



## BAB 2

# TINJAUAN TEORI STUDIO SENI KRIYA KERAMIK

Kajian teoritik dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama berupa tinjauan teori berkaitan dengan topik perancangan dan perencanaan Studio Seni Kriya Keramik yang diperoleh dari literatur sebagai referensi. Pada bagian kedua adalah tinjauan teori yang menguraikan tentang data faktual mengenai Desa Wisata Kasongan.

### I. TINJAUAN STUDIO SENI KRIYA KERAMIK

Bagian ini memaparkan tinjauan teori yang berkaitan dengan topik perancangan dan perencanaan yang diperoleh dari beberapa literatur sebagai referensi.

#### 2.1. STUDIO SENI KRIYA KERAMIK

##### 2.1.1. Pengertian Studio

Studio identik dengan ruang kerja, bentuk dan suasana ruang kerja, harus disesuaikan dengan aktifitas pemakai, dimana perlengkapan dan penyusunan tata letak ruang kerja harus dapat menunjang si pemakai dalam berkarya. Masalah yang paling penting dari sebuah ruang kerja adalah efisiensi baik efisiensi tempat penyimpanan peralatan kerja yang akan digunakan maupun efisiensi tata letak dari perlengkapan ruang itu sendiri. Dalam menyusun peralatan maupun perlengkapan ruang kerja yang efisien, sangat bergantung dari jenis dan bentuk pekerjaan yang akan dilaksanakan pada ruangan ini. Dimana efisiensi tata letak perlengkapan ruang kerja seorang penulis mungkin akan berbeda jauh dengan efisiensi tata letak dari perlengkapan ruang kerja



peralatan elektronik. Demikian pula halnya dalam perbandingan yang lain.

Keberadaan ruang kerja ini, dapat merupakan sebuah ruang kerja khusus, ataupun sebuah ruang kerja yang dibuat menyatu dengan ruang lain, dimana ukuran ruang kerja serta kekhususannya, dibuat sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

### 2.1.1.1. Persyaratan Ruang Studio

Sesuai dengan fungsi ruang tersebut, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan bila kita menginginkan sebuah ruang kerja yang efisiensi dan menyenangkan, yaitu :

1. Untuk pekerjaan yang memerlukan konsentrasi, pemusatan pikiran dan perhatian, pengolahan daya cipta yang tinggi, maka situasi ruang kerja harus tenang, bersih, segar dan menyenangkan. Pada ruang ini, sebaiknya pengaruh - pengaruh luar ruangan dapat diredam sekecil mungkin.
2. Peralatan ruang kerja, sebaiknya mempunyai tempat-tempat yang teratur dan tertentu. Hal ini dimaksudkan agar ruang kerja dapat dirapihkan dengan mudah dan cepat. Sehingga situasi ruang kerja dapat terus membangkitkan gairah kerja.
3. Sirkulasi udara pada ruang kerja harus benar-benar diperhatikan. Karena pekerja yang sedang berkonsentrasi dan terus berada di dalam ruang, biasanya kurang memperhatikan lingkungannya.
4. Penerangan ruang kerja harus cukup, baik yang dihasilkan oleh penerangan alam maupun penerangan buatan.
5. Untuk kegiatan pada ruang kerja yang menimbulkan suara bising, maka ruangan tersebut, sebaiknya diberi peredam ruangan.
6. Material yang digunakan pada ruang kerja tersebut, sebaiknya dipilih dari bahan yang mudah dibersihkan.



### 2.1.1.2. Fungsi Studio Keramik

Studio seni keramik adalah sarana praktika untuk kerja ketrampilan/ penelitian dan pemberdayaan bidang ilmu seni rupa 3 dimensi tentang bentuk fungsional, bentuk non-fungsional dan teknik keramik.<sup>1</sup>

Fungsi dari studio seni keramik secara umum, yaitu:

1. Studio Keramik F. Widayanto terbuka bagi siapa saja yang ingin belajar mengenai keramik.<sup>2</sup>
2. Studio keramik digunakan untuk melaksanakan program pendidikan.<sup>3</sup>
3. Studio Appelsien berfungsi sebagai tempat kursus keramik termasuk praktik dan teori. (Keng Sien, 2003)<sup>4</sup>

### 2.1.1.3. Sifat Kegiatan Studio Seni Kriya Keramik

Secara garis besar, kegiatan yang diwadahi studio seni kriya keramik adalah:

*Kegiatan edukatif/pendidikan*

Pendidikan adalah semua proses baik formal maupun non formal yang membentuk potensi manusia dewasa.<sup>5</sup> Dengan pendidikan, pemikiran, mental dan perilaku seseorang diubah ke arah lebih positif melalui transformasi pengetahuan. Pendidikan formal melalui jalur formal seperti sekolah, pusdiklat atau sejenisnya merupakan usaha sadar kelompok masyarakat untuk menanamkan keahlian dan membentuk pemikiran dengan mempertimbangkan fungsi sosial kelompok masyarakat. Pendidikan non formal yang berupa pendidikan di luar sekolah dan umumnya dikemas secara rekreatif dan dinamis

<sup>1</sup><http://www.google.com>. Facilities Laboratorium Pembelajaran dan Penelitian. Admin at December 22, 2004 03:10 AM.

<sup>2</sup><http://www.google.com>. Apa dan siapa?

<sup>3</sup><http://www.itb.co.id>. Profil program studi seni murni – studio seni keramik.

<sup>4</sup><http://www.google.com>

<sup>5</sup><http://www.infoplease.com>



menghasilkan pengaruh tetap pada lingkungan, dimana kekuatannya dalam membentuk nilai dan kebiasaan tidak dapat diperkirakan.

Sistem pendidikan progresif (*progressive education*) merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan Amerika dan mencakup pelatihan industri, pendidikan pertanian, dan pendidikan sosial menyatakan bahwa anak memperoleh pelajaran terbaik melalui pengalaman menariknya sehingga terbentuk sikap yang lebih mudah dipahami oleh individu tersebut. Oleh karena itu pendidikan formal maupun non formal harus dikemas secara menarik dalam segi sistem pengajaran (kurikulum) maupun lingkungan tempat belajar (di dalam dan di luar kelas).<sup>6</sup>

## 2.1.2. Perancangan Papan Ajar

### 2.1.2.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kehendak bawah sadar yang intuitif, bila hal itu difahami bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk pembelajar.<sup>7</sup>

Sedangkan pendidikan mempunyai arti berbeda. Pendidikan merupakan suatu proses peralihan pengetahuan, akan meliputi aspek metoda/cara dan materi/bahan didikan. Tujuan akhir suatu proses pendidikan adalah peningkatan kemampuan, baik kemampuan fisik maupun psikis. Karena itu dapatlah dipahami bahwa presepsi yang murni dan tujuan ajaran yang jelas merupakan salah satu syarat keberhasilan suatu proses pendidikan.<sup>8</sup>

<sup>6</sup>Arman Farid.2004. Sanggar Seni Lukis di Yogyakarta TA/ UII. Yogyakarta

<sup>7</sup>Pratikno Priyo.2004. 'Memaknai Tektonika Arsitektur Temapat Belajar' dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar. Yogyakarta: Kampus FTSP-UII

<sup>8</sup>Marlina Endy. 2004. 'Ruang Bermain Sebagai Sarana Belajar Anak' dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar. Yogyakarta: Kampus FTSP UII



### 2.1.2.2. Sistem Jalur Didikan

Keberhasilan suatu sistem pendidikan selalu terkait dengan metoda/cara penyampaian materi didikan. Beberapa jalur didikan yang kita kenal adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

a. *Jalur didikan menangkap siaran*

Jalur didikan ini sangat mengandalkan indera pendengaran. Pada sistem ini, transfer materi didikan dilaksanakan melalui siaran, bunyi, kebisingan, terutama pada mendengarkan bahasa tutur. Keuntungan dalam didikan ini adalah segala sesuatu dapat disampaikan dengan segera dan efektif. Tetapi seringkali, bahasa tutur kurang dapat menyatakan perasaan (*inexpressive*), karena kurangnya peraga gerakan maupun gambar. Kata-kata yang diucapkan menjadi bentuk gambar dan harus diterjemahkan ke dalam bentuk gambar benda atau peristiwa yang nyata. Keberhasilan proses penggambaran ini bervariasi antara siswa didik, tergantung dari tingkatan imajinasi setiap orang.

b. *Jalur didikan membaca*

Jalur didikan menangkap ajaran dapat dikembangkan dengan catatan. Catatan ini dapat dianggap sebagai bahasa tutur yang dapat dibaca. Keuntungan jalur didikan membaca adalah bahwa materi didikan yang terekam melalui tulisan tersebut dapat dibaca berulang-ulang sehingga dapat berkesinambungan dan tidak cepat menguap. Namun jalur ini juga kurang dapat menyatakan perasaan (*inexpressive*). Selain itu, penyampaian suatu materi melalui jalur didikan membaca membutuhkan upaya yang lebih besar jika dibandingkan dengan jalur didikan menangkap siaran.

c. *Jalur didikan memandangi*

Jalur didikan memandangi merupakan jalur didikan yang paling bersifat menjelaskan. Melihat gambar, lukisan, warna suatu obyek,

<sup>9</sup>Marlina Endy. 2004. 'Ruang Bermain Sebagai Sarana Belajar Anak' dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar. Yogyakarta: Kampus FTSP UII



ataupun suatu peristiwa dapat memberikan kesan yang lebih mendalam dan hidup. Satu gambar dapat memberikan informasi yang sangat banyak apabila harus ditransfer dalam tulisan. Jalur didikan memandang sama halnya dengan jalur didikan membaca, menggunakan indera penglihatan. Tetapi dampak yang ditimbulkan jauh berbeda. Melihat suatu gambar atau peristiwa dapat memberikan konsepsi yang lebih mudah dimengerti. Gambar dapat langsung terekam dalam otak tanpa membutuhkan imajinasi yang berlebihan, bahkan memungkinkan tergalinya imajinasi pengembangan dan materi awal. Kekurangan pada gambar adalah bahwa istilah-istilah abstrak agak sulit digambarkan dengan jelas. Misalnya penggambaran istilah 'keuletan'. Selain itu, pembuatan materi yang sesuai dengan jalur didikan relatif lebih mahal dibandingkan dengan dua jalur sebelumnya.

d. *Jalur didikan melaksanakan (learn to do)*

Jalur didikan melaksanakan merupakan paling efektif untuk menyampaikan suatu materi, dan bersifat paling komprehensif karena keseluruhan panca indera ikut berperan. Yang sangat membedakan jalur ini juga dibandingkan dengan jalur lainnya adalah aspek siswi yang akan menjadi faktor penentu keberhasilan dengan sistem ini. Tidak mungkin kita belajar cara melakukan suatu aktivitas (misalnya: cara menyapu lantai) hanya dengan membaca ataupun mendengarkan siaran. Dengan cara memandang pun, hasilnya masih kurang optimal. Cara yang paling baik adalah dengan melaksanakan. Hanya didikan menerapkan dan melaksanakan yang akan memungkinkan peningkatan kemampuan dan pengertian secara luas tentang benda (objects), kegiatan (function), dan keadaan (situations) secara nyata.

Para pendidik mengingatkan, bahwa manusia kebanyakan sering mengingat apa yang ia lakukan:<sup>10</sup>

10% dari mereka, apa yang dibaca

<sup>10</sup> Neufert Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.



- 20% dari mereka, apa yang didengar
- 30% dari mereka, apa yang dilihat
- 50% dari mereka, apa yang didengar dan dilihat
- 70% dari mereka, apa yang dia katakan sendiri
- 90% dari mereka, apa yang mereka lakukan sendiri, yang padanya ikut serta dengan perubahan pengajarannya.

### 2.1.2.3. Tempat Belajar/ Papan Ajar

“Place” dapat diartikan sebagai ruang yang dibuat khusus untuk belajar maupun ruang-ruang yang terbentuk dengan sendirinya karena kebutuhan. Sedangkan definisi “learning” (proses belajar/pembelajaran) sangat luas.<sup>11</sup>

Menurut John D Bransford, etc dalam bukunya *How People Learn: Brain, Mind, and Experience, and School*, 2000 mengatakan bahwa lingkungan belajar harus memiliki 4 ciri<sup>12</sup>, yaitu sebagai berikut:

1. berpusat pada pembelajar (*learner-centered*)

Lingkungan yang berpusat pada pembelajar adalah bahwa lingkungan harus memperhatikan secara hati-hati pada pengetahuan, serta ketrampilan, sikap dan kepercayaan, termasuk cara berbahasa dan berkomunikasi, dari para pembelajar dalam rona (setting) pendidikan dan menjadikannya titik awal dalam kegiatan belajar.

2. berpusat pada pengetahuan (*knowledge-centered*)

Lingkungan yang berpusat pada pengetahuan memfokuskan pada jenis-jenis informasi dan kegiatan yang membantu peserta belajar mengembangkan pemahaman akan disiplin yang diajarkan. Disini tidak hanya ada fakta untuk diingat para pembelajar tapi mereka dapat melakukan eksplorasi, penelitian dan percobaan.

<sup>11</sup>Nirawati, Maya Andria.2004. '*Places For Learning Belajar dari Perilaku Pelajar Masyarakat Jepang*' disampaikan dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar. Yogyakarta : Kampus FTSP-UII.

<sup>12</sup>Prawoto Eko. 2004. '*Lingkungan yang Mengoptimalkan Proses Belajar*' disampaikan dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar. Yogyakarta : Kampus FTSP-UII.



3. berpusat pada asesmen (*assessment-centered*)

Lingkungan belajar efektif harus juga berpusat pada asesmen. Harus disediakan kesempatan-kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dan revisi dan bahwa yang diakses harus sesuai dengan yang dipelajari.

4. berpusat pada komunitas (*community-centered*)

Perkembangan terbaru pada ilmu tentang belajar mengarahkan bahwa lingkungan belajar yang berpusat pada komunitas juga perlu untuk belajar. Norma-norma terutama perlu untuk pembelajar yang belajar dari sesamanya dan secara menerus berusaha untuk meningkatkan diri.

#### 2.1.2.4. Peran Arsitektur dalam Merancang Papan Ajar

Mendesain tempat belajar (*designing places for learning*) adalah upaya meletakkan arsitektur bukan semata sebagai alat matematis ala sekolah inpres tetapi juga bukan alat ekspresi individu ala sekolah eksklusif. Arsitektur harus mampu mengidentifikasi proses *becoming* (*chora*) suatu masyarakat baru.

Membuat tempat belajar bukanlah semata membuat ruang sekolah, tetapi membuat sebuah tempat yang dinamai sekolah. Intinya, membangun sekolah adalah membangun relasi sosial baru antara tempat belajar anak dengan pembelajaran masyarakat secara umum. Mendesaian, disini harus dimaknai sebuah upaya menciptakan rute bagi proses itu.<sup>13</sup>

Meruangkan ajar, menghimpun pengetahuan melalui pendekatan eksploratif adalah upaya primordial manusia dalam belajar yang mengandalkan pada intuisinya untuk tahu, dengan mencoba sesuatu atau mengamati suatu fenomena yang didasari pada pengetahuan dan

<sup>13</sup>Prihatmaji YP. Ilya F. Mahardika.2004. *Junkshool-Junkspace dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar*. Yogyakarta: Kampus FTSP-UII





kemampuan nalar tertentu. Konsekuensinya, setiap ruang pada dasarnya memiliki potensi sebagai papan ajar. Pendekatan ini bermanfaat untuk memperkaya kualitas rancangan ruang-ruang publik atau ruang peraga yang bersifat longgar sehingga memicu pengguna untuk dapat mempelajari suatu hal sembari menikmati dan memanfaatkan ruang tersebut. (Revianto B. Santosa, 2004, dalam Seminar Nasional Merancang Papan Ajar).

### 2.1.3. TATA RUANG DALAM

Secara garis besar, ruang terdiri atas :<sup>14</sup>

#### 1. Ruang terbuka atau ruang luar

Ruang yang terbentuk dengan pembatas yang bersifat transparan atau imajiner

Fungsi ruang terbuka ;

- a. Tempat bermain
- b. Tempat bersantai
- c. Tempat komunikasi sosial
- d. Tempat peralihan atau tempat menunggu
- e. Sebagai sarana penghubung

#### 2. Ruang terlindungi atau ruang dalam

Suatu wadah dimana objek atau kejadian yang terjadi didalamnya di batasi oleh bidang-bidang horisonlal dan vertikal, yaitu :

##### 1) Bidang dasar (lantai)

Bidang tanah memerlukan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan di dalam bangunan.

##### 2) Bidang dinding

Bidang-bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.

<sup>14</sup>Arman farid.2004. *Sanggar Seni Lukis di Yogyakarta* TA Ull. Yogyakarta



### 3) Bidang atas (atap)

Bidang atap, unsur utama bangunan yang melindunginya dan unsur-unsur iklim atau bidang langit-langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur. Tata ruang dalam bangunan meliputi:

- 1) Hubungan ruang
- 2) Organisasi ruang
- 3) Sirkulasi ruang dalam
- 4) Karakter dan tuntutan ruang

Sebagai faktor pendukung tata ruang dalam adalah : 1) Fisik yaitu ruang fungsional dan elemen pembatas ruang. 2) Non fisik yaitu kegiatan di dalam ruang dan hubungan antar fungsi.

## 2.2. SENI

### 2.2.1. Pengertian Seni

Seni menurut The liang gie, Direktur Pusat Belajar Ilmu Berguna mengemukakan 5 definisi seni<sup>15</sup>, sebagai berikut:

1. Seni dalam suatu makna luas, adalah penggunaan budi pikiran untuk menghasilkan karya yang menyenangkan bagi roh manusia. Ini meliputi pengungkapan khayali yang jelas mengenai benda-benda (atau pikiran tentang benda-benda) seperti pahatan, lukisan dan gambar.<sup>16</sup>
2. Seni adalah suatu kegiatan manusia yang menjelajahi, dan dengan ini menciptakan, kenyataan baru dalam suatu cara penglihatan yang melebihi akal dan menyajikannya secara perlambang atau kiasan

<sup>15</sup> Gie the Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna p. 13.

<sup>16</sup> S. Graham Brade-Briks. *Concise Encyclopedia of General Knowledge*. 1956. p. 49-50.



sebagai suatu kebulatan alam kecil yang mencerminkan suatu kebulatan alam semesta.<sup>17</sup>

3. Seni, dalam makna yang disini dimaksud yaitu, istilah umum yang mencakup lukisan, pahatan, arsitektur, musik, tari, sastra, drama, dan film dapat dibatasi sebagai kegiatan menciptakan bentuk-bentuk dapat dimengerti yang mengungkapkan perasaan manusia,<sup>18</sup>
4. Sesuatu kegiatan yang demikian dirancang untuk mengubah bahan alami menjadi benda-benda yang berguna atau indah, ataupun kedua-duanya, adalah seni. Hasil dari campur tangan dan roh manusia yang teratur ini adalah karya seni.<sup>19</sup>
5. Seni adalah kegiatan manusia yang terdiri atas ini, bahwa satu orang secara sadar, dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang-orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya, dan bahwa orang-orang lain ditulari oleh perasaan-perasaan ini juga mengalaminya.<sup>20</sup>

Ciri-ciri pokok seni menurut The Liang Gie dalam rangkuman pendapatnya, adalah sebagai berikut<sup>21</sup>:

1. Seni bersifat kreatif: menciptakan sesuatu realitas baru.
2. Seni bercorak individualis: terikat pada perseorangan tertentu dalam penciptaan penikmatannya.
3. Seni adalah ekspresif: menyangkut perasaan manusia karena itu penilaiannya juga harus memakai ukuran perasaan estetis.
4. Seni adalah abadi: dapat hidup sepanjang masa.
5. Seni bersifat semesta: berkembang di seluruh dunia dan sepanjang waktu.

<sup>17</sup> Erich Kahler, "What Is Art?", dalam Morris Weitz, ed., *Problems in Aesthetics: An Introductory Book of Readings*, 1964, p. 171

<sup>18</sup> Susanne K. Langer, *Philosophical Sketches*, 1964, p. 76

<sup>19</sup> Raymond F. Piper, "Esthetics". Dalam Raymond F. Piper & Paul W. Ward, *The Fields and Methods of Knowledge: A Textbook in Orientation and Logic*, 1929, p.314

<sup>20</sup> Leo Tolstoi: "What Is Art?", dimuat dalam Weitz, sama catatan nomor 4, p.614.

<sup>21</sup> Gie the Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna. p. 46.



Menurut media yang digunakan dalam proses perwujudan/penciptaan suatu karya seni, seniman selalu berhubungan dengan media yang dipilihnya untuk menghasilkan bentuk tertentu. Seni dibagi menjadi 3, yakni:

1. Seni suara (Audiotory art)

Seni yang hanya bisa dinikmati dengan media pendengaran/hasil budidaya manusia dalam penyampaian keindahan dan nilai-nilai dengan perantara bunyi, irama, dalam ikatan keselarasan. Contoh: seni sastra, instrumental, suara.

2. Seni Rupa (Visual Art)

Seni yang hanya dapat dinikmati dengan media penglihatan perantara grafis, zat, warna. Contoh: seni lukis, patung, seni ukir.

3. Seni Gerak (Auditory Visual Art)

Seni yang dinikmati dengan media pendengaran, penglihatan/hasil budidaya manusia dalam menyatakan nilai dengan perantara gerak dan sikap. Contoh: seni tari, pantomime, teater.

Seni dapat dikelompokkan dalam 2 bagian yang pokok (Bastomi Suwaji'90) :

1. Seni Murni (fine Art)

Seni yang hanya bertujuan semata-mata untuk memenuhi kebutuhan emosional tanpa dibebani oleh aspek-aspek fungsional maupun komersial.

2. Seni Terapan (Applied Art)

Seni yang dimanfaatkan untuk kepentingan lain, dalam proses penciptaanya selain memikirkan segi estetisnya, juga harus memperhatikan persyaratan lain, sebagai contoh kenyamanan, nilai ekonomis, atau bertujuan agar dapat dikomersialkan.



## 2.2.1.1. Seni Rupa

### 2.2.1.1.1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa merupakan cabang yang mengekspresikan pengalaman-pengalaman artistic manusia lewat objek 2 dimensi dan 3 dimensi yang memakan tempat dan tahan akan waktu (Soedarso, 1990)

Sedangkan Seneato Yudiman mengidentifikasi seni rupa meliputi sebagian besar kebudayaan material yaitu yang memperlakukan rupa sebagai segi penting dan oleh karena itu ia memperoleh penghargaan yang penting pula.

Seni rupa merupakan visual art yaitu seni yang dinikmati dengan media penglihatan (Wise frotomo 1993).

### 2.2.1.1.2. Macam-macam Seni Rupa

Seni rupa menurut Rasjoyo, 1996 terdapat berbagai macam variasi media dan teknik maka seni rupa dikelompokkan:

#### 1. Seni lukis

Pengungkapan rasa artistik seniman yang ditumpahkan dalam bidang 2 dimensi dengan pengungkapan ekspresi dengan garis, warna, tekstur.



Gb. 2.1 : Seni lukis  
(Sumber : Buku Heritages Indonesia Visual Arts)



## 2. Seni Patung

Seni yang mengungkapkan ekspresinya lewat bentuk 3 dimensi bentuknya adalah gambar timbul di atas media 2 dimensi. Dalam seni patung terdapat unsur-unsur volume.



Gb. 2.2: Seni Patung  
(Sumber : Buku Heritages Indonesia Visual Arts)

## 3. Seni Relief

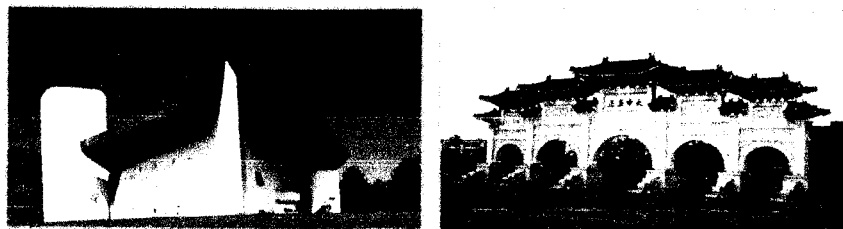
Perpaduan seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi bentuknya adalah gambar timbul diatas 2 dimensi biasanya terdapat di candi-candi.



Gb. 2.3: Seni Relief  
(Sumber : Buku Heritages Indonesia Visual Arts)

## 4. Seni Bangunan

Seni yang paling kompleks posisinya di samping itu sebagai seni terapan, seni dalam perencanaannya dibantu oleh ilmu lain.



Gb.2.4. : Seni Bangunan  
(Sumber : <http://www.google.com> )

#### 5. Seni Reklame

Seni yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan orang banyak secara visual, bertujuan untuk mempengaruhi pendapat orang lain.

#### 6. Seni Kriya

Seni kriya mempelajari dan menciptakan bentuk-bentuk seni rupa untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan atau fungsional, dengan teknik/proses perwujudan yang mengutamakan ketrampilan tangan dan hasilnya memiliki nilai hias tinggi.<sup>22</sup>

Penggolongan seni kriya menurut program studi S-1 Kriya Seni Institut Seni Indonesia, adalah:

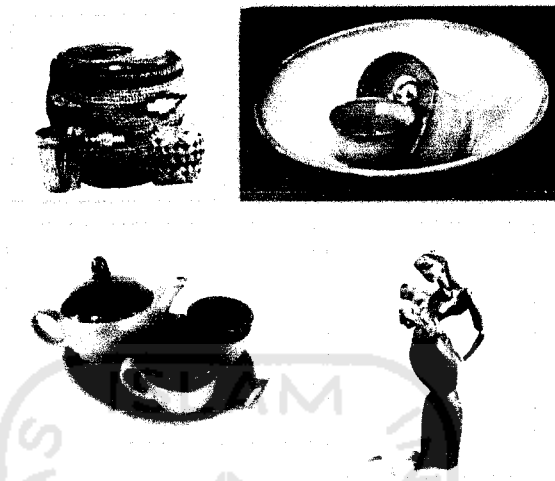
1. Minat Utama Kriya Kayu
2. Minat Utama Kriya Logam & Perhiasan
3. Minat Utama Kriya Kulit
4. Minat Utama Kriya Tekstil
5. Minat Utama Kriya Keramik

Mendapatkan dan menguasai ketrampilan pratika dasar dan pengetahuan tentang perancangan benda kriya keramik yang berorientasi pada fungsi produk melalui bahan keramik dan teknik-teknik pembuatannya serta konsep desain bentuk dan pengembangannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Sedangkan materi studi kriya keramik membahas prinsip-prinsip perancangan benda-benda kriya produk meliputi sistem kerja dari perencanaan

<sup>22</sup> <http://www.google.com>



sampai pelaksanaan, konsep rancangan, bahan dan teknik kriya produk.<sup>23</sup>



Gb. 2.5. : Seni Kriya

(Sumber : Buku Heritages Indonesia Visual Arts dan [www.google.com](http://www.google.com) )

## 7. Seni Grafis

Seni yang membuat gambar-gambar 2 dimensi dengan alat cetak (klise) dalam hal ini seorang pencipta dapat memasukkan unsur-unsur estetis dalam karyanya.



Gb. 2.6. : Seni Grafis

(Sumber : Buku Heritages Indonesia Visual Arts)

<sup>23</sup> <http://www.jakweb.com>





## 2.2.2. SENI KRIYA KERAMIK

### 2.2.2.1. Keramik

Keramik adalah suatu barang yang berawal dari tanah liat yang dibentuk, dikeringkan dan dibakar. Deskripsi sederhana mengenai seni keramik adalah tanah liat yang semula lunak berubah menjadi keras. (Drs. Timbul Raharjo M.Hum, Peneliti Keramik Kasongan).<sup>24</sup>

Seni keramik adalah “kerajinan” yang derajatnya lebih rendah dari seni rupa (Hildawati Soemantri, seniman keramik).

Keramik adalah semua benda-benda yang terbuat dari tanah liat/lempung yang mengalami suatu proses pengerasan dengan pembakaran suhu tinggi. Pengertian keramik yang lebih luas dan umum adalah "Bahan yang dibakar tinggi" termasuk didalamnya semen, gips, metal dan lainnya. Seni keramik tidak hanya seni membuat gentong tetapi lebih dari itu yakni seni yang mempunyai estetika.

### 2.2.2.2. Jenis Badan Keramik Menurut Kepadatan

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Terapan membagi jenis badan keramik menurut kepadatan menjadi 4 macam, yakni sebagai berikut.<sup>25</sup>

#### 1. Gerabah (Earthenware)

Keramik jenis ini dibuat dari semua jenis bahan tanah liat yang plastis dan mudah dibentuk dan dibakar pada suhu maksimum 1000°C. Keramik jenis ini struktur dan teksturnya sangat rapuh, kasar dan masih berpori. Agar kedap air, gerabah kasar harus dilapisi glasir, semen atau bahan pelapis lainnya. Gerabah termasuk keramik berkualitas rendah apabila dibandingkan dengan

<sup>24</sup> <http://www.minggupagi.com>. Saturday, 27 September 2003. Topik: No. 25 Th. 56 Minggu III September 2003.

<sup>25</sup> <http://www.google.com>



keramik batu (stoneware) atau porselin. Bata, genteng, pasu, pot, anglo, kendi, genteng dan sebagainya termasuk keramik jenis gerabah. Genteng telah banyak dibuat berglasir dengan warna yang menarik sehingga menambah kekuatannya.

## 2. Keramik Batu (Stoneware)

Keramik Batu dibuat dari bahan lempung plastis yang dicampur dengan bahan tahan api sehingga dapat dibakar pada suhu tinggi (1200°-1300°C). Keramik jenis ini mempunyai struktur dan tekstur halus dan kokoh, kuat dan berat seperti batu. Keramik jenis termasuk kualitas golongan menengah.

## 3. Porselin (Porcelain),

Porselin adalah jenis keramik bakaran suhu tinggi yang dibuat dari bahan lempung murni yang tahan api, seperti kaolin, alumina dan silika. Oleh karena badan porselin jenis ini berwarna putih bahkan bisa tembus cahaya, maka sering disebut keramik putih. Pada umumnya, porselin dipijar sampai suhu 1350°C atau 1400°C, bahkan ada yang lebih tinggi lagi hingga mencapai 1500°C. Porselin yang tampaknya tipis dan rapuh sebenarnya mempunyai kekuatan karena struktur dan teksturnya rapat serta keras seperti gelas. Oleh karena keramik ini dibakar pada suhu tinggi maka dalam bodi porselin terjadi penggelasan atau vitrifikasi. Secara teknis keramik jenis ini mempunyai kualitas tinggi dan bagus, disamping mempunyai daya tarik tersendiri karena keindahan dan kelembutan khas porselin. Juga bahannya sangat peka dan cemerlang terhadap warna-warna glasir.

## 4. Keramik Baru (New Ceramic)

Keramik Baru adalah keramik yang secara teknis, diproses untuk keperluan teknologi tinggi seperti peralatan mobil, listrik, konstruksi, komputer, cerobong pesawat, kristal optik, keramik metal, keramik multi lapis, keramik multi fungsi, komposit keramik,



silikon, bioceramic, dan keramik magnet. Sifat khas dari material keramik jenis ini disesuaikan dengan keperluan yang bersifat teknis seperti tahan benturan, tahan gesek, tahan panas, tahan karat, tahan suhu kejut seperti isolator, bahan pelapis dan komponen teknis lainnya.

### 2.2.2.3. Jenis Gerabah

Jenis gerabah yang diproduksi rumah industri sangat beraneka ragam, mulai dari barang hiasan ruangan, peralatan rumah tangga hingga souvenir dengan ukuran yang beragam. Menurut fungsi, ukuran bentuk dan kualitas, gerabah dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:<sup>26</sup>

#### 1. Fungsi Gerabah

Berdasarkan fungsinya, gerabah dapat digolongkan menjadi:

- a. Fungsional, yaitu gerabah yang dapat memberikan manfaat secara langsung kepada penggunanya. Bentuk gerabah fungsional antara lain: pot bunga, tempat payung, asbak, tempat lilin dan peralatan dapur.

Dari segi fungsi, gerabah dapat dibedakan lagi menjadi:

1. Alat rumah tangga, contoh: anglo, tempayan, kuai.
2. Bercocok tanam atau berkebun seperti pot bunga.
3. Elemen dekoratif rumah seperti wuwung, angin-angin, dekorasi tempel, lantai keramik.

- b. Non fungsional, yaitu gerabah dengan fungsi sebagai barang-barang hiasan ruang seperti guci, tempat bunga, celengan, asbak atau patung.

#### 2. Ukuran gerabah

Berdasarkan ukurannya, gerabah dapat digolongkan menjadi:

<sup>26</sup> UPT Perindustrian - Kasongan Kabupaten Bantul



- a. Gerabah Ukuran Besar: gerabah jenis ini berukuran antara 60-150 cm, seperti guci, patung.
  - b. Gerabah Ukuran Sedang: gerabah dengan ukuran 20-60 cm, seperti tempayan, kualii, peralatan dapur, guci, tempat payung, pot bunga.
  - c. Gerabah Ukuran Kecil: gerabah dengan ukuran <20 cm. Gerabah jenis ini diutamakan sebagai barang-barang hiasan dan souvenir, seperti asbak, tempat lilin, patung kecil.
3. Bentuk dan jenis gerabah
- Berdasarkan bentuk dan senis gerabah dapat digolongkan menjadi:
- a. Jenis tanpa ornamen atau hiasan atau ukiran seperti pot bunga dan kualii.
  - b. Jenis dengan ragam hias tempel yang menjadi corak khas kasongan.
  - c. Jenis kontemporer yaitu jenis yang merupakan hasil collage bebas pemesan seperti bentuk patung-patung abstrak tanpa ornamen.
  - d. Jenis yang menyerupai bentuk logam-logam.
4. Kualitas gerabah
- Berdasarkan kualitasnya gerabah dapat digolongkan menjadi:
- a. Jenis gerabah alat rumah tangga yang menggunakan bahan dasar setempat dan teknis pembakaran terbuka.
  - b. Jenis gerabah corak khas Kasongan yang menggunakan bahan dasar dari Godean tetapi masih dibakar dengan cara terbuka baik yang dipoles maupun yang sudah diglasur.

#### 2.2.2.4. Bahan Pembuat Keramik

Bahan keramik adalah bagian utama dalam pembuatan keramik dan bahan utamanya biasa disebut dengan bahan mentah keramik.



Contoh bahan mentah keramik alam seperti kaolin, lempung, felspar, kuarsa, pyrophillit dan sebagainya.

Sedangkan bahan keramik buatan seperti mullit, SiC, Borida, Nitrida,  $H_3BO_3$  dan sebagainya.<sup>27</sup>



Gb. 2.7. : Bahan Mentah dan Bahan Glasir  
(Sumber : <http://www.google.com> )

Bahan-bahan keramik terdiri dari dua golongan besar, yaitu:<sup>28</sup>

1. Bahan-bahan lunak yang terdiri dari bahan-bahan tanah
  - a. Kaolin
  - b. Tanah tahan api (fire clay)
  - c. Tanah liat
  - d. Tanah merah untuk bahan keramik bangunan
2. Bahan-bahan batu-batuan yang keras

Bahan mentah keramik digolongkan menjadi 5 (lima) yaitu :

1. Bahan Pengikat Contoh : kaolin, ball clay, fire clay, red cl
2. Bahan Pelebur Contoh : felspar, kapur
3. Bahan Pengisi Contoh : silika, grog (samot)
4. Bahan Tambahan Contoh : water glass, talk, pyrophillit
5. Bahan Mentah Glasir. (Bahan yang membuat lapisan gelas pada permukaan benda keramik setelah melalui proses pembakaran pada suhu tertentu), diantaranya adalah:
  - a. Bahan mengandung  $SiO_2$  - pasir kuarsa - lempung - felspar

<sup>27</sup> <http://www.google.com>

<sup>28</sup> Razak R.A. 1981. *Industri Keramik*. Jakarta: Balai Pustaka. hal. 22



- b. Bahan mengandung oksida basa - potas felspar - batu kapur – soda abu.
- c. Bahan mengandung  $Al_2O_3$  - kaolin – felspar
- d. Bahan tambahan
- e. Bahan pewarna Contoh : senyawa cobalt, senyawa besi, senyawa nikel, senyawa chrom dan sebagainya.
- f. Bahan perekat Contoh : gum
- g. Bahan penutup Contoh : oksida sirkon, oksida seng
- h. Bahan pelebur Contoh : asam borat, borax,  $Na_2CO_3$ ,  $K_2CO_3$ ,  $BaCO_3$ ,  $Pb_3O_4$  dan sebagainya.
- i. Bahan opacifer :  $SnO_2$ ,  $ZrO$  dan sebagainya.

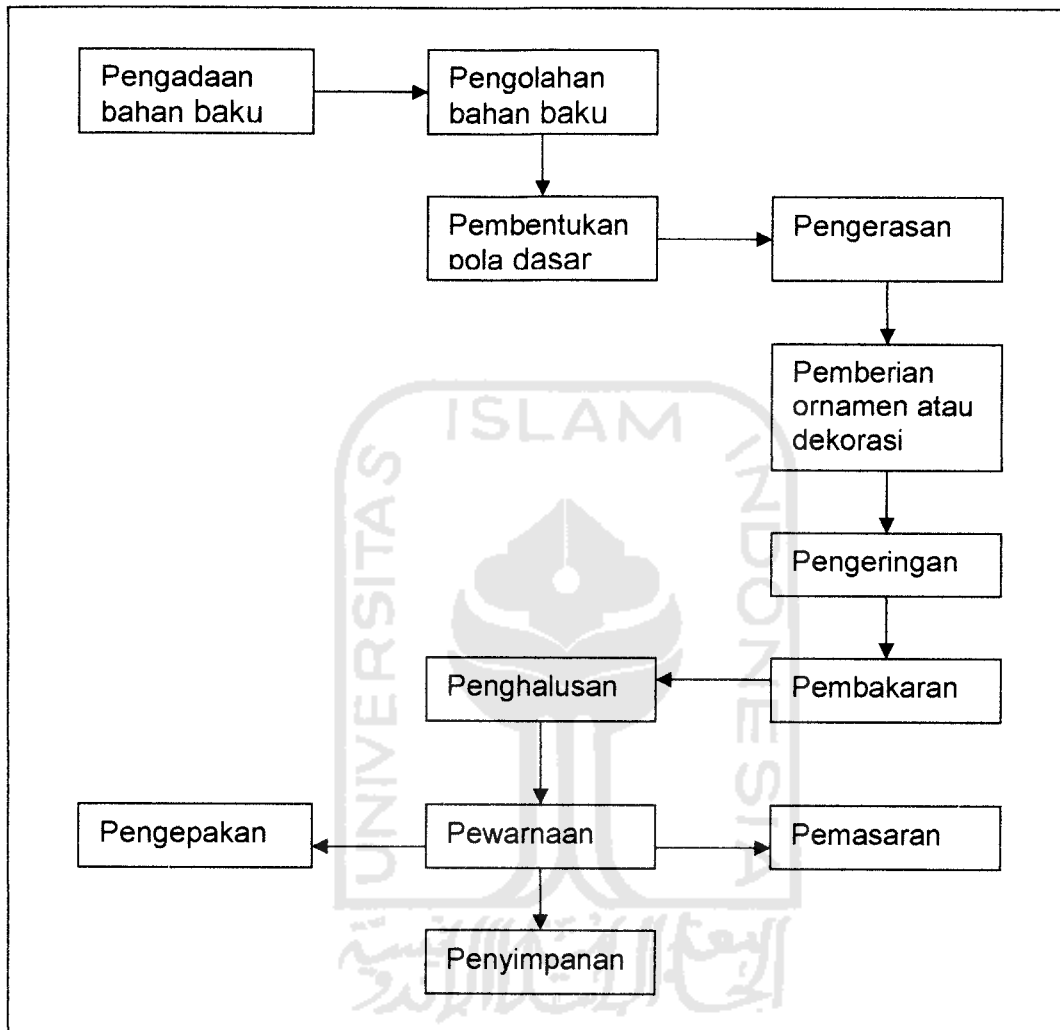
#### 2.2.2.5. Proses Produksi Kerajinan Keramik

Proses produksi pada dasarnya merupakan suatu kegiatan konversi bahan baku menjadi produk. Untuk melaksanakan proses atau kegiatan tersebut membutuhkan satu rangkaian proses pengerjaan yang bertahap. Pola kegiatan produksi yang melalui beberapa proses serta menjadi aktivitas utama dalam industri gerabah dapat dilihat dalam bentuk skematik sebagai berikut: <sup>29</sup>

<sup>29</sup> Zulfiana. 2004. *Studi Perilaku Penghuni, Pengrajin dan Pengunjung sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Rumah Industri "Gerabah" Studi Kasus : Desa wisata Kasongan TA UII*.hal: 43



Tabel 2.1. Proses pembuatan gerabah



(Sumber: Laporan TA Penelitian Zulfiana Studi Kasus Kasongan Yogyakarta Th. 2004)

Dari tabel diatas, proses produksi pembuatan kerajinan keramik terdiri dari beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

**a. Pengadaan Bahan Baku**

Bahan baku utama proses pembuatan keramik adalah tanah liat. Tanah yang digunakan untuk membuat barang-barang keramik harus dalam keadaan basah kemudian dicampur dengan bahan-bahan lain tertentu. Pengadaan bahan baku barang keramik di Kasongan diperoleh dari sungai yang ada di sekitar Kasongan karena memiliki deposit tanah liat dengan komposisi yang baik untuk pembuatan



gerabah. Untuk menghasilkan produk yang bermutu tinggi, tanah liat tersebut dicampur dengan tanah kuning yang diambil dari daerah Godean, sekitar 15 km dari Kasongan.

Adapun rincian bahan utama dalam proses pengolahan bahan baku gerabah di Kasongan adalah:<sup>30</sup>

- a. Tanah liat hitam yang berasal dari Bangunjiwo, Kasongan dan tanah kuning yang berasal dari Godean sebagai bahan baku utama. Tanah liat hitam digunakan untuk menghasilkan produk gerabah berupa peralatan keperluan rumah tangga, sedangkan tanah kuning digunakan untuk campuran tanah liat hitam dengan perbandingan tertentu untuk menghasilkan produk gerabah yang berkualitas seperti patung, guci.
  - b. Pasir halus, sebagai bahan pencampur agar tanah liat dapat merekat.
  - c. Air, berfungsi untuk melunakkan campuran tanah liat dan pasir sehingga memudahkan dalam membentuk suatu model gerabah. Bahan-bahan tersebut dicampur dengan menggunakan cara manual atau dapat juga dengan menggunakan mesin pencampur (molen).
- c.1. Pencampuran bahan baku dengan manual

Dalam proses secara manual dibutuhkan alat berupa cangkul, sekop dan tongkat kayu yang ujungnya diberi besi (alu atau bodem). Bahan baku berupa tanah liat hitam dan kuning dicampur dengan air sedikit demi sedikit sambil dipukul-pukul dengan alu kemudian dibolak balik dengan cangkul atau sekop. Kemudian pasir halus yang sudah diayak dengan ayakan 0,5 mm ditabur ke atas

<sup>30</sup> Zulfiana. 2004. *Studi Perilaku Penghuni, Pengrajin dan Pengunjung sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Rumah Industri "Gerabah" Studi Kasus : Desa wisata Kasongan TA*. Ull.hal: 44





hamparan tanah liat yang sudah dipukul dengan alu sambil kembali di bolak balik dengan cangkul. Dengan perbandingan bahan baku berupa 1 tanah liat hitam : 1 tanah liat kuning : 3 pasir. Proses pencampuran dihentikan ketika campuran lempung dan pasir sudah homogen (wax).

c.2. Pencampuran bahan baku dengan mesin pencampur

Bahan baku tanah liat hitam, tanah liat kuning dan pasir halus dicampur dengan perbandingan yang sudah ditentukan, hal ini bertujuan agar diperoleh campuran yang baik dan kuat sehingga dicapai tekstur seperti wax (jenang)

Selanjutnya bahan (adonan) siap untuk digunakan.

Setelah melalui tahap pencampuran, adonan yang sudah wax diangkat ke dalam ruang produksi.

Dalam ruang produksi adonan di letakkan di lantai dan ditutup dengan beberapa lapis kain basah atau karung goni dan dibiarkan semalaman agar adonan tanah betul-betul homogen dan tidak terjadi penguapan atau pengeringan dalam waktu yang cepat. Adonan yang sudah disimpan semalaman memiliki ketahanan dalam penyimpanan antara 3 s/d 5 hari. Dalam penyimpanannya, tanah liat yang tidak habis digunakan harus menggunakan alat penutup seperti plastic dan terhindar dari sinar matahari langsung agar tidak cepat mengeras dan dalam ruang yang sejuk namun terhindar dari air agar adonan tidak hancur.

Volume pembuatan adonan disesuaikan dengan jumlah pengrajin. Rumah industri di Kasongan yang mengolah sendiri bahan baku adalah yang memiliki pengrajin lebih dari 10 orang sehingga dalam sekali pengolahan rata-rata adonan yang mereka hasilkan sampai dengan 5 m<sup>3</sup>. Sedangkan untuk rumah industri yang lain hanya membeli adonan yang sudah jadi. Tanah liat yang



sudah jadi diantarkan kerumah-rumah pengrajin dengan ukuran satu colt atau sama dengan 1 m<sup>3</sup>.



Gb. 2.8. : Rumah pengolahan bahan baku kerajinan keramik  
(Sumber : dokumen pribadi, Februari 2005)

## b. Pembentukan pola dasar

Proses pembentukan pola dasar gerabah cukup sederhana hanya memerlukan ketrampilan tangan dan ketekunan. Peralatan yang digunakan setiap pengrajin dalam proses pembentukan pola dasar, yaitu:

- a. Alat putar atau cetakan (sesuai tehnik yang digunakan)
- b. Kawat pemotong tanah liat
- c. Spons untuk menghaluskan
- d. Tempat air/baskom
- e. Penggaris

Proses pembentukan kerajinan keramik dapat dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

### 1. Teknik putar

Teknik pembentukan dengan alat putar dapat menghasilkan banyak bentuk yang simetris (bulat, silindris) dan bervariasi. Cara



pembentukan dengan teknik putar ini sering dipakai oleh para pengrajin di sentra-sentra keramik. Pengrajin keramik tradisional biasanya menggunakan alat putar tangan (hand wheel) atau alat putar kaki (kick wheel). Para pengrajin bekerja di atas alat putar dan menghasilkan bentuk-bentuk yang sama seperti gentong, guci dll.<sup>31</sup>

Dalam teknik putar, alat putar dilapisi dengan papan yang berdiameter antara 30-40 cm dengan ketebalan 3 cm. Kemudian papan ditaburi pasir agar gerabah tidak lengket. Papan ini digunakan untuk memudahkan memindahkan gerabah yang sudah jadi agar tidak hancur.



Gb. 2.9. : Pembentukan pola dasar dengan teknik putar  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

## 2. Teknik Cetak atau Mal

Teknik pembentukan dengan cetak dapat memproduksi barang dengan jumlah yang banyak dalam waktu relatif singkat dengan bentuk dan ukuran yang sama pula. Bahan cetakan yang biasa dipakai adalah berupa gips, seperti untuk cetakan berongga, cetakan padat, cetakan jigger maupun cetakan untuk dekorasi tempel. Cara ini digunakan pada pabrik-pabrik keramik dengan produksi massal, seperti alat-alat rumah tangga piring, cangkir, mangkok gelas dll

Disamping cara-cara pembentukan diatas, para pengrajin keramik tradisional dapat membentuk keramik dengan teknik cetak pres, seperti yang dilakukan pengrajin genteng, tegel dinding maupun hiasan

<sup>31</sup> <http://www.google.com>



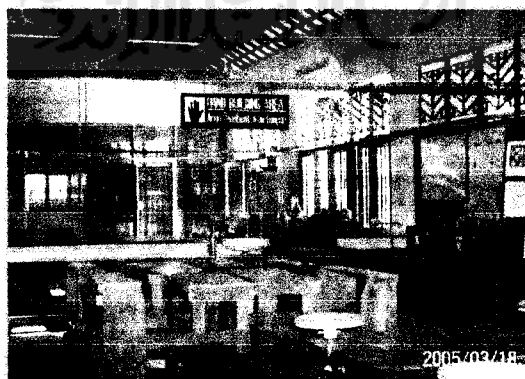
dinding dengan berbagai motif seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan.<sup>32</sup>



Gb. 2.10. : Pembentukan pola dasar dengan teknik cetak  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

### 3. Teknik Pijat

Teknik pijat merupakan teknik dasar pembentukan gerabah tanpa menggunakan alat apapun karenan hanya dengan mengenali sifat-sifat dan kelenturan tanah liat dalam proses pembentukan. Dasar kerja teknik ini adalah dengan memijat-mijat gumpalan tanah liat hingga membentuk rongga atau dinding dengan ketebalan +/- 7 mm. Pijatan dilakukan sambil membentuk model yang diinginkan.



Gb. 2.11. : Area pembentukan pola dasar dengan teknik pijat  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

<sup>32</sup><http://www.google.com>



#### 4. Teknik Gelungan

Teknik gelungan adalah membentuk benda dengan cara menumpuk gelungan demi gelungan. Teknik ini merupakan teknik tradisional dan tetap digunakan sampai saat ini sebagai metode yang paling umum.

#### 5. Teknik Lempengan

Teknik lempengan digunakan untuk membuat benda-benda yang sifatnya tidak bundar tetapi persagi seperti keramik untuk lantai. Teknik ini menggunakan cetakan dengan ketebalan yang diinginkan. Dalam teknik ini, tanah liat diletakkan dalam cetakan persegi kemudian diratakan dengan rol kayu sampai seluruh cetakan terisi penuh dan halus. Setelah itu gerabah dipindahkan untuk dikeringkan.

Proses pembentukan pola dasar adalah tahap yang paling lama, perbandingan antara pemutar gerabah, pembakar, penggores, dan pengecat adalah 3 : 1 : 2 : 1. Ruang produksi harus terhindar dari sinar matahari langsung agar bahan baku tidak cepat kering.

#### c. Pengerasan

Gerabah yang sudah dibentuk kemudian diangin-anginkan dengan cara meletakkan secara bejejer. Jarak antar gerabah yakni 5-10 cm. Proses pengerasan gerabah ini biasanya memerlukan waktu 1-2 hari untuk mencapai kekerasan tertentu. Gerabah yang diangin-anginkan harus terhindar dari sinar matahari langsung agar tidak terlalu kering dan terhindar dari air.

#### d. Pemberian Ornamen

Proses pemberian ornamen dilakukan setelah gerabah sudah setengah kering. Alat-alat yang diperlukan dalam proses ini adalah meja putar untuk meletakkan gerabah yang akan dicetak, kuas, alat



ukir, alat korek, spons, baskom tempat air dan cetakan ornamen atau mal untuk membenluk ornamen seperti model bunga atau daun. Ruang yang digunakan untuk mengukir juga harus terhindar dan matahari untuk menjaga adonan agar tidak cepat kering. Setiap pengrajin yang mengukir dan membentuk pola dasar memiliki adonan sendiri di dekat putaran gerabah mereka. Bagi seorang penggores memerlukan +/- 1/4m<sup>3</sup> adonan tanah liat. Gerabah yang telah selesai digores kemudian dipindahkan ke tempat pengeringan. Gerabah dipindahkan dengan menggunakan alat papan. Hal ini dilakukan untuk menjaga ukiran yang masih basah agar tidak rusak.

Teknik pemberian ornamen atau dekorasi yang dapat diterapkan pada benda-benda keramik terdapat beberapa cara, yaitu sebagai berikut:<sup>33</sup>

### 1. Dekorasi ukir

Dilakukan pada keramik halus maupun keramik tradisional dengan menggunakan pahat ukir seperti yang dilakukan pada media kayu.

### 2. Dekorasi toreh

Dilakukan dengan menggunakan benda tajam seperti pisau Torehan-torehan tersebut membentuk motif-motif sesuai dengan yang diinginkan seperti garis-garis maupun relung-relung. Biasa dijumpai pada pengrajin keramik tradisional di Lombok yang diterapkan pada gentong, kendi dan piring.

### 3. Dekorasi melubangi

Dilakukan dengan cara melubangi bagian-bagian yang ingin dihias dengan menggunakan pipa logam yang dipotong miring. Dekorasi semacam ini diterapkan pada barang-barang seperti tempat lilin dan kap lampu.

<sup>33</sup> <http://www.google.com>. Keywords: gerabah



#### 4. Dekorasi stempelan/cap

Teknik stempelan/cap dapat diterapkan pada keramik dengan menekankan sebuah stempelan pada permukaan benda keramik. Stempelan bisa dibuat dari kayu, logam, gips, atau menggunakan tanah yang dibakar.

#### 5. Dekorasi tempel

Dilakukan dengan menempelkan motif-motif tertentu yang dibuat dari cetakan atau dibuat langsung dengan tangan.

#### 6. Dekorasi lukis

Dekorasi teknik lukis baik lukis on glaze (diatas glasir) maupun under glaze (dibawah glasir) diterapkan pada benda keramik dengan cara melukis di atas benda keramik yang sudah diglasir maupun sebelum diglasir dengan menggunakan pewarna khusus keramik, dengan penyelesaian akhir dibakar pada temperatur  $\pm 800^{\circ}\text{C}$ . Teknik dekorasi lukis ini tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada keramik tradisional, namun bahan pewarna yang digunakan berbeda dengan keramik halus. Bahan pewarna yang dipakai adalah seperti cat paragon, asturo yang tidak dibakar lagi.

#### 7. Dekorasi sablon dan Dekorasi stiker

Khusus teknik sablon dan teknik stiker tidak dapat diterapkan pada keramik tradisional, akan tetapi hanya dapat diterapkan pada keramik halus (stone ware) dan porselin sebab keramik tradisional mempunyai porositas yang tinggi sehingga penyerapan warna tidak bagus. Demikian juga, bahan yang digunakan tidak cocok untuk body keramik tradisional, seperti pewarna kusus keramik, medium dll. Teknik ini dapat dilakukan dengan menyablon langsung di atas benda keramik atau dengan membuat stiker terlebih dahulu kemudian ditempelkan pada permukaan benda keramik. Teknik sablon langsung hanya dapat diterapkan pada benda-benda keramik yang mempunyai permukaan datar seperti pada tegel sebab alat yang digunakan berupa screen segi



empat dengan permukaan mendatar dan langsung bersentuhan dengan permukaan benda keramik. Sedangkan teknik stiker dapat diterapkan pada semua jenis permukaan teknik sablon dan stiker sama halnya dengan teknik lukis dengan penyelesaian akhir dibakar pada temperatur + 800°C.

#### e. Pengeringan

Proses penjemuran dilakukan di tempat terbuka yang terkena sinar matahari secara langsung. Tahap pengeringan ini bertujuan untuk mengurangi kadar air yang terdapat dalam gerabah terutama di daerah permukaan gerabah, sehingga gerabah dapat mengeras dan tidak terjadi pecah atau retak dalam proses pembakaran. Peletakan gerabah harus diatur dengan jarak antara 10 cm – 20 cm agar gerabah dapat kering dengan merata. Pada malam hari, gerabah yang belum kering harus ditutupi dengan terpal atau deklit untuk menjaga agar tidak terkena embun.

Proses pengeringan membutuhkan waktu 2 sampai 5 hari, tergantung tebal tipisnya bahan yang dikeringkan serta kondisi cuaca. Gerabah yang sudah kering kemudian dipindahkan ke ruang pembakaran untuk dioven.

#### f. Pembakaran

Barang gerabah yang sudah kering kemudian disusun dalam tungku pembakaran. Proses pembakaran membutuhkan waktu 4 – 11 jam sesuai dengan besar kecilnya gerabah. Pembakaran ini bertujuan untuk menghilangkan kadar air bagian dalam gerabah.

Bahan bakar dalam proses pembakaran dapat digolongkan menjadi 3 golongan:<sup>34</sup>

- a. Bahan bakar padat, seperti kayu bakar, batu bara, yang mempunyai nilai bakar masing-masing 3200-3900 dan 7200-7600.

<sup>34</sup> Razak R.A. 1981. *Industri Keramik*. Jakarta: Balai Pustaka. hal. 114





- b. Bahan bakar cair, seperti minyak, mempunyai nilai bakar lebih kurang 10.000 kilo kalori.
- c. Bahan bakar gas, dapat berupa gas alam maupun gas buatan. Bahan bakar ini banyak dipakai dalam industri-industri besar, seperti industri keramik.

Ruang pembakaran tidak boleh lembab agar api pembakaran dapat menyala dengan baik dan dapat mencapai suhu yang diinginkan serta harus terlindung dari hujan. Jumlah gerabah yang akan dibakar menyesuaikan dengan kapasitas oven dan ukuran gerabah. Dalam sekali pembakaran, tidak menutup kemungkinan gerabah yang dibakar dari berbagai macam ukuran dan jenisnya.

Sesuai dengan jenis gerabah, proses pembakaran dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu sebagai berikut.<sup>35</sup>

#### 1. Open firing system

Open firing system atau pembakaran terbuka digunakan untuk jenis gerabah yang berupa kuili atau bentuk-bentuk sejenis. Pembakaran berbentuk terbuka tidak mempunyai ukuran sesuai dengan banyaknya gerabah yang dibakar. Hal ini disebabkan karena dasar pembakaran hanya menggunakan penyangga dari plat tahan api yang berbentuk tabung dengan diameter 15 - 20 cm yang dapat pindahkan sesuai kebutuhan. Plat diletakkan diatas tanah jarak 10 - 20 cm sesuai dengan ukuran gerabah yang akan dibakar. Setelah itu gerabah yang akan dibakar disusun di atasnya sedangkan kayu pembakaran diletakkan di sela-sela atau rongga yang ada di bawah penopang tersebut. Dalam penyusunannya, gerabah yang akan dibakar disusun diatas plat dalam keadaan terbalik sehingga gerabah yang lain dapat letakkan diatasnya. Semakin keatas,

<sup>35</sup> Zulfiana. 2004. *Studi Perilaku Penghuni, Pengrajin dan Pengunjung sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Rumah Industri "Gerabah" Studi Kasus : Desa wisata Kasongan TA*. hal: 55



aturan gerabah semakin mengecil untuk menghindari adanya gerabah yang jatuh saat pembakaran. Proses pembakaran dengan sistem tungku terbuka ini dapat berpindah-pindah sesuai dengan ketersediaan lahan.

## 2. Tungku pembakaran atau oven

Tungku pembakaran berbentuk bangunan dengan ukuran 2x3 meter dengan tinggi 2,5 meter, dibawah tungku pembakaran terdapat rongga-rongga untuk pembakaran, sehingga dalam proses ini gerabah dibakar dengan hawa panas yang terjadi dan bukan oleh api secara langsung. Gerabah disusun di dalam tungku pembakaran dengan gerabah yang lebih besar berada dibagian bawah. Untuk ukuran gerabah yang mempunyai ukuran yang sama dapat disusun antara 3-5 buah, setelah itu dilapisi dengan jerami untuk tumpukan berikutnya. Pengaturan gerabah dilakukan dengan cara manual sehingga memungkinkan pengrajin masuk ke dalam tungku untuk menyusun gerabah.



Gb. 2.12. : Tungku pembakaran  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

Setelah itu, kayu bakar diletakkan dirongga yang terdapat dibawah tungku. Gerabah dibakar dengan suhu antara 800 – 1000° C. Suhu dan tekanan serta waktu yang digunakan harus tepat untuk menghindari adanya gerabah yang pecah. Api dalam tungku harus



selalu diperiksa melalui rongga pembakaran. Setelah selesai pembakaran, kayu bakar dikeluarkan dan tungku, gerabah dibiarkan sampai dingin kemudian gerabah dapat dipindahkan ke ruang penghalusan untuk dibersihkan dan dihaluskan.



Gb. 2.13. : Kegiatan pengrajin sedang manata gerabah dalam tungku pembakaran.  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

#### g. Pembersihan dan penghalusan

Setelah diiakukan proses pembakaran gerabah dibersihkan dari abu sisa pembakaran, dan dihaluskan dengan ampelas halus. Proses ini dilakukan pemeriksaan barang, jika terdapat cacat ringan (retak) gerabah masih dapat diperbaiki melalui penambahan dengan menggunakan campuran semen dan pecahan gerabah yang telah dihaluskan. Sedangkan gerabah yang cacat berat (pecah) dan tidak dapat dipakai lagi, akan dihancurkan. Pecahan gerabah ini dapat digunakan sebagai campuran memperbaiki gerabah yang retak.

#### h. Pewarnaan

Proses pewarnaan adalah proses terakhir dari pembuatan gerabah yakni dengan cara memberikan motif tertentu pada badan keramik sebelum pemberian hiasan warna, aksesoris atau ornamen lainnya.

Pewarnaan pada keramik dapat juga dengan cara menggelasur. Gelasur adalah lapisan tipis bahan-bahan silikat pada permukaan barang-barang keramik, yang lebur setelah dibakar dan merupakan selaput gelas tipis. Manfaat dari gelasur pada barang keramik adalah untuk membuat barang-barang tidak dapat ditembus oleh gas maupun cairan, dan

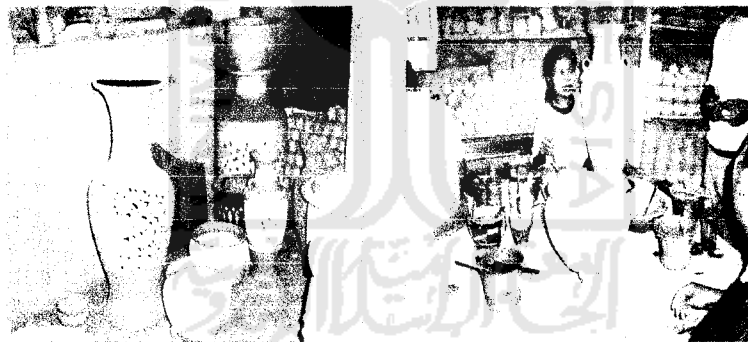


membuat barang-barang tambah kuat dan indah. Sifat-sifat kimia dan alamiah gelasur sama dengan gelas. Perbedaannya dari gelas biasa adalah mengenai kadar oksida aluminanya.

Jenis-jenis gelasur menurut R.A. Razak, adalah sebagai berikut:

1. Gelasur transparan, gelasur penutup, gelasur kusam, dan gelasur berwarna.
2. Gelasur timbel, gelasur tidak mengandung timbel, dan sebagainya.
3. Gelasur yang di-frit dan gelasur tidak di-frit.
4. Gelasur untuk gerabah putih, gelasur untuk stoneware atau keramik keras berwarna, gelasur poeselen lunak, dan gelasur porselen keras.

Barang gerabah yang sudah diberi lapisan gelasur kemudian dibakar kembali untuk melelehkan lapisan gelasur.



Gb. 2.14. : Proses pewarnaan dengan pemberian gelasur.  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

## i. Pemasaran

Gerabah yang sudah selesai akan dipajang di showroom. Gerabah yang dipajang tidak seluruhnya harus melalui proses pengecatan karena ada juga konsumen yang menginginkan barang yang masih mentah. Showroom adalah ruang yang membutuhkan ruang yang besar untuk memajang keramik yang sekaligus menjadi tempat penyimpanan.



Proses pengaturan tata letak gerabah disesuaikan dengan jenis model dan ukuran gerabah. Untuk gerabah yang memiliki ukuran kecil, dikelompokkan sesuai bentuknya dalam sebuah wadah. Untuk gerabah dengan ukuran sedang biasanya ditumpuk jika memungkinkan, atau disusun pada sebuah rak yang menempel di dinding. Gerabah dengan ukuran besar, diletakkan di lantai atau di pekarangan rumah. Pengaturan gerabah di showroom sangat penting selain untuk menghindari kerusakan, gerabah juga sebagai daya tarik bagi pengunjung.

Gerabah yang berada di showroom diusahakan tidak di susun agar cat pada gerabah tidak terkelupas atau tergores. Sedangkan untuk menjaga kualitas gerabah yang dipajang di showroom, showroom harus terhindar dari sinar matahari langsung dan hujan. Hal ini disebabkan karena cat gerabah sangat mudah luntur dan pudar. Selama itu, karena letak showroom sekitar jalan utama maka gerabah yang dipajang sangat mudah berdebu sehingga membutuhkan perawatan agar keindahan gerabah dapat terjaga.



Gb. 2.15. : Showroom keramik.  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

#### j. Pengepakan

Proses pengepakan ini menggunakan alat-alat atau bahan-bahan yang sederhana seperti kayu muda, martil, paku, penggaris, gergaji dan jerami/kardus. Gerabah yang berukuran besar dapat dikemas antara 1 - 2 buah dalam satu kemasan. Sedangkan untuk ukuran



sedang, antara 1 -- 4 buah. Gerabah disusun secara horizontal. Untuk ukuran yang lebih kecil, gerabah dapat ditumpuk dan diatur berjejer sehingga dalam satu kemasan dapat menampung lebih banyak antara 2 - 10 buah dan diberi jerami agar lapisan cat gerabah tidak mudah tergores dan pecah.



Gb. 2.16. : Proses pengepakan  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

#### k. Penyimpanan

Ruang penyimpanan digunakan untuk menyimpan barang gerabah ketika terjadi penumpukan barang atau untuk menyimpan barang pesanan. Gerabah pada ruang penyimpanan disusun sama seperti pada showroom agar memudahkan dalam pengambilan serta menghindari kerusakan.

#### 2.2.2.6. Limbah Industri

Proses produksi kerajinan gerabah ini menghasilkan limbah dalam bentuk fisik, yaitu: asap pembakaran, abu sisa pembakaran, dan pecahan gerabah. Pecahan gerabah biasanya dikumpulkan kemudian dimanfaatkan dengan cara menghancurkan hingga menjadi tepung. Tepung gerabah ini digunakan sebagai bahan tambahan dalam keartstikan gerabah.



### 2.2.3. SENIMAN KERAMIK

#### 2.2.3.1. Hildawati Soemantri

Hildawati Soemantri lahir di Jakarta, 26 November 1945. Hildawati, seniman keramik ini lulus dari Fakultas Seni Rupa dan desain ITB (1971), pendidikan S2 dari Pratt Institute New York, Amerika Serikat, dan gelar doktor lulusan Cornell University dengan disertasi *The Terracotta Art of Majapahit*.

Hildawati Soemantri menggunakan material keramik untuk media ekspresi. Karya seni keramik Hilda bukan barang fungsional, karyanya termasuk "keramik aliran bebas". Dalam karyanya beliau berusaha membangun persepsi yang sangat sulit dikembangkan : seni keramik adalah seni pembuatan gentong. Ia juga memperkenalkan karya seni keramik instalasi di Tanah Air. Ia melibatkan diri pada gerakan *Revival of The Craft* yang mencoba mengubah persepsi yang merendahkan kriya. Ia terjun ke forum perempuan internasional dan ikut menentang persepsi yang menghubungkan seni keramik dengan keperempuanan. Ia menggugat peminggiran perempuan perupa, terutama perempuan pekeramik dalam perkembangan seni rupa modern.

Karya-karya keramikny yang terkesan radikal, Karya-karyanya menunjukkan Hildawati seorang perupa yang memasuki jalur perkembangan seni rupa kontemporer. Ia mengakses pemikiran-pemikiran seni rupa kontemporer untuk merombak persepsi pada perkembangan seni keramik. Namun, dalam mengembangkan pemikiran-pemikirannya yang lebih mendasar Hildawati cenderung bertumpu pada bingkai pemikiran *visual art*.

Bingkai pemikiran *visual art* yang mendasari pemikiran Hildawati bukan bingkai pemikiran baru. Pemikiran yang didasarkan bingkai ini berkembang paralel dengan pemikiran yang bertumpu pada bingkai *fine art*, namun pada perkembangan seni rupa modern Abad ke 20



yang merupakan puncak perayaan bingkai *fine art*, pemikiran dalam bingkai *visual art* tersisih. Ketika kepincangan pada perkembangan seni rupa modern Abad ke 20 dihujani kritik dalam wacana perubahan (kritik ini yang melahirkan wacana seni rupa kontemporer) baru bingkai pemikiran *visual art* muncul kembali.

Salah satu tanda bermakna perkembangan seni rupa modern Abad ke 20 adalah kecenderungan membebaskan rupa dari representasi. Pemikiran di balik seni rupa kontemporer mengkritik keras kecenderungan ini yang melahirkan esoterisme. Reaksi pada kecenderungan ini membangun salah satu tanda penting seni rupa kontemporer, yaitu "kembali ke representasi".

Karya-karya Hildawati mempersoalkan kembali representasi. Representasi pada ungkapan seni rupa merupakan salah satu bagian saja dari sistem representasi. Representasi adalah konstruksi artifisial realitas (citra, gambaran visual, konsep, deskripsi verbal) yang merupakan materi pemikiran paling awal dalam proses memahami realitas. Premis pemikiran ini, semua realitas tunduk pada keteraturan alam (*The Nature*) yang mencerminkan sistem keteraturan (*sense of order*). Karena itu dalam konsep representasi, semua realitas harus dikaji sebagai **fakta alam (*natural facts*)**.

Pemikiran di balik perkembangan seni rupa kontemporer mengkritik konsep representasi itu. Pemaksaan melihat realitas sebagai fakta alam dikritik menimbulkan de-kontekstualisasi. Pemiskinan pemahaman realitas yang progresif ini membuat semua representasi jauh dari realitas sosial. Pemikir Roland Barthes melihat representasi sebagai formasi dan sekaligus deformasi.

Pemikiran dalam bingkai *visual art* yang dikenal lebih terbuka dalam memasukkan persepsi budaya non-Barat, sudah sejak awal mempersoalkan representasi.





Karya-karya Hildawati memperlihatkan konsep mengembalikan keramik yang berasal dari tanah ke penampilan yang berwatak tanah. Dengan konsep ini ia mengubah lempengan tanah yang terlipat, tergulung dan terbelah. Pada bagian tertentu karya-karya ini tampak sobekan, celahan dan keratan lurus yang eksak. Pada karya-karya ini ia sering menyertakan obyek-obyek temuan seperti ranting pohon, kain, kertas, dan batu.

Representasi pada karya-karya Hildawati menampilkan fakta-fakta alam yang sebenarnya. Representasi ini tampil melalui berbagai aspek tanah yang identik dengan aspek bumi. Retakan, lipatan, sobekan, pecahan, gulungan, kemulusan, kerataan, kecembungan, kekasaran, dan proses pelapukan, merepresentasikan bekerjanya berbagai kekuatan alam. Bentuk-bentuk atau pola geometris yang tampil pada karyanya seperti segitiga, bujur-sangkar, trapesium, dan lingkaran, mencerminkan tegangan di antara kekuatan-kekuatan dalam ruang cosmic alam.

Hildawati tidak sepenuhnya mempersoalkan realitas. Ia mempersoalkan kekuatan di balik realitas (*beyond reality*). "Saya mempertanyakan siapa kita sebenarnya, di mana posisi kita dalam alam, ada apa di balik alam, dan ke mana kita pergi setelah hidup ini," katanya suatu ketika.. "Saya mencari **pusat kekuatan alam semesta** yang membangun sistem dan keteraturan yang bagi saya sangat fenomenal."

Representasi pada ungkapan karya seni selalu mempunyai peluang menerobos keterbatasan akal. Kenyataan ini yang membawa Hildawati pada persoalan spiritualitas yaitu dunia non-material yang sulit dibuktikan. Katanya, "Spiritualitas menyangkut pertanyaan-pertanyaan yang tidak bisa dijawab pada persoalan eksistensi manusia."



Representasi pada karya-karya Hildawati mengandung "rasa" yang berpangkal pada *close encounter* dengan keindahan. Filosof Almarhum Driyarkara mengidentifikasi "rasa" ini sebagai perasaan yang berlangsung singkat. Inilah saat estetis yang diikuti keterpikatan yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan. Pada saat-saat ini manusia lepas dari maksud-maksud menemukan makna.

Sensasi itu melibatkan transedensi yang membangkitkan kesadaran rohani-jasmani (religiositas yang tidak langsung berhubungan dengan agama dan theosofi). Transedensi ini bertumpu pada keinginan memisahkan hal-hal sederhana yang benar dan baik, dari, hal-hal yang rumit, salah, dan buruk.

#### 2.2.3.2. F. Widayanto

Seniman keramik F. Widayanto lahir di Jakarta, 23 Januari 1953 adalah alumni Jurusan Seni Rupa ITB, memaknai tanah sebagai wahana yang bisa diajak dialog berekspresi dan mengaktualisasikan diri.

#### 2.2.3.3. Anak Agung Ketut Anom

Anak Agung Ketut Anom seniman sekaligus pengusaha keramik di kawasan Legian, Kuta menampilkan cerita dari suatu bentuk rangkaian cicak-cicak. Ketut Anom mensiasati suatu kelemahan material keramik dan menjadikannya sebagai suatu bentuk dengan kekuatan ekspresi. Perubahan bentuk material keramik akibat pembakaran, dimana bentuk yang menyimpang justru dapat memancing imajinasinya untuk membuat sesuatu yang berbeda. Suatu "penyimpangan" bukan berarti "kegagalan", bahkan hal tersebut akan menjadi menarik dan sebagai "pengembangan baru" yang memiliki nilai kreativitas cukup tinggi.



## 2.3. TANAH LIAT

### 2.3.1. Pengertian Tanah Liat

Tanah liat banyak sekali macamnya dan warnanya pun lain-lain. Ada yang merah, kuning, abu-abu, gading, coklat dan sebagainya. Tanah liat itu berwarna disebabkan oleh kotoran-kotoran seperti oksida besi, pirit dan lain-lain pasirnya lebih sedikit, dan jenis tanah yang lain, sehingga kemungkinan padatnya lebih besar.

### 2.3.2. Macam-macam Tanah Liat

#### 1. Tanah Citeko dari Plered, Purwakarta

Tanah Citeko termasuk golongan tanah dengan warna pembakaran merah. Sesudah dibakar, tanah itu tidak perlu dipadatkan misalnya untuk membuat kendi.

Syarat-syarat yang terpenting ialah:

- a) cukup liat untuk diberi bentuk,
- b) susut kering dan susut bakar tidak tinggi,
- c) kekuatan kering dan kekuatan sudah dibakar cukup.

Tanah Citeko yang berwarna kuning kemerah-merahan, terdapat di sekitar Plered. Pemakaian tanah ini tidak sedikit. Semua perusahaan-perusahaan keramik di Plered dan sekitarnya menggunakannya, bahkan kebanyakan tanpa dicampur lagi.

Tanah Citeko ini dapat juga dijadikan tanah-tuang (gietklei) dengan campuran seperti di atas ditambah sedikit gelas air.

#### 2. Tanah Cikakak dari Plered, Purwakarta

Tanah ini sama halnya dengan tanah Citeko yang didapat di sawah-sawah di daerah Plered, Purwakarta. Tanah yang berwarna biru kehitam-hitaman itu banyak mengandung besi dan pirit (Fe S) dan kalau dibakar dengan suhu 950 °C, warnanya jadi putih berbintik-bintik hitam. Dengan perbedaan suhu pembakaran beberapa puluh derajat



saja, warnanya akan berubah. Ia sangat peka terhadap perubahan suhu.

### 2.3.3. Karakter Tanah Liat

Tanah liat mempunyai karakter sifat khusus, diantaranya:

1. Menurut Hildawati Soemantri, 2003, seniman keramik mengungkapkan watak tanah melalui karya-karyanya, yakni mengubah lempengan tanah yang terlipat, tergulung, dan terbelah. Pada karyanya watak tanah tampak sobekan, celahan, dan keratan lurus yang eksak.<sup>36</sup>
2. Aspek tanah identik dengan aspek bumi, seperti retakan, lipatan, sobekan, pecahan, gulungan, kemulusan, kerataan, kecembungan, kekasaran, dan proses pelapukan. (Hildawati Soemantri, 2003).
3. Tanah liat mempunyai sifat lunak berubah menjadi keras (Drs. Timbul Raharjo M Hum, 2003)

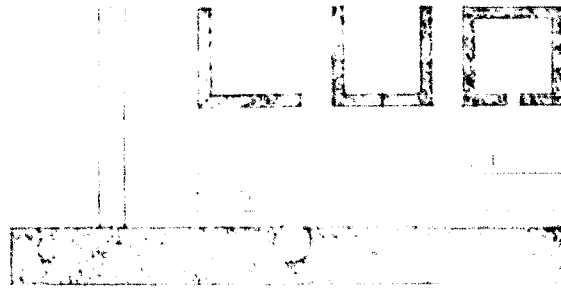
## 2.4. TINJAUAN BENTUK RUANG

### 2.4.1. Bentuk Linier

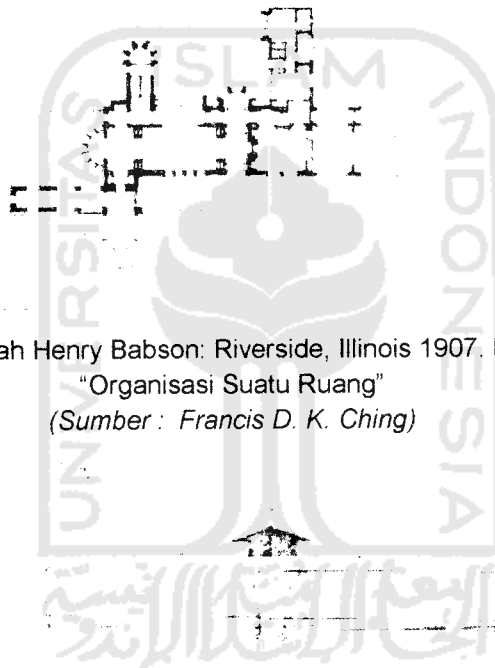
Bentuk linier dapat diperoleh dari perubahan proporsi dimensi suatu bentuk atau pengaturan sederetan bentuk-bentuk sepanjang sebuah garis. Pada kasus kedua, deretan bentuk-bentuk dapat merupakan perulangan atau sesuatu yang memang serupa dan diorganisir oleh unsur lain yang terpisah dan lain sama sekali seperti sebuah dinding atau jalan.

- Bentuk linier dapat berfungsi sebagai unsur yang pengorganisir sehingga bermacam-macam unsur lain dapat di tempatkan.

<sup>36</sup> <http://www.kompas.com> Minggu, 26 Januari



Gb. 2.17. : Bentuk linier berfungsi sebagai pengorganisir.  
(Sumber : Francis D. K. Ching)

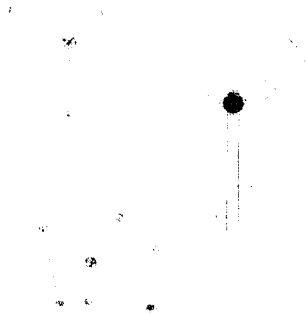


Gb. 2.18. : Rumah Henry Babson: Riverside, Illinois 1907. Louis Sullivan  
"Organisasi Suatu Ruang"  
(Sumber : Francis D. K. Ching)

Gb. 2.19. : Bentuk linier berfungsi muka atau menunjukkan tepi ruang luar.  
(Sumber : Francis D. K. Ching)

#### 2.4.2. Bentuk Terpusat

Suatu bentuk radial terdiri dari bentuk-bentuk linier yang berkembang keluar dari suatu unsur inti yang terletak di pusatnya dan berkembang menurut arah seperti jari-jarinya. Bentuk ini menggabungkan aspek- aspek keterpusatan dan linier menjadi satu komposisi.



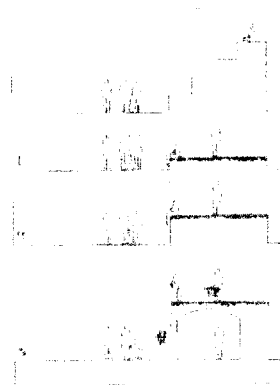
Gb. 2.20. : Bentuk radial  
(Sumber : Francis D. K. Ching)

### 2.4.3. Bentuk Ruang oleh Unsur Horizontal

#### a. Bidang Dasar yang Dipertinggi

Bidang tanah dapat ditinggikan untuk menciptakan suatu ruang panggung atau podium yang secara struktural dan visual menunjang bentuk bangunannya. Bidang tanah yang ditinggikan dapat merupakan bentuk asli, ataupun secara artifisial dibentuk untuk meningkatkan nilai bangunan di atas lingkungannya atau menunjang nilai bangunan tersebut dalam pemandangan yang ada.

Jika permukaan bidang dasar menerus ke atas dan menembus bidang yang ditinggikan tersebut akan tampak terpisah dari ruang sekelilingnya. Namun, jika keadaan sisi-sisinya diperkuat dengan perubahan bentuk, warna atau teksturnya, maka kawasan itu menjadi plateu yang secara jelas terpisah dari lingkungannya.



Gb. 2.21. : Bentuk Bidang Dasar yang Dipertinggi  
(Sumber : Francis D. K. Ching)



## b. Bidang Dasar yang Diperendah

Kawasan dapat dipertegas lagi dengan bentuk membuat kontras penyelesaian bidang yang diturunkan terhadap bidang dasar sekitarnya.

Menciptakan transisi bertahap dari suatu tingkat ke tingkat lain akan membantu meningkatkan kontinuitas ruang antara kawasan yang diturunkan dengan ruang di sekitarnya. Kawasan dapat dipertegas lagi dengan membuat kontras penyelesaian di bidang yang diturunkan terhadap bidang dasar sekitarnya.



Gb. 2.22 : Bentuk Bidang Dasar yang Diperendah  
(Sumber : Francis D. K. Ching)

## 2.5. TRANSFORMASI DALAM DESAIN

### 2.5.1. Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur

Menurut McGinty, proses pembentukan konsep perancangan dibagi melalui 5 cara, yaitu :

1. Esensi, dengan memperhatikan diluar kebutuhan program, mengambil sesuatu dan kebutuhan pragmatik, mencari makna atau hakikat dari sesuatu.
2. Analogi, dengan mencari kesamaan suatu benda lain yang dijadikan model, memandang suatu benda lain sebagai objek.
3. Metafora, dengan melihat pada abstrak benda lain.
4. Progmatic, dengan memperlihatkan persyaratan yang diperlukan
5. Ideal, dengan memperhatikan dan berpegang pada nilai-nilai universal.



Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari karakter tanah liat ke dalam citra bangunan.

### 2.5.2. Metafora dalam Arsitektur

Anthony Antoniades mengidentifikasi tiga buah kateogon metafora arsitektur, yaitu :

#### 1. Metafora abstrak (*intangibile Metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya).

Arsitek-arsitek jepang seperti Arata Isozaki, Kazuhiro Isli dan rekan lainnya juga menemukan inspirasinya melalui metafora. Kazuo Shinohara, dianggap berhasil mengangkat sifat "keheningan" Jepang ke dalam ruangan tiga dimensi. Ksho Kurokawa mengangkat konsep simiosis dalam karya-karyanya sebagai manifestasi ruang Jepang yang bersahabat dengan alam. Melalui beranda "engawa" sebagai ruang antara (*intermediary space*) sebuah bangunan. Memberikan tempat "pertemuan" antara eksterior antara alam-buatan antara public-privat.

#### 2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya melalui karakter materi atau visual obyeknya konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya)

Sebagai contoh adalah Sydney Opera House, yang terletak dipelabuhan kota Sydney, Australia, karya John Utzom. Ada beberapa pendapat berbeda yang menginterpretasikan makna metaforik dari bangunan tersebut Utzom ingin menunjukkan cangkang sebuah bangunan dalam hubungannya dengan permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang kalangan jurnalis mengungkapkan bahwa cangkang sebagai kerang laut dan





layar perahu yang rneramaikan pelabuhan Sydney. Serta pendapat yang lainnya mengatakan perkembangan kuncup bunga, atau kura-kura yang sedang bercinla.

3. Metafora kombinasi (combined metaphoi),

Konsep abstrak dan materi bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektual. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk rnenilai sifat-sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya.

Sebagai contoh adalah, Albuquerque Blood Bank, karya Antonie Prodock. Karya arsitektur ini disebut sebagai penerapan metafora berlapis. Melihat ide awalnya sebagai bank maka warna rnerah darah menjadi ide. Dengan setting lokasi lembah Rio Grande yang ketika matahari terbenam langitnya memerah seperti darah. Maka ide darah dianggap cocok dengan lelak lokasi.

## II. DESA WISATA KASONGAN

Bagian ini memaparkan penelitian dan penulisan terdahulu yang sejenis baik secara spasial dan substansial sehingga dapat dipakai dalam perancangan dan perencanaan serta data faktual tentang Desa Wisata Kasongan.

### 2.6. GAMBARAN UMUM WILAYAH KASONGAN

Kasongan adalah sebuah kawasan pedesaan yang menjadi terkenal karena kerajinan gerabahnya. Kegiatan pembuatan gerabah tersebut sudah berlangsung sejak lama dan dikerjakan oleh hampir seluruh warga masyarakatnya sehingga terbentuklah suatu komunitas permukiman pedesaan pekriya gerabah.

Kondisi fisik dan suasana lingkungan Kasongan masih suasana pedesaan. Pemasaran kerajinan gerabah berada di area panjang 'show room' di sepanjang jalan utama desa untuk menjual hasil-hasil kerajinan



gerabah. Sehingga Kasongan mengalami perubahan dari karakter desa mengarah karakter perkotaan.

Keunikan dari kegiatan industri kerajinan ini adalah bahwa pengunjung masih dapat melihat satu bentuk kegiatan pengrajin yang menyatu dengan kehidupan komunitas pedesaan karena proses pembuatan dan penjualan gerabah langsung dilakukan di lingkungan hunian pengrajin dan bahkan melibatkan seluruh anggota keluarganya. Suasana kerja dan keadaan semacam ini akhirnya menyebabkan Kasongan disebut sebagai "desa kerajinan" dan pada hasil kajian lebih lanjut Kasongan dikembangkan sebagai "desa wisata".<sup>37</sup>

Kasongan sebagai Desa Kerajinan Gerabah telah mengalami banyak kemajuan, pada saat ini masyarakat telah menggantungkan kehidupan mereka pada usaha kerajinan gerabah. Dalam kerangka lain, sesuai Klasifikasi Departemen Perindustrian RI (dalam P4N), Desa Kerajinan Gerabah Kasongan dapat dikategorikan sebagai 'sentra industri' kerajinan gerabah karena telah memenuhi syarat sebagai berikut.<sup>38</sup>

- a. Sebagian besar warga desa bergiat dibidang produksi gerabah.
- b. Menjadi pusat pengembangan produksi gerabah.
- c. Menjadi tujuan kunjungan dan orientasi usaha gerabah.
- d. Menjadi pusat seni dan kerajinan gerabah
- e. Berkembang menjadi pusat pengadaan tenaga pengrajin gerabah.

## 2.7. GAMBARAN KEADAAN FISIK KAWASAN

### 2.7.1. Lokasi dan Pencapaian

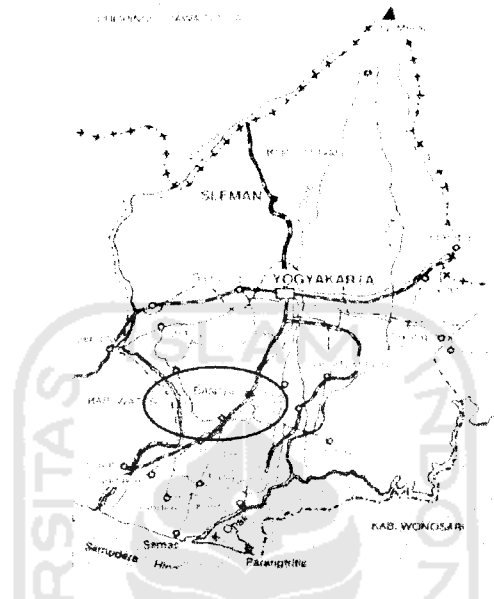
Desa Kasongan berada di sebelah barat Kotamadia Yogyakarta berjarak 7 km. Kasongan dapat dicapai melalui jalan dari Yogyakarta

<sup>37</sup> -----, 1995. *Laporan Akhir RTR Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan, Bantul*, Dinas Pekerjaan Umum Propinsi DIY Proyek Pembinaan dan Penataan Ruang. hal: 10-11

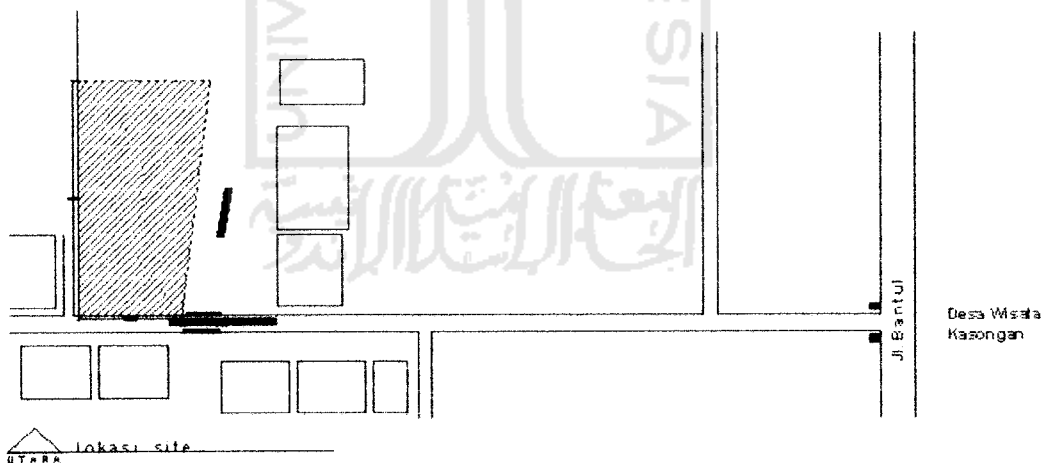
<sup>38</sup> Zulfiana. 2004. *Studi Perilaku Penghuni, Pengrajin dan Pengunjung sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Rumah Industri "Gerabah" Studi Kasus : Desa wisata Kasongan TA* UII. hal: 10



menuju Kota Bantul kurang dari 6 km kemudian berbelok ke arah barat kurang lebih sejauh 1 km. Jalan lain menuju Kasongan melalui wilayah Kecarnatan Kasihan melewati pabrik gula Madukismo.



Gb. 2.23 : Peta Kabupaten Bantul  
(Sumber : Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 3, 1990)



Gb. 2.24 : Peta Kabupaten Bantul  
(Sumber : Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 3, 1990)

### 2.7.2. Kondisi Fisik Dasar

Letak kawasan Kasongan berada pada bentangan alam dengan ketinggian kurang lebih 100 m dari permukaan laut. Curah hujan rata-rata pertahun berkisar antara 1,000 - 2.000 mm, terjadi selama 50 100 hari hujan rata-rata, Suhu udaranya berkisar antara 28,8° hingga 33,1°.



Kelembaban udara dalam keadaan basah antara 20,1-25,5 sedangkan pada keadaan kering lensas udara rata-rata adalah 25,7 – 55,2.

Angin siang hari berhembus dari selatan ke utara, sedangkan pada malam hari arah angin bergerak kearah sebaliknya. Kasongan dan dusun-dusun disekitarnya luasnya berkisar 208.6041 Ha. Keadaan tanah di Kasongan sebagian besar berupa tanah tegalan dan pekarangan yang subur walaupun tidak mendapat aliran air dari Sungai Bedog yang mengalir membelah Kasongan. Sungai tersebut mengalirkan air baik pada musim kemarau dan sering menimbulkan banjir pada musim penghujan. Kondisi bantaran sungai yang terbentuk dari tanah wedi kengser dan rerumpun bambu tersebut tidak mendukung bagi usaha-usaha pertanian secara keseluruhan, terutama sawah namun sangat bermanfaat untuk dibudidayakan sebagai bahan dasar gerabah. Pada saat ini para pengrajin gerabah tidak hanya memanfaatkan tanah lempung di sekitar sungai, tetapi juga mendatangkan dari luar daerah. Pengolahan lahan yang terdiri atas tanah kering tersebut digunakan untuk tegalan pekarangan dan terdapat kebun kosong diantara perumahan penduduk. Citra Kasongan didominasi oleh pohon bambu yang tersebar merata diseluruh bagian lahan dan paling rapat tumbuh di sepanjang sungai. Jenis bambu yang ada adalah bambu Ori dan bambu Apus.<sup>39</sup>

Tanaman keras lainnya yang ada hampir diseluruh area perencanaan di pekarangan dan kebun kosong adalah kelapa dan mlinjo, sedangkan buah-buahan yang banyak adalah pisang dan pepaya, lamtoro, gamal, akasia, ketapang, dadap dan waru. Tanaman tersebut sangat penting bagi proses produksi gerabah yaitu digunakan untuk bahan bakar.

<sup>39</sup> -----, 1995. *Laporan Akhir RTR Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan, Bantul*, Dinas Pekerjaan Umum Propinsi DIY Proyek Pembinaan dan Penataan Ruang. hal: 12



### 2.7.3. Fasilitas Sosial

Fasilitas sosial di desa Kasongan antara lain adanya Pasar Kriya Desa (PKD), pasar ini dapat dimanfaatkan oleh, penduduk perajin setempat yang tidak mempunyai show room atau yang letak rumahnya kurang strategis dan jarang dikunjungi para pelancong. Dilain pihak pasar ini dapat difungsikan untuk masyarakat diluar Kasongan untuk ikut memasarkan komoditi-komoditi kerajinan lainnya.

Letak pasar (PKD) berada disebelah selatan kawasan di pinggir Sungai Bedog. Pencapaian dari arah utara, area parkir dan. kantor UPT, melalui jalur jalan yang dapat ditempuh dengan kendaraan bermotor roda dua, sedangkan dari arah selatan dibutuhkan jembatan penyeberangan.

### 2.7.4. Mata Pencarian Penduduk

Sebagian besar penduduk menyandarkan hidupnya dari kegiatan gerabah yakni sebagai perajin. Mereka mendapat sebutan sebagai "tiyang kundi" yang bekerja bersama seluruh keluarga, istri dan anak-anaknya serta famili walau telah lanjut usia. Peran wanita, ibu, sangat besar dalam mengolah tanah menjadi gerabah. Selain mengerjakan pekerjaan rumah, ibu-ibu terlibat pekerjaan pembuatan gerabah, yaitu mengolah tanah, membentuk, membakar dan memasarkan.

Jumlah pengusaha gerabah pada saat ini sebanyak 315 unit usaha yang menyerap tenaga kerja sebanyak 884 orang. Dalam laporan tahunan yang dikeluarkan oleh Unit Pelayanan Teknis (UPT), Departemen Perindustrian, 1994, menyebutkan nilai investasi dan peralatan senilai 104,4 juta rupiah, menghasilkan pendapatan penjualan rata-rata perbulan sebesar 122,7 juta rupiah. Pengusaha export kerajinan sebanyak 8 unit, sedangkan pengusaha pendukung export sebanyak 67



unit, dari 315 unit, usaha yang ada 50 unit termasuk dalam keanggotaan koperasi.<sup>40</sup>

## 2.8. KASONGAN SEBAGAI DESA WISATA KRIYA

### 2.8.1. Daya Tarik Desa Wisata Kriya

Daya tarik yang terdapat di kawasan perencanaan terletak lebih pada hasil produk kerajinan gerabahnya saja. Kegiatan lain yang menjadi perhatian para pengunjung adalah proses dan teknik pembuatan gerabah itu sendiri, yakni pada saat pembentukan gerabah dan pada proses pembakarannya. Obyek ini selama ini belum menjadi perhatian pengunjung adalah suasana atau bentuk komunitas kehidupan desa, baik dilihat dari aspek fisik maupun dari aspek kegiatannya.<sup>41</sup>

### 2.8.2. Pengunjung Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan

Para pengunjung biasanya hanya melakukan kunjungan dalam waktu yang relatif singkat, mereka hanya melihat-lihat dan melakukan transaksi pembelian di salah satu toko yang terletak disepanjang jalan utama. Sebagian pengunjung datang untuk melihat-lihat proses pembuatan gerabah yang tidak jauh dari jalur pusat kawasan.

Waktu berkunjung para wisatawan yang relatif singkat dan tingkat keseringan masih rendah menyebabkan penduduk setempat tidak tertarik untuk menyediakan akomodasi wisata. Sementara itu upaya memberi daya tarik baik berupa sarana prasarana maupun rute jalur wisata belum tergarap dengan baik terutama keterkaitannya dengan obyek-obyek disekitar zona selatan Daerah Istimewa Yogyakarta itu sendiri.<sup>42</sup>

<sup>40</sup> ----- 1995. *Laporan Akhir RTR Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan, Bantul*, Dinas Pekerjaan Umum Propinsi DIY Proyek Pembinaan dan Penataan Ruang. hal: 16-17

<sup>41</sup> ----- 1995. *Laporan Akhir RTR Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan, Bantul*, Dinas Pekerjaan Umum Propinsi DIY Proyek Pembinaan dan Penataan Ruang. hal: 32

<sup>42</sup> ----- 1995. *Laporan Akhir RTR Kawasan Wisata Desa Kriya Kasongan, Bantul*, Dinas Pekerjaan Umum Propinsi DIY Proyek Pembinaan dan Penataan Ruang. hal: 33



## 2.9. STUDI KASUS

### 2.9.1. PPPG KESENIAN, YOGYAKARTA



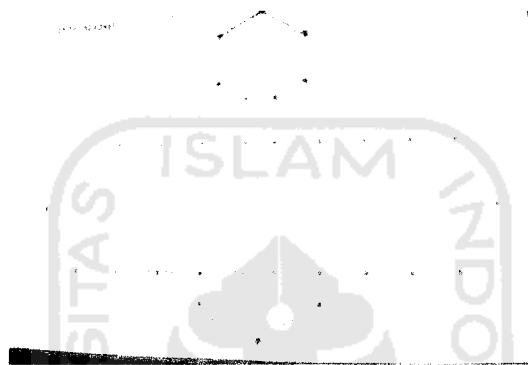
Gb. 2.23. : Bangunan PPPG Kesenian, Yogyakarta  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG) Kesenian adalah unit pelaksana teknis pusat di lingkungan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah yang mempunyai tugas pokok dan fungsi sebagai Pusat Pengembang Mutu Pendidikan Nasional dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, meningkatkan, dan mengembangkan pendidikan dan pelatihan (diklat) tenaga kependidikan tingkat nasional di bidang seni dan kriya dalam rangka peningkatan mutu, efisiensi, dan relevansi pendidikan nasional. Lingkup pembinaan a.l. manajemen sekolah, pengembangan fasilitas, dan terutama peningkatan kemampuan profesional guru dalam hal substansi penguasaan pengetahuan dan teknik keterampilan setiap program studi. Sasaran pembinaan lainnya adalah pengembangan akademik dan pembentukan etos kerja yang tinggi di kalangan guru. Juga, pengembangan kemampuan praktik bisnis di bidang seni, kriya, dan desain. PPPG Kesenian diharapkan menjadi pengembang mutu produk seni dan kriya dan pendidikan seni dan kriya, tidak hanya bagi pengembangan SMK-SK tetapi juga sekolah umum : Taman Kanak-anak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjutan tingkat Pertama (SLTP), Sekolah Menengah Umum (SMU), dan Pendidikan Luar Biasa



(SLB) Sebagai Pusat Pengembang Mutu Pendidikan dan Pelatihan Nasional, PPPG Kesenian menerapkan konsep utama pengembangan mutu berdasarkan SK Mendikbud Nomor 0520/0/1990 tanggal 14 Agustus 1990 . Untuk menunjang peran dan fungsi itu PPPG Kesenian memiliki berbagai unit dan fasilitas Unit Fungsional, Bengkel Seni dan Kriya, Pendukung, dan Fasilitas & Layanan.

### Bengkel Kriya Keramik



Gb. 2.24. : Bengkel Kriya Keramik, PPPG Kesenian Yogyakarta  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

Pengetahuan dan ketrampilan inti yang diberikan di bengkel keramik meliputi

- teknik produksi kriya keramik yaitu wawasan dan apresiasi seni kerajinan keramik
- pengetahuan material keramik
- teknik bahan baku
- pembentukan (pijit, pilin, slab, bebas, model bubut, dan putar)
- dekorasi
- pembakaran
- glasir.

Pada Bengkel Kriya Keramik terdapat tenaga pengajar dan pelatih yang profesional di bidangnya,

Peralatan bengkel yang berada di bengkel keramik, yaitu:

- untuk pengolahan bahan : mixer, ballmill, dan pugmill,





- b. untuk pembentukan : slab roller, alat putar listrik, alat putar manual, jigger/jolley, mesin bubut, gips, dan vacuum agitator
- c. untuk pengglasiran : ballmil dan spray booth
- d. untuk praktek pembakaran : tungku listrik, tungku gas, dan tungku minyak.

Tabel 2.2. Jenis pelatihan yang ada di PPPG Kesenian, Yogyakarta:

No	Jenis Pelatihan	Produk yang dibuat	Waktu	Biaya
1.	Teknik pembuatan dengan tangan: a. Teknik pijit b. Teknik pilin c. Teknik lempeng - Lipat - Sambung - Cetakan d. Teknik bebas/Modeling	Asbak, mangkuk	2 hari	Rp 530.000
		Vas, mangkuk	3 hari	Rp 730.000
		Wadah	1 hari	Rp 330.000
		Kotak (box)	2 hari	Rp 530.000
		Wadah	1 hari	Rp 330.000
Figur (manusia, hewan)	1 hari	Rp 330.000		
2.	Teknik Putar (manual/masinal)	Silinder, vas, mangkuk, dll.	6 hari	Rp 1.302.500
3.	Teknik Cetak - cetakan tunggal (padat)	Topeng, hiasan dinding	3 hari	Rp 850.000

Keterangan:

Peserta Max 6 orang/kelompok belajar

(Sumber : <http://www.google.com>)

## Unit Penelitian dan Pengembangan

Unit Penelitian dan Pengembangan (Unit Litbang) adalah unit fungsional yang mengelola kegiatan litbang di lingkungan PPPG Kesenian. Unit ini terdiri atas Subunit Penelitian dan Subunit Pengembangan . Subunit Penelitian bertugas mengelola penelitian di lingkungan PPPG Kesenian. Juga, melaksanakan penataran kepenelitian dan diskusi ilmiah tentang seni dan pendidikan seni, kriya, dan desain bagi Widyaiswara dan Instruktur di lingkungan PPPG Kesenian dan BPG, bekerja sama dengan perguruan tinggi seperti Institut Teknologi Bandung dan Universitas Negeri Yogyakarta Subunit



Pengembangan bertanggung jawab tentang pengelolaan tindak lanjut atau pengembangan hasil-hasil penelitian, mensosialisasikan, dan mempublikasikannya. Salah satu upaya pengembangan yang dilakukan adalah penerbitan hasil-hasil penelitian, penerbitan buku ajar.

### **Unit Pusat Desain**

Unit Pusat Desain atau Vedac Design Center (VDC) adalah unit fungsional yang melayani kebutuhan informasi produk dan desain kriya, seni rupa, dan pertunjukan bagi masyarakat pendidikan dan bisnis . Keberadaan unit ini untuk membangun dan memelihara jaringan pelayanan inovasi desain, produk, dan jasa di bidang kriya, seni rupa, dan pertunjukan . Bidang usaha VDC, antara lain:

- a. inovasi desain kategori best market maupun eksperimentasi,
- b. konsultasi desain dan pengawasan mutu produk serta sertifikasi kelayakan desain.
- c. jaringan informasi desain, meliputi workshop dan seminar, penerbitan buku desain dan manajemen, promosi desain baru, dan promosi gratis pemasaran produk kerajinan melalui website,
- d. riset, meliputi sumber daya desain dan industri kerajinan,
- e. database, meliputi desain, produk, dan industri sektor kerajinan.

### **Unit Pendidikan dan Pelatihan**

Unit Pendidikan dan Pelatihan (Unit Diklat) adalah unit fungsional yang mengelola masalah pendidikan dan pelatihan guru SMK-SK, guru seni dan kriya SD, SLTP, SMU, dan masyarakat . Unit ini terdiri Pendidikan dan Pelatihan, terdiri dari:

- a. Subunit Kurikulum
- b. Subunit Bahan Ajar
- c. Subunit Fasilitas

Unit Pendidikan dan Pelatihan mempunyai tugas pokok, antara lain, merencanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan aspek diklat yang



terdiri dari kurikulum berbasis kompetensi, bahan ajar dan perangkatnya dengan pendekatan CDT (Craft Design and Technology), serta fasilitas untuk siswa SMK-SK, diklat guru SMK-SK dan guru seni dan kriya SD, SLTP, SMU, serta diktat masyarakat. Fungsi unit ini adalah mengembangkan secara profesional aspek-aspek diktat sesuai tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia usaha dan dunia industri, serta perkembangan era global

### 2.9.2. INSTITUT SENI INDONESIA

Nama Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang dikenal dengan ISI Yogyakarta, adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni negeri yang berstatus perguruan tinggi penuh, dan memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai ke jenjang tertinggi.



Gb. 2.25. : Bangunan ISI  
(Sumber : dokumen pribadi, Maret 2005)

#### Jurusan Kriya

Mempelajari dan menciptakan bentuk-bentuk seni rupa untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan atau fungsional, dengan teknik/proses perwujudan yang mengutamakan ketrampilan tangan dan hasilnya memiliki nilai hias tinggi.



### 2.9.3. KERAMIK RUMAH WIDAYANTO, RUMAH KERAMIKUS F. WIDAYANTO

Terletak di Ciganjur, Jakarta Selatan. Rumah bersuasana Jawa yang penuh dengan karya-karya keramiknya. Pagar dalam dihiasi pancuran berbentuk kodok dan dari balik dinding pagar, ada pasu-pasu besar dari keramik yang rencananya akan menjadi jalur aliran air. Kupu-kupu dan lebah, binatang di sekitar rumah yang sering ditangkap Yanto dalam benda-benda keramiknya, juga muncul dalam pasu-pasu itu bersama ukiran daun dan tangkai.

Kamar mandi yang menyatu dengan kamar tidur di lantai atas menjadi tempat yang menarik. Sebagian langit-langitnya sengaja dibuka sehingga ketika berdiri di dalamnya orang bisa menatap langit sekaligus melihat pucuk pepohonan yang mengitari rumah berhalaman Pasu keramik menjadi pusat perhatian dengan fungsi sebagai bak mandi. Batu kali yang dengan permukaannya yang tidak rata memberikan kesan kokoh dalam warna yang hitam menjadi aksen di salah satu pojok dengan keramik ikan menjadi elemen penguat kesan air.



Gb. 2.26. : Interior rumah  
(Sumber : <http://www.kompas.com> )



Gb. 2.27. : Interior rumah  
(Sumber : <http://www.kompas.com> )

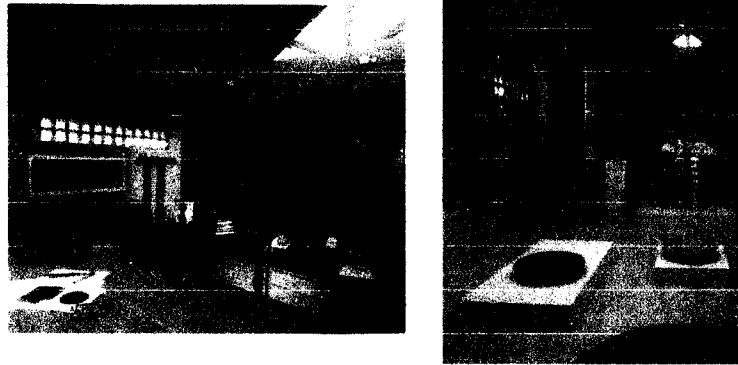
Keramik afkir dipecah dan disusun ulang dengan menyisipkan keramik berbentuk kupu-kupu dan lebah menjadi mosaik baru. Atau, ketidaksempurnaan ubin itu dimanfaatkan dengan membuat jarak yang lebih renggang dan menempatkan kupu dan lebah keramik di antara sudut-sudut ubin, untuk lantai beranda.

#### 2.9.4. Studio Keramik

Untuk menampilkan studio dengan dominasi materi keramik merupakan ide menarik yang di kembangkan hingga sosok bangunan berkesan merefleksi spesialisasi profesi.

Untuk mengekspose aneka karya keramik serta objek lain yang didisplai, digunakan penerangan hallogen spot yang juga menyumbangkan nuansa hangat pada ruang di malam hari.

Keinginan menghadirkan interior ruang dengan penataan atak yang dinamis diantisipasi dengan membuat pembatas yang dirancang beroda. Keunikan desain serba keramik misalnya dapat dilihat pada dinding pembatas.



Gb. 2.28. : Interior studio keramik  
(Sumber : Laras, Agustus 1997 )

### 2.9.5. Kesimpulan Study Kasus

1. Bengkel Kriya keramik merupakan tempat pengetahuan dan ketrampilan yang meliputi berbagai teknik produksi kriya keramik yaitu wawasan dan apresiasi seni kerajinan keramik, pengetahuan material keramik, teknik bahan baku, pembentukan, dekorasi, pembakaran, dan glasir. Terdapat tenaga pengajar serta lengkap dengan peralatan.
2. Unit penelitian dan pengembangan melaksanakan penataran kepenelitian, dan diskusi ilmiah tentang seni dan pendidikan seni, kriya, dan desain. Dan bertanggung jawab tentang pengolahan lebih lanjut atau pengembangan hasil-hasil penelitian, mensosialisasikan, dan mempublikasikan.
3. Unit pendidikan dan pelatihan bertugas merencanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan aspek diktat.
4. Kriya merupakan mempelajari dan menciptakan bentuk-bentuk seni rupa untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan fungsional dengan teknik/proses perwujudan yang mengutamakan ketrampilan tangan dan hasilnya memiliki nilai hias tinggi.
5. Keramik afkir dipecah kemudian dibentuk mozaik baru. Atau ketidaksempurnaan ubin dimanfaatkan dengan membuat jarak lebih renggang yang dapat merupakan sebagian dari pembelajaran tentang bagaimana sebuah benda yang sepertinya tak bernilai, ternyata jadi layak



dimanfaatkan, seperti hasil-hasil keramiknya yang tidak lulus uji dipakai sebagai pelapis lantai.

6. Untuk menampilkan studio dengan dominasi materi keramik merupakan ide menarik yang di kembangkan hingga sosok bangunan berkesan merefleksi spesialisasi profesi atau fungsi dari bangunan itu.

## 2.10. RINGKASAN TINJAUAN TEORI

Kasongan merupakan desa sentra kerajinan gerabah, karena sebagian besar penduduknya bergiat di bidang produksi gerabah. Hal ini menjadikan kasongan menjadi pusat pengembangan produksi gerabah, menjadi tujuan kunjungan dan orientasi usaha gerabah, dan berkembang menjadi pusat pengadaan tenaga pengrajin gerabah. Daya tarik kawasan Kasongan yakni proses dan teknik pembuatan gerabah, hingga tahap pembakarannya.

Seni kriya keramik adalah seni pembuatan keramik yang berawal dari tanah liat yang dibentuk, dikeringkan dan dibakar yang mengutamakan ketrampilan tangan dan hasilnya memiliki nilai hias tinggi. Jenis gerabah dibedakan berdasarkan fungsi gerabah, ukuran gerabah, bentuk dan jenis gerabah, kualitas gerabah. Bahan pembuat keramik adalah kaolin, tanah liat, felspar, kuarsa, pyrophilit dan sebagainya.

Proses pembuatan kerajinan keramik terdiri dari pengadaan bahan baku, pengolahan bahan baku, pembuatan pola dasar, pengerasan, pemberian ornamen atau dekorasi, pengeringan, pembakaran, penghalusan, pewarnaan, pemasaran, pengepakan dan penyimpanan. Pembentukan pola dasar keramik terdiri dari beberapa teknik/ metode, yaitu : (1) teknik putar, (2) teknik cetak, (3) teknik pijat, (4) teknik gelungan, (5) teknik lempengan. Sedangkan teknik pemberian ornamen ada beberapa cara, yaitu: dekorasi ukir, dekorasi toreh, dekorasi melubangi, dekorasi stempel, dekorasi tempel, dekorasi lukis, dekorasi sablon dan stiker.

Menurut Hildawati Soemantri, 2003 material keramik merupakan media untuk berekspresi tetapi juga dapat diajak berdialog berekspresi dan



mengatualisasikan diri melalui karya-karyanya (F. Widayanto, 2003). Melalui representasi karya-karyanya seniman keramik ini mempunyai konsep mengembalikan keramik yang berasal dari tanah ke penampilan yang berwatak tanah. Sedangkan aspek tanah identik dengan aspek bumi yang terdiri dari retakan, lipatan, sobekan, pecahan, gulungan, kemulusan, kerataan kecembungan, kekerasan, dan proses pelapukan. Konsep representasi sendiri merupakan pengkajian dari fakta alam. Fakta alam diantaranya mempunyai kekuatan-kekuatan dalam ruang cosmic alam yang dicerminkan melalui bentuk-bentuk atau pola-pola geometris seperti segitiga, bujur sangkar, trapesium, dan lingkaran.

Namun ada juga seniman keramik yang menganggap kelemahan material keramik sebagai hal yang menarik. Seniman Anak Agung Ketut Anom menampilkan bentuk penyimpangan dari keramik, bukan merupakan kegagalan tetapi sebagai pengembangan baru yang memiliki kreativitas cukup tinggi. Menurutnya tanah liat yang mengalami keretakan, perubahan bentuk akibat proses pembakaran, akan menjadikan suatu bentukan-bentukan baru yang memiliki kreativitas cukup tinggi.

Studio atau ruang tempat kerja dan tempat diberikan pengetahuan dan ketrampilan untuk seni kriya keramik digunakan untuk proses pembuatan keramik dari awal hingga akhir yang pengolahan memerlukan daya cipta tinggi, segar dan menyenangkan.

Studio sebagai tempat pembelajaran disini menggunakan sistem jalur didikan melaksanakan (*learn to do*) karena dinilai paling efektif untuk menyampaikan suatu materi dan bersifat paling komprehensif karena keseluruhan panca indera ikut berperan dan 90% pendidikan diperoleh dari mereka, apa yang mereka lakukan sendiri, yang padanya ikut serta dengan perubahan pengajarannya. Cara ini akan memungkinkan peningkatan kemampuan dan pengertian secara luas tentang benda (objects), kegiatan (function), dan keadaan secara nyata. Sedangkan tempat belajar disini harus berpusat pada pembelajar, berpusat pada pengetahuan, berpusat pada asesmen





dan berpusat pada komunitas. Peran arsitektur dalam merancang papan ajar adalah membuat tempat belajar bukanlah semata membuat ruang sekolah, tetapi membuat sebuah tempat yang dinamai sekolah. Yakni membangun relasi sosial baru antara tempat belajar anak dengan pembelajaran masyarakat secara umum, dan harus memaknai sebuah upaya menciptakan rute bagi proses itu.

Tata ruang dalam bangunan terdiri atas hubungan ruang, organisasi ruang, sirkulasi ruang dalam, karakter dan tuntutan ruang. Tata ruang dalam adalah suatu wadah dimana yang terjadi didalamnya dibatasi oleh bidang-bidang horizontal dan vertikal.

Transformasi dalam desain studio seni kriya keramik menggunakan pendekatan konsep perancangan arsitektur metafora abstrak yang ide atau gagasan metaforiknya berasal dari konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia atau kualitas obyek ( alami, tradisi, budaya).

