni.

### 2.1 Eksplorasi

Merupakan tahap eksplorasi visual dan referensi dari tema yang diangkat kemudian mencari ide untuk dikembangkan pada tahapan selanjutnya. Pada tahap ini, penulis mencari nilai yang terdapat pada aktivitas *skateboarding* kemudian melakukan eksplorasi dengan melakukan observasi, yaitu mengamati langsung aktivitas *skateboarding* di kawasan Borobudur sebagai ruang berlangsungnya berbagai praktik sosial dalam komunitas *skateboard* seperti mendokumentasikan interaksi sosial antar *skater* dan mengumpulkan arsip foto maupun video. Melalui data dan arsip tersebut, dilakukan identifikasi terhadap berbagai simbol visual yang merepresentasikan budaya *skateboarding* seperti papan *skate*, kamera *filmer*, ekspresi wajah, burung, *truck skate*, target dan beberapa bentuk lainnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam *skateboarding* kemudian divisualkan melalui simbol yang dijadikan sumber ide penciptaan karya keramik seni.

### 2.2 Improvisasi

Merupakan tahapan dimana penekanannya terdapat pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan

digunakan dalam proses pembentukan karya, eksplorasi visual, dan pengorganisasian bagian-bagian pembentuk nilai estetika pada karya. Dalam tahap ini, pencipta membuat rancangan motif serta bentuk berupa sketsa. Sketsa-sketsa dibuat sebagai rencana rancangan yang akan dituangkan pada proses pembentukan keramik. Seperti salah satu contoh yaitu sketsa karya berbentuk figur burung berkepala manusia sedang bertengger di atas *tuck*, yang merepresentasikan penulis yang mengambil jeda untuk berhenti sejenak dan mengevaluasi kegagalan saat mengulik *trick skateboard*. Dari proses refleksi tersebut, penulis memperoleh bekal pelajaran yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Simbol yang terbentuk dari nilai-nilai *skateboarding* diwujudkan menjadi karya keramik melalui berbagai macam jenis pembentukan seperti *pinching*, *throwing*, *slab*, cetak tekan, dan cetak tuang. Dalam proses pembentukan terjadi beberapa kendala teknis yaitu kurangnya ketelitian saat pengulian tanah sehingga muncul retakan dari proses pengeringan dan semakin melebar setelah proses pembakaran. Kemudian saat menggunakan teknik *slab*, badan keramik yang pipih menjadi melengkung saat diibakar. Dari beberapa kendala teknis tersebut penulis memperoleh pengalaman untuk belajar menganalisis permasalahan serta lebih berhati-hati dalam proses berkarya selanjutnya.

Setelah proses pembentukan, karya ditambahkan tekstur berupa efek penuaan. Proses ini bertujuan menambahkan kesan visual yang menyerupai bekas benturan, goresan, dan keausan yang umum ditemukan pada *skateboard*. Sehingga tekstur tidak hanya berfungsi sebagai nilai estetis, tetapi juga menggambarkan proses, perjalanan, dan pengalaman yang membentuk karakter seorang *skater* dan *skateboard* itu sendiri. Pemilihan warna glasir ada tiga yaitu coklat tua, coklat perunggu, dan hijau. Warna coklat merepresentasikan unsur tanah yang memberikan kesan alami. Kemudian warna perunggu akan memperkaya tampilan visual

karya juga sebagai simbol kreativitas, pengalaman, dan nilai nilai positif yang tumbuh melalui proses aktivitas *skateboarding*. Warna hijau dipilih untuk merepresentasikan *skateboarding* sebagai ruang tumbuh yang menghadirkan kebebasan serta menggambarkan hubungan manusia dengan lingkungannya.

Proses pengglasiran dilakukan dengan teknik semprot kemudian dibakar mencapai suhu  $1185^{\circ}\text{C}$  dengan tungku gas. Suhu pembakaran glasir ditetapkan pada  $1185^{\circ}\text{C}$  berdasarkan hasil percobaan pembakaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pada suhu tersebut, badan keramik dan glasir telah mencapai tingkat kematangan yang baik serta menghasilkan karakter warna yang sesuai dengan konsep visual yang diinginkan. Selain itu, penggunaan suhu  $1185^{\circ}\text{C}$  dinilai lebih efisien karena mampu mengurangi konsumsi bahan bakar dan waktu pembakaran dibandingkan penggunaan suhu yang lebih tinggi. Dengan demikian, pemilihan suhu tersebut tidak hanya mempertimbangkan kualitas hasil karya, tetapi juga aspek efektivitas dan efisiensi dalam proses produksi keramik.

### 2.3 Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap eksekusi atau perwujudan dari tahap eksplorasi dan improvisasi yang telah dilakukan hingga menjadi karya seni. Pada tahap ini, pencipta menentukan apa yang akan diwujudkan menjadi sebuah bentuk karya seni.