

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Tahap Penciptaan

3.1.1 Upaya Menemukan Gagasan

Berangkat dari pengalaman empiris tubuh, penulis menemukan sebuah gagasan bahwa gestur-gestur yang terbentuk dari aktivitas keseharian manusia dapat dijadikan sebuah karya yang menarik, pengalaman proses kreasi penulis menjadi pertimbangan bagaimana karya yang dibuat akan terbentuk, dari menyukai membuat keramik fungsional dengan menggunakan teknik putar yang dilakukan setiap hari untuk membuat bentuk yang sempurna secara tidak sadar tubuh harus menyatu dengan keramik yang sedang dikerjakan jika tubuh tidak dapat menyelaraskan dengan keramik yang sedang diputar menyebabkan ketidak seimbangan dan bisa saja gagal, dari proses kreasi itu penulis menemukan gagasan bahwa untuk membuat suatu karya tubuh harus menyatu dengan material yang digunakan.



Tabel 2 Tabel Proses Kreasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.1.2 Proses Penyempurnaan

Dalam proses ini penulis mencari bagaimana sebuah pengalaman empirik dapat tersampaikan dan dirasakan oleh masyarakat oleh karena itu penulis gesture umum yang dapat merepresentasikan emosi manusia atau pengalaman tubuh manusia dengan dibantu teori estetika dan semiotika untuk meng *interpretasi* konsep karya yang akan dibuat teori yang dipakai adalah teori estetika Immanuel Kant dan Semiotika oleh Charles Sanders Pierce dan mencari beberapa referensi seniman guna membuat pembaharuan, pada tahapan ini mulai dengan sketsa dan pemilihan material yang akan digunakan serta teknik yang akan digunakan. Teknik yang akan dipakai pada penciptaan kali ini adalah menggunakan meja putar.

3.1.3 Proses Visualisasi Medium

Penulis memilih medium yaitu menggunakan tanah liat selain karena sifat tanah liat yang plastis atau mudah dibentuk, menurut beberapa kepercayaan manusia tercipta dari tanah dan akan kembali ke tanah, maka dari itu tanah liat dirasa cocok untuk merepresentasikan tubuh manusia.

3.2 Perancangan Karya

Perancangan karya dimulai dengan mencari benda yang sering digunakan ataupun terlihat dalam keseharian manusia, Meskipun menggunakan bentuk dasar benda pakai (piring, cangkir, vas), nilai fungsi sengaja dideformasi atau diganggu. Beberapa karya tidak bisa digunakan secara literal karena memiliki bentuk yang timpang, terdistorsi, atau terlalu personal secara visual. Hal ini merupakan bagian dari pernyataan artistik bahwa fungsi bukanlah satu-satunya nilai dari sebuah benda, melainkan justru membuka ruang makna baru ketika dikacaukan atau dihilangkan.

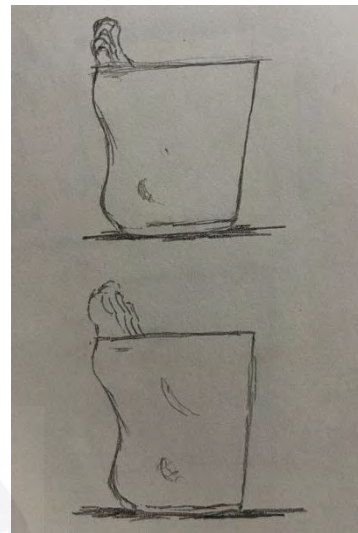
3.2.1 Sketsa Karya

Pada saat pembuatan sketsa yang tidak dibuat secara bersamaan dapat dilihat adanya perbedaan dalam bentuk karya, karya-karya ini tetap memiliki konsep gagasan yang sama perbedaan ini menandai adanya proses dalam pembuatan sketsa yang menyebabkan ada beberapa sketsa yang saling berkaitan menjadi satu kesatuan dan

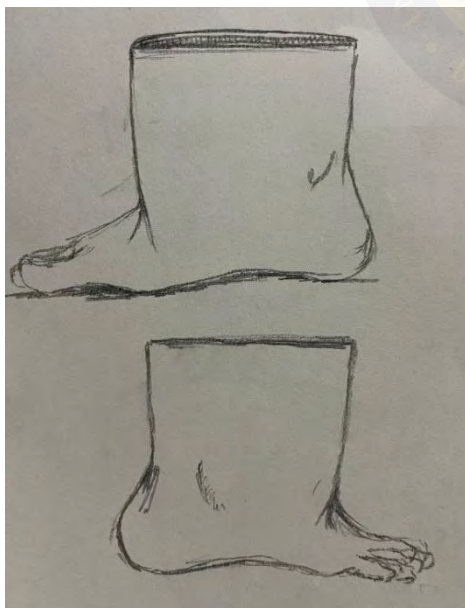
adapula karya yang tidak berkaitan dengan karya yang lain tetapi memiliki gagasan yang sama, berikut beberapa sketsa yang telah penulis buat:



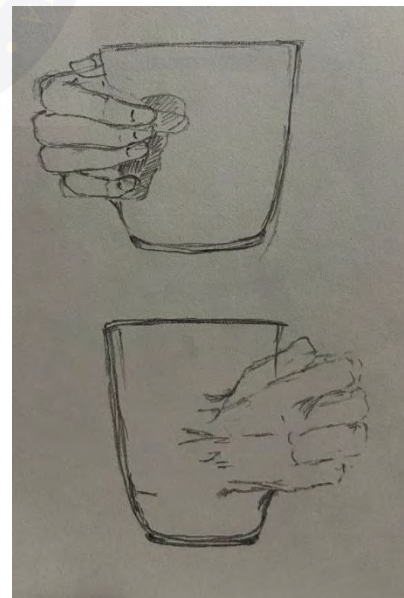
Gambar 3. 1 Sketsa Karya 1
Sumber: Dokumentasi Penulis



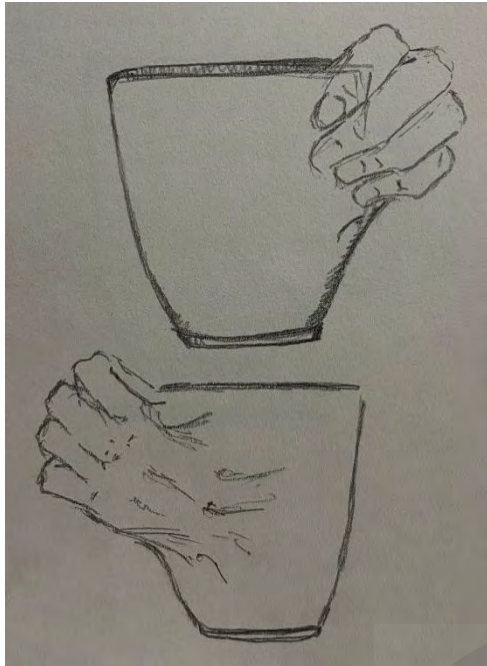
Gambar 3. 2 Sketsa Karya 2
Sumber: Dokumentasi Penulis



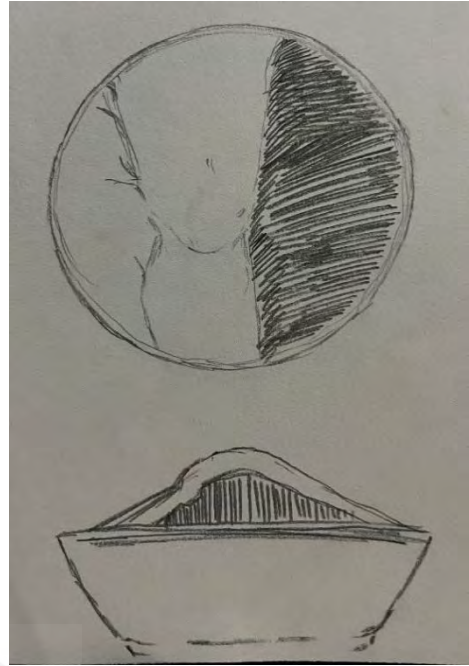
Gambar 3. 3 Sketsa Karya 3
Sumber: Dokumentasi Penulis



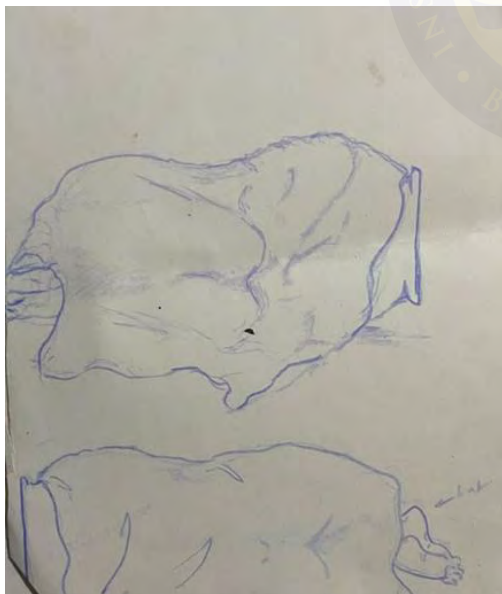
Gambar 3. 4 Sketsa Karya 4
Sumber: Dokumentasi Penulis



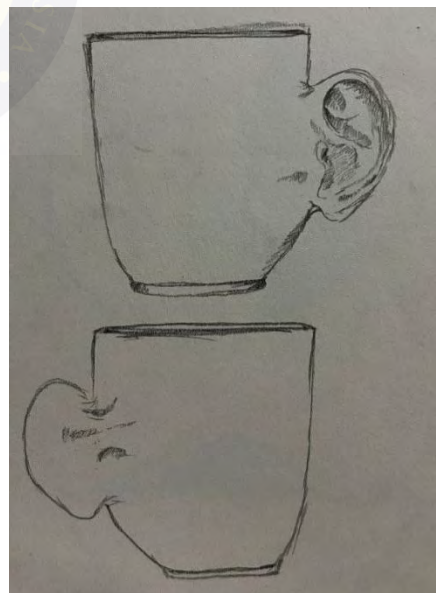
Gambar 3. 5 Sketsa Karya 5
Sumber: Dokumentasi penulis



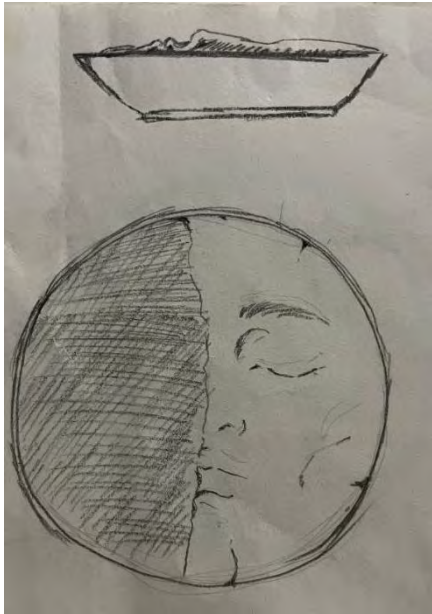
Gambar 3. 6 Sketsa Karya 6
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 1 Sketsa karya 7
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 8 Sketsa karya 8
Sumber: Dokumentasi penulis



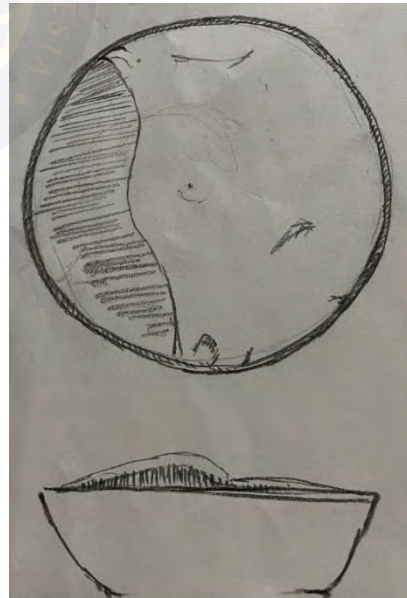
Gambar 3. 2 Sketsa karya 9
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 10 Sketsa karya 10
Sumber: Dokumentasi penulis



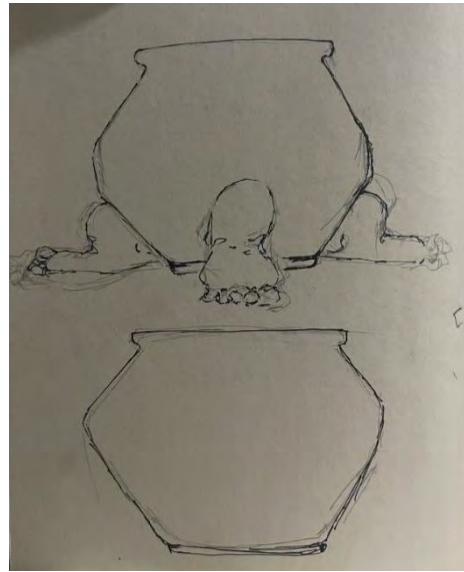
Gambar 3. 11 Sketsa karya 11
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 12 Sketsa karya 12
Sumber: Dokumentasi penulis



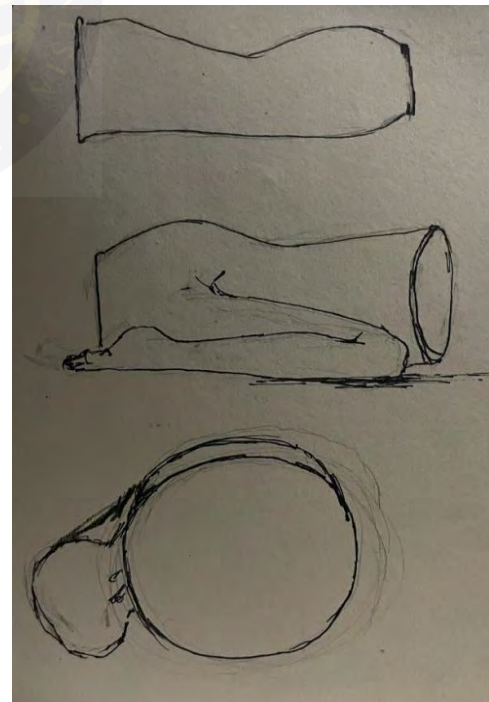
Gambar 3. 13 Sketsa karya 13
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 14 Sketsa karya 14
Sumber: Dokumentasi penulis



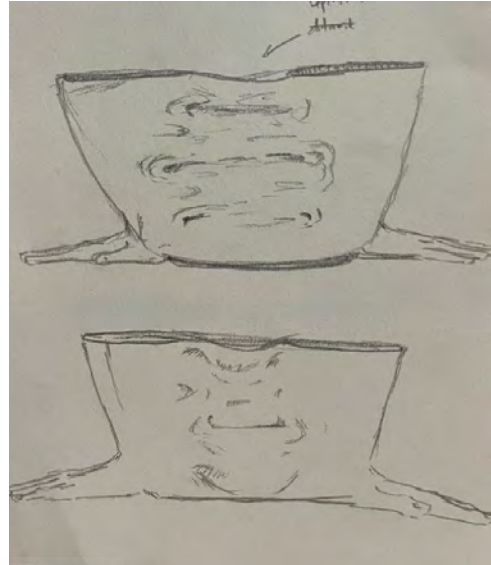
Gambar 3. 15 Sketsa karya 15
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 16 Sketsa karya 16
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 17 Sketsa karya 17
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 18 Sketsa karya 18
Sumber: Dokumentasi penulis



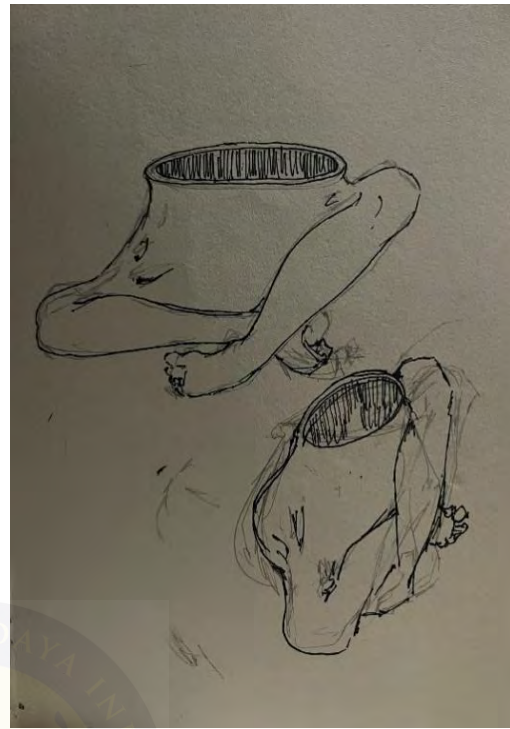
Gambar 3. 19 Sketsa karya 19
Sumber: Dokumentasi penulis



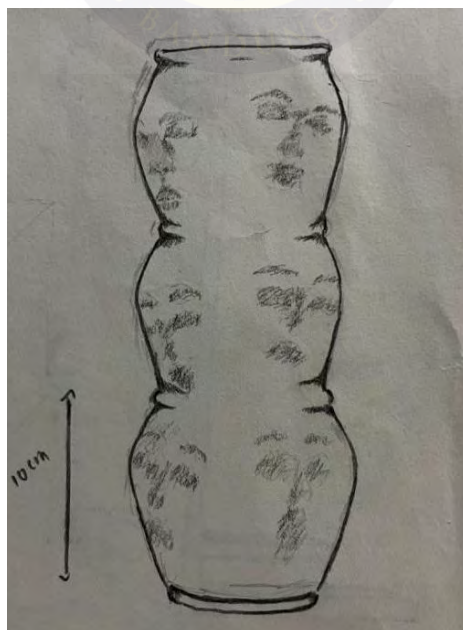
Gambar 3. 20 Sketsa karya 20
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 21 Sketsa karya 21
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 22 Sketsa karya 22
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 23 Sketsa karya 23
Sumber: Dokumentasi penulis

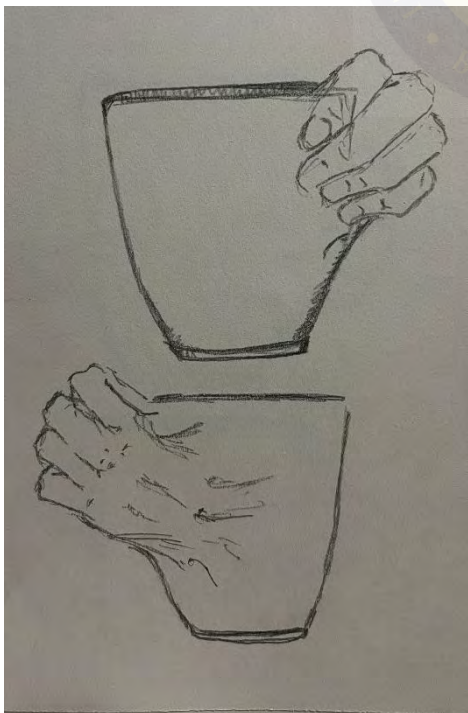
3.2.2 Sketsa Terpilih



Gambar 3. 24 Sketsa karya terpilih 1
Sumber: Dokumentasi penulis



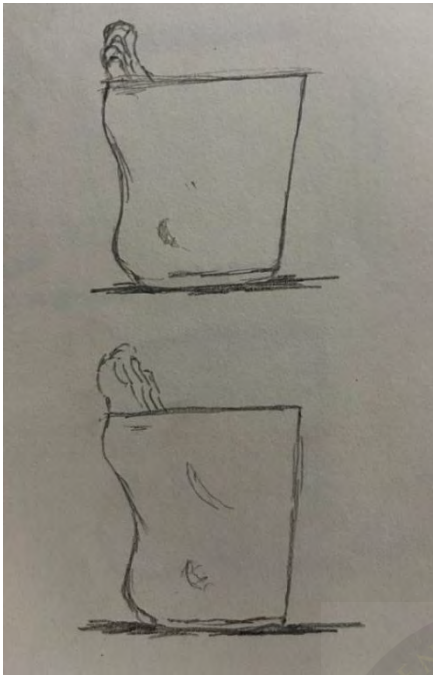
Gambar 3. 25 Sketsa karya terpilih 2
Sumber: Dokumentasi penulis



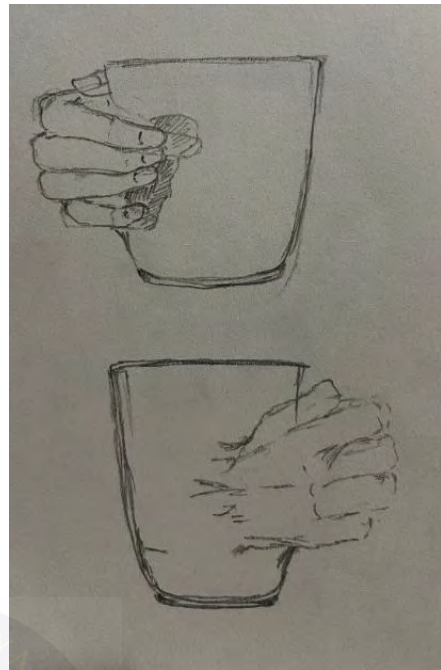
Gambar 3. 26 Sketsa karya terpilih 3
Sumber: Dokumentasi penulis



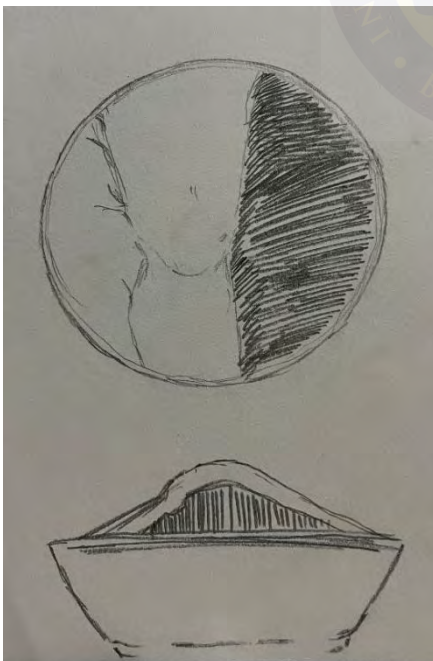
Gambar 3. 27 Sketsa karya terpilih 4
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 28 Sketsa karya terpilih 5
Sumber: Dokumentasi penulis



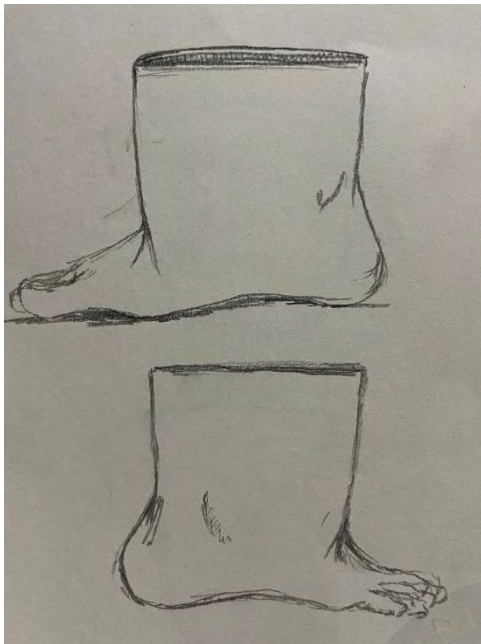
Gambar 3. 29 Sketsa karya 6
Sumber: Dokumentasi penulis



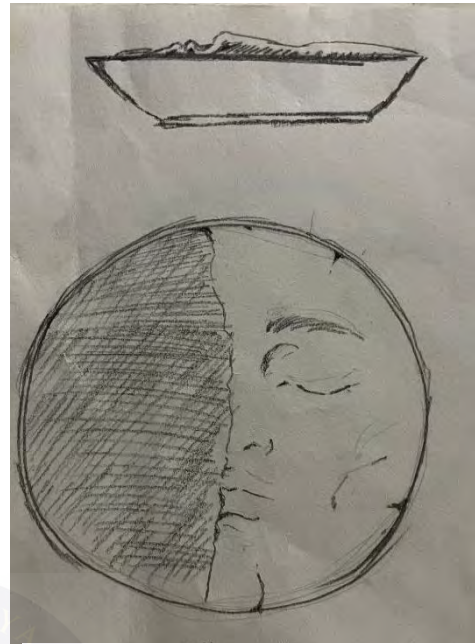
Gambar 3. 30 Sketsa karya terpilih 7
Sumber: Dokumentasi penulis



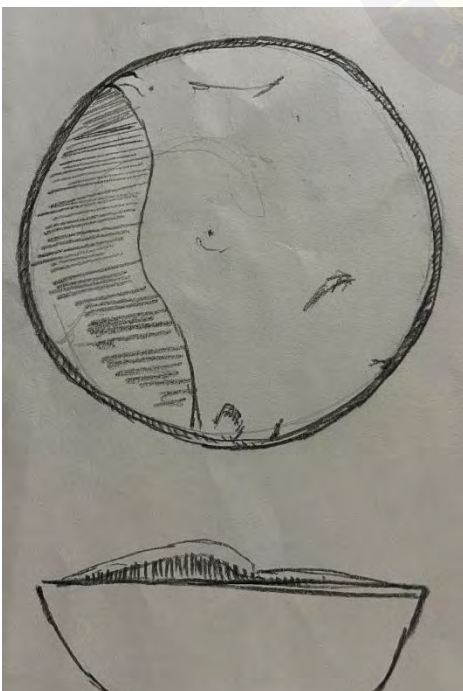
Gambar 3. 31 Sketsa karya terpilih 8
Sumber: Dokumentasi penulis



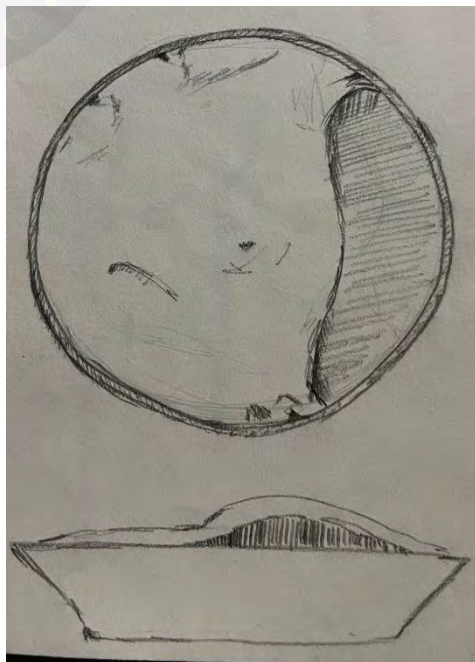
Gambar 3. 32 Sketsa karya terpilih 9
Sumber: Dokumentasi penulis



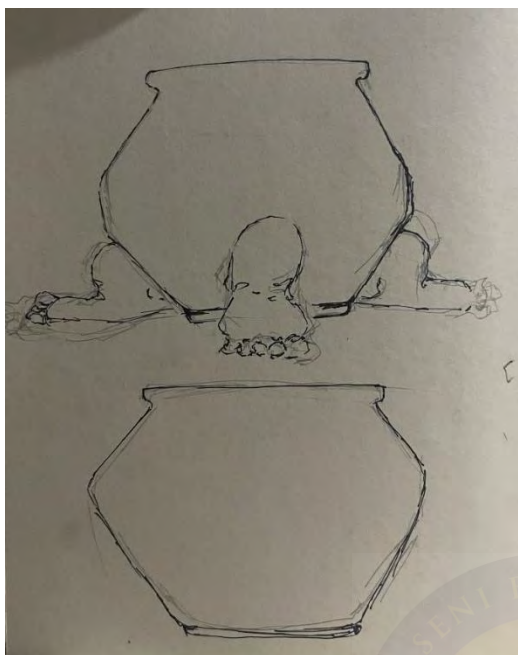
Gambar 3. 33 Sketsa karya terpilih 10
Sumber: Dokumentasi penulis



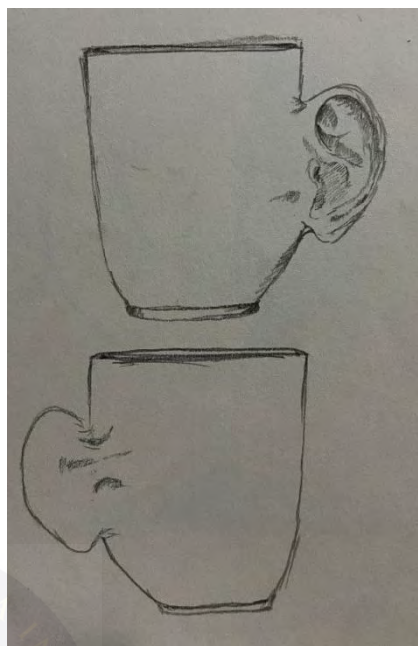
Gambar 3. 34 Sketsa karya terpilih 11
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 35 Sketsa karya terpilih 12
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 36 Sketsa karya terpilih 13
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 37 Sketsa karya terpilih 14
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3. 38 Sketsa karya terpilih 15
Sumber: Dokumentasi penulis

3.3 Perwujudan Karya

Pada proses ini setelah memastikan bentuk yang akan buat selanjutnya adalah proses memilih warna yang akan ditampilkan pada karya, warna-warna yang dipilih adalah warna-warna dasar seperti merah, biru dan kuning, warna warna yang ditampilkan juga warna-warna yang sering dipakai dalam karya 2 dimensi yang banyak penulis buat, berikut contoh tone warna yang diambil dari karya 2 dimensi:







Gambar 3. 39 Tone warna
Sumber: Dokumentasi penulis

setelah itu membuat pengaplikasian warna pada karya, berikut hasil dari pengaplikasian pada sketsa karya





Gambar 3. 40 Gambar pengaplikasian warna
Sumber: Dokumentasi penulis

NO	DOKUMENTASI
1.	
	<p>Keterangan: Pada tahap awal pembuatan karya adalah menguleni tanah liat pada karya ini penulis memakai tanah <i>stoneware powder</i> agar tahan lama saat disimpan, <i>stoneware powder</i> ditambah air lalu diuleni sampai gelembung udara yang terperangkap didalamnya keluar, untuk teknik cetak</p>

	<p>tuang atau <i>stoneware powder</i> ditambah air dan <i>waterglass</i> penambahan <i>waterglass</i> terhadap <i>slip</i> untuk menciptakan konsistensi yang tepat pada <i>slip</i></p>
2.	  <p>Keterangan: Pada tahap kedua adalah membentuk tanah liat menjadi bentuk-bentuk benda fungsi pada tahap ini memakai dua teknik yaitu teknik putar atau <i>throwing</i> dan teknik cetak tuang.</p>
3.	 

	
	<p>Keterangan: Pada tahap ketiga adalah merapihkan bentuk dasar yang telah setengah kering lalu mengabungkan dengan bagian tubuh seperti tangan ataupun kaki, pengabungan bentuk ini menggunakan teknik coilling.</p>
4.	
	<p>Keterangan: Pada tahap keempat adalah membuat warna yang akan diaplikasikan pada keramik yang telah dibuat, bahan yang dipakai adalah <i>stain</i> dan <i>oxide</i> yang dicampur dengan glasir, pada proses ini beberapa kali terjadi kegagalan contohnya adalah warna yang menempel pada keramik tidak keluar warnanya, setelah beberapa kali percobaan akhirnya menemukan perbandingan yang cukup untuk stain perbandinganya adalah 10:1 dan untuk oxide kurang setengahnya.</p>

5.	
	<p>Keterangan: Pada tahap kelima bentuk-bentuk dasar yang telah digabungkan dengan bagian tubuh dikeringkan agar tidak meledak saat proses pembakaran pertama.</p>
6.	
	<p>Keterangan: Pada tahap selanjutnya adalah proses pembakaran biskuit bentuk-bentuk yang telah dibuat dimasukan kedalam tungku dan melalui proses pembakaraan hingga suhu mencapai 900° pada proses pembakaran ini memakan waktu hingga 5 jam lamanya.</p>



Keterangan: Setelah pembakaran biscuit lalu proses selanjutnya adalah pengaplikasian glasir yang telah dibuat memakai kuas pada karya lalu timpa dengan glasir *transparent glossy*

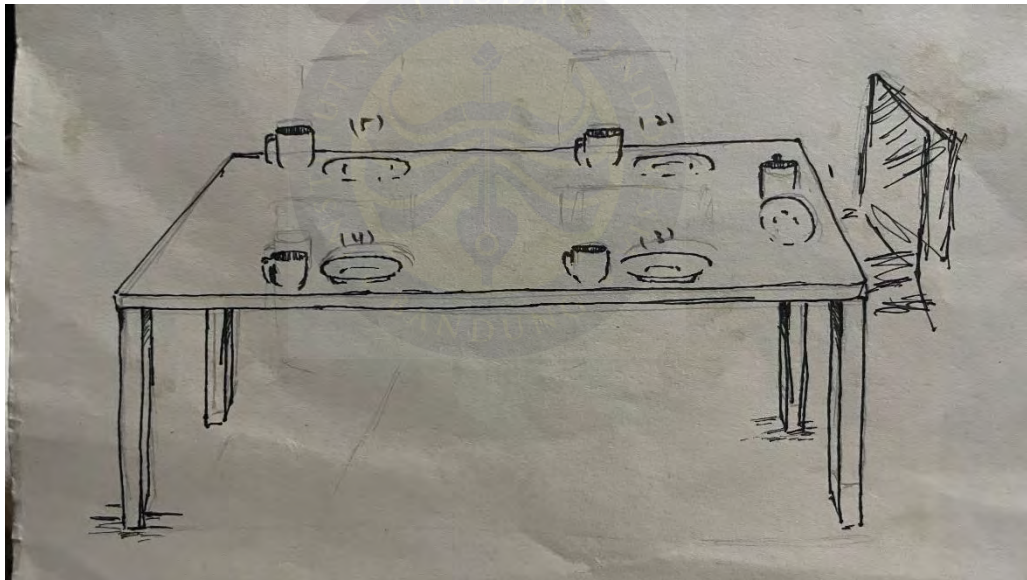


Keterangan: Selanjutnya karya-karya yang telah di glasir dimasukkan kembali kedalam tungku dan dibakar hingga suhu mencapai 1200° pembakaran ini memakan waktu hingga 6 jam saat proses pembakaran dan proses pendinginan hingga 13 jam.

Tabel 3 Tabel Perwujudan karya
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.4 Konsep Penyajian Karya

Pada penyajian karya penulis mencoba membuat ruang yang tidak asing bagi sebagian orang, karya-karya yang telah dibuat diharuskan merespons ruang yang sengaja diciptakan, bentuk-bentuk keramik fungsional yang memang sering diletakan dimeja makan juga menjadi salah satu faktor kenapa ruang ini diciptakan. Karya-karya yang diletakan di atas meja merupakan cangkir dan piring yang telah digabungkan dengan bagian tubuh sedangkan pada kursi direspons dengan vas dan guci yang dibuat dengan menggabungkan *gestur* tubuh manusia, terlihat perbedaan antara karya yang di *display* di meja makan dan karya yang diharuskan untuk merespons ruang, perbedaan ini dibuat atas kesengajaan agar karya yang ditampilkan tidak hanya dipajang di atas pedestal tetapi dapat menjadi satu kesatuan di ruang yang sama.



Gambar 3. 41 Display Karya
Sumber: Dokumentasi penulis