

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Kebudayaan dan masyarakat tidak akan pernah terpisahkan, rumah gadang merupakan rumah adat masyarakat minangkabau yang sangat dijaga dan dilestarikan sampai saat sekarang ini. Rangkang merupakan sebuah simbol kebudayaan masyarakat Minangkabau yang memiliki arti sangat penting berfungsi sebagai sosial dan ekonomi masyarakat pada saat itu yang terdapat di pinggir rumah adat minangkabau tersebut.

Rangkang sebagai gagasan ide berkarya keramik memerlukan proses yang panjang hingga mencapai sebuah desain karya yang sesuai dengan pemikiran penulis. Dikarenakan karya yang dibuat penulis sebagai ungkapan hati dan perasaan penulis tentang kehidupan sosial ekonomi masyarakat pada masa lampau di daerah tempat tinggal penulis itu sendiri, penulis mencari tau asal usul bangunan ini serta kegunaannya.

Karya keramik rangkiang di buat menggunakan teknik lempeng/slab dengan melakukan pembakaran biskuit 900°C. Dilanjutkan tahap pengglatsiran, lalu terakhir dengan pembakaan glatsir. Karya yang diciptakan berbagai macam desain serta dengan ciri khas atas yang runcing dan menjulang. Hasil pewarnaan glatsir dengan bereksperimen mencampurkan bahan glatsir dengan beberapa warna zing dan *iron* menghasilkan warna hijau lumut.

Perpaduan bentuk rangkiang asli dengan desain hasil pemikiran penulis memberikan kesan klasik pada hasil karya. Terdapat beberapa unsur garis dalam karya, baik itu tampak secara nyata maupun secara semu yang ditampilkan dari setiap sisi keramik. Begitu pula dengan tekstur, terdapat tekstur licin dari keramik yang di glatsir.

Perkiraan pembentukan keramik menjadi karya memiliki keseimbangan yang sesuai dengan proporsi disetiap bagian, bentuk simetris dan asimetris serta pengaturan pembentukan atap yang *bergonjong* dan landi serta bentuk bagian tubuh bangunan rangkiang yang berliku-liku yang memberikan irama pada karya.

Penerapan rangkiang sebagai ide berkarya keramik membuktikan bahwa ide dalam berkarya biasa apa saja. Hal yang tidak terduga menjadi sebuah karya melalui hasil pemikiran tentang keadaan dimasa lampau dan

**Anggun Putri Safera, 2018**

**RANGKIANG SEBAGAI IDE BERKARYA KERAMIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

diolah menjadi sebuah proses pendisainan. Semua orang bisa menjadi desainer dan mendapatkan ide dalam menciptakan suatu karya.

## **B. Saran**

Seseorang harus peka terhadap bentuk-bentuk disekitar mereka dan gejala yang muncul pada perkembangan zaman. Sekiranya ingin membuat karya keramik, bentuk-bentuk yang dihasilkan haruslah bentuk-bentuk yang mengubah pradikma masyarakat akan kesan sebuah keramik.

Memanfaatkan unsur-unsur dan prinsip estetika dalam menghasilkan karya yang lebih artistik dalam memvisualisasikan karyanya. Membuat keramik dari mengolah tanah hingga menjadi karya atau sebuah produk yang diinginkan tidak semudah yang dibayangkan, terdapat proses yang cukup panjang dalam pembuatannya.

Jadi bila ingin berkarya keramik hendaklah ketahui terlebih dahulu bentuk apa yang ingin dibuat, untuk apa karya tersebut dibuat. Hal tersebut akan mempengaruhi pemilihan bahan dan teknik dalam pembuatan keramik.

Harapan penulis, semoga karya cipta ini diterima dan dapat membantu menambah wawasan apresiator dalam hal kebudayaan maupun dalam perkembangan keramik lewat seni kriya.