

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Keramik, salah satu benda peninggalan zaman prasejarah dan menjadi bukti kehidupan pada masa itu. Keramik, benda zaman prasejarah yang masih eksis dan semakin eksis hingga saat ini.

Menurut Nia Gautama (2011, hal. 11) dalam bukunya yang berjudul *Keramik untuk Hobi dan Karir*, setuju dengan pendapat yang mengatakan bahwa “keramik telah ada sejak zaman Neanderthal (70.000-35.000 SM) yaitu karena telah ditemukannya bentuk wadah dari tanah liat yang dibakar. Tetapi pada masa itu keramik belum bermotif.”

Keramik yang eksis pada zaman prasejarah merupakan keramik yang dibakar secara tradisional bahkan tidak mencapai suhu matang tanah itu sendiri dan bentuknya selalu berupa wadah sederhana yang digunakan untuk menampung air ataupun bahan makanan lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman, teknik dan bentuk dari keramik mengalami kemajuan. Keramik bakaran tinggi mulai ditemukan, keramik berglasir, hingga keramik yang memiliki bentuk-bentuk yang jauh dari bentuk wadah.

Namun, disamping kepesatan perkembangan keramik yang ada, tak jarang pandangan mengenai keramik sebagai wadah masih saja ada. Seperti yang terjadi di Indonesia, ketika mendengar kata keramik, pandangan masyarakat akan langsung mengarah pada benda-benda konvensional seperti *tableware* dan ubin rumah.

Seperti yang dikemukakan oleh Soedjono dan Prapnomo, dkk (2009, hlm. 3) “keramik yang kita kenal sekarang mungkin baru terbatas saja bentuk maupun desainnya. Misalnya, keramik besar yang biasa disimpan di ruang tamu dan ruang keluarga, vas bunga, piring, dan lantai keramik”.

Oleh karena itulah, penulis ingin mengubah paradigma masyarakat di Indonesia terhadap benda-benda keramik. Penulis ingin membuat sebuah benda keramik yang inovatif dan berbeda dari bentuk keramik konvensional, namun

masih mempertahankan citra keramik itu sendiri sebagai benda fungsional. Membahas sebuah benda fungsional, orang akan cenderung memperhatikan fungsi dari benda itu sendiri ketimbang bentuk visualnya. Namun, bagi penulis fungsi dan visual dari sebuah benda baik itu benda fungsional maupun tidak harus memiliki perhatian yang sama.

Seperti yang dikemukakan oleh William Morris (dalam Nurdian Ichsan, 2011, hlm. 29) bahwa "...seni harus meliputi tidak hanya lukisan dan patung tapi juga objek sehari-hari seperti vas bunga, tempat payung, dan *tableware*..."

Sedangkan menurut Roesnadi (1973, hlm. 5) bahwa "bahan keramik sebagai unsur-unsur dalam bangunan sudah dipergunakan sejak dulu, seperti bata, tegel, genteng. Tapi barang-barang keramik tadi tidak mempunyai persyaratan estetis karena di sini hanya sebagai bahan mentah saja dari bangunan, untuk itu perlu diadakan pengolahan peningkatan mutu dari barang-barang itu misalnya dengan bahan tanah liat yang diglasir atau yang dikerjakan secara artistik."

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, penulis terinspirasi untuk mengolah peningkatan mutu barang-barang yang terbuat dari tanah liat yang akan dikerjakan secara artistik dengan memanfaatkan pengolahan bentuk. Dengan demikian, penulis ingin membuat sebuah karya dari keramik dengan memanfaatkan jamur, yaitu jamur *lingzhi* sebagai gagasan dalam berkarya. Pemilihan jamur *lingzhi* sebagai gagasan dalam berkarya dikarenakan visual jamur *lingzhi* yang mengkilap menyerupai keramik yang berglasir. Selain memiliki visual yang menarik, jamur ini juga memiliki latar belakang yang luar biasa jika dibandingkan dengan jamur lainnya.

Keramik yang akan dibentuk seperti jamur tersebut akan diolah menjadi sebuah *candelabra*. Walaupun penulis ingin mengubah paradigma masyarakat akan benda keramik konvensional, namun penulis masih ingin mempertahankan sejarah keramik sebagai benda pakai. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah karya kriya keramik berbentuk *candelabra*. Tampilan keramik sebagai benda fungsional, namun memberikan sentuhan karya seni diharapkan akan mengubah pandangan masyarakat akan benda-benda keramik.

Dengan demikian, penulis mengangkat tema dan judul :

"Jamur sebagai Gagasan Berkarya Kriya Keramik dalam Bentuk *Candelabra*"

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi ada dua masalah yang mendasari proses berkarya yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan jamur sebagai gagasan berkarya Kriya Keramik dalam bentuk *Candelabra*?
2. Bagaimana visualisasi jamur sebagai gagasan berkarya Kriya Keramik dalam bentuk *Candelabra*?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penciptaan karya kriya keramik ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan jamur sebagai gagasan berkarya Kriya Keramik dalam bentuk *Candelabra*.
2. Dapat memvisualisasikan jamur sebagai gagasan berkarya Kriya Keramik dalam bentuk *Candelabra*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat berguna terhadap beberapa aspek dari pembuatan karya ini adalah:

1. Manfaat dari segi teori

Manfaat penciptaan karya ini dari segi teori adalah untuk mengembangkan gagasan yang inovatif dalam berkarya kriya keramik dengan bentuk jamur.

2. Manfaat dari segi praktik

Manfaat penciptaan karya ini dari segi praktik adalah untuk mewujudkan karya kriya keramik yang inovatif dengan jamur sebagai gagasan atau ide dalam berkarya.

3. Manfaat dari segi aksi sosial

Manfaat penciptaan karya ini dari segi aksi sosial adalah untuk mengubah paradigma konvensional akan sebuah karya kriya keramik di masyarakat Indonesia.

E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Untuk memudahkan penulis dalam proses penulisan dan mempermudah pembaca dalam membaca hasil skripsi, maka skripsi ditulis dalam bentuk berurut sesuai sistem penulisan yang sudah ditentukan secara umum. Diawali dengan halaman yang berisi judul skripsi, yaitu “Jamur sebagai Gagasan Berkarya Kriya Keramik dalam Bentuk *Candelabra*”; dilanjutkan dengan halaman pengesahan oleh pembimbing I, pembimbing II dan ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa; halaman pengesahan penguji I, II dan II; halaman pernyataan tentang keaslian skripsi; halaman ucapan terima kasih; abstrak; daftar isi; daftar tabel; daftar gambar; dan daftar lampiran.

Adapun sistem penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 BAB, sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, dan Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi tentang Desain, Unsur dan Prinsip Seni Rupa, Keramik, Jamur, dan *Candelabra*.
3. BAB III METODE PENCIPTAAN, berisi tentang Tahap Persiapan Berkarya dan Proses Berkarya.
4. BAB IV KONSEP DAN VISUALISASI KARYA, berisi tentang Konsep Penciptaan dan Visualisasi Karya.
5. BAB V PENUTUP, berisi tentang Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

Pada bagian akhir terdapat Daftar Rujukan, Glosarium dan beberapa lampiran Surat Keterangan (SK), surat perizinan, dan kemudian ditutup dengan daftar riwayat hidup penulis.