

**PENCIPTAAN *TEASET* KERAMIK AGATEWARE  
DENGAN MEMANFAATKAN TANAH LIAT  
PAGERJURANG**



**PENCIPTAAN**

**Sidik Purnomo  
NIM 1411780022**

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

**PENCIPTAAN *TEASET* KERAMIK AGATEWARE  
DENGAN MEMANFAATKAN TANAH LIAT  
PAGERJURANG**



**PENCIPTAAN**

Oleh:  
**Sidik Purnomo**  
**NIM 1411780022**

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang**

**Kriya Seni**

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta 2021

Tugas Akhir Kriya berjudul :

**PENCIPTAAN TEASET KERAMIK AGATEWARE DENGAN MEMANFAATKAN TANAH LIAT PAGERJURANG** diajukan oleh Sidik Purnomo, NIM 1411780022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



Pembimbing II/Anggota

Sumino, S.Sn., M.A.

NIP. 19670615 199802 1 001/NIDN.0015066706

Cognate/Anggota



Dra. Dwita Anji Asmara, M.Sn

NIP 19640720 199303 2 001/NIDN0010076404

Ketua Jurusan Kriya Program Studi Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang belum 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, 18 Mei 2021  
Penulis

Sidik Purnomo

Ya Allah Ampuni Kami  
Juga Bapak Ibu Kami  
Sayangi Mereka  
Bagai Mereka Sayang Kami

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir penciptaan karya seni yang berjudul “Penciptaan Teaset Keramik *Agateware* Dengan Memanfaatkan Tanah Liat Pagerjurang”.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan nonkreatif pada tugas akhir, membantu dan memberikan pengarahan serta memotivasi, sehingga dirasa mutlak menyampaikan rasa terima kasih 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 sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya yang telah banyak membantu dalam layanan akademik, memberikan pengarahan dan pengajaran selama masa studi.
4. Sumino, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, bimbingan, pengarahan, dan membesarkan hati penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni.
5. Drs. Rispul, M. Sn, selaku dosen wali yang telah banyak membantu dalam layanan akademik dan membimbing selama masa studi.
6. Para dosen pengampu mata kuliah dan staf karyawan prodi Kriya Seni yang selama masa studi telah memberikan ilmunya dan menginspirasi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal penulis yang masih dalam tahap belajar. Namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, penulis dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, Juni 2021  
Sidik Purnomo

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>10</b>
A. Sumber Penciptaan .....	10
B. Landasan Teori .....	13
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b> .....	<b>17</b>
A. Data Acuan .....	17
B. Analisis Data .....	20
C. Rancangan Karya .....	21
D. Proses Perwujudan .....	24
1. Bahan dan Alat .....	24
2. Teknik Pengerjaan .....	32
3. Tahap Perwujudan .....	32
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	41
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>44</b>
A. Tinjauan Umum.....	44
B. Tinjauan Khusus.....	45
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>52</b>
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>54</b>
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Formula Glasir Putih .....	37
Tabel 3.2	Formula Glasir Biru Tua .....	37
Tabel 3.3	Formula Glasir Krem .....	37
Tabel 3.4	Formula Glasir Merah .....	37
Tabel 3.5	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1.....	39
Tabel 3.6	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2.....	39
Tabel 3.7	Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3.....	40
Tabel 3.8	Kalkulasi Biaya Pembakaran .....	40
Tabel 3.9	Kalkulasi Biaya Keseluruhan .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses pengambilan tanah liat dari bukit Pagerjurang .....	10
Gambar 2.2	Corak <i>agateware</i> saat dibelah dindingnya .....	11
Gambar 3.1	Produk <i>teaset</i> Pagerjurang .....	15
Gambar 3.2	Produk Bayat berglasir hasil pengembangan Prof. Chitaru Kawasaki .....	16
Gambar 3.3	Penulis didepan produk Jepang material <i>earthenware</i> .....	16
Gambar 3.4	Produk dari material <i>earthenware</i> berglasir hasil pengembangan Buntari Ceramic Studio .....	17
Gambar 3.5	Vas <i>Agateware</i> .....	17
Gambar 3.6	<i>Teaset Earthenware</i> .....	18
Gambar 3.7	<i>Teaset Earthenware</i> .....	18
Gambar 3.8	Rancangan Karya 1 .....	21
Gambar 3.9	Rancangan Karya 2 .....	21
Gambar 3.10	Rancangan Karya 3 .....	22
Gambar 3.11	Rancangan Karya 4 .....	22
Gambar 3.12	Rancangan Karya 5 .....	23
Gambar 3.13	Tanah <i>Earthenware</i> .....	24
Gambar 3.14	<i>Silica Powder</i> .....	24
Gambar 3.15	<i>Stain</i> .....	25
Gambar 3.16	Hasil Tes <i>Pieces</i> Glasir .....	26
Gambar 3.17	Meja Putar .....	26
Gambar 3.18	Butsir .....	27
Gambar 3.19	Sudip .....	27
Gambar 3.20	Spons .....	28
Gambar 3.21	Tali Pemotong .....	28
Gambar 3.22	Kuas .....	29
Gambar 3.23	Tungku Pembakaran .....	29
Gambar 3.24	<i>Banding Wheel</i> .....	30
Gambar 3.25	Pencampuran Tanah .....	31
Gambar 3.26	Pengulian Tanah .....	32
Gambar 3.27	Pembentukan dengan Teknik Putar .....	33
Gambar 3.28	<i>Assembling</i> .....	34
Gambar 3.29	Karya dalam Proses Pengeringan .....	35
Gambar 3.30	Karya di Tungku Setelah Bakar Biskuit .....	36
Gambar 3.31	Proses Mengglasir dengan Kompresor Menggunakan Spray Gun .....	37
Gambar 3.32	Karya Siap Dibakar Glasir .....	38
Gambar 3.33	Karya yang Telah Dibakar Glasir .....	39
Gambar 4.1	Agate Floating Cobalt Glazed Teaset #1 .....	43
Gambar 4.2	Agate Floating Cobalt Glazed Teaset #2 .....	44
Gambar 4.3	Agate Floating Cobalt Glazed Teaset #3 .....	45
Gambar 4.4	Elips Agate Tea Set .....	46
Gambar 4.5	White Rustic of Agate .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Foto Poster Pameran
Lampiran 2	Foto Situasi Pameran
Lampiran 3	Katalog
Lampiran 4	Biodata (CV)
Lampiran 5	CD

## INTISARI

Tanah liat jenis *earthenware* dari desa Pagerjurang merupakan bahan baku yang digunakan para perajin dalam memproduksi gerabah menggunakan putaran miring dan pembakaran reduksi daun munggur. Ke-khasan dari produk Pagerjurang membuat penulis tergiat untuk memanfaatkan bahan tersebut ke dalam penciptaan karya keramik fungsional berupa *teaset* dengan dekorasi *agateware* dan dilapisi glasir. Hal tersebut bertujuan meningkatkan kualitas dan estetika dari sebuah gerabah bakaran rendah (900°C) menjadi keramik bakaran tinggi (1165°C).

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini dimulai dari eksplorasi referensi dan ide secara langsung maupun tidak langsung yang berkaitan dengan material, desain maupun teknik pembuatan. Dari hasil eksplorasi dilanjutkan ke tahap perancangan desain berupa sketsa-sketsa alternatif kemudian dipilih yang terbaik atas persetujuan dosen pembimbing dan dilanjutkan ke tahap perwujudan. Sebelum masuk ke tahap pembentukan menggunakan teknik putar langkah pertama yang dilakukan adalah me-reformulasi tanah murni ditambah *silica powder* 30% supaya mampu dibakar tinggi, kemudian ditambah *stain* sesuai kebutuhan untuk membuat kesan warna yang beraneka ragam sebanyak 10% sebagai dekorasi *agateware*.

Dalam proses penciptaan ini menghasilkan lima buah *teaset* yang berbeda-beda. Masing-masing dari karya tersebut memiliki bentuk dan motif glasir yang berbeda satu sama lain, tetapi karena menggunakan jenis tanah liat *earthenware*, kesan yang ditimbulkan secara keseluruhan berwarna gelap. Hal tersebut merupakan karakteristik dari material tersebut, dipadukan dengan motif *agateware* dan warna glasir yang sesuai menghasilkan komposisi yang baik, kesan hangat dan *earthy* terlihat menonjol.

**Kata Kunci:** *earthenware, teaset, agateware, pottery, tableware*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Keramik di desa Pagerjuran yang lebih dikenal dengan sebutan keramik Bayat, mempunyai ciri khas yang berbeda dengan keramik dari wilayah lain. Teknik produksi keramik di daerah Bayat terkenal dengan alat putaran miring yang disebut “*Perbot Miring*” atau “Pelarik”. Pelarik adalah alat berupa meja putar yang menempatkan posisi lempengan sebagai alat putar condong beberapa derajat ke depan. Selain keunikan dari alat tersebut, produk keramik Pagerjuran juga memiliki karakteristik yang kuat, yaitu teknik pembakaran reduksi menggunakan daun munggur sehingga memunculkan efek kilap warna hijau keemasan seperti sayap serangga yang disebut *samberlilin*. Adapun sumber daya material yang digunakan untuk membuat keramik adalah tanah liat jenis *earthenware* dari perbukitan sekitar desa tersebut. Secara keseluruhan proses dan teknik produksi yang digunakan oleh perajin Bayat masih manual, proses pembakarannya hanya sampai di tingkat gerabah yaitu 750°C - 900°C. Itu berarti walaupun dari segi estetika dan ergonomis sudah relatif memenuhi standar namun apabila dijadikan benda fungsi seperti perabotan makan dan minum masih memiliki kekhawatiran akan residu sisa makan dan minuman terserap ke dalam pori-pori gerabah sehingga dapat berpotensi tumbuh jamur bakteri.

Perkembangan industri keramik di Indonesia saat ini sudah mulai marak tersebar di berbagai wilayah. Para pebisnis yang mampu mengeluarkan modal besar dan mengerti *trend* mencari para *talent* berbakat untuk kepentingannya. Target pasar yang mereka tuju tentu adalah kalangan menengah ke atas, yang memiliki selera dan sikap kritis tinggi terhadap sebuah produk. Dalam hal ini apabila keberlangsungan produksi keramik sebatas gerabah dan tidak segera melakukan inovasi maka tidak akan lama budaya berkeramik hanya menjadi sebuah budaya yang tidak memiliki daya saing tinggi secara nilai historis maupun ekonomis.

Semakin berjalanya waktu popularitas desa Pagerjuran semakin meningkat terlihat semakin banyak jumlah pengunjung yang datang dari berbagai macam kalangan, dari dalam maupun luar negeri. Sangat disayangkan apabila potensi sebesar itu tidak dapat memuaskan rasa penasaran dari setiap orang yang datang, maka dari itu perlu adanya peningkatan kualitas produk. Tanpa meninggalkan nilai-nilai yang dimiliki produk keramik Bayat sangat memungkinkan untuk ditingkatkan dengan teknik dekorasi *agateware* dan lapisan glasir yang dibakar pada suhu 1180°C. Dalam meningkatkan kualitas produk keramik Bayat, perlu dilakukan penelitian dan uji coba mendalam guna mengerti secara terukur kualitas bahan baku sehingga dapat diterapkan teknik dekorasi *agateware* dan dengan lapisan glasir.

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin menciptakan karya keramik *tableware* berupa *teaset* dengan teknik dekorasi *agateware* memanfaatkan tanah Pagerjuran sebagai bahan utama. Teknik dekorasi *agateware* dalam pembuatan keramik tergolong dalam dekorasi *leather hard* (kondisi tanah masih basah setengah kering), memanfaatkan dua atau lebih tanah liat yang berbeda warna satu sama lain kemudian dicampur secara tidak merata kemudian dibentuk menggunakan teknik putar sehingga muncul motif warna dan garis saling menumpuk secara acak. Teknik ini sudah cukup populer sejak abad ke-18 yang dipelopori oleh Thomas Wedgwood Apsey près Langre (Haute Marne). Nama *agateware* adalah mengacu pada sebuah batu yang bernama *agate*, karena memiliki corak warna yang beragam dan berlapis-lapis. Sejalan dengan perkembangan zaman teknik ini memiliki nama yang berbeda-beda di beberapa tempat seperti *marbling*, *scroddled ware*, *nerikomi* dan *neriage*. Teknik *agateware* dipilih oleh penulis karena prosesnya yang sederhana tetapi menghasilkan motif yang unik.

Adapun alasan dalam pemilihan objek berupa *teaset* adalah karena pada umumnya dalam proses pembuatan keramik *teaset* merupakan desain yang cukup rumit jika dibandingkan benda lain seperti piring, mangkok, mug dan lain sebagainya. Oleh karena itu, secara umum desain *teaset* yang sudah ada

sejak zaman ke zaman sangatlah unik sehingga benda tersebut bersifat ikonik yang dapat mewakili benda keramik lainnya. Adapun dari segi keseharian dalam masyarakat, penggunaan *teaset* sebagai alat atau wadah menyedu teh sudah sangat jarang dijumpai. Hal tersebut kalah dengan budaya instan pada zaman sekarang. Karena di pasaran, *teaset* yang terbuat dari plastik lebih banyak dan murah. Selain itu, maraknya kafe dan restoran yang beredar khususnya di daerah Yogyakarta yang menawarkan menu seperti teh poci, mereka tidak menggunakan *teaset* yang cukup *foodgrade* (layak digunakan sebagai wadah makan dan minuman) karena menggunakan gerabah dan tidak melakukan *treatment* tertentu sebelum menggunakannya. Beralaskan tema tradisional dan klasik, mereka menggunakan gerabah yang belum diketahui kualitasnya. Oleh karena itu meningkatkan sebuah potensi material keramik berupa tanah liat Pagerjurang menjadi produk keramik yang lebih bernilai dan dapat masuk ke dalam pasar ekonomi menengah ke atas adalah hal yang menantang untuk dikerjakan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana proses penciptaan produk *teaset* menggunakan teknik *agateware* yang berbahan dasar dari tanah Pagerjurang?
2. Bagaimana hasil penciptaan produk *teaset* menggunakan teknik *agateware* yang berbahan dasar dari tanah Pagerjurang?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Merancang dan menciptakan produk *teaset* menggunakan teknik *agateware* yang berbahan dasar dari tanah Pagerjurang.
- b. Mengetahui hasil dan proses dari penciptaan produk *teaset* menggunakan teknik *agateware* yang berbahan dasar dari tanah Pagerjurang.

### **2. Manfaat**

- a. Menciptakan barang fungsional berupa *teaset* yang memanfaatkan teknik *agateware*.
- b. Memperkenalkan tanah liat Pagerjurang kepada masyarakat luas.

- c. Menggali potensi tanah liat Pagerjuran menjadi produk *tableware* khususnya *teaset* yang lebih bernilai jual maupun fungsional.

## D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

### 1. Metode Pendekatan

- a. Estetika dan Fungsi Seni

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 dibuat memperoleh keindahan dan memiliki satu ciri-khas. Sebagai benda fungsi tentu juga harus mempertimbangkan unsur-unsur tersebut dalam proses penciptaannya, seperti menekankan teknik *glasure* dan pewarnaan menggunakan glasir adalah upaya untuk menunjukkan kualitas estetis dari karya *teaset* ini. Proses penciptaan karya terdapat tiga unsur estetis yang mendasar yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*) yang dikemukakan oleh A.A.M Djelantik (2004 : 37).

Keutuhan karya akan dipertimbangkan menggunakan teori estetika Djelantik dimana pembuatan karya akan memperhitungkan kesatuan bentuk dan warna. Keseimbangan adalah salah satu hal penting yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan karya mulai dari 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 *upscaling* tanah liat Pagerjuran.

Selain berguna sebagai acuan terhadap nilai keindahan karya, Estetika juga dapat berguna sebagai metode pendekatan dalam menyampaikan pesan kebaruan dan keunikan produk tanah liat

Pagerjurang. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Bambang Sugiharto (2014) dimana kebaruan dan keunikan adalah karakter esensial karya seni.

Karya penciptaan ini juga merujuk pada konsep seni yang dikemukakan oleh Bambang Sugiharto mengenai fungsi seni, menurutnya bila diringkas secara filosofis dan lebih sistematis, seni memiliki fungsi *Disclosive* yang tidak hanya berkaitan dengan keindahan namun pada tingkat terdalamnya juga berbicara tentang kebenaran eksistensial. Dengan begitu peta kognitif manusia setiap kali dapat diperiksa dan dikoreksi kembali. Hal ini selaras dengan latar belakang penciptaan ini yang ingin menawarkan citra lain tentang tanah liat Pagerjurang yang tidak hanya dapat diolah menjadi gerabah tetapi juga dapat menjadi barang keramik berglasir.

b. Ergonomi

Ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Kata “ergonomi” berasal dari kata Yunani yaitu “*ergon*” berarti kerja dan “*nomos*” berarti hukum alam, dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan perancangan dan desain (Nurmianto, 1996). Menurut *International Ergonomics Association* (IEA), Ergonomi (atau *human factor*) adalah disiplin ilmu yang mempelajari interaksi manusia dengan elemen lainnya di dalam sebuah sistem, dan profesi yang mengaplikasikan prinsip-prinsip teori, data dan metode untuk mendesain kerja yang mengoptimalkan kesejahteraan manusia dan kinerja sistem secara keseluruhan. Ergonomi adalah disiplin yang berorientasi sistem, yang sekarang berlaku untuk semua aspek kegiatan manusia.

Ergonomi merupakan salah satu dari persyaratan untuk mencapai desain yang *qualified, certified* dan *customer need*. Dan seberapa jauh sebuah desain telah memenuhi aspek teknis fungsional, kualitas estetis dan ekonomis, maka dalam hal ini diperlukan evaluasi yang



menggunakan tolak ukur tertentu (Laksmi Kusuma Wardani, 2003). Dalam penciptaan tugas akhir ini penulis juga menggunakan teori *form follow function* yang awalnya dikemukakan oleh Louis Sullivan pada tahun 1896 pada salah satu artikelnya *the tall of building artistically considered* untuk mendukung pendekatan ergonomi semakin akurat. *Form follow function* yang berarti bentuk mengikuti fungsi adalah sebuah metode dalam perancangan desain arsitek bangunan. Namun berkembangnya zaman metode tersebut juga berguna dalam penciptaan sebuah benda fungsi lainnya.

## 2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan merupakan metode guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Metode penciptaan ini mengacu pada pendapat SP Gustami yang teorinya sering disebut dengan “tiga tahap – enam langkah proses penciptaan seni kriya”.

### a. Eksplorasi

Eksplorasi dalam proses menciptakan sebuah karya merupakan salah satu tahapan penting karena semua yang akan dihasilkan nantinya dipengaruhi oleh proses ini. Pada tahap eksplorasi, perupa dapat mencari sumber referensi dan ide sebanyak-banyaknya. Hal tersebut dilakukan untuk memicu ide dan konsep yang akan matang nantinya. Ketika dasar dari konsep dan karya sudah cukup matang, maka bobot dan hasil dari karya itu sendiri akan jauh lebih bermakna. Adapun hasil dari eksplorasi tersebut adalah sebagai berikut;

#### 1) Secara langsung

- a) Penguasaan teknik keramik Pagerjurang sudah dikuasai.
- b) Terlibat dan mengamati proses pembuatan keramik dengan material tanah earthenware bergelasir di Shigaraki, Jepang.
- c) Mengamati produk-produk yang berkaitan dengan teaset secara langsung datang ke berbagai pasar seperti bazaar, mall,

swalayan maupun mengunjungi kedai-kedai yang sekiranya menggunakan *teapot* sebagai alat saji.

## 2) Secara tidak langsung

- a) Membaca berbagai macam artikel di media cetak maupun maya.
- b) Melihat video yang berkaitan dengan keramik secara umum dan teaset secara khusus.
- c) Berdiskusi dengan berbagai macam kalangan berkaitan dengan teaset.

## b. Perancangan

Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan pada media tanah liat. Metode ini berupa sketsa-sketsa *teaset* 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 runtut 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. Pada tahap ini teknik dan kemampuan perupa menjadi kunci utama.

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 dilandaskan pada keresahan akan nilai sebuah produk gerabah Pangerjuran yang tidak kunjung bersaing dengan perkembangan keramik dunia. Melalui media buku tentang keramik seperti karya Ambar Atuti yang berjudul *Keramik Ilmu Dan Proses Pembuatannya*, Arief Suharson dengan *Teknik Reproduksi Keramik*, Louisa Taylor dengan *The Ceramics Bible* dan lain sebagainya. Di media maya seperti situs [digitalfire.net](http://digitalfire.net) dan [glazy.org](http://glazy.org) juga membahas keramik dengan sangat detail. Serta berbagai macam video yang ada di youtube juga cukup banyak memberikan referensi pengetahuan maupun keteknikan.
- 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 pembahasan soal kriya, keramik, *agateware*, estetika dan hingga ergonomi yang akan dijelaskan pada sumber penciptaan dan landasan teori. 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 ergonomi. 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, kemudian setelah 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 yaitu membuat beberapa formula tanah liat yang berbeda warna satu sama lain lalu dicampurkan secara tidak merata kemudian masuk proses pembentukan dengan teknik putar. Tahap selanjutnya adalah *trimming* dan *assembling* setiap bagian seperti *body*, *handle*, corong dan tutup hingga menjadi satu kesatuan *teaset* lalu dikeringkan kemudian dibakar biscuit. Setelah pembakaran biscuit tahap berikutnya adalah pengglasiran yaitu melapisi *body* keramik biscuit dengan formula glasir tertentu yang sudah disiapkan.
- 6) Langkah keenam, memasuki evaluasi dari semua proses. Langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek baik dari segi estetik, fungsional maupun ergonomi. Karya seni maupun karya kriya yang dirancang berfungsi praktis maupun karya yang bersifat sebagai ungkapan pribadi. Penciptaan karya kriya berupa *teaset* ini dirancang memiliki fungsi praktis sebagai wadah air minum yang memiliki nilai estetik tinggi dan nyaman saat digunakan.