

**DEFORMASI BENTUK KINCIR RIA DALAM
KRIYA KERAMIK KONTEMPORER**



PENCIPTAAN

Fajar Rizqi Al-Aziz

NIM 1511893022

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

2020

**DEFORMASI BENTUK KINCIR RIA DALAM
KRIYA KERAMIK KONTEMPORER**



PENCIPTAAN

Oleh:

Fajar Rizqi Al-Aziz

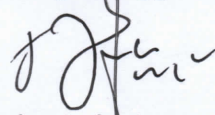
NIM 1511893022

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
2020

Tugas Akhir Kriya berjudul :

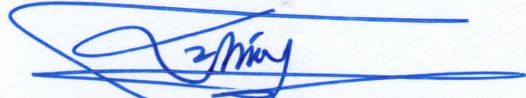
DEFORMASI BENTUK KINCIR RIA DALAM KRIYA KERAMIK KONTEMPORER diajukan oleh Fajar Rizqi Al-Aziz, NIM 1511893022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



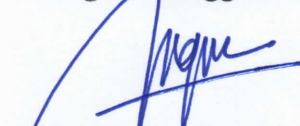
Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
NIP. 19640720 199303 2 001/NIDN
0020076404

Pembimbing II/Anggota



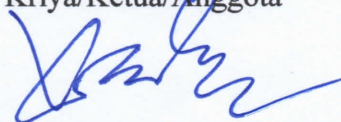
Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750622 200312 1 003/NIDN
0022067501

Cognate/Anggota



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN
0008116906

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



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, Bapak Suwadi dan Ibu Maimunah, yang tidak pernah hentinya memberikan dukungan moril, materil dan doa kepada anaknya sampai pada pencapaian sejauh ini. Kepada kakak dan adik tercinta, Ubaet, Fahmi, Luthfi dan Yusuf. Tidak lupa pula penulis persembahkan untuk keluarga besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama Fakultas Seni Rupa dan Jurusan Kriya khususnya. Untuk seluruh teman-teman angkatan 2015, dan sahabat terkasih yang selalu mendukung penulis di setiap peliknya harapan-harapan.

MOTTO

“Hidup berkesan atau mati tak berarti”

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, 23 Juli 2020

Fajar Rizqi Al-Aziz

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini ditunjukkan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kedua orang tua, Ibu Maimunah dan Bapak Suwadji. Terima kasih atas segala dukungan moral dan materil, serta doa yang tidak pernah berhenti.
8. Terima kasih kepada karyawan Jurusan Kriya dan Fakultas Seni Rupa, terkhusus Pak Subardi.
9. Sahabat yang selalu mendukung penulis secara moril selama proses perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir, Niitin Hasanah.
10. Teman-teman angkatan 2015, khususnya teman seperjuangan Tugas Akhir yang mewarnai hal-hal di balik kegiatan proses penyelesaian Tugas Akhir. Teman gurau, diskusi dan berfikir dengar pendapat masukan. Amin Abdillah Wijaya, Taka Fuki Bagas Anggara, Abdul Aziz, Bagus Dwi Danang Jaya,

M. Iqbal, Akhmad Zaka, Mas Dian, Rekna Indriyani, Mas Eko, Gilang, dan Rizka Aulia yang berkenan meminjamkan laptopnya.

11. Teman-teman alumni Al-Zaytun Jogja, sudah banyak menghibur sepanjang masa pengerjaan Tugas Akhir.
12. Teman-teman UKM Paduan Suara Mahasiswa Vocalista Harmonic ISI Yogyakarta.
13. Terima kasih seluruh pihak yang terlibat, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Sumber Penciptaan.....	10
B. Landasan Teori.....	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	27
A. Data Acuan.....	27
B. Analisis Data Acuan.....	29
C. Rancangan Karya	32
D. Proses Perwujudan	39
1. Alat dan Bahan.....	39
2. Teknik Pengerjaan.....	48
3. Tahap Perwujudan.....	50
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	58

BAB IV. TINJAUAN KARYA	64
A. Tinjauan Umum	64
B. Tinjauan Khusus	66
BAB V. PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
WEBTOGRAFI	80
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	81
B. Katalogus	82
C. Biodata (CV)	84
D. CD	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Persentase Glasir	41
Tabel 2. Grafik Capaian Suhu Terhadap Waktu Pembakaran Biskuit.....	54
Tabel 3. Grafik Capaian Suhu Terhadap Waktu Pembakaran Glasir.....	58
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 1	59
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 2.....	59
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 3.....	60
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 4	60
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 5.....	61
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Penciptaan Karya 6	61
Tabel 10. Kalkulasi Keseluruhan Biaya Karya	62
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Pembakaran	62
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Bahan Tambahan dan Alat Pendukung Karya	63
Tabel 13. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagian-bagian Kincir ria	11
Gambar 2. Kincir ria <i>Ferris Wheel</i> Chicago Amerika Serikat.....	12
Gambar 3. Kincir ria raksasa (<i>Riesenrad</i>).....	13
Gambar 4. Kincir ria <i>Singapore Flyer</i>	14
Gambar 5. Kincir ria <i>J-Sky Ferris Wheel</i> di Jakarta	14
Gambar 6. Kincir ria Cakra Manggilingan.	15
Gambar 7. Bianglala, Kincir ria raksasa	27
Gambar 8. Kabin/Gondola pada Kincir ria	27
Gambar 9. Karya Gerard Cambon, judul: <i>Loco Verte</i>	28
Gambar 10. Karya Gerard Cambon, judul: <i>Manege Elixir</i>	28
Gambar 11. Karya Natas Setiabudhi, judul: <i>Move#2</i>	29
Gambar 12. Karya Natas Setiabudhi, judul: Sikap Paradoks.....	29
Gambar 13. Sketsa terpilih 1	33
Gambar 14. Sketsa terpilih 2	34
Gambar 15. Sketsa terpilih 3	35
Gambar 16. Sketsa terpilih 4.....	36
Gambar 17. Sketsa terpilih 5	37
Gambar 18. Sketsa terpilih 5.....	38
Gambar 19. Tanah Liat <i>Stoneware</i> Sukabumi	39
Gambar 20. Gypsum	40
Gambar 21. Glasir	41
Gambar 22. Butsir	42
Gambar 23. Alat Putar Tangan.....	42
Gambar 24. Meja Gips	43
Gambar 25. Timbangan Digital	43
Gambar 26. Saringan.....	44
Gambar 27. Spons	44
Gambar 28. Senar.....	45
Gambar 29. Tungku Pembakaran.....	47
Gambar 30. <i>Millivoltmeter</i>	47

Gambar 31. Teknik Slab	48
Gambar 32. Teknik Cetak Tuang	49
Gambar 33. Teknik Dekorasi Gores	49
Gambar 34. Proses Pengolahan Tanah	51
Gambar 35. Proses Membuat Cetakan dengan Gypsum.....	52
Gambar 36. Proses Pembentukan Keramik.....	52
Gambar 37. Proses Penataan Tungku.....	54
Gambar 38. Proses Pewarnaan dengan Kuas	55
Gambar 39. Proses Penyemprotan Glasir.....	56
Gambar 40. Proses Pembakaran Glasir	57
Gambar 41. Karya 1 dengan judul <i>Frenzied Fun</i>	66
Gambar 42. Karya 2 dengan judul Ganjil	68
Gambar 43. Karya 3 dengan judul <i>Spectaculary</i>	70
Gambar 44. Karya 4 dengan judul <i>Afraid of Life</i>	71
Gambar 45. Karya 5 dengan judul Metamorfosis	73
Gambar 46. Karya 6 dengan judul Peruntunganku	74

INTISARI

Kincir ria merupakan wahana permainan yang populer. Bentuknya yang besar dan menjulang tinggi membentuk roda raksasa menjadikan kincir ria sebagai salah satu wahana yang paling diminati oleh para pengunjung di taman rekreasi. Warna-warna yang menghiasi kincir ria seperti warna pelangi yang sangat indah. Dari ketinggian kincir ria kita bisa melihat pemandangan sudut kota yang apik. Itulah pengalaman yang dirasakan penulis ketika pertama kali mencoba menaiki kincir ria. Dari ketertarikan tersebut menimbulkan berbagai interpretasi dan imajinasi penulis untuk memvisualisasikannya ke dalam karya keramik.

Penciptaan karya ini penulis menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika, dimana pendekatan tersebut digunakan untuk menganalisis kincir ria dari segi karakter visualnya. Karya seni yang diciptakan dengan mendeformasi karya keramik kontemporer dimulai dari proses membuat desain lalu dilanjutkan pembentukan bodi keramik hingga pembakaran dan *finishing*.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terciptalah karya tiga dimensi dengan tema kincir ria. Karya tersebut menceritakan bentuk visual kincir ria dengan karakternya yang indah yang terdapat kabin/gondola disertai warna-warna pelangi di setiap sudutnya. Tidak hanya itu kincir ria juga digunakan untuk meluapkan ekspresi ketika menaikinya karena melihat pemandangan alam dari sudut yang istimewa. Konsep karya-karya ini menggambarkan bahwa dalam kehidupan kadang berada di atas dan kadang berada di bawah, hal tersebut tidak bisa dipungkiri dan harus berdampingan layaknya hal baik dan hal buruk dalam diri manusia. Karya-karya ini diharapkan dapat menjadi karya kontemporer yang dapat dinikmati keindahan visual dan maknanya, dan dapat dijadikan referensi dalam dunia keramik, khususnya kepada seniman keramik.

Kata Kunci: Deformasi, kincir ria, keramik kontemporer

ABSTRACT

Ferris wheel is a popular game vehicle. The large and towering shape of a giant wheel makes the Ferris wheel one of the rides most sought after by visitors in the recreation park. The colors that adorn the ferris wheel are like the colors of a very beautiful rainbow. From the height of the Ferris wheel we can see the beautiful view of the city. That is the experience that the author felt when he first tried to ride the Ferris wheel. From this interest, it gives rise to various interpretations and imagination of the writer to visualize it into ceramic works.

The creation of works, the writer uses the aesthetic and semiotic approach method, where the approach is fun in terms of its visual character. Artwork created by deforming contemporary ceramics works starts from the process of making designs and then continues to make ceramics from forming to burning and finishing.

After going through a long process of creation, a three dimensional work was created with the theme of Ferris wheel. The work tells the visual form of the Ferris wheel with its beautiful character which is a cabin or gondola accompanied by rainbow colors in each corner. Not only that the ferris wheel is also used to vent expression when riding it because it sees the natural scenery from a special angle. The concept of these works illustrates that sometimes life is above and sometimes below, it cannot be denied and must co exist like good things and bad things in humans. These works are expected to become contemporary works that can be enjoyed by the visual beauty and their meaning, and can be used as references in the world of ceramics, especially to ceramic artists.

Keywords: Deformation, ferris wheel, contemporary ceramics

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kincir ria merupakan wahana permainan yang populer, tidak hanya era sekarang tetapi sejak puluhan bahkan ratusan tahun yang lalu. Wahana kincir ria pertama diresmikan pada tahun 1893 di Chicago, Amerika Serikat. Pada zaman dahulu kehadiran wahana ini tidak hanya sebagai wahana bermain saja, tetapi banyak yang membangun kincir ria untuk tujuan observasi, pameran, hiburan rakyat, hingga ada yang menjadikannya sebagai tradisi adat nenek moyang di suatu daerah.

Di zaman modern ini wahana kincir ria sering kita jumpai di berbagai tempat hiburan untuk tujuan komersial, misalnya pasar malam. Salah satu wahana yang sangat mencolok dan ikonik dari tempat hiburan tersebut adalah kincir ria. Bentuknya yang besar dan menjulang tinggi membentuk roda raksasa menjadikan kincir ria sebagai salah satu wahana yang paling diminati oleh para pengunjung di pasar malam tersebut. Entah sebagai penumpang kabin, atau sekedar penghibur mata. Bentuk kincir ria sekarang ini didesain dengan konsep kontemporer, karena memang tujuannya digunakan untuk hiburan. Daya tarik yang dihasilkan mulai dari ketinggian, keunikan desain ruangan pada kabin/gondola, lampu-lampu penghias, sehingga memikat daya tarik pengunjung.

Seiring berkembangnya zaman, kincir ria mengalami perubahan dari segi bentuk, ukuran, dan material yang digunakan di era lama dan modern sekarang. Hal ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi di tiap zamannya. Jika pada zaman dahulu bentuk kincir ria cenderung lebih kecil karena didominasi dengan material kayu, di era modern ini kincir ria dibangun dengan konstruksi besi dan baja, sehingga bentuk dan ukurannya lebih besar dan bangunannya kuat. Tentunya kincir ria sekarang sangat memperhitungkan faktor keamanan dan keselamatan penumpang. Walau mengalami perubahan tersebut, kincir ria tetap memiliki

prinsip kerja yang sama, yaitu berputar pada porosnya dalam satu rangkaian kabin membentuk roda besar yang menghasilkan gerak melingkar.

Istilah kincir ria di Indonesia populer dengan sebutan bianglala. Bianglala merupakan nama kincir ria besar pertama di Indonesia yang terdapat di taman rekreasi Dunia Fantasi (Dufan) di komplek Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta. Bianglala dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pelangi. Warna-warna tersebut terdiri dari warna primer yaitu merah, kuning, biru, dan warna sekunder oranye, hijau, dan ungu. Disebut pelangi karena gondola atau kabin-kabin tempat wisatawan duduk di bianglala berwarna-warni seperti warna-warna yang ada di pelangi, sehingga jika berputar akan menghasilkan komposisi garis warna dan efek yang indah ketika malam hari seperti pelangi yang muncul sesudah hujan.

Pertama kali penulis mencoba wahana kincir ria adalah yang terdapat di Dufan sewaktu duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama bersama teman penulis. Keindahan wahana tersebut memikat daya tarik pengunjung untuk mencobanya sehingga menimbulkan antrian panjang di lorong loket. Apalagi sore hari saat langit jingga mulai bias dan matahari perlahan terbenam. Waktu inilah yang sangat tepat menikmati keindahan kota dengan kincir ria. Setelah hampir satu jam menunggu antrian, akhirnya penulis bersama teman-teman mendapat jatah untuk menaiki kincir ria terbesar di Indonesia saat itu. Menjelang waktu Magrib, kincir ria/bianglala raksasa mulai berputar tepat senja mulai tampak. Lampu jalan dan gedung-gedung kota Jakarta telah menyala, membawa suasana di dalam kabin menjadi sangat haru dan romantis penuh keindahan. Campur aduk beragam perasaan senang sampai takut karena ketinggian.

Tinggi kincir ria di Dufan mencapai 30 meter. Mampu membawa penumpang sejumlah 180 orang dan dapat melihat berbagai sisi komplek Taman Impian Jaya Ancol, laut dan sekilas beberapa sudut kota Jakarta. Semakin tinggi posisi gondola, semakin luas juga tempat yang bisa kita pandang. Ternyata ada tempat yang indah di sudut kota Jakarta saat itu. Ada perasaan yang tidak biasa setelah melihat dan menaiki wahana kincir ria.

Pengalaman empiris penulis dijadikan sebagai alasan ketertarikan pada wahana kincir ria sebagai ide awal penciptaan karya. Penulis mencoba menelusuri nilai filosofis yang terkandung pada kincir ria bukan hanya dari sekedar wahana permainan, tetapi kincir ria seperti kehidupan, ada kalanya kita bisa memandang hidup dari sudut yang berbeda, ada saatnya kita berada di atas, dan ada masa kita merasakan berada di bawah. Itu semua seperti roda kehidupan yang berputar layaknya kincir ria.

Penulis mengubah bentuk atau mendeformasikan bentuk kincir ria ke dalam bentuk yang tidak pada umumnya/menyerupai aslinya. Penulis ingin memberikan visual yang berbeda dari bentuk kincir ria melalui media keramik. Seni keramik yang sekarang sudah masuk dalam era seni rupa kontemporer. Karya-karyanya mulai merujuk pada hasil kreativitas individual seniman yang menarik. Berbagai tema dan konsep yang dahulu hanya dekat dengan seni lukis atau seni murni mulai dapat di kreasikan dalam seni keramik sebagai media ekspresi murni. Hal tersebut juga mendasari penulis untuk mulai mengeksplorasi bentuk yang berbeda dengan sumber ide kincir ria.

Penulis ingin mengekspresikan melalui karya-karya dengan visual yang luas berupa karya panel tiga dimensi yang ditempel di dinding. Karya-karya ini merupakan konsep keramik kontemporer sekaligus menyampaikan maksud dari keindahan kincir ria melalui karya keramik. Karya yang akan ditampilkan tidak mendikte dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya, namun lebih liar dan tidak biasa. Konsep tersebut akan penulis wujudkan dengan media tanah liat *stoneware* dengan *finishing glasir*. Diharapkan karya ini mampu menunjukkan cerminan dari keunikan bentuk kincir ria ini melalui teknik yang dihadirkan, dan apa yang ingin diungkapkan penulis mampu tersampaikan.

B. Rumusan Penciptaan

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema Deformasi Bentuk Kincir Ria dalam Kriya Keramik Kontemporer?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema Deformasi Bentuk Kincir Ria dalam Kriya Keramik Kontemporer?
3. Bagaimana wujud karya dengan tema Deformasi Bentuk Kincir Ria dalam Kriya Keramik Kontemporer?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari pembuatan karya keramik dari tema Deformasi Bentuk Kincir Ria dalam Kriya Keramik Kontemporer dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya keramik ini di antaranya :

- a. Menjelaskan konsep, proses, dan hasil penciptaan dari tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.
- b. Menciptakan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.
- c. Memaparkan hasil keseluruhan penciptaan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.

2. Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penciptaan karya keramik ini di antaranya:

- a. Untuk diri sendiri
 - 1) Memperoleh pengetahuan mengenai kincir ria karena sebagai sumber ide penciptaan karya.
 - 2) Memperoleh pengalaman secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni dan realisasinya.
 - 3) Sebagai media referensi dalam pembuatan penelitian maupun penciptaan karya selanjutnya.
 - 4) Dapat mendorong dan melatih untuk menjadi lebih kreatif dan menciptakan karya-karya baru terutama dalam bidang keramik.

- b. Untuk lembaga
 - 1) Sebagai disiplin ilmu dalam kriya seni, khususnya bidang keramik.
 - 2) Sebagai arsip referensi maupun koleksi mengenai penciptaan karya keramik dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam karya keramik kontemporer.

- c. Untuk masyarakat luas
 - 1) Untuk menambah wacana dan wawasan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa maupun masyarakat dalam bidang keramik.
 - 2) Menjadi data acuan untuk pengembangan dalam penciptaan karya keramik.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Karya keramik kontemporer dengan ide kincir ria menggunakan beberapa metode pendekatan dan metode penciptaan, di antaranya sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan di antaranya:

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk bagian simetri dan berpola, diwujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” (Kartika, 2004: 11).

Berdasarkan uraian di atas, metode ini digunakan untuk menganalisis kincir ria dari nilai estetika melalui aspek wujud atau rupa dan pola. Hal itu terlihat pada ciri khususnya yang mempunyai pola simetris dengan gerak melingkar sehingga memiliki nilai estetik yang tinggi. Fungsi yang dihasilkan dari pendekatan ini adalah terwujudnya karya seni seperti bentuk yang terstruktur dengan komposisi penggabungan objek lain selain objek utama, salah satunya yaitu pengombinasian bentuk kincir ria

digabungkan dengan objek lain yaitu roda sepeda yang mempunyai sistem kerja yang sama berputarnya.

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika adalah metode analisis untuk mengkaji tanda. Menurut Charles Sanders Peirce didasarkan pada logika, karena logika mempelajari bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran dilakukan melalui tanda-tanda. Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), objek, dan interpretant. Tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Ia menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya, indeks untuk hubungan sebab akibat, dan simbol untuk asosiasi konvensional (Sobur, 2006:34-35).

Metode pendekatan semiotika ini digunakan untuk menganalisis tanda-tanda pada kincir ria dari aspek ikon, indeks, dan simbol. Tanda-tanda tersebut dianalisis untuk memberikan penafsiran mengenai karakter visual kincir ria mulai dari bentuk kerangka, model kabin/gondola, dan bentuk keseluruhan dari kincir ria.

2. Metode Penciptaan

Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan karya seni kriya sebagai ekspresi pribadi. Sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan (Gustami, 2006:12-14). Pada penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis sejak awal, hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik yang lengkap, detail dan jelas.

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya tugas seminar ini dari pendapat SP. Gustami dalam tulisannya yang

berjudul “Trilogi Keseimbangan”, ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan: Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu :

a. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelasan atau analisis data dijadikan acuan untuk membuat konsep dan rancangan atau desain. Pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas pengalaman dan berbagai macam kegiatan yang dilakukan melalui buku, jurnal, internet, dan observasi. Adapun informasi yang didapat antara lain tentang kincir ria dan bentuknya, pengubahan dan penggabungan bentuk objek, nilai filosofis berputarnya kincir ria, dan catatan-catatan mengenai tema penciptaan.

Proses eksplorasi dengan cara mendeformasi bentuk kincir ria menjadi bentuk yang lebih sederhana, unik dan dengan visual yang berbeda, karena diterapkan pada karya keramik untuk panel dan 3 dimensi. Eksplorasi lainnya meliputi bahan yang akan digunakan sebagai media penciptaan agar dapat diperoleh wujud visual yang sesuai keinginan. Bahan utama yang digunakan adalah tanah liat *stoneware* Sukabumi. Bahan ini dipilih karena pokok utama dalam pertimbangan dan menyesuaikan bentuk visual yang diinginkan.

b. Perancangan

Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data kedalam beberapa alternatif sketsa atau rancangan dimensional, untuk kemudian ditentukan sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Perancangan dilakukan untuk membuat konsep karya dan mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga pertimbangan teknik, proses, metode, konstruksi, bentuk, gaya, gerak, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Penggunaan material disesuaikan dengan

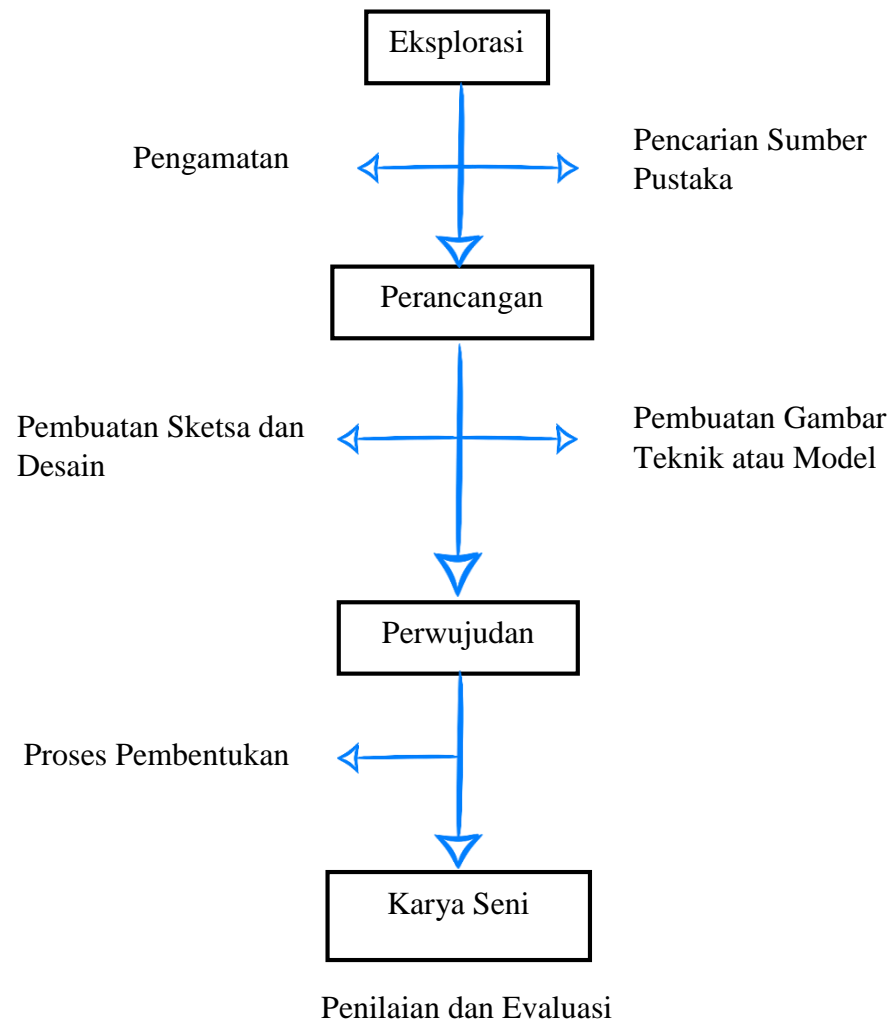
bentuk dari satu persatu dari rancangan gambar, karya dengan konstruksi rumit dan melakukan konstruksi maksimal.

c. Perwujudan

Proses terakhir adalah perwujudan yaitu mewujudkan desain terpilih/final dan dilakukan eksperimen terhadap teknik yang digunakan, untuk mendapatkan hasil sesuai rencana dalam model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki sesungguhnya. Prosesnya mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan dan *finishing*. Pemilihan bahan yang dipakai dalam karya ini menggunakan tanah liat *stoneware* Sukabumi, kayu jati, roda sepeda bekas, dinamo, dan tali anyam. Pengerjaan karya efektif dua sampai tiga bulan dengan teknik yang digunakan menggunakan teknik cetak tuang dan slab. Bahan pendukung lainnya seperti bahan logam akan dilakukan pengelasan untuk menyatukan beberapa bagian dengan unsur logam lainnya. Pada proses finishing akan dilakukan digunakan teknik glasir.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan yang mencakup pengujian sebagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi diri, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaannya, penuangan wujud fisik, makna, gerak, nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Proses penciptaan ini dapat dilihat skema sebagai berikut:



Skema Metode Penciptaan SP. Gustami