

GRAMOFON DALAM KARYA KERAMIK SENI



JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

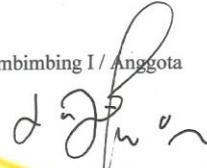
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Tim pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 9 Juli 2018.

Pembimbing I / Anggota



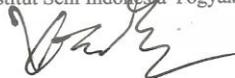
Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
NIP 19640720 199303 2 001

Pembimbing II / Anggota



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya/
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

GRAMOFON DALAM KARYA KERAMIK SENI

Oleh : Burhanudin Afiko

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.

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*

ABSTRACT

When we have grown up, childhood memories will always be remembered until we are old, the memory of childhood is remembered when looking at the Gramophone in a museum, and also a tradition of young people who make sound by using pottery / barrel. Gramophones in the past can only be owned by a particular person, because the desire to have a Gramophone in childhood that is the basic concept of the creation of the work of Gramophone in Ceramic art. The process of creating this ceramic work using the theory of semiotics and aesthetic theory, both of theories are used to process the reference data and analyze the work that has been realized.

Creation methods used through the stages of exploration, design, and embodiment. The creation of this ceramic work through a long process, understanding the Gramophone form, details of various Gramophones and technical Machines, so that it can pour ideas into sketches and designs, Then choose clay raw materials and glaze dyes to be used in the embodiment process. This ceramic work combines pine wood, metal, and various components of the Gramophone machine as a blend of artwork. The forming technique used is pinch technique (pijit) and cast printing with scratch and embossed decoration techniques. There are two steps of burning process that is burning biscuits temperature 800oc and burning glaze 1180 oc. This is mandatory for the creation of ceramic works.

Shapes, colors, and textures are carefully crafted to create elegant works. The result of the creation process of this work of ceramics 23 works with 8 titles with varying sizes by using display techniques using pustek and also taped to the wall using string strings.

Keywords: Gramophone, Art Ceramic Works

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

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 penyimpanan 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 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 penguat 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 menransformasikannya menjadi karya keramik seni maupun keramik fungsional yang dapat di dengarkan melalui corong bentuk Gramafon yang terbuat dari keramik.

2. Rumusan Penciptaan

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

3. Tujuan dan Manfaat

- a. 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.

b. Manfaat

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan dan eksplorasi bentuk dan sifat material Gramofon kedalam karya keramik (bagi penulis).
- 2) Menambah pustaka baru tentang gramofon dalam keramik seni di lingkungan kriya seni (ISI Yogyakarta),
- 3) Dapat menjadi acuan dan inovasi bagi masyarakat bentuk Gramofon yang telah masuk ke dalam karya keramik seni memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri.
- 4) 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.

4. 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.

5. 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 perwujudannya yaitu:
 - a) Penyiapan alat dan bahan yang akan digunakan.
 - b) Pembuatan Karya keramik.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penemuan dan perkembangan alat pemutar musik maupun perekam musik sangatlah menarik dari waktu ke waktu. Penulis mengagumi mahakarya yang diciptakan dan dikembangkan oleh ilmuwan pada zamannya. Dalam buku (A,Friedrich. 1986:57 *Gramophne, Film, Typewriter.Brinkmann & Bose .German*) Alat pemutar musik maupun perekam suara pertama yaitu *phonoautograph* yang ditemukan oleh *Leon Scott* setelah penemuan *phonoautograph* itu barulah *Phonograph* yang ditemukan atau dikembangkan oleh *Thomas Alpha Edison* yang digunakan untuk mempelajari gelombang suara pada tahun 1857. Namun alat tersebut tidak digunakan untuk mereproduksi hasil rekaman. *Phonograph* diciptakan seiring dengan pengembangan perangkat telepon pada tahun 1870. Pada saat itu *Thomas Alpha Edison* mendapat ide untuk mencetak pesan telepon di atas kertas berlapis wax dengan menggunakan alat elektromagnetik. Setelah penemuan tersebut, Maka bermunculan alat perekam lain seperti *Grafofon* (yang diciptakan oleh *Alexander Graham Bell* pada tahun 1880. Alat pemutar musik yang terbuat dari tabung yang dilapisi lilin), Gramofon yang diciptakan oleh *Emile Berliner* dari Jerman pada tahun 1887, tidak menggunakan tabung silinder, tetapi menggunakan piringan hitam. Piringan hitam berbentuk lingkaran, yang awalnya terbuat dari kaca, dalam perkembangannya terbuat dari plastik (*vinyl*). *Turntable* alat pemutar musik ini masuk dalam pengembangan dari alat pemutar musik Gramofon, yang terus digunakan hingga tahun 1970. Mulai saat itulah pengembangan terus terjadi, yang awalnya menggunakan piringan hitam berubah menggunakan kaset pita dan muncullah *walkman* atau alat pemutar kaset pita. Setelah kaset pita masuklah CD (*compact disk*), pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1982, yang di buat oleh sebuah perusahaan philips dari Belanda dan Sony, hasil penelitian selama bertahun-tahun. Pada zaman moderen masuklah format MP3 yang bersamaan dengan munculnya alat pemutar MP3 yaitu *iPod*. Alat pemutar musik yang bisa menyimpan ribuan lagu. Sejak saat itulah alat pemutar musik digital terus berkembang.

1. Data Acuan

Dalam proses berkarya sangat diperlukan pengumpulan 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 kelihatan lebih menarik, unik, tidak monoton dan membosankan. Data diperoleh secara langsung seperti menggunakan metode eksplorasi terhadap gambaran visual dari obyek yang terdapat di sekitar ataupun filem dokumenter pembuatan Gramofon yang telah dimuat di media internet. Penulis mengumpulkan beberapa data acuan dengan cara melihat langsung dari karya atau visual lainnya yang masih dalam garis tema yaitu Gramofon. Data juga diperoleh dari studi pustaka, seperti buku-buku, dan lain sebagainya. Kemudian semua data yang

diperoleh tersebut dikorelasikan sebagai acuan sesuai dengan tema atau permasalahan yang diangkat dalam penulisan ataupun pembuatan karya pada tugas akhir ini. Adapun data acuan yang berhasil dikumpulkan adalah sebagai berikut:



Fonograf, pada tahun 1877. Thomas Alva Edison menciptakan fonograf. Alat ini dapat merekam dan memutar musik dari tabung silinder yang dilapisi kertas timah, tabung silinder ini hanya bisa satu kali pakai.
(<http://ilmarahma-amira.blogspot.co.id/2015/01/30> Oktober 02:12 WIB)



Gramofon, Tahun 1887, Emile Berliner dari Jerman mengembangkan alat pemutar musik. Alat itu disebut Gramofon, Gramofon tidak menggunakan tabung silinder untuk memutar musik, tetapi menggunakan piringan hitam (*vinyl*).
(<http://ilmarahma-amira.blogspot.co.id/2015/01/30> Oktober 02:12 WIB)

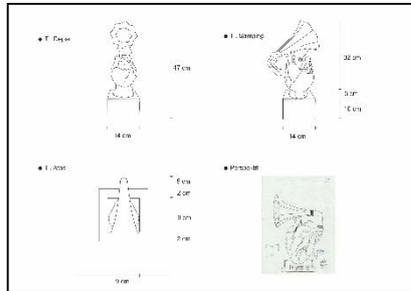


Gramofon modifikasi koleksi Didi kapal, arsip Bentara Budaya Yogyakarta, dalam acara pameran CORONG BERNYANYI.
Fotografer: Merzyta

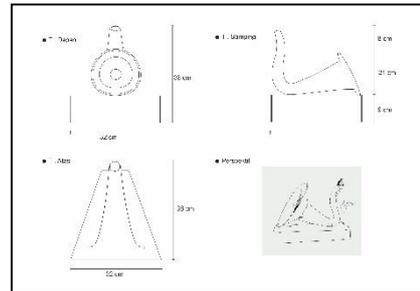


Gambar ini merupakan karya pengembangan Gramofon
(<http://tumblr.com>, 3 Januari, 03.01 WIB)

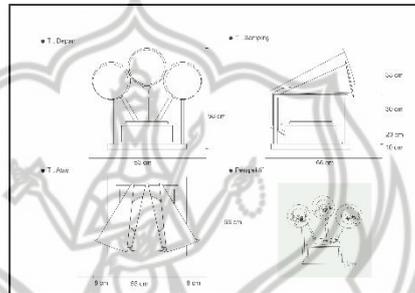
2. Perancangan



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: “Lagu dari dalam”



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: “Alat pengeras suara Handphone”



Gambar kerja Sketsa terpilih Judul: “Tiga kepala”

3. Perwujudan

a. Bahan

Penciptaan tugas akhir ini menggunakan bahan baku tanah liat *stoneware* Sukabumi. Namun proses *kneading* masih diperlukan bila hendak menggunakan tanah padat agar tanah lebih plastis dan untuk menghilangkan gelembung udara yang masih ada didalam tanah, gunanya agar menghindari benda pecah atau meledak pada waktu proses pembakaran.

b. Teknik

Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya adalah teknik cetak tuang dan *pinch*, dalam hal mendekorasi yang diaplikasikan pada karya penulis menggunakan teknik pilin dan gores. Dan dalam teknik pengglasiran penulis menggunakan teknik semprot menggunakan *spray gun*, *pen brush*, kuas pada bagian detail atau bagian kecil.

C. HASIL



Karya 1

Judul : “Lagu dari dalam”
Ukuran : 14 cm x 14 cm x 47 cm
Teknik : *Pinch* dan cetak tuang
Bahan : *Stoneware* Sukabumi ,
kayu pinus



Karya 2

Judul : “Alat penguat suara
HandPhone”
Ukuran : 28 cm x 25 cm x 34 cm
Teknik : *Pinch* dan cetak tuang
Bahan : *Stoneware* Sukabumi , kayu
pinus



Karya 3

Judul : “ Tiga kepala”

Ukuran : 53 cm x 66 cm x 98 cm

Teknik : *Pinch* dan cetak tuang

Bahan : *Stoneware* Sukabumi , kayu pinus,

Besi holo

Deskripsi Karya 1 :

Karya ini merupakan sebuah perjalanan hidup manusia yang menceritakan tentang bagaimana proses manusia bekerja dalam konteks individual maupun industri dan juga dalam kegiatan sehari-hari manusia itu sendiri, di dalam karya ini penulis berharap bahwa dalam melakukan aktifitas apapun yang sifatnya positif harus dilakukan dengan hati, seperti layaknya kita mendengarkan atau menciptakan sebuah lagu jika kita mendengarkan atau menciptakan sesuatu jika didasari dengan hati akan lebih indah dan bagus.

Di dalam karya ini penulis menggunakan visual hati manusia dan juga sebuah corong Gramofon, hati manusia yang mengartikan sifat keikhlasan dalam melakukan sesuatu, serta corong Gramofon yang mengartikan sesuatu hal jika dilaksanakan dengan hati yang tulus maka akan menjadikan hal yang baik bagi sekitar dan diri kita sendiri. Di dalam karya ini penulis menggunakan media tambahan yaitu kayu, fungsi kayu pada karya ini menjadi tempat duduk karya agar lebih terlihat rapi.

Deskripsi Karya 2 :

Karya ini merupakan karya inovasi dari sebuah alat penguat suara *handphone*, karya ini diadopsi dari sebuah produk *DIY* yang menjadikan bahan kayu berbentuk gelas yang dijadikan alat penguat suara *handphone*. Di dalam karya ini penulis mengambil bentuk corong Gramofon pada era Thomas Alva Edison untuk dijadikan sebuah alat penguat suara *handphone*.

Keunggulan dalam karya ini selain untuk alat penguat suara *handphone* adalah sebagai karya dekorasi di dalam ruangan tamu maupun kamar. Karena dalam pewarnaan karya ini penulis menggunakan warna-warna pop yang bikin abstrak agar lebih terlihat *artsy* jika di display di dalam ruangan. Di

dalam karya ini penulis menggunakan media tambahan yaitu kayu, fungsi kayu pada karya ini menjadi tempat dudukan karya agar lebih terlihat rapi.

Deskripsi Karya 3 :

Karya ini terinspirasi dari hewan mitologi Yunani yaitu *Cerberus*, *Cerberus* merupakan hewan yaitu anjing berkepala tiga yang menjadi penjaga pintu masuk ke dunia bawah, yang diperintahkan oleh *Hades*, *Cerberus* bertugas mencegah siapapun yang masih hidup memasuki dunia orang yang sudah meninggal, dan juga menjaga para arwah untuk tetap berada di dalam dunianya. Namun terkadang *Cerberus* tidak selalu menjalankan tugasnya dengan baik, banyak cerita tentang *Cerberus* yang lalai dalam bertugas, seperti halnya ketika *Aneas* membius dengan kue dan ada juga cerita yang lain yaitu *Cerberus* pernah tertidur setelah usai mendengarkan sebuah musik, cerita inilah yang menjadi konsep dasar di dalam karya tiga kepala ini.

Di dalam kisahnya *Cerberus* di gambarkan sebagai makhluk yang sangat buas sehingga para dewa di buat takut kepadanya, penggambaran *Cerberus* sangat bervariasi , dalam kebanyakan mitos, *Cerberus* di sepakati sebagai putra *Echina* dan *Typhon*, yang membuatnya bersaudara dengan *Lernaean Hydra*, *Chimera*, serta beberapa mahluk menakutkan lain dalam mitologi Yunani. Salah satu mitos yang paling terkenal tentang *Cerberus* yaitu *Hercules* yang diperintahkan menculik mahluk ini dari dunia bawah sebagai tugas akhir dari 12 tugas yang sudah di lalui *Hercules*. Sebelum memulai petualangan ke dunia bawah, *Hercules* melakukan upacara *Misteri Eleusinian*, sebuah kultus Yunani kuno yang berkisar tentang kesuburan dan tanah orang mati. *Hercules* menggunakan pengetahuan tersebut untuk menemukan pintu gerbang yang menuju ke dunia bawah untuk menculik *Cerberus*, meskipun diculik oleh *Hercules* rupanya *Cerberus* tetap saja menakutkan. Air liur berbisanya tumbuh menjadi tanaman mematiakan yang di kenal *Aconite*.

Banyak karya seni menggambarkan *Cerberus*, penjaga kuil di Yunani dan Romawi sering memelihara anjing untuk mempresentasikan *Cerberus*. Semua orang romawi kuno percaya bahwa mereka akhirnya bertemu dengan *Cerberus* ketika sudah meninggal, sebelum memasuki kerajaan *Hades*.

Di dalam karya ini penulis memvisualakan sebuah alat pemutar piringan hitam (Gramofon) dengan media tanah liat, Gramofon tersebut di beri sebuah corong dengan ukuran sama dan warna yang berbeda yaitu *pink*, *kream* dan *putih*, sedang kan kotak Gramofon berwarna hitam. Karya ini bisa berfungsi seperti Gramofon pada umumnya, dengan mesin *Truntable* yang sudah di modifikasi agar bisa di terapkan didalam karya ini, dan juga di tambahkan alat pemutar digital yaitu *USB*, agar lebih mudah dan cepat ketika sedang ingin mendengarkan musik. Karya ini juga menambahkan media atau bahan lain yaitu *Besi Holo* dan juga kayu, *Besi holo* berfungsi sebagai penyangga corong, sedang kayu berfungsi sebagai dudukan karya agar lebih terlihat rapi.

D. KESIMPULAN

Sebuah proses pembuatan karya penulis berusaha lebih mengenal, memahami, dan mendalami untuk sebuah tujuan menciptakan suatu karya keramik seni. Terwujudnya karya keramik dengan bentuk Gramofon ini merupakan visualisasi kreatif dari sebuah pengolahan imajinasi serta pengamatan bentuk-bentuk Gramofon yang menjadi dasar acuan pembuatan karya. Untuk itu penulis lebih memiliki acuan yang tepat, meskipun penulis mempunyai kebebasan berekspresi dan berimajinasi dengan mewujudkan sebuah ide dalam karyanya untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.

Suatu ide penciptaan karya keramik seni dengan bentuk Gramofon muncul dikarenakan kesukaan penulis mengenai bentuk-bentuk Gramofon yang ada dalam film dokumenter biografi *Thomas Alva Edison*, media internet, dan juga pengalaman pada saat kecil ketika mengunjungi sebuah museum yang ada Gramofonnya. Dalam memvisualisasikannya ke dalam keramik seni bentuk Gramofon dibuat secara imajinatif namun tetapi memperhatikan komposisi dimensi dari karya tersebut. Bentuk-bentuk Gramofon ke dalam sebuah karya seni bukanlah sebuah tema yang baru dalam pembuatan karya seni baik dalam karya seni lukis, patung, grafis maupun kerajinan. Secara umum bentuk Gramofon memang identik dengan penonjolan bahan *resin, cardboard*, kayu, dan plat besi sebagai bahan pembuatannya, dengan banyaknya sumber data yang telah didapat oleh penulis inilah yang membuat ketertarikan penulis dalam membuat bentuk Gramofon tersebut ke dalam media keramik.

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir dengan sebuah media tanah liat mengalami beberapa kendala dalam pembuatannya. Seperti awal proses pengolahan tanah yang kurang tepat, pengeringan yang sangat lama sampai proses pembentukan hingga *finishing* dalam cara pengglasiran. Merakit sebuah mesin Gramofon kedalam karya keramik sangatlah butuh waktu yang panjang, sedangkan perhitung ukuran bentuk harus tepat, kalau ukuran tidak tepat maka perlu di lakukan improvisasi yaitu memotong body maupun di bor menggunakan mesin, karena karya Gramofon dengan media tanah liat yang bisa di fungsikan barulah kali pertamanya, jadi tingkat kesulitannya lebih dari di saat perakitan mesin Gramofon. Untuk itu bagi penulis membuat sebuah karya seni keramik memang banyak sekali sebuah pengalaman yang dapat diperoleh yaitu menghargai setiap proses dengan begitu kendala-kendala yang ada bisa dijadikan sebuah pelajaran yang baik bagi penulis untuk berkarya lebih baik lagi.

Hasil dari proses penciptaan karya keramik ini yaitu 8 karya dengan jumlah 23 karya berukuran 21-320 cm dengan bertemakan Gramofon. Bentuk pada setiap karya sangat unik dan bervariasi menjadikan karya terlihat menarik dan menjadikan karya unggul dari yang lainnya. Pada penciptaan karya keramik bertemakan Gramofon ini menggunakan warna-warna yang ngepop seperti pink, kuning, coklat, hitam, biru, hijau, transparant, dan kream. Warna tersebut diterapkan pada sebuah karya yang bertemakan Gramofon, hampir seluruh warna masuk kedalam karya Gramofon. Contoh seperti karya yang pertama menggunakan warna biru, hitam dan transparant, karya yang kedua menggunakan warna coklat, pink, dan transparant, karya yang ketiga

menggunakan warna biru, merah dan coklat, karya yang keempat menggunakan warna pink, kuning, coklat, hitam, biru, merah, dan krem yang di buat abstrak, karya yang kelima menggunakan warna pink, kuning, coklat, hitam, biru, merah, hijau, transparant dan krem yang di buat beraturan dan ada juga yang tak beraturan, agar memberikan kesan *artsy*, karya yang ke enam menggunakan warna hitam dan transparant, karya yang ketujuh menggunakan warna hitam, pink, biru, transparant dan krem, karya yang kedelapan menggunakan warna hitam, merah dan biru. Pada penciptaan karya keramik menggunakan warna glasir. Tekstur pada karya keramik ini bersifat kasar namun ada beberapa karya yang halus karena resep warna glasir yang berbeda menjadikan karya tampak bermacam-macam tekstur warna yang dihasilkan. Tekstur pada body keramik yang hampir menyerupai tekstur terumbu karang sengaja di buat penulis, karena merupakan karakter didalam berkarya bagi penulis.



DAFTAR PUSTAKA

- Astusti, Ambar. 2008, *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Arindo Nusa Media. Yogyakarta.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2010, *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.
- Gustami, SP. 1992, *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia, Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01*. BP ISI. Yogyakarta.
- _____, Gustami. SP, 2004, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
- SP, Soedarso. 1990, *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni Tinjauan Seni Rupa*. Saku Dayar Sana. Yogyakarta.
- A, Friedrich. 1986, *Gramophone, Film, Typewriter*. Brinkmann & Bose. German.
- Poster bertulis CORONG BERNYANYI, arsip Bentara Budaya Yogyakarta, tahun 2015

WEBTOGRAFI

- www.scrapbook.bangwinet.com, Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 02:18 WIB
- www.inilah.com/inilah/artis, Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 02:30 WIB
- <http://jubingfantasy.multiply.com/journal/item/3>, Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 02:35 WIB
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Billboard_\(perusahaan_rekaman_Indonesia\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Billboard_(perusahaan_rekaman_Indonesia)), Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 01:17 WIB
- <http://ilmarahma-amira.blogspot.co.id>, Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 02:12 WIB
- <http://tumblr.com>, Di akses pada 30 oktober 2017 pukul 03:15 WIB