

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengekspresikan kesenangan akan sesuatu hal merupakan kegiatan yang menarik dan tentunya memberikan efek yang bagus pada diri. Kesenangan terhadap musik dan gitar merupakan tantangan sekaligus ide awal penulis untuk mengekspresikan sesuatu yang tidak berwujud menjadi karya keramik 3 dimensi. Tidak hanya itu, menyampaikan pesan melalui media keramik juga menjadi tantangan bagi penulis. Setiap proses tentu membutuhkan kematangan konsep, niat, kesabaran, ketelitian dan kedisiplinan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses menciptakan karya, penulis telah memiliki beberapa desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk selanjutnya direalisasikan dengan media keramik persiapan bahan pun dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berlanjut pada proses pembentukan dengan menentukan teknik dan menggunakan alat untuk mempermudah proses pembentukan hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Berlanjut ke proses pembakaran biskuit hingga suhu yang telah ditentukan dan selanjutnya menerapkan gelasir pada keramik biskuit untuk dilanjutkan ke proses pembakaran gelasir sebagai proses akhir dalam pembuatan keramik. Namun tidak hanya sampai disitu, mematangkan tahap penyajian juga difikirkan secara teliti agar karya keramik yang telah dibuat dengan atau tanpa bantuan media lain agar mampu menyampaikan pesan penulis kepada pengamat karya.

Karya dengan judul *Flying Witouth Wings, Joyfulness of Unity, Think About the Number, Show Them that You Can, Compo-session, Out of the Box, Orchestra* dan *Taste* merupakan karya figuratif yang telah diciptakan dengan menampilkan kombinasi dari bentuk yang begitu sederhana dengan tambahan berbagai media lain untuk memperkuat pesan yang ingin penulis sampaikan, yaitu kesenangan diri (penulis) saat bermain gitar (bermusik). Maka karya yang ditampilkan berupa figur sederhana, bentuk bidang sederhana, penyajian yang sedikit berbeda untuk memberi kesan yang penuh emosi. Begitu juga

dengan gelasir yang ditampilkan tidak hanya berupa warna yang polos dan bersih melainkan warna yang sedikit berbeda dan ekspresif. Dengan begitu penulis bisa menyampaikan maksud penulis kepada pengamat karya.

B. Saran

Kedisiplinan, kesabaran dan ketekunan menjadi poin penting dalam melakukan apapun, begitu pula saat berhadapan dengan keramik dan segala proses yang membentuknya. Maka dari itu menggunakan waktu seefisien mungkin dan mengatur waktu (*scheduling*) akan sangat membantu dalam proses menciptakan keramik. Pada saat menemukan kendala dalam berproses tentu membutuhkan waktu untuk memecahkan masalahnya, seperti halnya keretakan, pecah, kurang matang saat pembakaran bisa saja ditemukan dalam proses menciptakan keramik. Maka dengan mengatur waktu dan tetap disiplin, sabar dan tekun akan mempermudah prosesnya.

Keramik cukup sensitif dengan waktu, artinya bahwa saat bermain keramik siapa saja tidak dapat memaksakan hasil yang bagus dalam waktu singkat. Melawan proses hanya akan merusaknya. Maka dari itu pengetahuan sifat bahan dan alat juga sangat membantu. Saat semua itu dapat dilakukan maka kita akan menjadi pribadi yang lebih bijaksana dan lebih menghargai waktu maupun alam. Seperti halnya keramik yang mengajarkan pelaku seninya untuk menjadi pribadi yang lebih bijaksana untuk menghasilkan karya yang tidak hanya indah namun juga memiliki makna di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visua:Konsep, Isu dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia Bekerja sama Dengan Arti.
- Eddy, Teuku. 2007. *Psikologi Kebahagiaan*. Yogyakarta. Progresif Books.
- Guatama, Nia. 2011. *Keramik untuk Hobi dan Karir*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gustami, SP. 2004. Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana. ISI Yogyakarta.
- Hildawati, Shidarta. 1990/1991. “*Seni Keramik Modern*” dalam Muchtar Kusuma Atmaja, et al. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*. Bandung: Panitia Pameran KIAS 1990-1991.
- Latipah, Eva. 2017. *Psikologi Dasar Bagi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marthadinata, Erma. 2014. *Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Desain Pada Materi Prinsip – Prinsip Desain Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moeliono, Anton M. 1998. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Raharjo, Timbul. 2001. *Teko Dalam Perspektif Seni Kerami*. Yogyakarta: Tonil Press.
- Sipahelut, Petrussumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR LAMAN

http://www.google.co.id/amp/m.republika.co.id/amp_version/p0p2gk313.
(Diakses pada tanggal 10 Februari 2018, jam 10:30 WIB)

<http://www.goesmul.blogspot.co.id/2012/02/istilah-dan-pengertian-keramik.html?m=1>. (Diakses pada tanggal 2 Februari 2018, jam 10:30 WIB)

<https://marketplays.id/talk/thread/apa-itu-keramik-pengetahuan-umum-proses-pembu/353>. (diakses pada tanggal 4 juli 2018, jam 21.00 WIB)

<https://kbbi.web.id/senang>. (diakses pada 5 November 2018, jam 12.00 WIB)

