

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



JURNAL

Fajar Rizqi Al-Aziz

NIM 1511893022

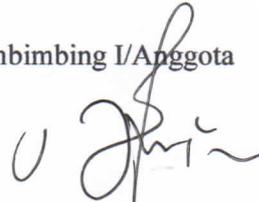
**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kriya
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir



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

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 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 pembuatan keramik dari pembentukan 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.

In 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*

A. PENDAHULUAN

1. 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.

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 kompleks 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 seusai 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.

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. 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*.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer?
- b. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer?
- c. Bagaimana wujud karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer?

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1. Menjelaskan konsep, proses, dan hasil penciptaan dari tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.
2. Menciptakan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.

3. Memaparkan hasil keseluruhan penciptaan karya dengan tema deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer.

b. Manfaat Penciptaan

1. Memperoleh pengetahuan mengenai kincir ria karena sebagai sumber ide penciptaan karya.
2. Sebagai media referensi dalam pembuatan penelitian maupun penciptaan karya selanjutnya.
3. Untuk menambah wacana dan wawasan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa maupun masyarakat dalam bidang keramik.
4. Menjadi data acuan untuk pengembangan dalam penciptaan karya keramik.

4. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1. 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 diatas, 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.

2. 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.

1. Metode Penciptaan

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 eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sumber Penciptaan

a. Kincir Ria *Ferris Wheel*

Kincir ria pertama dirancang dan dibangun oleh George Washington Gale Ferris, Jr. sebagai markah tanah pada pameran dunia *World's Columbian Exposition* tahun 1893 di Chicago. Oleh karena itu, istilah *Ferris Wheel* (Roda Ferris) kemudian dipakai untuk menyebut semua wahana seperti ini di pekan raya negara bagian Amerika Serikat.



Gambar 1. Kincir ria *Ferris Wheel* pertama di dunia tahun 1893, Chicago.

(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Ferris_Wheel)

Kincir ria Ferris Wheel pembangunannya dimaksudkan untuk menyaingi Menara Eiffel setinggi 324 m yang dijadikan atraksi utama di Pameran Dunia Paris. Kincir ria ini dibongkar untuk dibangun kembali pada tahun 1895 di dekat Lincoln Park, Chicago, lalu dibongkar dan dibangun untuk ketiga kali sekaligus terakhir kalinya di Pameran Dunia 1904 di St. Louis, Missouri. Sejarah kincir ria pertama di dunia ini berakhir setelah dibongkar pada tahun 1906.

b. J-Sky Ferris Wheel

Kincir ria terbesar di Indonesia berada di *AEON Mall Jakarta Garden City*, Cakung, yang diberi nama *J-Sky Ferris Wheel* dengan ketinggian 69 meter berdiameter 50 meter dan terdiri dari 32 gondola yang bisa mengangkut 192 orang. Meski wahana ini baru diresmikan pada 07 Juli 2017, kincir ria ini masuk ke dalam Museum Rekor Indonesia sebagai kincir ria terbesar di Indonesia.



Gambar 2. Kincir Ria *J-Sky Ferris Wheel* di *AEON Mall Jakarta Garden City*.
(Sumber: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/image?q=tbn:ANd9GcTXRdA7>)

c. Kincir Ria Cakra Manggilingan

Kincir ria *Cakra Manggilingan* berada di Sindu Kusuma Edupark (SKE) yang merupakan sebuah destinasi rekreasi yang terletak di Yogyakarta. Kawasan taman yang selesai dibangun tahun 2014 ini, terdapat bermacam-macam wahana, baik wahana bermain maupun wahana belajar yang bisa dinikmati oleh semua anggota keluarga. Wahana yang paling terkenal dari SKE adalah kincir ria atau bianglalanya, yang merupakan sebuah wahana bermain sekaligus ikon SKE sendiri dengan tinggi 50 meter dengan pemandangan kota Yogyakarta dan Gunung Merapi yang indah.

Kincir ria ini kerangkanya bercat putih dan 29 kabinnya berwarna kuning. Kerangka penyangganya terletak di tengah kolam yang memiliki beberapa air mancur. Sekali putaran wahana ini membutuhkan waktu sekitar 7 menit. Dinamakan *Cakra Manggilingan* karena wahana ini bak cakram raksasa yang terus berputar seolah menggiling. Istilah *Cakra Manggilingan* menyimpan filosofi atau keyakinan tentang berputarnya roda kehidupan.



Gambar 3. Kincir ria Cakra Manggilingan
(Sumber: <https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/other/sindu-kusuma-edupark/>)

2. Landasan Teori

a. Tinjauan Keramik

Keramik menurut kamus bahasa Indonesia adalah: “tanah liat yang dibakar, dicampur dengan mineral lain: barang-barang tembikar (porselen)” (Moeliono, 1998:423). Selain itu keramik adalah barang yang

terbuat dari bahan tanah liat/batuan silikat dan dalam proses pembuatan melalui pembakaran pada suhu tinggi (Astuti, 2008:1). “Kata keramik berasal dari bahasa Yunani “*keramos*” yang berarti periuk atau belanga yang terbuat dari tanah yang melalui pembakaran suhu tinggi”. Ditelusuri lebih jauh, *keramos* merupakan nama dari salah satu dewa Yunani. “Dalam mitologi Yunani, *keramos* merupakan dewa pelindung dari para pembuat kerajinan tanah liat atau keramik. *Keramos* adalah putra dari Dewa Baccus dan Dewi Ariadne” (Astuti, 1997:1).

b. Tinjauan Estetika

Dalam mewujudkan karya keramik dengan ide deformasi bentuk kincir ria dalam kriya keramik kontemporer ini tentu tidak lepas dari elemen-elemen seni rupa di antaranya:

1. Bentuk (*shape*)

Bentuk menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Kartika, 2004:103).

2. Warna (*color*)

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Dalam dunia seni rupa elemen warna sangat berpengaruh penting di dalamnya. Sistem warna oleh Albert Munsell berdasarkan pada dimensi kualitas yaitu: *hue*, *value*, dan *intensity/chroma*.

3. Tekstur (*texture*)

Indera peraba menolong untuk memberitahu kita tentang sekeliling kita secara cepat. Bahasa kita melalui beberapa kata seperti halus, kasar, lembut, dan keras menunjukkan bahwa menyentuh dapat memberi tahu kita tentang sifat dari suatu objek.

4. Garis (*line*)

Elemen yang selalu ada di seni rupa adalah garis. Garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elastis, kaku, dan tegas. Penggunaan garis dalam seni rupa sangat vital. Pengolahan garis yang maksimal juga dapat menciptakan dan mendukung nilai artistik dalam karya seni.

c. Tinjauan Semiotika

Pendekatan semiotika yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai 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.

Metode pendekatan semiotika ini digunakan untuk menganalisis tanda-tanda pada kincir ria dari aspek ikon, indeks, dan simbol. Ikon yang terdapat pada kincir ria yang telah dianalisis memiliki kemiripan dengan roda karena mempunyai konsep gerak putar yang sama.

d. Tinjauan Deformasi

Deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: *simplifikasi* (penyederhanaan) → *distorsi* (pembiasan) → *distruksi* (perusakan) → *stilisasi* (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (Susanto, 2011: 98).

e. Tinjauan Kontemporer

Pengertian seni rupa kontemporer berarti seni rupa yang diciptakan terikat pada berbagai konteks ruang dan waktu yang menyelimuti seniman, audien dan medannya. Istilah kontemporer sendiri berasal dari Bahasa Inggris “*contemporary*” yang berarti apa-apa atau mereka yang hidup pada masa yang bersamaan. Artinya Seni rupa kontemporer bersifat kekinian karena diciptakan di masa yang masih bersamaan dengan kita dan dunia seni secara umum (Djojosedarmo, 2000: 22).

3. Data Acuan dan Analisis Data



Gambar 4. Kincir ria raksasa



Gambar 5. Kabin/gondola pada kincir ria



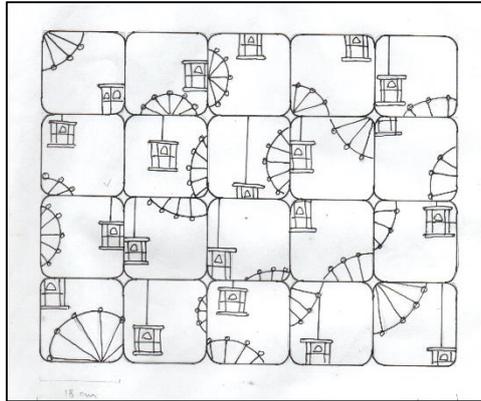
Gambar 6. Karya Gerard Cambon, judul: “*Manage Elixir*”



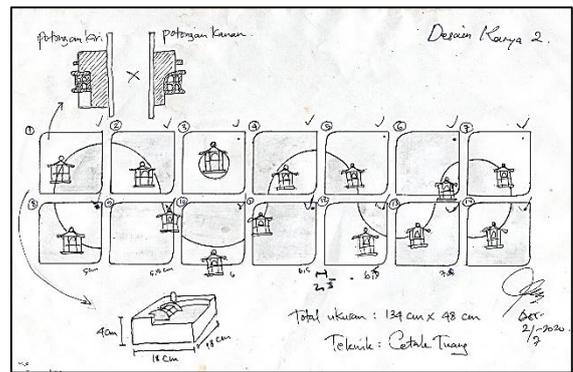
Gambar 7. Karya Natas Setiabudhi, judul: “*Move2*”

Gambar 4 merupakan visual kincir ria raksasa yang dijadikan sebagai bentuk utama ide penciptaan. Gambar 5 merupakan kabin/gondola yang dijadikan sebagai detail karya untuk kemudian dideformasi melalui penyederhanaan bentuk. Gambar 6 dan 7 merupakan salah satu karya seniman yang dijadikan sumber ide penulis untuk berkarya. Seniman tersebut yaitu Gerard Cambon dengan judul karya: “*Manage Elixir*”, dan Natas Setiabudhi dengan judul karya “*Move2*”. Karya tersebut dijadikan sebagai sumber penciptaan dengan beberapa bagian visualnya diadopsi untuk karya penciptaan penulis.

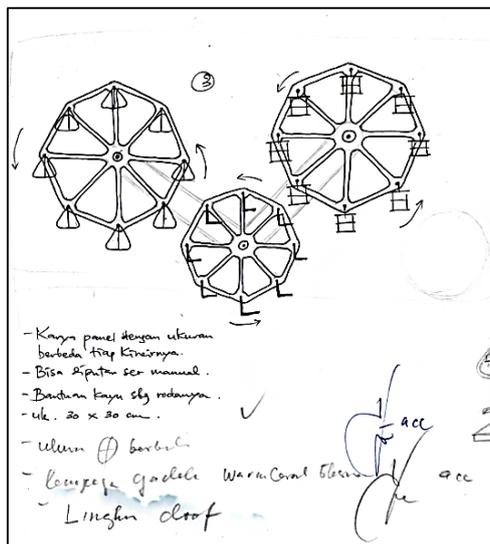
4. Rancangan Karya



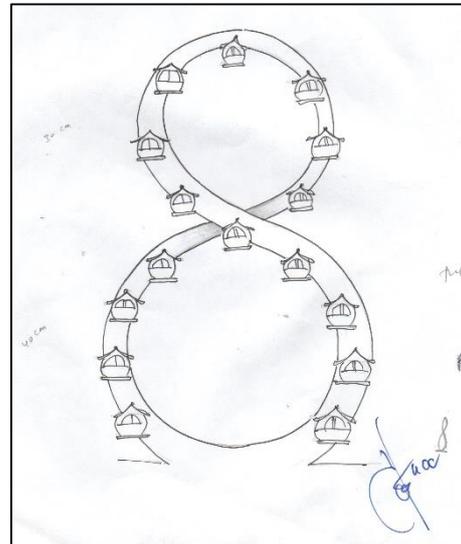
Sketsa terpilih 1



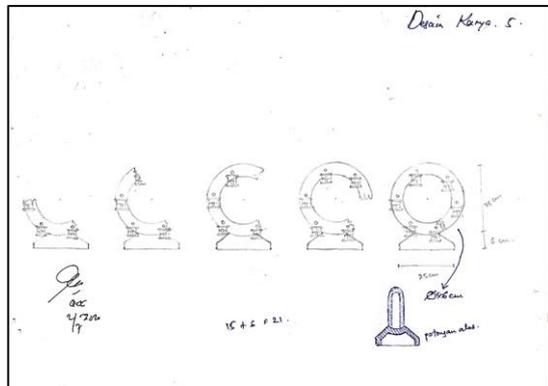
Sketsa terpilih 2



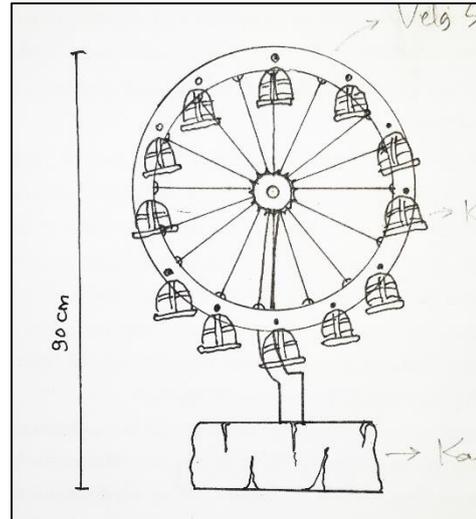
Sketsa terpilih 3



Sketsa terpilih 4



Sketsa terpilih 5



Sketsa terpilih 6

5. Proses Perwujudan

a. Bahan dan Alat

1. Bahan Perwujudan Karya

a. Tanah liat stoneware Sukabumi

Tanah liat *stoneware* Sukabumi ini merupakan bahan utama pembentukan karya keramik. Dipilihnya stoneware Sukabumi dikarenakan dapat menghasilkan warna tanah yang lebih cerah.

b. Air

Digunakan sebagai bahan campuran tanah. Perbandingan komposisi antara tanah dan air perlu diperhatikan untuk dapat menghasilkan tanah liat yang ideal.

c. *Waterglass*

Deflokulan yang digunakan sebagai bahan adonan tanah cetak tuang. Jumlah deflokulan yang diperlukan hanya berkisar antara 0,2% - 0,5% dari jumlah tanah liat kering yang dipakai, sedangkan jumlah air sekitar 35%-50%.

d. Gypsum

Digunakan sebagai bahan utama pembuatan cetakan. Gypsum dicampur air dengan perbandingan 1:1.

e. Glasir

Glasir merupakan material yang terdiri atas beberapa batuan silikat. Bahan-bahan tersebut selama proses pembakaran akan melebur dan mengkristal.

f. Gas

Merupakan bahan bakar untuk mengoperasikan tungku bakar, digunakan untuk pembakaran biskuit dan pembakaran glasir.

2. Alat Perwujudan Karya

a. Butsir

Alat ini ada beberapa macam-macam bentuk, seperti jarum, spatula, dan beberapa besi untuk *trimming*. Fungsinya untuk membantu proses pembentukan.

- b. Alat putar tangan
Dipersiapkan sebagai alat putar ketika melakukan pengerjaan pembentukan silinder maupun dekorasi.
- c. Meja gips
Berfungsi sebagai alas untuk menguli (*kneading*) tanah liat, sekaligus sebagai alat untuk mengurangi kadar air pada tanah.
- d. Timbangan
Alat ini berfungsi untuk mengukur bahan-bahan glasir agar bahan-bahan tersebut memiliki ukuran yang akurat.
- e. Meja slab
Berfungsi untuk membentuk tanah menjadi lempengan dengan ketebalan yang sama.
- f. Saringan mesh
Saringan mesh digunakan untuk menyaring bahan-bahan kasar dalam proses pengolahan tanah liat maupun glasir.
- g. Spon
Spon atau busa digunakan ketika hendak membuat bodi tanah liat yang dibentuk menjadi halus dan rata.
- h. Senar
Senar dibutuhkan untuk memotong tanah liat yang telah melewati proses pengulian (*kneading*).
- i. Triplek
Triplek digunakan sebagai alas peletakan bodi keramik ketika proses pembentukan.
- j. Tungku pembakaran
Merupakan alat yang digunakan untuk pembakaran keramik. Komponennya terdiri dari gasbul, *burner*, batu api, dan plat tahan api.
- k. *Thermocople*
Merupakan alat yang terdiri dari *pyrometer* dan *millivoltmeter* yang digunakan untuk menentukan suhu dan pemberi informasi capaian suhu.

b. Teknik Pengerjaan

1. Teknik *Slab* (Lempengan)

Teknik *slab* adalah teknik membentuk bodi keramik yang diawali dengan membuat lempengan atau lembaran tanah liat dengan cara *menge-roll* menurut ketebalan yang diinginkan, kemudian dibentuk sesuai dengan desain rancangan.

2. Teknik Cetak Tuang

Cetak tuang adalah pembentukan keramik dengan menggunakan tanah liat cair yang dimasukkan dalam cetakan yang terbuat dari gips.

3. Teknik Dekorasi Gores

Teknik menghias keramik dengan cara menggores permukaan keramik yang setengah kering menggunakan alat butsir. Tujuannya untuk memberi motif pada keramik sesuai desain rancangan.

c. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan meliputi beberapa proses, yaitu dari tahap mencari ide dan referensi, pengolahan bahan, sampai ke tahap pembakaran glasir. Tahap perwujudan dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:



Skema tahap perwujudan

6. Tinjauan Umum

Pada penciptaan karya keramik ini penulis membuat beberapa karya keramik berbentuk deformasi kincir ria. Penulis mendeformasi bentuk kincir ria karena ingin memvisualisasikan bentuk kincir ria ke dalam karya keramik berbentuk panel yang ditempel di dinding dan keramik 3 dimensi yang bergerak, sehingga perlu konsep yang matang dan eksekusi yang baik untuk menghasilkan karya yang sesuai harapan, dan tentunya tidak lepas dari bentuk ekspresi dari penulis.

Secara keseluruhan karya dengan ide kincir ria ini dikemas dalam 6 buah karya, dengan karakter yang berbeda tetapi dalam satu konsep. Karya-karya ini menampilkan visual dari kincir ria dengan pola geometris yang terlihat sangat dominan, karena penulis ingin menampilkan karya panel sehingga menyesuaikan konsep displaynya. Dalam satu karya terdapat beberapa pola-pola geometris yang terpisah antara bagian satu dengan lainnya, tetapi motif yang terkandung di dalamnya berurutan, karena menampilkan visualisasi pergerakan kincir ria yang menandakan berputar. Motif pada gondola juga memiliki karakter tersendiri, ada yang terlihat jelas pula yang hanya nampak sebagian. Pada beberapa karya lainnya dikombinasikan dengan bahan pendukung seperti kayu jati dan besi, untuk menyelaraskan karakter kincir ria pada karya keramik yang harmonis dan dapat berputar layaknya kincir ria sesungguhnya.

Konsep pada karya dengan sumber ide kincir ria ini secara keseluruhan mengusung makna kehidupan, seperti pada yin-yang bahwa kehidupan adakalanya berada di atas dan adakalanya berada di bawah, roda tersebut selalu berputar dan tidak bisa dihindari, seperti halnya kebaikan dan keburukan selalu berdampingan dalam hidup, itulah yang mewarnai jalan hidup, seperti kincir ria yang berputar secara dinamis dengan warna-warna yang indah layaknya

pelangi. Kincir ria mengingatkan pada kehidupan, bahwa ada kalanya kita perlu memandang dari sudut yang berbeda. Dari yang memutuskan naik walau sebenarnya takut, tetapi yang diperlukan adalah keberanian, bukan untuk melawan orang lain, tetapi melawan ketakutan-ketakutan yang muncul dari dalam diri. Selain itu juga tidak penting sebesar apapun masalah dalam hidup, yang terpenting adalah bagaimana kita menyikapinya, tetap tersenyum dan menghadapinya dengan kerja keras.

7. Hasil Karya

a. Karya 1 *Frenzied Fun*

Karya ini memvisualisasikan bentuk deformasi kincir ria mulai dari kerangka maupun gondola, yang ditampilkan dalam bentuk karya panel. Karya ini terdapat 20 pola persegi yang disusun sedemikian rupa untuk menampilkan visual dari kincir ria. Karya ini membentuk pola yang tidak teratur, dengan garis line berwarna-warni dan bentuk warna natural tanah putih cerah.

Konsep sebuah narasi harapan untuk bisa lepas dari pola pikir yang tidak teratur. Sesuatu yang menjenuhkan dari aktivitas yang monoton, hiruk pikuk hidup yang berantakan, dengan kegembiraan dan keriang, sehingga menjadikan pikiran kembali jernih dan berfikir waras.



Judul karya: "*Frenzied Fun*"
Ukuran: 82 cm x 120 cm x 3 cm
Bahan: Stoneware Sukabumi
Finishing: Glasir Frit 1160°C

b. Karya 2 "*Ganjil*"

Karya ini menampilkan bentuk visual karya panel dengan display menempel pada dinding. Karya ini terdiri dari pola-pola geometris yang tersusun berjejeran membentuk persegi panjang dengan rangkaian tertentu. Pada setiap pola terdapat motif yang menggambarkan kincir ria, sehingga secara keseluruhan apabila digabungkan akan membentuk pola yang selaras antar motifnya. Warna dari serangkaian pola itu sama yaitu

warna *cream* dan bentuk bentuk kabin ada yang menojol keluar ada juga yang menonjol kedalam.

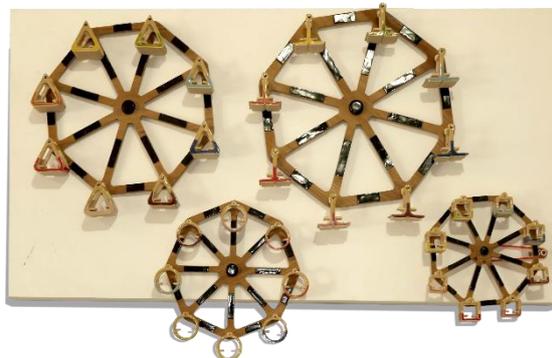
Konsep pada karya ini membentuk pola ganjil yang saling berseberangan antar latar cerita, seperti halnya filosofi hidup. Bentuk melingkar yang tergambar pada karya seperti roda kehidupan kadang manusia berada diatas kadang berada dibawah. Manusia tidak selalu dapat menahan baik dan buruk, karena setiap perjalanan mempunyai tantangan tersendiri untuk menghadapi batas-batas kekurangannya. Demikianlah kemampuan itu akan timbul sedikit demi sedikit dan tetap ada ganjil. Seperti halnya anak kecil, perlu menjadi riang dan gembira, belum ada hal yang mengintervensi nya sebagaimana seperti anak kecil yang masih polos.



Judul karya: “**Ganjil**”
Ukuran: 51 cm x 162 cm x 13 cm
Bahan: *Stoneware* Sukabumi
Finishing: Glasir Frit 1160°C

c. **Karya 3 “Spectaculary”**

Karya ini merupakan karya keramik dengan konsep kinetik yang digerakkan dengan dinamo. Karya ini menggunakan media pendukung yaitu kayu jati yang digunakan sebagai pola utama roda kincir ria tersebut, warna yang digunakan bermacam-macam dari penggabungan warna primer dan sekunder. Karya ini memiliki gaya bergerak otomatis, ibarat sesuatu itu sudah ada yang menggerakkannya, kita hanya mengikuti. Kondisi tidak pernah membiarkan untuk diam, tubuh bisa saja dihentikan tetapi pikiran akan tetap berjalan.



Judul karya : “**Spectaculary**”
Ukuran: 125 cm x 65 cm x 15 cm
Bahan: Mix Media (*Stoneware* Sukabumi, Kayu Jati)
Finishing: Glasir Frit 1160°C

C. KESIMPULAN

Karya keramik dengan judul tugas akhir penciptaan “Deformasi Bentuk Kincir Ria dalam Kriya Keramik Kontemporer” tercipta melalui proses yang panjang dan konsep yang matang. Hal yang melatarbelakangi penciptaan karya ini yaitu keindahan dari kincir ria itu sendiri karena bentuknya yang besar dan menjulang tinggi membentuk roda raksasa.

Eksplorasi dilakukan penulis untuk mengembangkan ide dan gagasan menjadi sesuatu yang artistik dan menarik untuk divisualisasikan dalam karya keramik. Melalui pertimbangan melalui kajian teori dasar keramik dan seni rupa, dan juga pendekatan teori estetika dan semiotika, membuat ide semakin berkembang untuk dieksplorasi. Ketika konsep dalam bentuk konstektual yang telah matang, perlu dilakukan penuangan ide dan gagasan secara tekstual agar segala sesuatu mengenai ide yang hendak diciptakan menjadi lebih jelas dan konkrit. Data acuan pun dikumpulkan guna memberikan acuan agar karya tidak abstrak, kemudian dianalisis menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika. Kedua pendekatan inilah yang digunakan untuk mencari kualitas estetika dan semiotik yang terdapat pada data acuan yang telah dikumpulkan, diselaraskan dengan ide, dan gagasan yang telah dipikirkan. Selanjutnya dituangkan pada lembar sketsa yang menjadi sebuah desain awal karya keramik, kemudian dilakukan proses pemilihan sketsa atau desain terpilih untuk selanjutnya dilakukan perancangan yang berkaitan dengan proses dan teknik pembuatan, pemilihan alat kerja dan bahan baku dan bahan pendukung, konstruksi karya, dan proses *finishing*.

Melalui proses pengerjaan yang panjang, terencana, terstruktur, dan manajemen waktu kerja yang baik, tercipta karya-karya keramik yang sesuai dengan sumber ide dengan tema deformasi bentuk kincir ria. Karya-karya ini dapat menjadi sebuah kajian penting dan pembelajaran dalam seni rupa khususnya kriya keramik, memberikan wacana dan referensi baru kepada mahasiswa seni khususnya dan memperbanyak ragam kreativitas dalam menciptakan karya seni. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya karya seni keramik kontemporer. Menambah referensi baru dalam penciptaan karya keramik dengan sumber ide bentuk deformasi kincir ria.

Karya-karya keramik ini memiliki konsep keseluruhan tetap mempertahankan gaya bahwa kincir ria bergerak selaras sesuai porosnya, hanya deformasi pada bentuk kincir ria mengaloi perubahan konsep karena karya-karya panel diterapkan pada dinding. Selain itu penulis juga mengeksplorasi media lain seperti kayu jati dan menggunakan motor penggerak dinamo untuk menampilkan karya yang dapat bergerak.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Ambar, *Pengetahuan Keramik*, Gajah Mada University Press: Yogyakarta, 1997.

_____, *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta: Yogyakarta, 2008.

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains: Bandung, 2004.

Moeliono, Anton M., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta. 1998.

Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2006.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa; Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011.

WEBTOGRAFI

https://id.wikipedia.org/wiki/Ferris_Wheel, diakses pada 27 November 2019, pukul 22.46 WIB

<https://encrypted-tbn3.gstatic.com/image?q=tbn:ANd9GcTXRdA7>, diakses pada 29 November 2019, pukul 04.30 WIB

<https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/other/sindu-kusuma-edupark/>, diakses pada 29 November 2019, pukul 04.40 WIB

LAMPIRAN KARYA



Judul karya 4: **"Afraid of Life"**
Ukuran: 45 cm x 30 cm x 15 cm
Bahan: *Stoneware* Sukabumi
Finishing: Glasir Frit 1160°C



Judul karya 5: **"Metamorfosis"**
Ukuran: 25 cm x 31 cm x 150 cm
Bahan: *Stoneware* Sukabumi
Finishing: Glasir Frit 1160°C



Judul karya 6 : **"Peruntunganku"**
Ukuran : 90 cm x 50 cm x 25 cm
Bahan : Mix Media (*Stoneware* Sukabumi,
Kayu, Besi)
Finishing : Glasir Frit