

GRAMOFON DALAM KARYA KERAMIK SENI



PENCIPTAAN

BURHANUDIN AFIKO

NIM : 1111608022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

GRAMOFON DALAM KARYA KERAMIK SENI



PENCIPTAAN

Oleh :

BURHANUDIN AFIKO

NIM : 1111608022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

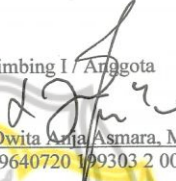
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

GRAMOFON DALAM KARYA KERAMIK SENI diajukan oleh Burhanudin Afiko, NIM 1111608022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2018

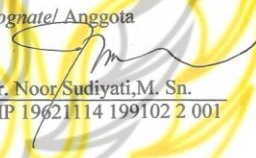
Pembimbing I / Anggota


Dra. Dwita Arja Asmara, M.Sn
NIP 19640720 199303 2 001

Pembimbing II / Anggota


Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
NIP 19590802198803 2 002

Cognate/ Anggota


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

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


Dr. H. 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

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini, penulis persembahkan untuk kedua orang tua Bapak Ibrahim dan Ibu Robiyati, semua keluarga besar, keluarga yang selalu menjadi bagian terbaik dalam hidup, dan Dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan dalam tugas akhir ini, serta teman-teman yang mensupport dalam segala hal, kalian semua memang TOP.



MOTTO

Bekerja Keras dan bersikap baiklah

Hal luar biasa akan terjadi.



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, 09 Juli 2018



Burhanudin Afiko

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu melimpah. Dengan rahmat dan hidayah-Nya juga Tugas Akhir karya seni kriya yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya dan Ketua Progam Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn. Dosen Pembimbing I yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini telah banyak memberikan bimbingan, suport serta kritik dan saran.
5. Drs. Otok Herum Marwoto. M.Sn. Dosen Pembimbing II yang selama proses pengerjaan tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
6. Dra. RAMM. Pandansari Kusumo, M.Sn. Dosen Wali yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
7. Dr. Noor Sudiyati, M. Sn. *Cognate* yang telah banyak memberikan saran dan masukan pada saat pendadaran tugas akhir ini.

8. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan buku-buku untuk referensi dalam berkarya.
10. Kedua orangtuaku bapak Ibrahim dan ibu Robiyati yang telah banyak membantu dalam segala hal.
11. Keluarga Burat Kraista, Mbak Tin, Mbak Rea, Mbak Mug, Pak Joko, Mas Budi, Sahid, Sigit, Mas Slamet, Irfan, Rosid.
12. Keluarga Besar SASENTALA yang sudah mebanantu mensupport dan berproses bersama selama 7 tahun. Dan teman angkatan 2011 yang sudah mensupport dan berproses bersama.
13. Pak Didik Kepal yang sudah memberikan pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi saya.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari, dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu diharapkan kritik serta sarannya demi kesempurnaan penulisan ini dan karya-karya akan datang.

Yogyakarta, 09 Juli 2018

Burhanudin Afiko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan	10
B. Landasan Teori	15

BAB III. PROSES PENCIPTAAN	24
A. Data Acuan.....	24
B. Analisis.....	27
C. Rancangan Karya	31
1. Sketsa Alternatif.....	32
2. Sketsa Terpilih	35
3. Gambar Kerja.....	39
D. Proses Perwujudan	43
1. Bahan dan Alat.....	43
2. Teknik Pengerjaan	61
3. Teknik Perwujudan.....	65
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	80
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	86
A. Tinjauan Umum	86
B. Tinjauan Khusus	87
BAB V. PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	112
WEBTOGRAFI.....	113
LAMPIRAN	

A. Foto Poster Pameran.....	110
B. Foto situasi Pameran.....	111
C. Katalog Pameran.....	112
D. Biodata (CV).....	113
E. CD.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Tabel Glasir Coklat	48
Tabel 2	: Tabel Glasir Hitam	48
Tabel 3	: Tabel Glasir Hijau	49
Tabel 4	: Tabel Glasir Biru	49
Tabel 5	: Tabel Glasir Kuning	50
Tabel 6	: Tabel Glasir Merah	50
Tabel 7	: Tabel Glasir Pink	51
Tabel 8	: Kalkulasi Biaya Karya “Pernah Populer”	81
Tabel 9	: Kalkulasi Biaya Karya “Suara Sahabatku (anjing)”	81
Tabel 10	: Kalkulasi Biaya Karya “Lagu Dari Dalam”	81
Tabel 11	: Kalkulasi Biaya Karya “Alat Pengeras Suara Hand Phone”	82
Tabel 12	: Kalkulasi Biaya Karya “Luas Tak Terbatas”	82
Tabel 13	: Kalkulasi Biaya Karya “Teriaklah”	83
Tabel 14	: Kalkulasi Biaya Karya “Tiga Kepala”	83
Tabel 15	: Kalkulasi Biaya Karya “Suara Bawah”	84
Tabel 16	: Keseluruhan Biaya Karya	84

Tabel 17 : Kalkulasi Biaya Pembakaran.....	85
Tabel 18 : Kalkulasi Biaya Bahan Tambahan dan Alat Pendukung Karya.....	85
Tabel 19 : Rekapitulasi Biaya Keseluruhan.....	85



DAFTAR GRAFIK PEMBAKARAN

Grafik 01.Grafik Pembakaran Biskuit	71
Grafik 02.Grafik Pembakaran Glasir	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Phonoautograph.....	12
Gambar 2.	Fonograf.....	12
Gambar 3.	Grafefon.....	13
Gambar 4.	Gramofon.....	13
Gambar 5.	Turntable.....	14
Gambar 6.	<i>Fonograf tahun 1887</i>	25
Gambar 7.	Gramofon tahun 1887.....	25
Gambar 8.	Gramofon modifikasi.....	26
Gambar 9.	Karya Pengembangan Gramofon.....	26
Gambar 10.	Produk Fungsional untuk Pengeras Suara Hand Phone.....	27
Gambar 11.	Gambar Sketsa Alternatif.....	32
Gambar 12.	Gambar Sketsa Alternatif.....	32
Gambar 13.	Gambar Sketsa Alternatif.....	33
Gambar 14.	Gambar Sketsa Alternatif.....	33
Gambar 15.	Gambar Sketsa Alternatif.....	34
Gambar 16.	Gambar Sketsa Alternatif.....	34

Gambar 17.	Sketsa Terpilih 1	35
Gambar 18.	Sketsa Terpilih 2.....	35
Gambar 19.	Sketsa Terpilih 3.....	36
Gambar 20.	Sketsa Terpilih 4	36
Gambar 21.	Sketsa Terpilih 5.....	37
Gambar 22.	Sketsa Terpilih 6	37
Gambar 23.	Sketsa Terpilih 7	38
Gambar 24.	Sketsa Terpilih 8	38
Gambar 25.	Gambar Kerja “Pernah Populer”.....	39
Gambar 26.	Gambar Kerja “Suara Sahabatku, Anjing”	39
Gambar 27.	Gambar Kerja “Lagu dari Dalam”	40
Gambar 28.	Gambar Kerja “Alat Pengeras Suara Handphone”	40
Gambar 29.	Gambar Kerja “Luas Tak Terbatas”	41
Gambar 30.	Gambar Kerja “Teriaklah”	41
Gambar 31.	Gambar Kerja “Tiga Kepala”.....	42
Gambar 32.	Gambar Kerja “Suara dari Bawah”	42
Gambar 33.	Gambar Bubuk Tanah Liat	45
Gambar 34.	Gambar Bahan Glasir Silica	46

Gambar 35.	Gambar Bahan Glasir Feldspat	46
Gambar 36.	Gambar Bahan Glasir Kaolin.....	47
Gambar 37.	Gambar TSG.....	47
Gambar 38.	Gambar Gips SGP.....	51
Gambar 39.	Gambar Besi Hollow	52
Gambar 40.	Gambar Komponen Mesin Gramofon	53
Gambar 41.	Gambar Kayu Jati Belanda.....	53
Gambar 42.	Gambar Alat Busur Satu Set.....	54
Gambar 43.	Gambar Alat Sudip	54
Gambar 44.	Gambar Papan Triplek.....	55
Gambar 45.	Meja Dekorasi	55
Gambar 46.	Spons.....	56
Gambar 47.	Spray	56
Gambar 48.	Senar.....	57
Gambar 49.	Meja Gips.....	57
Gambar 50.	Alat Slab.....	58
Gambar 51.	Plastik.....	58
Gambar 52.	Alat Kompesor.....	59

Gambar 53. Alat timbang.....	59
Gambar 54. Alat <i>Spray</i> agun.	60
Gambar 55. Tungku Gas.....	60
Gambar 56. Sabun colek.....	61
Gambar 57. Teknik Pijit.....	62
Gambar 58. Proses cetak tuang.....	63
Gambar 59. Proses Dekorasi teknik gores	65
Gambar 60. Proses <i>Kneading</i>	66
Gambar 61. Proses Pembentukan Badan Karya.....	66
Gambar 62. Detail Dekorasi Tekstur.....	67
Gambar 63. Proses pembuatan model	68
Gambar 64. Pencampuran <i>Gips</i> dengan Air	68
Gambar 65. Proses Pengeringan Cetakan Yang Sudah Jadi.....	69
Gambar 66. Proses Penataan Karya Kedalam Tungku.....	70
Gambar 67. Proses pengeluaran karya dari tungku.....	72
Gambar 68. Proses Pengglasiran dengan <i>Spray Gun</i>	73
Gambar 69. Proses Pembakaran Glazir	76
Gambar 70. Proses Pengecekan Suhu Pada Tungku.....	77

Gambar 71.	Proses Pengambilan karya di dalam tungku.	78
Gambar 72.	Proses Pembuatan atau Finising Logam.	79
Gambar 73.	Proses Perakitan Komponen Mesin Gramofon Kedalam Karya Keramik.....	80



INTISARI

Ketika kita telah dewasa, kenangan masa kecil menjadi memori yang selalu akan diingat hingga kita tua nanti, memori masa kecil yang terkenang dalam hidup penulis adalah ketika melihat Gramofon di sebuah museum, dan juga sebuah tradisi anak muda yang membuat sound dengan menggunakan gerabah/gentong. Gramofon yang di zamannya hanya bisa dimiliki oleh orang tertentu, karena rasa ingin memiliki sebuah benda Gramofon pada saat kecil itulah yang menjadi acuan konsep dasar terciptanya karya Gramofon dalam Keramik seni .

Proses penciptaan karya keramik ini menggunakan pendekatan semiotika dan pendekatan estetika yang digunakan untuk mengolah data acuan dan menganalisis karya yang berhasil diwujudkan sedangkan metode penciptaan yang digunakan melalui tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Penciptaan karya keramik ini melalui proses yang panjang, memahami bentuk Gramofon , detail macam-macam Gramofon dan teknis Mesinnya, sehingga dapat mencurahkan sumber ide ke dalam lembar sketsa, dan rancangan desain, Kemudian memilih bahan baku tanah liat dan pewarna glasir yang akan digunakan pada proses perwujudan. Karya keramik ini mengabungkan kayu pinus, logam dan berbagai komponen mesin Gramofon sebagai perpaduan karya. Teknik pembentukan yang digunakan, yaitu teknik *pinch* (pijat) dan cetak tuang dengan teknik dekorasi gores dan timbul. Ada dua langkah proses pembakaran yaitu pembakaran biskuit suhu 800°C dan pembakaran glasir 1180 °c. Hal ini wajib dilakukan untuk proses penciptaan karya keramik.

Bentuk, warna, dan tekstur diolah dengan matang sehingga menciptakan karya yang elegan. Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini 23 karya dengan 8 judul dengan berukuran yang bervariasi dengan menggunakan teknik *display* memakai pustek dan juga ditempel di dinding menggunakan tali senar.

Kata kunci : *Gramofon, Karya Keramik Seni*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika kita telah dewasa, seringkali kita merindukan masa kecil. Kenangan masa kecil menjadi memori yang selalu untuk diingat hingga tua. Kenangan saat bermain, tertawa dan menangis bersama teman-teman, maupun ketika menemui pengalaman baru, kadang terbilang unik dan aneh kalau diingat saat ini. Ketika kecil penulis seringkali ingin memiliki benda milik orang dewasa yang hanya mampu di miliki oleh kalangan tertentu, contohnya Gramofon, sebuah alat pemutar musik yang di rekam pada piringan hitam (*vinyl*).

Kejadian masa kecil yang masih terkenang sampai saat ini, yaitu kisah tentang sebuah gerabah atau *gentong*, terbuat dari tanah liat yang biasanya difungsikan oleh masyarakat Jawa pada umumnya sebagai tempat penyimpan air. Oleh pemuda kampung kami dijadikan sebuah kreasi *speaker*, Umumnya *speaker* menggunakan bahan kayu atau multiplek, dengan alasan agar bunyinya lebih *gandem*, di bantu dengan kontrol *Amplifair* dan alat pemutar kaset maupun CD dan DVD. Berawal dari pengalaman dengan alat penguat suara dari *gentong gerabah* tersebutlah, penulis mulai mengenal alat pemutar musik dengan *sound* yang berbunyi keras. Kegiatan membunyikan musik dengan penegas suara yang kuat telah menjadi sebuah tradisi di saat musim liburan panjang atau setelah selesai rutinitas pekerjaan setiap harinya. Kegiatan ini banyak dilakukan oleh remaja di sepanjang pantai utara pulau Jawa,

terutama di desa penulis Rembang. Kegiatan bermusik ini selalu diadakan juga di taman Museum Kartini Rembang.

Di sanalah untuk pertama kali penulis melihat benda yang sangat sangat aneh, yaitu alat musik yang mengeluarkan suara melalui corong dengan adanya piringan (*vinyl*) berputar dengan jarum yang terletak di atasnya, berbentuk lingkaran dan berwarna hitam. Orang menyebutnya piringan hitam. Penulis membayangkan gentong yang pernah kami buat untuk pengeras suara sangat berbeda bunyinya, suara yang dikeluarkan corong ini lebih menarik untuk didengarkan, karena orisinilnya sebuah rekaman yang asli tanpa ada proses *editing* atau *mixxing*. Terkesan lebih jujur dalam arti suara walau terkadang kalau penulis mendengarkan ada yang sumbang, tapi itulah nilai dari kejujuran dalam bermusik. Benda yang mempunyai corong tersebut berfungsi sebagai alat pemutar piringan hitam sehingga muncul suara musik yang dikenal sebagai Gramofon. Pengalaman visual pertama kali tersebut sangat mengesankan bagi penulis, dengan berjalannya waktu penulis mencari informasi tentang hal-hal yang terkait dengan alat tersebut, antara lain dengan melihat lebih dekat dan mendengar suara musik yang dikeluarkan Gramofon, membaca literatur, dan *browsing* di internet tentang sejarah, bentuk dan jenis Gramofon yang pernah ada.

Aktivitas ingin mendapatkan pengetahuan tentang Gramafon menjadi penting bagi penulis. Dorongan untuk menjadikan benda yang penulis anggap unik ini kedalam sebuah tema penciptaan karya seni yaitu, karya keramik. Bentuk Gramofon sendiri begitu menarik, apalagi kalau saat berbunyi. Tidak

hanya saja mempunyai nilai *history* namun, dari segi keindahannya bentuknya Gramafon juga memiliki unsur estetika. Mengamati Bentuk Gramafon yang menyerupai bentuk bunga, yang akan dikolaborasikan dengan bentuk motif burung merak, terkadang ada ornamen tertentu sehingga, memberikan kesan visual yang unik dan menarik.

Di balik cerita, bentuk dan bunyinya yang indah, meski terkadang sumbang, banyak kolektor yang memburu benda tersebut. Bentuk corongnya yang berbeda-beda dari pembuatnya, bagi kolektor berbagai bentuk hiasan corong inilah yang diburu untuk dikoleksi. Muncul kepuasan bahwa bentuk corong tersebut menjadi karakter pemilik atau kolektor, sehingga akan memberikan kesan pada masyarakat atau pecinta Gramofon bahwa benda tersebut sudah menjadi *brand* dari pemiliknya, tanpa mengurangi kesan asli pada bentuk Gramofon tersebut.

Ide menjadi hal yang utama dan sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya seni. Karya seni yang baik, indah, unik, kreatif, punya nilai kebaruan merupakan sebuah karya yang mampu mengkolaborasikan ide gagasan yang diolah dari pengalaman seorang seniman, didukung oleh kemampuan teknik pengerjaan dan pemilihan material yang tepat. Bentuk alat musik Gramofon ini akan menjadi konsep dalam penciptaan karya tugas akhir penulis. Layaknya anak kecil yang bermain dengan fantasinya, dengan media tanah liat, penulis ingin menstransformasikannya menjadi karya keramik seni maupun keramik

fungsi yang dapat didengarkan melalui corong bentuk Gramafon yang terbuat dari keramik.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik rumusan penciptaan antara lain:

1. Bagaimana konsep bentuk Gramofon sebagai sumber ide penciptaan yang unik, kreatif, inovatif yang punya nilai kebaruan dalam karya keramik seni dan keramik fungsional?
2. Bagaimana proses menciptakan bentuk Gramofon menggunakan medium tanah liat, dan mampu menampilkan keramik yang, estetik dan fungsional serta kontekstual dan kekinian?
3. Bagaimana hasil dari karya bentuk gramofon dengan medium tanah liat yang, unik, kreatif yang punya nilai kebaruan dalam karya keramik seni dan keramik fungsional?

C. Tujuan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan bentuk Gramofon sebagai sumber ide penciptaan yang unik, kreatif, inovatif yang punya nilai kebaruan bentuk, motif, warna serta fungsi dalam karya keramik.
- b. Menjelaskan proses penciptaan karya dengan sumber ide, bentuk Gramofon ke dalam medium tanah liat, sehingga mampu menampilkan keramik yang, unik, kreatif, inovatif yang punya nilai kebaruan dalam karya keramik.

- c. Menghasilkan karya dengan sumber ide bentuk Gramofon dengan medium tanah liat yang, unik, kreatif yang punya nilai kebaruan dalam karya keramik.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan eksplorasi bentuk dan sifat material Gramofon kedalam karya keramik (bagi penulis).
- b. Menambah pustaka baru tentang gramofon dalam keramik seni di lingkungan kriya seni (ISI Yogyakarta),
- c. Dapat menjadi acuan dan inovasi bagi masyarakat bentuk Gramofon yang telah masuk ke dalam karya keramik seni memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri.
- d. Keramik juga mempunyai sifat menghasilkan suara dengan cara berkolaborasi dengan disiplin ilmu lain (teknik digital) untuk menghasilkan suara pada gramofon / alat pemutar musik yang terbuat dari tanah liat.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan estetika yang dipakai untuk mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung pada seni rupa, sehingga memengaruhi seni tersebut, seperti garis/*line*, bentuk/*shape*, warna/*color*, dan tekstur/*texture*. Menurut

Dharsono dalam bukunya *Estetika* (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat menjadi indah dari benda-benda estetis adalah:

- 1) Kesatuan (*unity*) berarti benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pada bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global, membedakan bagian-bagian pada karya Bentuk Gramofon dan saling dipadukan satu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan kesan kesatuan yang unik dan kreatif.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Bagian ini dilakukan pengamatan mengenai bentuk secara global dan tingkat kerumitan yang terkandung di dalam bentuk karya Gramofon. Hal inilah yang akan menjadikan bentuk karya keramik Gramofon dapat terlihat estetis dan menarik.
- 3) Kesungguhan (*intensity*); Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong. Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan mengenai bentuk yang terlihat rumit dan unik. Dengan mengamati hal tersebut maka dapat disimpulkan proses pembuatan Gramofon dalam karya keramik memerlukan kesungguhan atau keseriusan agar dapat menghasilkan bentuk yang unik, indah, dan kreatif.

b. Metode Pendekatan Semiotika

Metode pendekatan lain yang digunakan ialah metode pendekatan Semiotika, metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan agar manusia bisa berpikir terhadap maksud dan tujuan dari sebuah tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam semesta, maupun berhubungan dengan Tuhannya.

2. Metode Penciptaan

a. Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan untuk melakukan metode penciptaan karya tersebut, yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Metode ini disusun berdasarkan pada teori SP. Gustami yang di antaranya:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelasan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Dalam tahap ini penulis melakukan pemahaman pada Gramofon dengan observasi langsung, mengamati bentuk Gramofon, melakukan pengamatan langsung bagaimana cara kerja Gramofon dan mempelajari jenis jenis Gramofon beserta dasarnya, keunikan pada Gramofon yang

membuat kagum, sehingga dijadikan sebagai tema perwujudan karya keramik.

- 2) Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik. Rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Pada tahap ini penulis membuat desain yang berkaitan tentang Gramofon dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa.
- 3) Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototip sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna, diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi) Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Pada proses perwujudan, penulis membuat karya seni keramik dengan tahap perencanaan terlebih dahulu, sehingga pada tahapan ini pembuatan karya dilakukan dari awal sampai akhir. Adapun proses pewujudannya yaitu: