

## BAB III METODE PENCIPTAAN

### A. GAGASAN BERKARYA

Gagasan adalah kesan dalam dunia batin seseorang yang hendak disampaikan kepada orang lain. Gagasan berupa pengetahuan, pengamatan keinginan, perasaan, dan sebagainya. Penuturan atau penyampaian gagasan meliputi penceritaan, pelukisan, pemaparan, dan pembahasan. Gagasan setiap orang berbeda satu dengan yang lainnya tergantung sejauh mana pengalaman pengetahuan, pengamatan dan perasaan seseorang tersebut.

Gagasan biasanya muncul setelah melalui proses berpikir mengenai suatu masalah tertentu. Gagasan tersebut nantinya akan berkembang menjadi sebuah penuturan yang bukan hanya dinikmati oleh seorang pemilik gagasan tersebut, tetapi juga oleh orang lain.

Demikian pula halnya dengan penulis. Gagasan yang muncul berasal dari pandangan penulis akan suatu masalah. Keresahan hati penulis akan dunia kesenirupaan di Indonesia, terutama ketika membahas mengenai keramik. Eksistensi keramik pada masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan. Ketika membicarakan keramik, paradigma masyarakat akan langsung mengarah pada benda-benda *tableware* dan ubin rumah.

Berdasarkan keresahan tersebutlah penulis memiliki gagasan untuk membuat sebuah karya seni keramik yang memiliki nilai seni tinggi dan berbeda dari bentuk keramik pada umumnya.

Tidak hanya sekali dua kali penulis mengalami kegagalan dalam merumuskan sebuah gagasannya. Hal tersebut dikarenakan pengadaaan bukti dan informasi untuk mendasari gagasan tersebut belum memadai.

Setelah melewati proses yang panjang, penulis pun mendapatkan gagasan yang menarik untuk diangkat. Penulis ingin menjadikan jamur sebagai gagasan dalam membuat karya seni keramik dalam bentuk *candelabra*.

Mengangkat jamur menjadi gagasan dalam berkarya dikarenakan ketertarikan penulis terhadap alam. Selain itu, jamur sendiri memiliki visual yang sangat

menarik. Bentuk yang berbeda antara satu jenis dengan jenis yang lain, serta warna yang beragam mulai dari warna yang cerah hingga warna yang kusam, hal tersebut menarik perhatian penulis untuk mengangkat jamur sebagai gagasan dalam berkarya.

Dari begitu banyak jenis jamur, penulis menjadikan jamur *lingzhi* sebagai jenis jamur yang akan dijadikan gagasan berkarya. Karakteristik jamur *lingzhi* yang mengkilap menyerupai keramik berglasir dan setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata jamur ini memiliki manfaat yang luar biasa dan menjadi ‘primadona’ sejak ditemukannya jamur ini hingga sekarang.

Dalam pembuatan karya, bentuk jamur tersebut nantinya akan bertransformasi menjadi bentuk yang baru, namun tetap mempertahankan karakteristik jamur tersebut dan dibuat menjadi sebuah wadah keramik. Wadah keramik berbentuk jamur tersebut kemudian akan dikolaborasikan dengan sepotong kayu.

Seperti yang sudah kita ketahui bersama, jamur identik habitatnya pada sebuah batang kayu. Hal tersebut ingin dipertahankan oleh penulis. Selain itu, kayu sendiri memiliki visual yang sama menariknya dengan visual jamur. Oleh karena itu, pemanfaatan kayu patut dipertahankan untuk dikolaborasikan dengan keramik berbentuk jamur agar menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki visual yang menarik.

Visual yang menarik dari sebuah jamur *lingzhi* dan keeksotisan karakteristik sebuah kayu akan digabung menjadi satu membentuk sebuah *candelabra*. Dalam pengaplikasian *candelabra* berbentuk jamur bersamaan dengan lilin yang menyala akan mengubah suasana menjadi tenang dan nyaman. Penggabungan keramik *candelabra* berbentuk jamur dengan lilin yang menyala akan memberikan visualisasi baru mengenai pandangan sebuah benda keramik.

Demikianlah gagasan tersebut muncul menjadi landasan dan acuan penulis dalam berkarya.

## **B. STIMULUS BERKARYA**

Gagasan tidak akan muncul begitu saja tanpa adanya rangsangan baik itu dari dalam diri seseorang maupun dari luar. Rangsangan-rangsangan tersebutlah yang

memicu seseorang untuk berpikir sehingga memunculkan sebuah gagasan. Rangsangan tersebut dikenal sebagai stimulus.

Stimulus adalah suatu gejala dari luar atau dari dalam jiwa seseorang yang bisa menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Sesuai dengan sumber penyebabnya, stimulus dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yakni stimulus luar (visual, taktil, auditif, dll) dan stimulus dalam (rangsangan yang berasal dari gerakan otot, hawa nafsu, emosi, dll).

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online* “stimulus adalah perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif.”

Para pakar psikologi menggunakan istilah stimulus untuk menjelaskan suatu hal yang merangsang terjadinya respon tertentu. Rangsangan merupakan informasi yang dapat diindera oleh panca indera.

Menurut Brouwer (1984) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Fenomenologi* dapat disimpulkan bahwa sikap atau psikologi seseorang dapat dipengaruhi bayangannya yang dapat berupa visualisasi objek yang ada disekitarnya.

Pemaparan tersebut diperkuat dengan teori S-R (Stimulus-Response), dimana respon seseorang ditentukan dari stimulus yang ia dapatkan. (Hovland,1953)

Berdasarkan penjelelasan tersebut, penulis mencari beberapa informasi yang aktual untuk dijadikan stimulus sebelum berkarya maupun saat proses berkarya berlangsung.

Dimulai dari mencari informasi dalam bidang keilmuan hingga menambah pengalaman penulis dalam berkarya. Pencarian informasi dalam bidang keilmuan dilakukan dengan cara mencari kajian pustaka mengenai materi terkait sebanyak-banyaknya. Penulis pun mulai mencari buku-buku, artikel, dan beberapa jurnal mengenai sejarah keramik hingga proses mengolah tanah liat menjadi sebuah benda yang layak disebut sebagai keramik. Bukan hanya buku mengenai keramik, buku mengenai lintas ilmu penulis juga dijadikan bahan sebagai stimulus dalam berkarya, seperti buku-buku biologi, psikologi, hingga kimia.

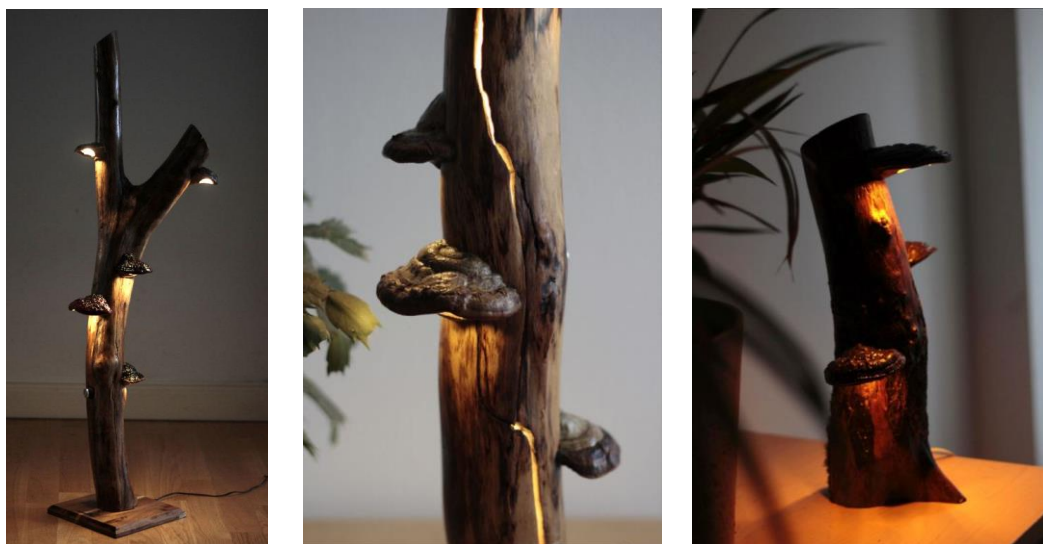
Adapun beberapa buku yang dipakai sebagai stimulus dalam berkarya adalah buku karangan Nurdian Ichsan yang berjudul *Membuat Keramik* dan buku lainnya *Mengenal Seni Keramik Modern*. Selain Nurdian Ichsan, buku karangan Nia

Gautama yang berjudul *Keramik untuk Hobi dan Karir* juga turut menjadi stimulus penulis dalam berkarya. Informasi mengenai keramik yang dimuat di dalam buku-buku tersebut menjadi stimulus selama proses penciptaan berlangsung.

Selain itu, penulis juga mencari beberapa gambar dan contoh-contoh karya keramik untuk dijadikan stimulus dalam memvisualisasikan karya. Dengan melihat beberapa gambar, video, hingga benda keramik secara langsung dilakukan oleh penulis guna menambah wawasan dan pengalaman. Penulis berkunjung ke beberapa tempat seperti Balai Besar Keramik yang ada di Bandung untuk mengobservasi beberapa karya yang ada di tempat tersebut dan turut serta terjun dalam proses pembuatan keramik dengan beberapa teknik hingga melakukan proses pengglasiran.

Dari beberapa informasi, ilmu dan pengalaman tersebutlah penulis terstimulus dalam berkarya. Hasil karya penulis tersebut merupakan respon dari stimulus.

Berikut ini merupakan beberapa contoh stimulus berupa gambar karya yang memiliki kemiripan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis.



Gambar 3.1 Stimulus Berdasarkan Karya Serupa 1

(Sumber : <http://www.sialangpalas.com/2017/01/lampu-unik-ini-terbuat-dari-jamur-dan.html>)



Gambar 3.2 Stimulus Berdasarkan Karya Serupa 2  
(Sumber : <http://www.housing-estate.com/read/2014/12/17/jamur-menyala-dari-limbah-kayu/>)



Gambar 3.3 Stimulus Berdasarkan Karya Serupa 3  
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/500321839837716970/>)

### C. PENGOLAHAN GAGASAN

Gagasan yang dikemukakan oleh penulis harus melewati beberapa proses untuk akhirnya bisa menjadi sebuah karya. Salah satu proses tersebut merupakan proses pengolahan gagasan. Dalam mengolah gagasan, penulis melakukan beberapa pendekatan yang berkaitan dalam proses berkarya, yaitu :

1. Studi Literatur, yaitu dengan mempelajari beberapa buku dan artikel mengenai keramik mulai dari bahan, proses dan teknik pembuatan hingga pemasaran untuk memperluas pengetahuan dan wawasan penulis mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan pembuatan karya keramik.
2. Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung dengan mengunjungi beberapa tempat pembuatan keramik seperti balai keramik yang ada di Bandung dan industri pemasaran keramik.
3. Penulis merancang beberapa desain karya dalam bentuk sketsa berdasarkan tema karya yaitu jamur yang berbentuk *candelabra*. Proses ini merupakan proses yang penting dan sangat mempengaruhi visualisasi karya nantinya.
4. Penulis melakukan beberapa eksperimen dan percobaan mulai dari bahan yang akan digunakan hingga teknik dalam pembuatan. Proses eksperimen ini sangat berpengaruh untuk penulis menentukan dimensi karya.
5. Dari beberapa pendekatan di atas, penulis kemudian menentukan ukuran dan jumlah karya yang akan dibuat.