

**VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH
MELALUI KARYA KERAMIK**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Oleh:

Nafa Arinda

NIM: 1410031422

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH
MELALUI KARYA KERAMIK**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



PENCIPTAAN

Diajukan Oleh:

Nafa Arinda

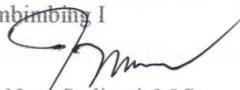
NIM: 1410031422

**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
2019**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH MELALUI KARYA KERAMIK diajukan oleh Nafa Arinda, NIM 1410031422, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Nuriyati Siswanto, M.Phil.
NIP. 19770103 200604 1 001

Cognate / Anggota


Dra. Dwita Aniza Smara, M.Sn.
NIP. 19640720 199303 2 001

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


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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Ketua Tim Pembina Tugas Akhir


Dr. Suastwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk diri sendiri, kedua orang tua, saudara(i), dan sahabat – sahabat seperjuangan yang telah menyisihkan waktu, tenaga dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud.



Sayangi diri sendiri tanpa merugikan orang lain

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis 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 ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 16 Januari 2019

Nafa Arinda

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena Rahmat dan KaruniaNya-lah penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “VISUALISASI KERINDUAN PADA RUMAH MELALUI KARYA KERAMIK”

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Sarjan S-1 Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Kriya Seni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Nurhadi Siswanto, M.Phil., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku *Cognate* (Dosen Penguji) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak/Ibu Dosen khususnya Jurusan Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
9. Kedua orang tua, yang telah memberikan nasehat dan dukungan moril serta materi.
10. Norma Yunita, Nessa Ayu Andini, dan M. Hafidz Rizki, saudara-saudari yang telah memberikan perhatian – perhatian kecil yang sangat berarti.
11. Seluru staff karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
12. Sahabat – sahabat seperjuangan, Mega Norhayati, Lifyatin Ainiyah, Rizqika Anissa Insani, Yulis Dwian G.K, Rini Atmodjo, Sidik Purnomo, Jayadi, Gumelar Wahyu Aji, dan Marhafis Lutfi yang telah banyak membantu dan memberi saran dalam proses Tugas Akhir ini.
13. Teman – teman mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, Institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Januari 2018



Penulis
Nafa Arinda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori.....	16
1. Keramik.....	16
2. Estetika.....	17
3. Semiotika	18
4. Penelitian Berbasis Praktik	19
5. Psikologi.....	20
BAB III PROSES PENCIPTAAN	28
A. Data Acuan.....	28
B. Analisis	33
C. Rancangan Karya	37

D.	Proses Perwujudan	46
	1. Bahan dan Alat	46
	2. Teknik Pengerjaan	54
	3. Tahap Perwujudan	56
E.	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
BAB IV TINJAUAN KARYA		78
A.	Tinjauan Umum	78
B.	Tinjauan Khusus	79
	1. Karya Pertama	80
	2. Karya Kedua	82
	3. Karya Ketiga	84
	4. Karya Keempat	86
	5. Karya Kelima	88
	6. Karya Keenam	90
	7. Karya Ketujuh	92
	8. Karya Kedelapan	94
BAB V		96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99
DAFTAR LAMAN		101
LAMPIRAN		102

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Bahan utama	46
TABEL 2 Bahan pembantu	47
TABEL 3 Bahan pendukung	47
TABEL 4 Alat pembentukan dan dekorasi.....	49
TABEL 5 Alat gelasir	51
TABEL 6 Alat pembakaran	53
TABEL 7 Formula gelasir hijau	67
TABEL 8 Formula gelasir biru.....	67
TABEL 9 Formula gelasir putih	68
TABEL 10 Formula gelasir krem	68
TABEL 11 Kalkulasi biaya pembuatan karya “Cemburu”	70
TABEL 12 Kalkulasi biaya pembuatan karya “Warmness”	71
TABEL 13 Kalkulasi biaya pembuatan karya “So Far Away”	72
TABEL 14 Kalkulasi biaya pembuatan karya “People’s Emoji”	73
TABEL 15 Kalkulasi biaya pembuatan karya “Get Out”	73
TABEL 16 Kalkulasi biaya pembuatan karya “My Zone”	74
TABEL 17 Kalkulasi biaya pembuatan karya “Motivated”	75
TABEL 18 Kalkulasi biaya pembuatan karya “Nyunggi”	76
TABEL 19 Kalkulasi biaya pembakaran karya	76
TABEL 20 Kalkulasi biaya pembuatan keseluruhan karya.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

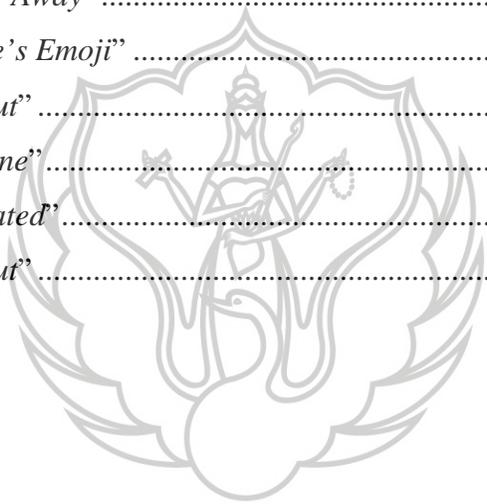
A. Foto Poster Pameran	102
B. Foto Situasi Pameran	103
C. Katalog.....	104
D. Biodata (CV).....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rumah tempat tinggal penulis	12
Gambar 2. Lingkungan belakang rumah penulis	13
Gambar 3. Karya keramik dengan objek rumah	28
Gambar 4. Karya keramik bentuk rumah panggung	29
Gambar 5. Karya keramik dengan tema rumah dan lingkungan	29
Gambar 6. Karya kayu dengan bentuk figur dan tema rumah	30
Gambar 7. Sangkar burung dengan bahan keramik	30
Gambar 8. Karya <i>sculpture</i> berbentuk rumah balok	31
Gambar 9. Karya kayu berbentuk <i>emoji</i>	31
Gambar 10. Karya keramik dipadukan dengan bahan <i>driftwood</i> dan kawat besi	32
Gambar 11. Vas keramik dengan dekorasi <i>emoji</i>	32
Gambar 12. Anak jalanan di kawasan 0 KM Yogyakarta	33
Gambar 13. Peserta Asia's next top model 2017	33
Gambar 14. Rancangan Karya 1	38
Gambar 15. Rancangan Karya 2	39
Gambar 16. Rancangan Karya 3	40
Gambar 17. Rancangan Karya 4	41
Gambar 18. Rancangan Karya 5	42
Gambar 19. Rancangan Karya 6	43
Gambar 20. Rancangan Karya 7	44
Gambar 21. Rancangan Karya 8	45
Gambar 22. Pengulian tanah	57
Gambar 23. Pembentukan dengan teknik putar	59
Gambar 24. <i>Body</i> Tanah liat yang selesai dibentuk dengan teknik putar	59
Gambar 25. Proses slab tanah liat menggunakan <i>slab roller</i>	60
Gambar 26. Proses menyambung lempengan tanah	61
Gambar 27. Teknik dekorasi kerawang	62
Gambar 28. Karya yang telah selesai didekorasi kerawang	63

Gambar 29.Karya dengan dekorasi tempel dan <i>curving</i>	63
Gambar 30.Karya dengan dekorasi gores yang siap dikeringkan.....	64
Gambar 31.Karya kering yang siap dibakar biskuit	64
Gambar 32.Karya telah disusun dalam tungku.....	65
Gambar 33.Karya yang telah melalui pembakaran biskuit.....	66
Gambar 34.Proses menggelasir dengan kompresor menggunakan <i>spray gun</i>	67
Gambar 35.Karya siap bakar gelasir.....	69
Gambar 36.Karya yang telah dibakar gelasir	69
Gambar 37.“Cemburu”	80
Gambar 38.“Warmness”	82
Gambar 39.“So Far Away”	84
Gambar 40.“People’s Emoji”	86
Gambar 41.“Get Out”	88
Gambar 42.“My Zone”	90
Gambar 43.“Motivated”	92
Gambar 44.“Get Out”	94



INTISARI

Rindu bisa menyerang siapa saja terlebih bagi mereka yang berada jauh dari seseorang ataupun tempat yang dirindukan. Perasaan campur aduk yang tak bisa dijelaskan kerap kali muncul dikala sedang rindu. Keinginan kuat untuk segera pulang ke rumah dan berkumpul dengan keluarga dan seringkali terlihat sentimental adalah salah satu rasa yang tertahankan saat merindukan rumah. Kegelisahan yang tumbuh saat penulis merindukan rumah membuat penulis ingin mengungkapkannya kedalam karya keramik. Bukan hanya perasaan rindu pada rumah yang dirasakan oleh penulis, tetapi juga perasaan rindu yang dirasakan oleh beberapa orang lainnya. Kerinduan pada rumah adalah sebuah konsep dalam wujud narasi yang divisualisasikan melalui karya keramik dua dimensional dan tiga dimensional. Memvisualisasikan perasaan rindu pada rumah menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan karya keramik yang tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga mampu mengekspresikan perasaan rindu pada rumah yang dialami oleh penulis dan beberapa orang lainnya, khususnya para perantau. Metode pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah metode pendekatan estetika dari Djelantik, semiotika dari Pierce dan psikologi khususnya fenomena *culture Shock* dari Oberg. *Culture Shock* menggambarkan respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustrasi, dan disorientasi yang dialami oleh orang-orang yang hidup dalam suatu lingkungan budaya yang baru. Istilah ini menyatakan ketiadaan arah, merasa tidak mengetahui harus berbuat apa atau bagaimana mengerjakan segala sesuatu di lingkungan yang baru, dan tidak mengetahui apa yang tidak sesuai atau sesuai. Pembuatan karya mengacu pada desain yang telah disetujui menggunakan media tanah liat dan menggunakan beberapa teknik seperti *slab*, putar dan *handbuilding*. Delapan karya yang dihasilkan mampu menggambarkan perasaan rindu pada rumah kemudian disajikan dengan penuh pertimbangan agar narasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Adanya keramik dengan visualisasi kerinduan pada rumah diharapkan dapat menyampaikan pesan, baik untuk penulis maupun masyarakat yang menikmatinya.

Kata Kunci : *Visual, Kerinduan, Rumah, Culture, Keramik.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Rumah adalah salah satu bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama jangka waktu tertentu. Rumah bisa menjadi tempat tinggal manusia maupun hewan, namun untuk istilah tempat tinggal yang khusus bagi hewan adalah sangkar, sarang, atau kandang. Rumah dalam artian khusus, mengacu pada konsep-konsep sosial-kemasyarakatan yang terjalin di dalam bangunan tempat tinggal, seperti keluarga, hidup, makan, tidur, beraktivitas, dan lain-lain. Seseorang biasanya berada di luar rumah untuk bekerja, bersekolah atau melakukan aktivitas lain. Aktifitas yang paling sering dilakukan di dalam rumah adalah beristirahat dan tidur. Selebihnya, rumah berfungsi sebagai tempat beraktivitas antara anggota keluarga atau teman, baik di dalam maupun di luar rumah pekarangan. Rumah dapat berfungsi sebagai tempat untuk menikmati kehidupan yang nyaman, tempat untuk beristirahat, tempat berkumpulnya keluarga, dan tempat untuk menunjukkan tingkat sosial dalam masyarakat.

Seperti manusia pada umumnya penulis memiliki kenangan tumbuh kembang layaknya manusia lainnya. Salah satu kenangan hidup terbaik penulis adalah rumah. Rumah selalu memiliki kesan - kesan spesial bagi setiap orang, bagi penulis rumah adalah tempat ternyaman dan teraman. Pengalaman pribadi penulis yang menjalani studi diluar kota dan jauh dari rumah serta keluarga membuat penulis terkadang rindu dengan kehangatan rumah. Pada masa awal studi penulis terpesona dengan segala sesuatu yang baru saat pertama kali datang ke kota Yogyakarta. Hal ini dapat dikatakan penulis seperti merasa menjadi turis. Penulis merasakan semangat dan antusias terhadap kultur baru dan orang - orangnya. Pada masa awal, perbedaan - perbedaan budaya masih dianggap sebagai sesuatu yang menarik

dan menyenangkan. Setelah lebih lama berada di Yogyakarta suasana hati penulis mulai mengalami persoalan - persoalan yang muncul karena adanya perbedaan budaya dan kerinduan akan kampung halaman. Suasana hati yang buruk sering melanda penulis apabila sedang merindukan rumah terlebih saat tidak dapat pulang sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Saat suasana hati penulis sedang tidak baik maka solusi yang dapat penulis temukan adalah dengan menghubungi keluarga di kampung halaman. Sejak mendapatkan solusi tersebut penulis menyadari bahwa definisi rumah bukan hanya sebuah bangunan untuk tempat tinggal namun bagi penulis rumah adalah dimana saat penulis dapat merasakan kasih sayang dari orang - orang yang terkasih khususnya keluarga. Rasa nyaman yang ditimbulkan saat bersama orang - orang terkasih adalah hal yang dianggap penulis sebagai rumah.

Rindu bisa menyerang siapa saja terlebih bagi mereka yang berada jauh dari seseorang ataupun tempat yang dirindukan. Perasaan campur aduk yang tak bisa dijelaskan kerap kali muncul dikala sedang rindu. Keinginan kuat untuk segera pulang ke rumah dan berkumpul dengan keluarga dan seringkali terlihat sentimental adalah salah satu rasa yang tertahankan saat penulis merindukan rumah. Penciptaan karya keramik ini penulis ingin memvisualisasikan rasa rindu pada rumah. Penulis akan memvisualisasikan kerinduan pada rumah yang dirasakan oleh penulis dan beberapa pengalaman kerinduan pada rumah yang penulis kumpulkan dari beberapa subjek. Penciptaan karya keramik yang memiliki misi untuk menggambarkan sebuah rasa rindu terhadap rumah diharapkan menjadi sebuah karya yang berbeda dan memiliki kesan khusus atau spesial bagi penikmatnya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penulis dalam menggambarkan kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?

2. Bagaimana proses kreatif menggambarkan kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?
3. Bagaimana hasil gambaran kerinduan pada rumah melalui karya keramik ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan konsep dengan nuansa baru bahwa kerinduan terhadap rumah dapat digambarkan melalui karya keramik.
 - b. Meningkatkan kemampuan kreatifitas pembuat dalam berproses menciptakan karya keramik.
 - c. Terciptanya karya yang dapat menggambarkan kerinduan pada rumah.
2. Manfaat
 - a. Memberikan nuansa baru dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dan seni kriya pada khususnya.
 - b. Memberi pemahaman dan mengenalkan keunikan karya keramik kepada masyarakat luas.
 - c. Untuk dinikmati oleh masyarakat penikmat seni maupun masyarakat pada umumnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan
 - a. Estetika

Pendekatan estetika yaitu metode yang mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri khas. Teori estetika yang dikemukakan oleh Djelantik akan diterapkan dalam karya keramik dengan sumber ide memvisualisasikan kerinduan pada rumah.

Estetika bertujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri khas. Menurut A.M. Djelantik, unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu wujud, bobot dan penyajian. Pada penciptaan karya seni Tugas Akhir ini penulis menitikberatkan pada unsur wujudnya saja. Proses pembuatan karya dengan wujud menurut estetika Djelantik terdapat tiga hal yang mendasar yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*) yang dikemukakan oleh A.A.M Djelantik (2004 : 37).

Kebersatuan atau keutuhan karya akan dipertimbangkan menggunakan teori estetika Djelantik dimana pembuatan karya akan memperhitungkan kebersatuan bentuk dan warna. Keseimbangan adalah salah satu hal penting yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan karya mulai dari keseimbangan garis, bentuk, dan warna maka dari itu teori estetika Djelantik akan sangat membantu dalam hal pembuatan rancangan hingga perwujudan karya. Teori estetika Djelantik juga akan digunakan dalam memperhitungkan penekanan pada karya dan *center of interest* guna visual karya agar terlihat menarik dan enak dipandang mata. Estetika sangat dibutuhkan pada karya keramik yang bertujuan untuk menuangkan kerinduan penulis terhadap rumah. Selain berguna acuan terhadap nilai keindahan karya, Estetika juga dapat berguna sebagai metode pendekatan dalam menyampaikan pesan keindahan suasana lingkungan rumah penulis.

b. Semiotika

Penggunaan lambang atau simbol sangat dibutuhkan dalam pembuatan karya keramik bertajuk visualisasi kerinduan terhadap rumah. Kerinduan adalah salah satu hal yang tidak mudah untuk divisualisasikan, oleh karena itu semiotika yang bertugas untuk menyampaikan bagaimana rasa rindu. Pendekatan semiotika juga

bertujuan untuk memvisualisasikan bagaimana suasana suasana rumah penulis jika dituangkan ke dalam bentuk karya keramik. Trikotomi Pierce akan digunakan penulis dalam proses pembuatan karya keramik dengan sumber ide rumah. Pada pembuatan karya keramik dengan sumber ide rumah, penulis ingin menyampaikan beberapa pesan dan akan disampaikan dalam bentuk visual menggunakan teori semiotika Pierce. Mulai dari *icon* yang berupa rumah itu sendiri, *index* yang digambarkan dalam elemen bentuk pendukung rumah serta *symbol* yang akan disematkan sebagai pesan mengenai kerinduan terhadap rumah.

c. Psikologi

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun hubungannya dengan lingkungannya. Tingkah laku tersebut berupa tingkah yang tampak maupun yang tidak tampak, tingkah laku yang disadari maupun yang tidak disadari. Psikologi membahas tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan upaya menemukan kebahagiaan. Psikologi akan memberitahu kita mengapa hidup kita tidak menyenangkan dan apa yang dapat kita lakukan dengan hidup kita. Tugas akhir dengan tajuk visualisasi kerinduan pada rumah akan menggunakan pendekatan psikologi lebih kepada fenomena *culture shock* karena fenomena tersebut adalah salah satu persoalan utama yang menyebabkan timbulnya rasa rindu pada rumah.

Pada saat seseorang memasuki kultur yang baru, ada beberapa tahap yang biasanya dialami oleh individu sehubungan dengan *culture shock* yang dikenal dengan istilah *U-Shape* (Irwin, 2007). Terdapat 5 tahapan/fase pada *U-Shape* yaitu ; tahap bulan madu/euforia, tahap krisis, tahap *adjustment*, tahap *integration* dan tahap *re-entry shock*. Rasa rindu pada rumah dapat dikategorikan dalam tahapan krisis yaitu

tahapan dimana individu merasakan bahwa perbedaan dapat memicu persoalan- persoalan yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Pada masa ini muncul keinginan untuk pulang kerumah, rindu dengan kondisi - kondisi yang ada di daerah asalnya, serta perasaan ingin mendapatkan perlindungan dari orang - orang yang memiliki kultur yang sama.

2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Metode penciptaan ini mengacu pada penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*) yang dinyatakan Linda Candy (2006). Penelitian berbasis praktik adalah suatu investigasi orijinal yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru dimana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu. Klaim orijinalitas dan kontribusi terhadap pengetahuan dapat ditunjukkan melalui hasil kreatif yang dapat berupa artefak seperti citra, musik, desain, model, media digital atau yang lainnya seperti pertunjukan dan pameran. Sementara signifikansi dan konteks dari klaim tersebut diuraikan dalam kata-kata, sebuah pemahaman utuh yang hanya dapat dicapai dengan referensi langsung terhadap hasil. Jika dasar kontribusi dari suatu artefak kreatif untuk pengetahuan, maka penelitian itu berbasis praktik (Candy, 2006). Linda Candy bukan satu-satunya yang mengemukakan mengenai penelitian berbasis praktik, Adapula Carole Gray dan Julian Malins dalam Guntur (2016) menyatakan bahwa penelitian berbasis praktik merupakan suatu gagasan kolektif yang dapat mencakup bentuk penelitian yang berorientasi praktik (*Practice-oriented Research*), penelitian dalam seni. Penelitian semacam ini oleh Gray dan Malins digambarkan layaknya seekor gajah – sebuah benda yang besar,

kompleks, dengan berbagai bagian, tekstur, struktur dan gerakan yang berbeda dan menggugah rasa ingin tahu.

Menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Metodologi adalah studi tentang system metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Metode adalah teknik dan alat khusus untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, seperti observasi, gambar atau foto, peta konsep dan diari visual (dokumentasi proses pengerjaan karya). Pada penciptaan Tugas Akhir ini penulis juga menggunakan pendapat SP Gustami mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah” penciptaan karya kriya sebagai pendekatan pendukung untuk melengkapi pendekatan penelitian berbasis praktik (*Practice-based Research*). Berikut adalah penjelasan mengenai “Tiga Tahap Enam Langkah” :

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Berberapa langkah eksplorasi yang dilakukan yaitu:

- 1) Penggambaran objek dari beberapa cerita dalam buku fiksi dan buku biografi yang mengisahkan tentang kerinduan rumah ataupun kampung halaman, pengamatan dari berbagai acara televisi/media sosial *YouTube* dan beberapa film yang mengisahkan tentang hal serupa.
- 2) Penggalian landasan dari beberapa teori yang akan dipakai dan data acuan dari beberapa sumber yang menggambarkan tentang rumah, kerinduan dan suasana rumah.

b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media tanah liat. Metode ini berupa sketsa-sketsa alternatif dalam kertas yang kemudian dipilih sketsa yang paling baik dan tepat lalu diterapkan dalam media perwujudan berupa tanah liat.

c. Perwujudan

Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta finishing. Perwujudan penciptaan karya keramik ini dimulai dari pengaplikasian sketsa ke dalam bentuk tiga dimensi/ pembuatan *body* karya dengan media keramik dengan berbagai teknik. Setelah selesai pembuatan *body*, proses perwujudan berikutnya adalah pembakaran biskuit dan dilanjutkan dengan penerapan glasir. Proses perwujudan terakhir yaitu pembakaran suhu tinggi/ bakar glasir.

Tahapan diatas merupakan acuan yang dijadikan penulis untuk lebih meyakinkan lagi dalam menciptakan karya kriya, dengan mengacu enam langkah yang disebutkan Gustami (2004). Keenam langkah tersebut adalah:

- 1) Langkah pertama, eksplorasi dilakukan dengan cara mencari cerita kerinduan beberapa orang, mengamati dengan membaca buku ataupun menonton video mengenai rumah dan kerinduan yang dirasakan oleh

perantau, dan mengamati langsung kehidupan beberapa orang yang sedang merantau dan jauh dari rumah.

- 2) Langkah kedua, penggalian landasan teori, sumber, dan referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis, sehingga diperoleh konsep yang signifikan. Penulis menggunakan beberapa sumber dari studi pustaka, seperti buku teori Kriya, teori Keramik, teori Estetika dan teori Rumah dan Psikologi *Culture Shock* yang akan dijelaskan pada sumber penciptaan dan landasan teori. Penulis menggunakan jurnal dari seorang psikolog bernama Oberg yang mengemukakan *culture shock* dengan teori u-shape. Buku-buku teori yang digunakan oleh penulis adalah buku teori Keramik oleh Ambar Astuti, buku teori Estetika Djelantik. Selain dari jurnal dan buku, penulis juga membaca dan mendapatkan referensi dari *website* dan media sosial.
- 3) Langkah ketiga, tahapan perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk rancangan dua dimensional atau rancangan sketsa diatas kertas. Perancangan sketsa karya dengan pertimbangan beberapa aspek, menyangkut kompleksitas nilai seni kriya, antara lain aspek material, teknik, bentuk, proses, unsur estetika, pesan, dan makna. Penulis harus mempertimbangkan beberapa aspek tersebut, sehingga tidak ada kesalahan saat melakukan proses perwujudan.
- 4) Langkah keempat, visualisasi gagasan dari rancangan sketsa. Setelah penulis mendapatkan kesimpulan dari masalah, penulis berusaha memvisualisasikan ke dalam sketsa alternatif kerinduan pada rumah, kemudiansetelah itu dipilih beberapa sketsa yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing sebagai acuan pembuatan karya, lalu selanjutnya masuk ke proses perwujudan dalam karya.
- 5) Langkah kelima, tahap perwujudan. Tahap ini diawali dengan pengolahan bahan lalu pembentuk karya dengan teknik yang ingin diterapkan dalam karya yang selanjutnya didekorasi lalu dikeringkan.

Setelah karya kering kemudian masuk ke dalam tahap pengglasiran dan pembakaran hingga suhu 1160° C.

- 6) Langkah keenam, memasuki evaluasi dari semua proses. Langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek baik karya seni maupun karya kriya yang dirancang berfungsi praktis maupun karya yang bersifat sebagai ungkapan pribadi. Penciptaan karya seni ini berfungsi sebagai ungkapan pribadi, yang kekuatan kesuksesannya dalam mengemas spirit berkesenian, termasuk penuangan wujud fisik, makna dan pesan sosial yang dikandungnya.



