

# Kreasi keramik berbasis inspirasi ikan bandeng dan udang sebagai penguat citra visual artistik pada elemen estetis interior ikonik Sidoarjo

Fery Marchenaldi Intelio, Ponimin\*, Swastika Dhesti Anggriani

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: ponimin.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v6i32026p293-312

## Kata kunci

Sidoarjo;  
ikan bandeng;  
udang;  
keramik;  
elemen estetis interior

## Keywords

Sidoarjo;  
milkfish;  
shrimp;  
ceramics;  
interior aesthetic elements

## Article History

Submitted: July 30, 2024  
Revised: November 11, 2025  
Accepted: April 20, 2026  
Published: April 20, 2026

## Abstrak

Sidoarjo dikenal dengan ciri khas kuliner sebagai penghasil ikan bandeng dan udang, yang kemudian menjadi ikon daerah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penguatan citra visual yang merepresentasikan kedua komoditas tersebut. Melalui penelitian penciptaan ini, dilakukan kreasi produk berupa elemen estetis interior. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan ikan bandeng dan udang sebagai ide konseptual serta mengembangkan proses kreatif melalui eksplorasi visual yang menghasilkan sketsa dasar hingga diperoleh desain, yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya keramik. Dalam proses penciptaan, digunakan metode yang dikemukakan oleh L. H. Chapman yang meliputi tiga tahap, yaitu permulaan, penyempurnaan, dan penyelesaian. Tahapan tersebut kemudian dikembangkan oleh penulis menjadi enam karya seni keramik bergaya dekoratif figuratif. Karya tersebut meliputi: (1) penahan buku berjudul *Science of Shrimp*, (2) asbak berjudul *Guardian of Brotherhood*, (3) tempat perhiasan berjudul *Riches*, (4) pot bunga berjudul *Middle Way*, (5) vas bunga berjudul *Rise*, dan (6) lampu tidur berjudul *We Can*. Karya-karya tersebut mengandung nilai kehidupan, pesan moral, serta nilai budaya dalam upaya memperkuat citra visual Sidoarjo dengan melibatkan masyarakat, khususnya masyarakat Sidoarjo dan penikmat seni, yang kemudian disajikan dalam bentuk pameran.

## Abstract

Sidoarjo is well known for its culinary identity as a producer of milkfish and shrimp, which have become regional icons. Therefore, strengthening the visual image representing these commodities is necessary. Through this creative research, interior aesthetic element products were developed. This study aims to formulate milkfish and shrimp as conceptual ideas and to develop a creative process through visual exploration that produces initial sketches leading to design drawings, which are then visualized into ceramic artworks. The creation process applies the method proposed by L. H. Chapman, consisting of three stages: beginning, refinement, and completion. These stages were further developed by the author into six ceramic artworks in a figurative decorative style. The works include: (1) a bookend entitled *Science of Shrimp*, (2) an ashtray entitled *Guardian of Brotherhood*, (3) a jewelry container entitled *Riches*, (4) a flower pot entitled *Middle Way*, (5) a vase entitled *Rise*, and (6) a night lamp entitled *We Can*. These works embody life values, moral messages, and cultural values as an effort to strengthen Sidoarjo's visual identity by involving the community, particularly local residents and art audiences, and are presented in the form of an exhibition.

## 1. Pendahuluan

Sidoarjo merupakan salah satu kota yang terletak di Jawa Timur. Sidoarjo disebut dengan kota bandeng, dikarenakan memiliki kekayaan alam yang melimpah seperti ikan bandeng, udang, kerang, serta kupang. Maka dari itu Sidoarjo memiliki makanan khas seperti otak – otak ikan bandeng, bandeng asap dan presto, serta olahan bandeng yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan wilayah Sidoarjo bagian Timur banyak dijumpai area pertambakan bandeng maupun udang (Rosanti, 2018). Sidoarjo juga disebut dengan Kota Delta karena terletak di antara 2 sungai besar pecahan dari Sungai Brantas, yaitu Sungai Mas dan Sungai Porong. Selat

Madura yang berada di sebelah Timur merupakan daerah penghasil dari sektor perikanan yaitu Ikan Bandeng dan Udang. Maka dari itu logo Kabupaten Sidoarjo menggunakan ikon Ikan Bandeng dan Udang karena dua hal tersebut merupakan komoditas terbesarnya (Rachmawati, 2012). Pendapat (Hijriani, 2018), Sidoarjo memiliki komoditas unggulan yaitu Ikan Bandeng dan Udang, dibuktikan dengan Ikan Bandeng dan Udang dijadikan ikon Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut juga berdampak pada makanan khas daerah Sidoarjo seperti: bandeng asap, bandeng presto, petis urang, dan lainnya.

Penjelasan (Dekesda, 2011) mengenai kesenian Sidoarjo yaitu: ludruk, wayang kulit, wayah potehi, reyog cemandi, patrol, jaran kepeng, tari Tjokronegoro, dan kesenian aksi lainnya. Dalam pembahasannya terdapat banyak kesenian, akan tetapi jumlah dalam lingkup seni rupa hanya sedikit. Seniman yang dikenal di Sidoarjo sebagian besar merupakan seniman lukis. Dari paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa seni rupa terkhususnya seni keramik masih terbilang kurang dikenal. Seni rupa Bandeng dan Udang sebagaimana besar hanya di temui pada pusat kota Sidoarjo dan beberapa tempat daerah perbatasan, itupun berjumlah cenderung sedikit. Bentuk tersebut banyak tergantikan oleh bentuk lain yang filosofis penggambaran dari ikon Sidoarjo yang masih terbilang cukup kurang bahkan tidak ada kaitannya dengan makna filosofi. Penjelasan tersebut yang menjadi inspirasi pencipta dan memunculkan referensi penciptaan karya seni yang bersumber dari ikon Kabupaten Sidoarjo yang berupa Ikan Bandeng dan Udang.

Pendapat (Astuti, 2008) mengenai keramik, salah satu kerajinan yang berusia paling tua. Beragam benda dari keramik dibuat oleh orang – orang Mesir yang berada di tepi sungai Nil membuatnya ribuan tahun yang lalu. Hal yang membuat barang dari keramik bertahan lama yaitu karena benda tersebut kerajinan yang sederhana dan memiliki kegunaan yang memuaskan pemakainya. Dalam pengertiannya, kata keramik merupakan resapan dari bahasa Yunani yaitu “keramos” yang memiliki makna periuk atau belanga yang terbuat dari tanah. Kemudian yang dimaksud benda keramik merupakan semua barang atau benda yang pembuatannya dari bahan tanah atau batuan silikat dan prosesnya melalui pembakaran dengan suhu tinggi.

Seni keramik terbagi menjadi seni keramik murni dan seni keramik terapan. Pendapat (Jamaludin, 2017) keramik yang diciptakan untuk tujuan murni dan mengungkapkan termasuk dalam jenis seni murni atau dapat disebut keramik ekspresi. Hal tersebut dikarenakan identitas emosi dari penciptanya yang menonjol dan tidak diproduksi secara berulang. Keramik jenis ini lebih menekankan emosi secara sadar atau tidak. Jenis keramik ini dapat disebut keramik bebas karena pembuatannya tidak terikat. Sedangkan seni keramik terapan kebalikan dari seni keramik murni yaitu lebih mengedepankan nilai fungsi dan diproduksi secara berulang.

Penciptaan karya seni ini termasuk terapan bergaya dekoratif figuratif pada objek utamanya. Hal tersebut karena penulis memiliki tujuan memvisualkan ikon Kabupaten Sidoarjo berupa Ikan Bandeng dan Udang menjadi barang guna. Selain itu, ada beberapa alasan dari penulis. Seperti contohnya, pada beberapa ruang publik seperti RSUD Sidoarjo yang dapat terbilang sedikit sekali karya seni patung yang meskipun ada hanya seni patung murni dan bukan terapan. Kemudian paparan oleh (Miftakhudin, 2013) mengenai patung Ikan Bandeng dan Udang yang menghiasi taman di Jl. Lingkar Barat dan Jl. Mayjen Sungkono, Sidoarjo bahwa terlihat lusuh. Pasalnya patung yang awalnya cat putih menjadi memudar dan beberapa berwarna kehitaman. Terburuknya lagi, kaki dan sungut dari udang banyak yang patah dan terkesan tidak terawat, hal tersebut terjadi sampai sekarang.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan kepada beberapa masyarakat Sidoarjo, bahwa mereka menyetujui untuk dibuat penguat citra visual dalam jenis seni rupa. Dikarenakan selama ini penggambaran dari Sidoarjo disimbolkan dengan seni aksi seperti tari, patrol, dan lainnya. Di samping itu mereka beranggapan hal ini sangat penting, mengingat seni rupa seperti patung di Sidoarjo yang menggambarkan Ikan Bandeng dan Udang beberapa banyak yang tidak terawat dan terbengkalai, terlebih lagi untuk diedukasikan pada masyarakat Sidoarjo dan dijadikan sebagai UMKM daerah setempat. Dari paparan beberapa data diatas dijadikan alasan penulis sebagai alasan untuk mendapatkan ide konsep penciptaan yang dilakukan oleh penulis.

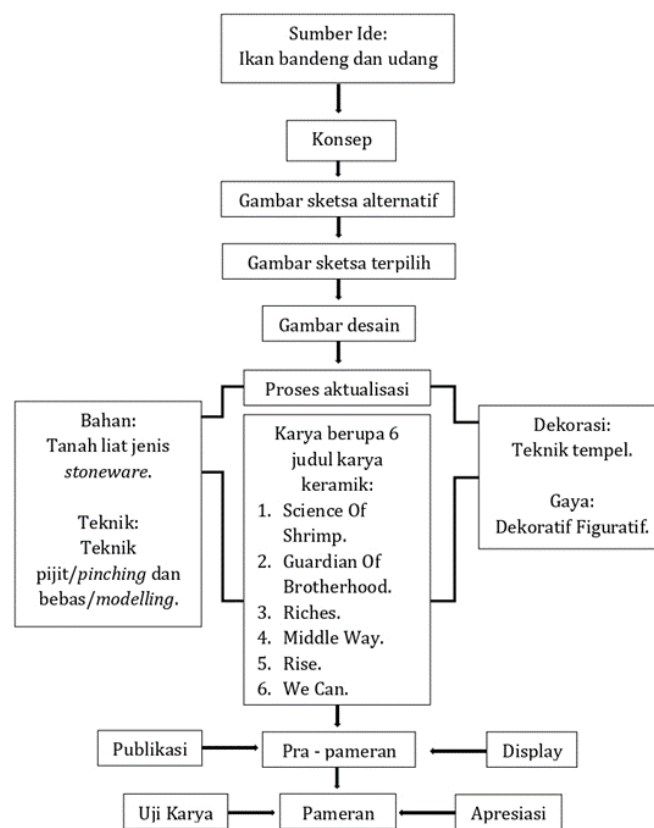
Terdapat karya terdahulu yang berfungsi sebagai bahan perbandingan antara karya penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan. Kemudian hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan temuan kelebihan dan kekurangan pada karya yang sudah ada, didapatkan sebagai berikut: Pertama, diambil dari penelitian penciptaan vas terakota tanaman hias berpotensi lokal sebagai pendukung estetika kawasan desa oleh (Ponimin et al., 2022). Pencipta karya memiliki tujuan untuk membuat produk guna memperkuat kawasan dan mengajak masyarakat untuk peduli terhadap perkembangan kawasan desanya. Tujuan tersebut sejalan dengan penulis, yaitu memperkuat dan menjaga kawasan daerah dan mengajak masyarakatnya untuk selalu peduli kepada daerah dan keseniannya melalui pembuatan karya seni keramik. Akan tetapi yang menjadi pembeda yakni objek yang dipilih dalam penelitian penciptaan karya seninya. Peneliti sebelumnya memilih objek berbentuk pohon atau alam sebagai ide penciptaannya, dikarenakan hal tersebut merupakan potensi unggulan dari daerah yang digunakan untuk penelitiannya. Sementara itu penulis memilih objek berbentuk Ikan Bandeng dan Udang sebagai ide penciptaannya, dikarenakan 2 objek tersebut merupakan komoditas ekspor dari daerah yang diambil untuk penciptaan penulis. Kedua, diambil dari penelitian penciptaan seni keramik yang mengambil objek katak sebagai objek utama oleh (Yulianti & DSAMP, 2017). Dalam penelitiannya, pencipta karya melakukan penelitian guna ingin memberikan gambaran tentang keindahan karakter katak yang unik dan lucu. Disamping itu, pengkarya juga memberikan beberapa motif bunga pada karya yang dibuatnya. Hal tersebut berbeda atau tidak sejalan dengan penulis, dikarenakan penulis atau pencipta memiliki tujuan untuk menguatkan citra visual pada suatu daerah. Sedangkan karya dari pencipta sebelumnya dan penulis memiliki persamaan, yaitu pada objek. Pencipta karya sebelumnya memilih hewan Katak sebagai objek penciptaannya, sedangkan penulis memilih hewan Ikan Bandeng dan Udang sebagai objek dalam penciptaannya. Ketiga, diambil dari penelitian penciptaan seni keramik yang mengambil objek bunga mawar sebagai objek utamanya oleh (Qulub, 2017). Pencipta ingin memvisualisasikan mengenai pengalaman estetika pribadi pengkarya yaitu penggambaran bunga mawar sebagai ungkapan dari emosi pengkarya. Sedangkan penulis mewujudkan karya seni sebagai penguat citra visual suatu kawasan daerah. Dari hal tersebut didapatkan bahwa karya seni yang diciptakan masuk kedalam seni rupa murni dan berbeda dengan penelitian penciptaan dari penulis yang menciptakan karya seni rupa terapan. Kemudian yang menjadi pembeda selain hal tersebut yaitu objek yang digunakan sebagai sumber ide penciptaan karya keramik. Pencipta dalam hal ini memilih bunga mawar atau flora sebagai sumber ide penciptaan karya keramik, sedangkan penulis dalam mewujudkan karyanya dengan menggunakan objek Ikan Bandeng dan Udang atau fauna.

Adapun tujuan dari penciptaan karya yang dilakukan kali ini adalah sebagai berikut: Mengetahui rumusan ide/konsep kreasi keramik elemen estetika interior yang terinspirasi dari Ikan Bandeng dan Udang sebagai penguat citra visual Sidoarjo. Mengetahui proses kreatif dalam perwujudan karya keramik elemen estetika interior yang terinspirasi dari Ikan Bandeng dan Udang sebagai penguat citra visual Sidoarjo. Mengetahui hasil kreatif dalam perwujudan karya

keramik elemen estetika interior yang terinspirasi dari Ikan Bandeng dan Udang sebagai penguat citra visual Sidoarjo. Kemudian didapatkan tema dari penciptaan ini bersumber pada ikon kabupaten Sidoarjo yaitu Ikan Bandeng dan Udang.

## 2. Metode

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam menciptakan karya seni. Kemudian definisi metode menurut (Rajudin et al., 2020), sebuah cara strategi ataupun tahapan yang digunakan seniman untuk perwujudan ide gagasannya, dimulai dari awal sampai terciptanya sebuah karya seni. Dalam hal ini penulis menggunakan metode yang dikemukakan oleh L. H. Chapman. Menurut L. H. Chapman (Irmawati et al., 2022), proses penciptaan karya seni terdiri dari tiga tahapan, yaitu: Permulaan. Penyempurnaan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, dan Penyelesaian. Untuk penjelasannya beberapa tahapan tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Adaptasi Metode Penciptaan L. H. Chapman

### 2.1. Tahap Permulaan

Tahap permulaan dalam penciptaan karya seni adalah eksplorasi sumber ide gagasan. Penemuan gagasan muncul dari pengalaman pribadi dari penulis yang kedepan akan dijadikan sebagai sumber ide maupun inspirasi utama. Dari hal tersebut sebuah ide muncul untuk direpresentasikan menjadi karya seni rupa. Selanjutnya dalam tahap ini dilakukan proses pengkajian sumber ide atau gagasan melalui artikel, jurnal, maupun media lainnya. Disamping itu, penulis juga eksplorasi ide atau gagasan mengenai latar belakang dari penciptaan ini dengan wawancara maupun berdiskusi dengan pelaku seni atau teman sejawat yang berdomisili di Sidoarjo.

## **2.2. Tahap Penyempurnaan**

Pada tahap ini diadakan kegiatan aktualisasi ide atau konsep melalui kegiatan eksplorasi visual dengan membuat gambaran dasar/sketsa. Setelah didapatkan hasil eksplorasi visual berupa sketsa yang terpilih, maka beralih pada kegiatan eksplorasi bahan dan teknik yang akan digunakan. Eksplorasi tersebut dengan acuan mengedepankan nilai penggunaan alat dan bahan. Setelah dirasa dua tahapan selesai, maka beralih pada mengembangkan dan memantapkan gagasan awal.

## **2.3. Tahap Penyelesaian**

Pada tahap ini, dilakukannya proses aktualisasi ke dalam media (alat, bahan, dan teknik). Dalam tahap ini terdapat langkah – langkah yang harus dilakukan seperti persiapan alat, bahan, serta teknik pembuatan. Kemudian aktualisasi sumber ide berupa gambar desain ke dalam bentuk nyata dengan alat, bahan, dan teknik yang telah di persiapkan. Dari proses tersebut didapatkan hasil yang kemudian dilakukan pameran untuk mendapatkan proses uji karya dan apresiasi berupa kritik dan saran yang selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi kedepannya bagi penulis.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1. Tahap Permulaan**

Pada tahap ini, penulis terlebih dahulu menentukan tema yang akan digunakan untuk pengacuan penelitian penciptaan yang dilakukan. Kemudian penulis melakukan eksplorasi dengan mencari referensi melalui kegiatan wawancara, jurnal, artikel, media sosial seperti: internet, pinterest, dan lainnya mengenai karakteristik visual Ikan Bandeng dan Udang. Ikan Bandeng dan Udang diambil sebagai objek dalam penciptaan kali ini dikarenakan penulis ingin menguatkan citra visual kawasan tersebut dengan ikon daerahnya. Disamping itu juga karena kawasan Sidoarjo memiliki komoditas ekspor unggulan berupa Ikan Bandeng dan Udang (Hijriani, 2018). Kegiatan yang dilakukan selanjutnya yaitu melihat secara langsung visual dari Ikan Bandeng dan Udang. Ikan Bandeng memiliki karakteristik kepala dan wajah yang terlihat santai bentuk badan memanjang dengan ekor relatif panjang yang terlihat seolah kokoh dan bergerak cepat. Begitupun sisiknya yang memiliki karakteristik halus dan menjadi kasar apabila terpisah dari kulitnya yang membuatnya memiliki keunikan tersendiri. Sedangkan udang terlihat memiliki kulit yang terlihat seperti baju perang yang terbuat dari besi. Bentuk seperti pisau diatas kepalanya seolah bergerigi seperti gergaji melambangkan sebuah senjata yang tajam.

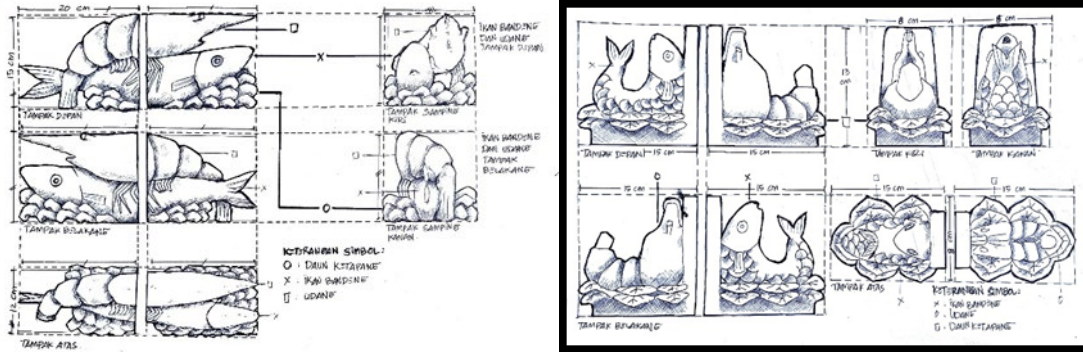
Kemudian penulis mendatangi ruang publik seperti RSUD Sidoarjo. Kemudian didapatkan karya seni berupa patung yang cenderung sedikit. Meskipun ada beberapa, hanyalah seni rupa murni yang digunakan. Disamping itu, penulis juga mendapati beberapa patung Ikan Bandeng dan Udang yang berbentuk besar. Akan tetapi patung – patung tersebut terlihat tidak dirawat. Seperti yang dipaparkan oleh (Miftakhudin, 2013) bahwa patung Ikan Bandeng dan Udang sudah terlihat lusuh dan beberapa ada yang rusak. Paparan data mengenai karakteristik visual mengenai Ikan Bandeng dan Udang diatas, maka penulis mendapatkan sumber ide gagasan yang akan digunakan untuk penelitian penciptaan yang dilakukan kedepannya.

### **3.2. Tahap Penyempurnaan**

Dalam tahap ini akan dilakukan proses menyempurnakan, memantapkan, dan mengembangkan ide atau gagasan awal yang telah diperoleh sebelumnya. Ide atau gagasan awal yang telah diperoleh di eksplorasi kedalam bentuk gambar berupa sketsa dasar sebagai ide dari

masing – masing karya. Dalam hal ini, objek visual utama dibuat dengan menstilasi menjadi bentuk dekoratif figuratif. Setelah itu, sketsa dasar yang telah dibuat akan dibandingkan dan di eksplorasi lebih lanjut sesuai dengan tema yang diangkat. Tema yang diangkat pencipta ada 6 karya yaitu: Sciene Of Shrimp Fish, Guardian Of Brotherhood, Riches, Middle Way, Rise, We Can. Karya yang akan diciptakan oleh penulis/pencipta berjumlah 6 buah karya seni keramik. Untuk itu eksplorasi sketsa yang dibuat oleh pencipta sebagai berikut:

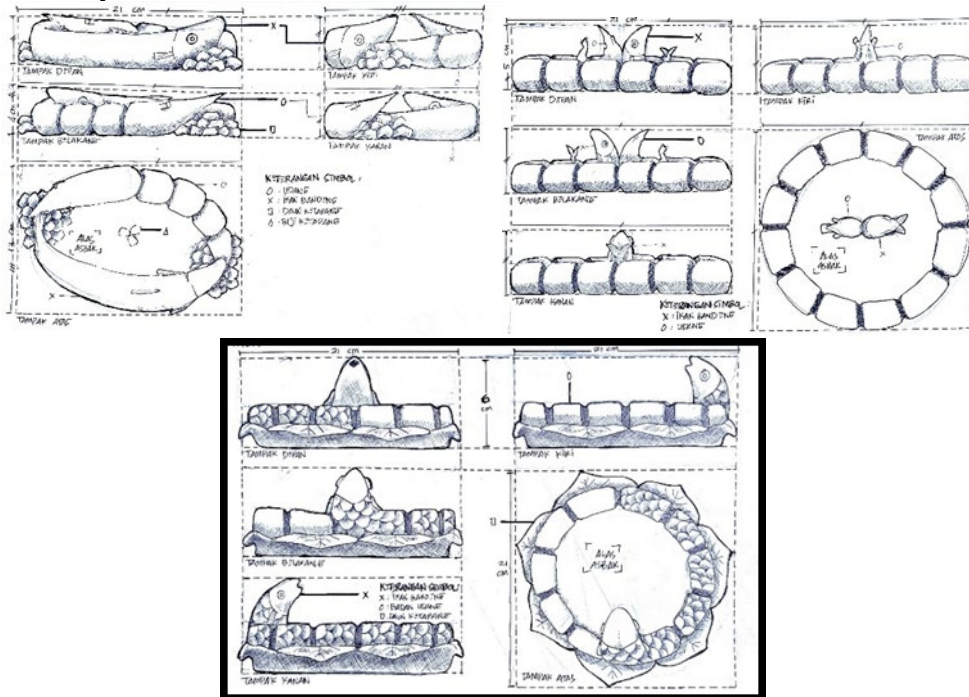
1) Sketsa Karya 1



Gambar 2. Sketsa Karya 1

Pemilihan eksplorasi sketsa kedua dirasa penulis lebih menghemat tempat dan lebih simple untuk digunakan. Selain itu sketsa pada eksplorasi kedua lebih berniali estetik dibanding dengan eksplorasi pertama. Posisi objek Ikan Bandeng dan Udang dalam eksplorasi pertama lebih terlihat bahwa itu merupakan ikon Kabupaten Sidoarjo. Kemudian ekplorase kedua diras lebih aman.

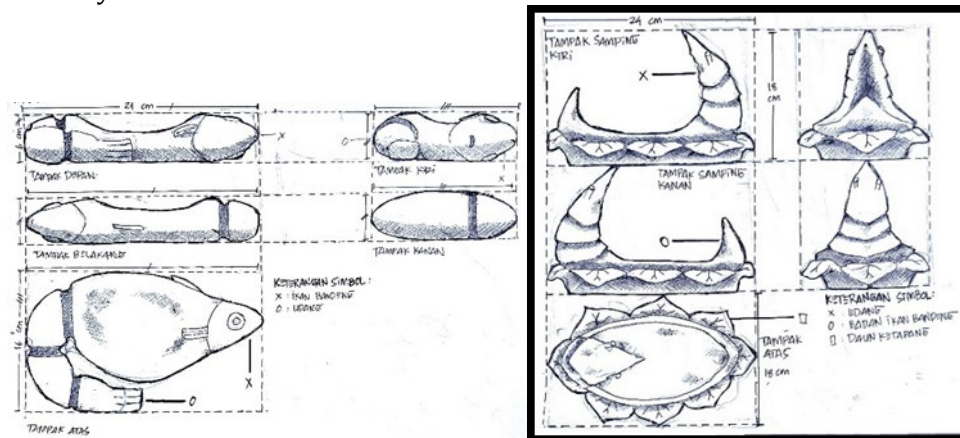
2) Sketsa Karya 2



Gambar 3. Sketsa Karya 2

Pada karya berbentuk asbak ini, sketsa pada eksplorasi ketiga terpilih karena penulis merasa bahwa eksplorasi ketiga memiliki nilai fungsi yang lebih. Alasan tersebut dapat dibuktikan dengan dibuatnya tempat istirahat rokok pada dinding asbak. Kemudian dilihat dari aspek keamanan dan kenyamanan, eksplorasi ketiga memiliki nilai yang lebih dibandingkan dengan dua eksplorasi lainnya. Hal tersebut yang membuat sketsa dipilih untuk divisualkan menjadi karya seni.

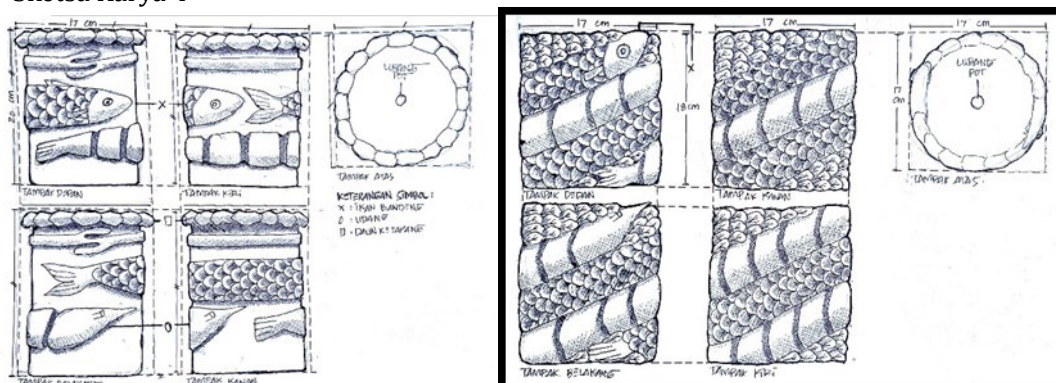
3) Sketsa Karya 3



Gambar 4. Sketsa Karya 3

Pemilihan sketsa pada eksplorasi 2 dirasa memiliki nilai fungsi yang lebih dibandingkan eksplorasi sketsa pertama. Disamping itu, nilai estetika yang terkandung dalam sketsa eksplorasi kedua lebih unggul dibandingkan eksplorasi sketsa pertama. Hal tersebut dapat dilihat pada visual dari dua eksplorasi sketsa tersebut. Selain itu dari nilai keamanan, sketsa pada eksplorasi kedua memiliki nilai keamanan yang lebih dibandingkan pada eksplorasi pertama.

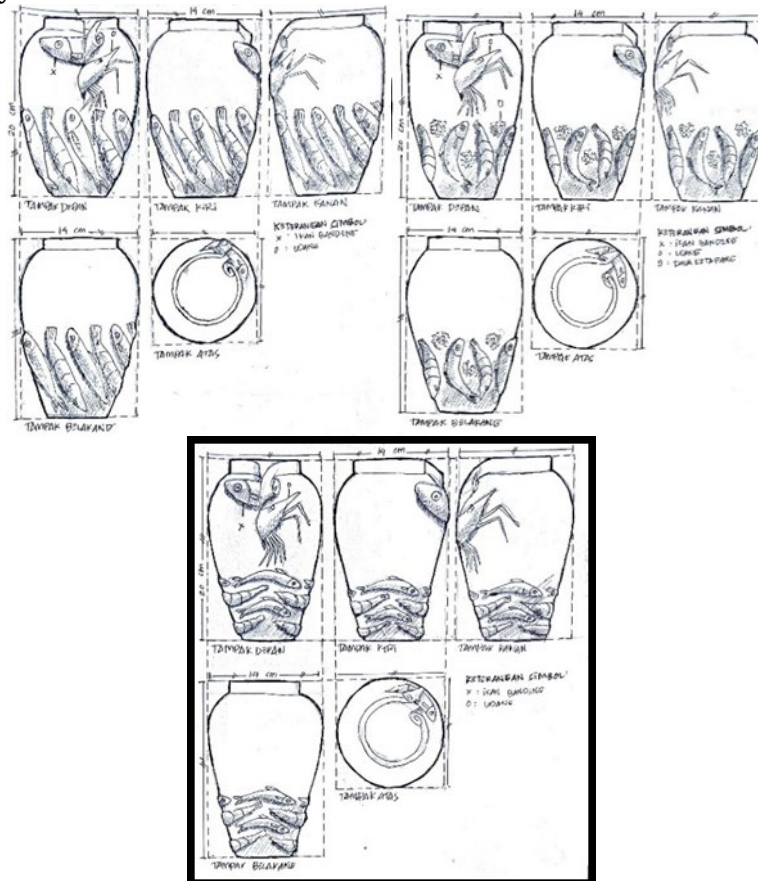
4) Sketsa Karya 4



Gambar 5. Sketsa Karya 4

Ada tiga eksplorasi yang dibuat oleh penulis, kemudian dipilih eksplorasi yang nomor 3 karena lebih dirasa lebih nyaman ketika diangkat. Selain itu, penulis juga menimbang dari nilai keamanan apabila diletakkan dan diisi dengan media tanah. Disamping itu sketsa yang terpilih memiliki nilai estetika yang lebih dibandingkan dengan eksplorasi sketsa sebelumnya.

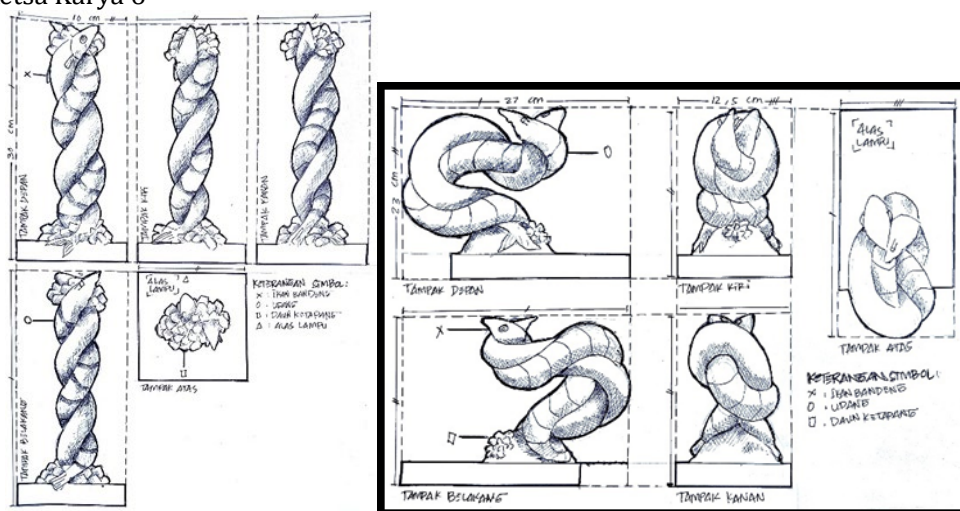
5) Sketsa Karya 5



Gambar 6. Sketsa Karya 5

Sketsa ini dipilih karena gambar dasar berbentuk vas yang dibuat oleh penulis gemuk diatas kemudian mengecil kebawah. Hal tersebut akan membuat vas mudah jatuh/robok apabila diletakkan. Maka dari itu pemberian bentuk beberapa Ikan Bandeng dan Udang berukuran kecil dibuat dengan posisi horizontal. Alasannya karena posisi tersebut dapat memberikan beban yang lebih pada vas, karena vas dibuat dengan posisi vertikal dengan bentuk mengecil kebawah.

6) Sketsa Karya 6



Gambar 7. Sketsa Karya 6

Sketsa pada karya ini, penulis membuat dua eksplorasi dan yang terpilih adalah eksplorasi kedua. Sketsa tersebut dipilih karena memiliki nilai estetik yang lebih dibandingkan yang pertama. Disamping itu, sketsa 2 dipilih karena dirasa lebih kuat dan seimbang dibandingkan sketsa pertama. Karena sketsa pertama hanya memiliki posisi yang tegak. Dengan posisi tersebut apabila diletakkan akan mudah roboh karena kurang kuat untuk menopang beban kap lampu tidurnya.

Kemudian untuk penyempurnaan karya, dilakukan studi literatur dengan mencari penciptaan terkait dalam bentuk jurnal maupun artikel, media sosial, atau dengan studi karya yang diciptakan seniman – seniman sebelumnya. Di dalam tahap ini juga dilakukannya persiapan alat dan bahan yang akan digunakan untuk memvisualkan sketsa dasar menjadi sebuah karya. Media yang digunakan penulis yaitu tanah liat jenis bakaran medium (stoneware) yang di dapatkan dari Kampung Keramik Dinoyo. Pembuatan bodi stoneware menurut (Permana et al., 2019) dibuat dengan mencampur beberapa macam bahan yang mentah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan yaitu: bahan pengisi berupa mineral kuarsa yang merupakan salah satu dari mineral silika. Bahan kuarsa ini juga kekuatan memengaruhi dari bodi keramik, bahan pengikat yang berupa mineral lempung atau clay yang berasal dari kaolinit, bahan pelebur yang berupa felspard.

Eksplorasi media yang akan digunakan, penulis membandingkan dengan beberapa penelitian penciptaan yang dilakukan. Seperti penelitian dan pelatihan membuat souvenir hiasan pintu kulkas dengan cetakan dari silicon selant yang dilakukan oleh (Sumarwahyudi et al., 2019) di Kampung Sanan, Malang menggunakan peper clay atau yang dapat disebut tanah liat tiruan sebagai bahan utama pembuatan model. Kemudian, penelitian dan pelatihan pembuatan wind chimes terracota dengan media gerabah mix makrame yang dilakukan oleh (Sidyawati et al., 2022) bagi masyarakat Kampung Pagelaran menggunakan media gerabah (earthenware) sebagai bahan utama pembuatan karya. Peneliti menggunakan tanah jenis gerabah tersebut, dikarenakan tempat penelitian atau pelatihannya berada di desa “Wisata Edukasi Gerabah”. Tujuan peneliti dalam hal ini yaitu memberikan wawasan dan mengembangkan dalam hal publikasi melalui pembentukan ikon – ikon yang menonjol.

Dari beberapa paparan data tersebut, penulis menggunakan bahan keramik tanah liat stoneware. Pemilihan tanah liat stoneware dirasa memiliki tingkat kekuatan yang tinggi setelah melalui proses pengeringan dan pembakaran. Kemudian setelah melalui proses pembakaran memiliki bunyi dentingan yang nyaring apabila diketuk – ketuk karena memiliki sifat menggelas. Berbeda dengan peper clay yang proses pengeringannya melalui pengangin – angin dan memiliki bunyi yang tidak sama dengan stoneware apabila di ketuk – ketuk. Kemudian ada perbedaan juga pada tanah jenis gerabah (earthenware) yang memiliki pori dan tingkat kekuatannya tidak sama seperti keramik stoneware. Alat yang digunakan pada penciptaan ini yaitu menggunakan peralatan yang biasa digunakan untuk membuat keramik, seperti: butsir untuk membentuk detail dan membuat dekorasi, papan kayu untuk alas pembuatan karya, dan spons untuk menghaluskan dinding karya.

Kemudian teknik yang digunakan penulis dalam mewujudkan karyanya dengan menggunakan teknik pijit/pinching, bebas/modelling, dan tempel untuk pembuatan dekorasi. Teknik pijat/pinch/pinching merupakan cubitan karena tangan sedang dalam mencubit atau menekan tanah liat. Pemijatan keramik difungsikan untuk menciptakan sebuah objek pada karya yang dibuat serta meratakan ketebalan keramik secara menyeluruh. Benda yang dibuat dengan menggunakan teknik pijat/pinching relatif berukuran kecil (Ponimin, 2010). Sedangkan



yang dimaksud teknik bebas/modelling merupakan pembentukan atau perwujudan karya keramik secara bebas dan juga tidak terikat pada proses pengerjaannya.

### 3.3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini merupakan perwujudan gagasan ke dalam bentuk nyata. Dimulai dari tahap pertama mengolah tanah agar bersifat elastis untuk memudahkan proses pembentukan. Dapat diwujudkan dengan mencampur air apabila terlalu keras dan menambah komposisi tanah apabila terlalu basah atau lembek. Pada tahap kedua yaitu pembentukan dinding maupun beberapa ornamen yang harus diwujudkan terlebih dahulu dan dibentuk secara bertahap dengan memerhatikan tingkat kekerasan karya. Pembentukan dinding karya keramik menggunakan teknik pijit/pinching dan bebas/modelling. Kemudian hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan karya dengan teknik bebas yaitu: Dinding benda harus memiliki ketebalan yang merata. Dinding badan keramik yang memiliki ukuran kecil dan tipis tidak harus dibuat berongga. Penyambungan tanah liat harus secara merata. Saat menyambung tanah liat, kondisinya harus basah dan jenis tanahnya harus sama (Ponimin, 2010). Dapat dipaparkan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

**Tabel 1. Proses Pembuatan Karya**

No	Dokumentasi Proses Pembuatan Karya	Penjelasan
1.		Pembuatan alas bidang karya dengan ketebalan yang lebih daripada bagian yang lainnya.
2.		Pembuatan dekorasi pada bagian yang dianggap akan kering terlebih dahulu. Dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan bodi. Proses tersebut dilakukan dengan pengeringan bertahap dengan melanjutkan pada saat bagian terakhir setengah kering.
3.		Pada pembuatan bodi yang dianggap akan mudah pecah, sebaiknya dilakukan dengan hati - hati dengan memperhatikan ketebalan yang tidak terlalu tipis ataupun tebal. Setelah didapatkan hasil yang sesuai, maka dilakukan proses pengeringan lebih lanjut.

No	Dokumentasi Proses Pembuatan Karya	Penjelasan
4.		Setelah dirasa benar – benar kering, selanjutnya dilakukan proses pemberian motif dengan cara mengukir.
5.		Pada proses terakhir ini yaitu pembakaran pada tungku/oven. Dalam hal ini penulis menggunakan suhu bakar 1.150°C.

Di dalam proses tersebut penulis tidak hanya memindahkan gambar desain menjadi sebuah karya seni, kan tetapi dilakukan eksplorasi karena muncul perubahan atau pengembangan pikiran baru terhadap sketsa yang sebelumnya telah dirancang. Disamping itu, pada tahap ini penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai karya yang telah dibuat sesuai dengan konsep atau tidak agar dapat dipamerkan atau belum. Beberapa karya tersebut memiliki makna di masing – masing karyanya, yaitu sebagai berikut:

1) Karya 1



**Gambar 8. Dokumentasi Karya 1**

Judul : Sciene Of Shrimp Fish  
 Ukuran : T: 13 cm, L: 30 cm  
 Media : Tanah Liat Stoneware  
 Tahun : 2024

Judul dari karya ini berasal dari beberapa siswa SMAN 1 Sidoarjo meraih medali emas dalam ajang karya ilmiah (WICE) yang digelar di Selangor, Malaysia (Suparno, 2023). Elemen visual utama dalam karya ini berupa Ikan Bandeng dan Udang. Di dalam hal ini Udang dibuat dengan stilasi pada bagian tubuh. Perwujudan stilasi daun ketapang pada bagian bawah karya tersebut menambah nilai estetik. Disamping itu, bentuk daun ketapang dalam dalam karya ini membuatnya mudah diangkat dan dipindahkan.

Jenis karya tersebut yaitu keramik interior dan diletakkan di meja tamu berukuran kecil ataupun rak buku berukuran sedang. Produk ini cukup kokoh dalam menyangga buku dengan

ukuran maksimal A5 (21 cm x 14,8 cm) dan ukuran baris buku sepanjang 20 cm. Produk ini dibuat dengan masing – masing karya berukuran 15 cm yang membuatnya menghemat ruang. Kemudian pada bentuk seperti tembok yang seakan dibuat sandaran elemen utama dengan ketebalan 1 cm yang dibuat menahan buku bertekstur halus yang membuat sampul buku tetap aman dan baik.

Karya ini memiliki berbagai bentuk bidang seperti setengah lingkaran pada kepala Ikan Bandeng, tepi kulit Udang, dan daun ketapang. Kulit Udang dibuat dengan bermotif garis pada tepinya dapat menambah nilai estetik dan dekoratif. Karya ini tentu memiliki volume dikarenakan memiliki rongga di dalamnya. Kemudian penulis membuat lubang pada mulut serta badan Ikan Bandeng, dan lubang pada kepaka dan ekor Udang yang difungsikan sebagai sirkulasi udara pada saat pembakaran karya agar tidak meledak. Tekstur pada karya ini halus/kosong pada bagian kepala dan kasar/berisi pada bagian badan sampai dengan ekor. Dapat dilihat pada bagian badan Ikan Bandeng yang penuh dengan sisik dan Udang memiliki beberapa bentuk pada tepi kulit. Warna dari karya ini dibuat natural yaitu kuning kecoklatan mengikuti warna asli dari tanah liat. Produk dibuat menggunakan elemen hias Ikan Bandeng dan Udang yang hal tersebut sebagai penguat citra visual. Penciptaan produk ini diharapkan dapat menjadi penguat citra visual dan menjadi kebanggaan apabila diproduksi serta digunakan lebih lanjut.

## 2) Karya 2



**Gambar 9. Dokumentasi Karya 2**

Judul : Guardian Of Brotherhood  
Ukuran : T: 6 cm, L: 21 cm  
Media : Tanah Liat Stoneware  
Tahun : 2024

Karya ini merupakan jenis keramik interior. Yaitu karya seni keramik dapat dijadikan untuk objek atau benda hias guna mendukung nilai keindahan dalam suatu ruangan, baik di ruang tamu atau bermacam ruang interior lain yang diperlukan elemen keindahan (Mudra et al., 2019). Elemen utama dari karya ini dibuat dengan stilasi dengan bentuk memanjang lalu mengkombinasikan antara kepala sampai badan Ikan Bandeng dengan badan sampai ekor Udang. Karya ini biasa diletakkan di meja santai maupun ruangan eksterior. Bentuk utama dari karya ini berupa Ikan Bandeng dan Udang sebagai elemen hias dari produk yang berfungsi untuk asbak rokok. Struktur utama dari bentuk asbak rokok ini dibuat dengan komposisi yang melingkar atau lingkaran. Kemudian dekorasi yang digunakan dalam perwujudan karya ini yaitu elemen visual berupa Ikan Bandeng dan Udang. Dalam hal ini, Ikan Bandeng dan Udang tidak

dibuat dengan bentuk yang realis. Akan tetapi dibuat dengan menstilasi menjadi bentuk dekoratif.

Karya tersebut diwujudkan beberapa cekungan selebar 1,5 cm pada bagian badan elemen utama, difungsikan sebagai tempat istirahat rokok. Kemudian kedalaman asbak berukuran 2 cm membuat rokok tidak mudah jatuh dan jadi tempat istirahat karena rokok menempel pada alas asbak yang membuatnya lebih cepat mati. Kemudian bentuk daun ketapang yang berada pada bagian bawah masing – masing cekungan menambah nilai estetika dan menjadikan karya ini mudah diangkat dan diletakkan. Selain itu, dapat juga dibuat menjadi tempat istirahat rokok agar tidak jatuh ke belakang. Kemudian daun ketapang pada karya ini dibuat sedikit lebih tebal dan hasilnya tetap terjaga selama proses pembakaran.

Kemudian karya ini memiliki bentuk tabung yang dibuat seolah melingkar. Terdapat garis melengkung pada bagian sisik Ikan Bandeng dan bentuk bulat atau lingkaran pada bagian kepala sebagai mata. Produk asbak ini dibuat berwarna natural, yaitu kuning kecoklatan karena mengikuti warna dari tanah liat. Terdapat beberapa jenis tekstur dalam karya ini, yaitu kasar pada bagian Ikan Bandeng serta daun ketapang kemudian tekstur halus pada bagian tubuh Udang dan alas asbak. Produk ini dibuat dengan menggunakan elemen hias berupa Ikan Bandeng dan Udang yang mana hal tersebut sebagai penguat citra visual. Diharapkan produk berbentuk asbak ini akan memperkuat citra kawasan daerah Sidoarjo dan menjadi kebanggaan masyarakatnya apabila dijadikan sebagai barang guna.

### 3) Karya 3



**Gambar 10. Dokumentasi Karya 3**

Judul : Riches  
Ukuran : T: 18 cm, L: 20 cm, L: 24 cm  
Media : Tanah Liat Stoneware  
Tahun : 2024

Karya berjudul riches ini berjenis keramik interior dan biasa diletakkan di meja kecil dalam kamar dikarenakan fungsi utama dari karya ini termasuk tempat perhiasan/barang berharga. Elemen utama dari karya ini yaitu berupa Ikan Bandeng dan Udang dengan bentuk terstilasi

dengan mengkombinasikan, yaitu bentuk dekoratif berupa kepala berbentuk Udang dan berbadan Ikan Bandeng. Kemudian karya ini memiliki komposisi berbentuk oval pada bagian bawah dan menjulang keatas pada satu sisi karya bagian kepala udang. Dalam karya ini memenuhi unsur pusat perhatian (center of interest), bagian yang dominan atau unggul pada sebuah karya sehingga dapat menarik perhatian dibandingkan dengan bagian yang lainnya (Salam & Muhaemin, 2020) yaitu pada bagian kepala udang yang menjulang tinggi.

Bentuk oval pada bagian bawah mengikuti fungsi utama yaitu tempat gelang dan kalung. Gelang dan kalung yang digunakan yaitu berjenis tali yang dimana memiliki karakteristik yang melebar. Maka dari itu, produk ini dibuat dengan bentuk yang melebar dan memiliki cekungan yang dalam untuk mengantisipasi agar gelang dan kalung tidak melebar keluar. Selain itu, karya ini dapat memudahkan bagi pemakai untuk mengambil dengan mudah gelang dan kalung yang telah diletakkan karena memiliki ruang yang luas dan tidak terhalangi oleh bentuk kepala Udang. Selain itu, bentuk kepala Udang juga dapat diletakkan kalung berbentuk rantai dengan pemberhentian mata agar tidak terjatuh. Kemudian bentuk daun ketapang yang dibuat melingkar yang terlihat seperti alas penopang elemen utama menjadikan mudah diangkat maupun diletakkan.

Karya ini memiliki bentuk oval pada bagian bawah dan segitiga pada bagian kepala Udang dengan bentuk mengerucut. Terdapat beberapa garis melengkung pada bagian daun ketapang dan garis yang tegas pada bagian kepala Udang. Pada kepala bagian bawah dibuat berongga untuk membuat lekukan pada alas dan terdapat lubang untuk sirkulasi udara pada saat dibakar. Warna pada karya ini dibuat natural dengan mengikuti warna asli dari tanah liat. Tekstur dalam karya ini ada dua jenis, yaitu tekstur halus pada bagian alas dan bagian kepala, akan tetapi garis lekukan pada bagian kepala menjadi tekstur yang berasa. Kemudian untuk tekstur kasar selain itu terdapat pada daun ketapang. Produk ini menggunakan elemen visual Ikan Bandeng dan Udang sebagai penguat citra visual. Terwujudnya produk ini diharapkan dapat menjadi kebanggaan dan penguat citra kawasan Sidoarjo.

#### 4) Karya 4



Gambar 11. Dokumentasi Karya 4

Judul : Middle Way  
Ukuran : T: 12, D: 17 cm  
Media : Tanah Liat Stoneware  
Tahun : 2024

Jenis produk pot bunga ini yaitu keramik interior dan biasa diletakkan di meja ruang tamu berukuran kecil, selain itu dapat juga digunakan sebagai barang eksterior. Bentuk utama yang dibuat dalam karya ini yaitu Ikan Bandeng dan Udang sebagai elemen hiasnya. Struktur karya ini yaitu berbentuk tabung dengan dekorasi yang melingkar. Dalam perwujudan karya ini, elemen utama Ikan Bandeng dan Udang dibuat dengan bentuk stilasi. Bentuk tersebut dikombinasikan dengan elemen daun ketapang yang membuat produk pot bunga ini memiliki nilai estetika yang tinggi.

Pot bunga ini memiliki nilai guna yang tinggi dengan memerhatikan fungsi utamanya. Tanaman yang digunakan untuk pot ini yaitu bunga asli ataupun palsu/tiruan. Karya ini dibuat dengan ukuran tinggi 12 cm yang sepadan dengan ukuran tanaman jenis sukulen. Disamping itu, dengan ukuran tersebut pot bunga dapat menyimpan air lebih lama dibandingkan dengan ukuran di bawahnya. Pot ini juga bukan hanya diperuntukkan untuk tanaman sukulen saja, akan tetapi dapat juga dengan jenis tanaman yang berukuran seperti sukulen. Dikarenakan pot ini dapat juga digunakan untuk bunga asli, maka dibuat satu lubang pada alas pot ini berukuran 1,5 cm. Lubang pot dibuat dengan tersebut sudah cukup untuk sirkulasi keluar air dengan kepadatan tanah yang sedang. Produk yang diwujudkan memiliki kekuatan tinggi karena terbuat dari media tanah liat stoneware. Karya bentuk pot bunga tersebut dapat juga digunakan sebagai souvenir (Mudra et al., 2019).

Karya ini memiliki beberapa bidang seperti: lingkaran, oval, setengah lingkaran, segitiga, trapezium, serta jajar genjang. Terdapat juga banyak jenis garis yang terdapat pada karya ini seperti lurus dan lengkung. Dekorasi yang memutar bodi menjadikan tekstur kasar dan menjadikannya mudah diangkat dan diletakkan karena tidak bersifat licin. Di samping itu, dengan tekstur tersebut menjadikan pot menjadi mudah di genggam. Warna dari produk ini dibuat natural yaitu kuning kecoklatan sama seperti warna asli tanah liat. Produk ini menggunakan Ikan Bandeng dan Udang sebagai penguat citra visual. Terwujudnya produk ini diharapkan dapat menjadi penguat citra visual daerah Sidoarjo dan menjadi suatu kebanggaan.

#### 5) Karya 5



Gambar 12. Dokumentasi Karya 5

Judul : Rise  
Ukuran : T: 20,5 cm, L: 13,5 cm

Media : Tanah Liat Stoneware  
Tahun : 2024

Produk berbentuk vas bunga ini merupakan keramik interior dengan elemen visual utama yaitu Ikan Bandeng dan Udang. Produk ini biasa diletakkan di meja ruang tamu ataupun meja resepsionis apabila di hotel. Karya ini berbentuk vas bunga kontemporer dengan struktur bentuk yang digunakan dalam karya ini yaitu berbentuk vertikal dengan bagian atas yang melembung kemudian mengerucut kebawah. Dekorasi dalam karya ini yaitu dengan menggunakan beberapa ekor Ikan Bandeng dan Udang pada bagian bawah vas dengan bergerak secara horizontal. Hal tersebut dibuat karena bentuk vas yang vertikal akan membuatnya mudah roboh, maka dari itu dekorasi tersebut menjadi penguat dan menjadikannya lebih aman. Perwujudan karya tersebut bekerja memiliki beban yang sama berat (Salam & Muhaemin, 2020). Elemen visual berupa Ikan Bandeng dan Udang dalam karya ini dibuat realis mengikuti bentuk aslinya.

Bentuk mulut vas lebih kecil dibanding bodinya atas yang menjadikan bunga yang diletakkan lebih leluasa. Bentuk vas bergaya kontemporer menjadikan lebih nyaman apabila dipegang. Selain itu dengan bentuk tersebut lebih menghemat tempat. Kemudian pada badan vas bagian atas terdapat bentuk sobekan dan keluar masing – masing satu ekor Ikan Bandeng dan Udang menambah nilai keindahan. Kemudian, vas bunga ini dibuat satu lubang berukuran 1,5 cm yang terletak pada alas vas. Hal tersebut karena vas bunga ini bukan hanya diperuntukkan untuk bunga palsu akan tetapi juga menggunakan bunga asli. Ukuran lubang tersebut sudah cukup untuk sirkulasi keluar air dengan kepadatan tanah yang tidak terlalu padat. Apabila di isi tanah, maka pengisiannya sampai dengan bawah sobekan vas bagian atas.

Pada karya ini terdapat beberapa jenis garis seperti garis lengkung dan tegas. Selain itu, terdapat beberapa bentuk seperti setengah lingkaran, lingkaran, dan segitiga. Pada karya ini, warna yang digunakan yaitu natural berupa kuning kecoklatan sama seperti warna tanah liat. Kemudian, dekorasi pada bagian setengah bodi vas ke bawah menjadikan tekstur kasar pada vas. Dengan tekstur kasar tersebut dapat juga membuat vas mudah diangkat dan diletakkan. Disamping itu, karya ini memiliki tekstur halus yang terdapat pada belakang vas bagian atas. Produk ini elemen hiasnya menggunakan penguat citra visual berupa Ikan Bandeng dan Udang. Produk berupa vas bunga ini diharapkan dapat menjadi penguat kawasan Sidoarjo dan menjadi kebanggaan masyarakatnya.

6) Karya 6



**Gambar 13. Dokumentasi Karya 6**

Judul : We Can  
Ukuran : T: 53 cm, T tanpa lampu: 23 cm, L: 27 cm, L: 12,5 cm

Media : Tanah Liat Stoneware  
Tahun : 2024

Karya ini dibuat dengan berbentuk huruf S yang diambil dari huruf pertama kata "SIDOARJO" dan termasuk jenis karya keramik interior. Produk ini biasa diletakkan di meja kamar tidur ataupun meja ruang tamu sebelah kursi/sofa. Kemudian apabila di ruang publik, dapat diletakkan di meja resepsionis ataupun meja santai ruang tunggu. Bentuk utama dari karya ini yaitu Ikan Bandeng dan Udang yang dibuat dengan stilasi memanjang. Struktur dari karya ini yaitu berbentuk huruf S dengan elemen utama Ikan Bandeng dan Udang yang berkelok dan saling melilit menjadi bentuk dekoratif sekaligus menambah nilai keindahan atau estetika.

Fungsi utama dari karya ini yaitu dengan mengikuti tujuan utama sebagai lampu tidur. Titik tumpu sekaligus pemberat pada karya ini yaitu pada bagian ujung atas, akan tetapi bagian penopang bawah diletakkan pada satu bagian alas yang membuatnya menjadi sama berat dan tidak ada yang saling terbebani (Salam & Muhaemin, 2020). Dikarenakan karya ini merupakan bongkar pasang dari pasangannya yaitu lampu tidur, maka ukuran lampu tidur menyesuaikan dengan ukuran karya yaitu maksimal antara 30 cm s/d 35 cm. Apabila melebihi dari itu, akan mengakibatkan karya menjadi roboh. Karya ini bersifat kokoh karena menggunakan media tanah liat jenis stoneware. Hal tersebut juga karya menjadi mudah untuk diangkat dan diletakkan dengan memegang bagian lekukan. Kemudian karya tersebut dibuat beberapa lubang yang memiliki 2 fungsi, yakni sirkulasi udara saat pembakaran dan tempat keluar masuk kabel. Akan tetapi pada karya ini kabel terlihat menjuntai dikarenakan tidak dimasukkan kedalam rongga karya melalui lubang. Hal itu dikarenakan akan sangat beresiko pecah atau retak apabila memasukkan kabel kedalam rongga karya.

Karya ini terdapat beberapa bentuk garis, seperti lengkung dan tegas. Kemudian terdapat juga bidang pada karya ini seperti lingkaran, trapezium, dan setengah lingkaran. Karya yang dibuat ini memiliki volume yaitu rongga pada bagian dalam karya. Warna yang digunakan dalam karya ini natural mengikuti warna asli dari tanah liat. Tekstur karya ini kasar pada bagian Ikan Bandeng dan sedikit halus pada bagian Udang. Produk yang dibuat ini menggunakan Ikan Bandeng dan Udang sebagai elemen hias sebagai penguat citra visual. Karya ini tercipta dengan tujuan diharapkan dapat menjadi penguat citra visual daerah Sidoarjo dan kebanggaan masyarakatnya apabila diproduksi lebih lanjut dan digunakan.

### **3.4. Gelar Karya**

Diadakannya gelar karya/pameran bertujuan untuk mendapatkan reaksi dari masyarakat/pengunjung mengenai karya yang telah dibuat dalam bentuk kritik dan saran. Sebelum berkegiatan pameran, ada beberapa hal yang harus dipenuhi seperti: menentukan judul pameran, menentukan tempat dan tanggal pameran, poster, katalog, x-banner, dan rancangan display. Pameran berjudul "The Last" dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2024 sampai Rabu tanggal 22 Mei 2024, dibuka dengan mengikuti jam operasional Gedung D18 Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yaitu pukul 10.00 WIB sampai 16.00 WIB pagi. Poster yang digunakan yaitu poster digital karena dianggap lebih efisien, hemat biaya, serta ramah lingkungan. Kemudian untuk proses penyebarannya dapat juga melalui media sosial seperti Whatsapp, Instagram, dan lainnya. Dalam proses pendisplayan, penulis berkolaborasi dengan dua teman sejawat. Maka dari itu penulis memilih display di posisi tengah guna menunjukkan karya seni dari berbagai sudut pandang. Pada kegiatan kali ini, penulis dibantu dengan teman sejawat dalam mendisplay karya. Kegiatan diawali dengan persiapan antara lain melengkapi hal apa saja yang dibutuhkan dalam display, merancang denah display karya, hingga pada kegiatan display karya yang dilakukan satu hari sebelum kegiatan pameran dilakukan.



**Gambar 14. Display Karya Penulis**



**Gambar 15. Dokumentasi Pameran**

Kegiatan pameran berjalan dengan lancar dengan pengunjung yang hadir selama 3 hari waktu pameran sebanyak 379 orang dengan rata – rata merupakan siswa/siswi SMP dan SMA. Dari pameran tersebut, penulis mendapatkan wawasan tambahan dengan berkomunikasi dengan pengunjung mengenai berbagai hal terutama seni keramik. Meskipun pameran berjalan dengan lancar, terdapat beberapa kendala seperti pada saat hari pertama terjadi keterlambatan buka selama 30 menit. Hal tersebut dikarenakan terdapat kendala pada pendisplayan karya penulis yaitu kabel yang tidak dapat menetap. Kemudian beberapa pengunjung terlihat tidak mengikuti jalur pameran yang membuat kemacetan pada sisi yang berlawanan. Disamping itu, terdapat beberapa non pengunjung yang lalu lalang dan mengakibatkan terpecahnya fokus pengunjung untuk menikmati karya. Akan tetapi, beberapa kendala tersebut dapat terselesaikan. Kemudian pada hari pertama mendapat pengunjung dari WR II UM, beliau

memberi kritik bahwa bentuknya kurang sedikit ekspresif dan menyarankan bentuk seperti Ikan Bandeng dengan posisi bergelombang pada karya asbak rokok. Kemudian kritik dan saran dari pengunjung yaitu mengenai bentuk dekorasi yang kurang bervariasi dan pada beberapa karya disebutkan kurang dekorasi. Lalu pada proses finishing, pengglasiran juga disinggung agar dapat dibedakan dengan keramik bakaran rendah/gerabah.

Penulis dalam hal ini membuat karya seperti asbak mengapa terbilang kurang ekspresif, dikarenakan mengedepankan nilai fungsi dari asbak itu sendiri. Apabila dibuat bergelombang, maka sebuah rokok yang diletakkan akan mudah jatuh. Kemudian penulis dalam hal dekorasi menyadari pada beberapa karya terbilang masih kurang. Hal tersebut dikarenakan penulis berusaha menciptakan karya dengan tidak keluar dari ide konsep yang telah diambil. Kemudian proses pengglasiran dalam hal ini tidak dilakukan penulis dikarenakan ingin memperlihatkan bentuk asli dari tanah liat stoneware.

#### 4. Simpulan

Penelitian penciptaan ini merepresentasikan objek Ikan Bandeng dan Udang sebagai sumber ide penciptaan karya seni berbentuk keramik. Pendapat ide tersebut kemudian diolah dengan pemikiran seni dan filosofis dengan bantuan referensi artikel, jurnal, dan media sosial. Kemudian ide yang didapatkan dieksplorasi lebih lanjut dengan membuat sketsa alternatif yang kemudian didapatkan gambar desain. Selanjutnya dari gambar desain tersebut divisualisasikan menjadi bentuk nyata dengan menggunakan teknik pijit/pinching dan bebas/modelling diterapkan dengan menggunakan gaya dekoratif figuratif dengan bantuan beberapa alat penciptaan keramik seperti butsir, papan kayu, dan spons. Penciptaan ini menghasilkan enam karya dengan judul *Scienc Of Shrimp Fish*, *Guardian Of Brotherhood*, *Riches*, *Middle Way*, *Rise*, *We Can*. Dalam karya seni keramik tersebut memiliki karakter visual yang representatif, ekspresif, dan dekoratif. Keunikan visual yang dihasilkan memiliki keunikan yaitu bergaya figuratif dekoratif dengan memadukan bentuk daun ketapang.

Melalui penciptaan karya ini, diharapkan terutama bagi pencipta menjadikan semangat untuk terus mengembangkan karya seninya baik dalam hal bahan, teknik, bentuk, maupun ide. Dari penelitian penciptaan yang dilakukan kali ini, diharapkan mampu memberikan pengalaman estetis bagi penikmat seni, selain itu dapat dijadikan sebagai referensi seni rupa bagi akademis maupun umum. Penciptaan dari karya seni keramik ini, pencipta melakukan pembatasan dengan ruang lingkup penggalian ide. Hal tersebut dilakukan dengan pengalaman serta pengetahuan yang terbilang luas, namun pada hal ini diharapkan dapat dijadikan contoh mengenai penguat citra visual pada suatu daerah. Ikan Bandeng dan Udang yang merupakan ikon dari Kabupaten Sidoarjo yang dapat dimanfaatkan sebagai suatu ide atau konsep. Maka dari itu hal tersebut digunakan penulis sebagai ide penciptaan karya seni keramik.

#### Daftar Rujukan

- Astuti, A. (2008). *Keramik: Ilmu dan proses pembuatannya*. Arindo Nusa Media.
- Dekesda. (2011, Februari 10). *Jenis kesenian Sidoarjo*. <https://dekesda.wordpress.com/2011/02/10/jenis-kesenian-di-sidoarjo/>
- Hijriani, P. R. (2018). Program minapolitan pada perkembangan perikanan tambak di Kabupaten Sidoarjo tahun (2005–2015). *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Irmawati, O., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. (2022). Penciptaan seni lukis naturalistik wayang topeng Jatiduwur. *Invensi*, 7(2), 115–129.
- Istanti, Y., & Karmini, N. L. (2016). Pengaruh bahan baku, tenaga kerja, dan investasi terhadap produksi serta ekspor keramik di Kabupaten Tabanan. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, 5(2).
- Jamaludin, Y. N. (2017). Visualisasi seni keramik karya F. Widayanto. *Pantun: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2(2).

- Miftakhudin, A. (2013, September 5). *Patung bandeng dan udang tak dirawat*. Surya.co.id. <https://surabaya.tribunnews.com/2013/09/05/patung-bandeng-dan-udang-tak-dirawat>
- Mudra, I. W., Raharja, I. G. M., & Sukarya, I. W. (2019). Penciptaan sangku keramik dengan ornamen gambar wayang khas Bali. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni (Sesanti)* (hlm. 17–30).
- Permana, G. A., Sujana, P., Suardana, P., & Nugroho, T. (2019). Pengaruh suhu bakar terhadap penyerapan air dan kuat lentur pada pembuatan keramik stoneware. *20*(1), 25–28.
- Ponimin, P. (2010). *Desain dan teknik berkarya kriya keramik*. Penerbit Lubuk Agung.
- Ponimin, P., Wisesa, A. M., & Nusantari, O. V. A. (2022). Penciptaan vas terakota tanaman hias berbasis potensi lokal untuk pendukung estetik kawasan Desa Wisata Petungsewu melalui program desa mitra. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, *16*(2), 304.
- Qulub, R. T. (2017). Bunga mawar sebagai sumber ide penciptaan karya keramik. *Jurnal Seni Rupa*, *5*(1).
- Rachmawati, I. (2012). Eksplorasi etnomatematika masyarakat Sidoarjo. *MATHEdunesa*, *1*(1).
- Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). Metode penciptaan bentuk representasional, simbolik, dan abstrak. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, *9*(2), 261.
- Rosanti, D. (2018). *Sidoarjo punya cerita*. OSF. <https://osf.io>
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sidyawati, L., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Pelatihan pembuatan wind chimes terracotta dengan media gerabah mix makrame bagi masyarakat Desa Pagelaran. *Community Development Journal*, *3*(2), 450–457.
- Sumarwahyudi, S., Arimbawa, A. A. G. R., Sidyawati, L., & Anggriani, S. D. (2019). Produksi souvenir hiasan pintu kulkas dengan cetakan dari silicon sealant sebagai bentuk peran masyarakat dalam mendukung Kampung Sanan sebagai destinasi wisata tematik. Dalam *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (SNP2M)* (Vol. 4, hlm. 69–72).
- Suparno, S. (2023). *Lima siswi SMAN 1 Sidoarjo raih emas di kompetisi karya ilmiah WICE*. <https://www.detik.com/jatim/jatim-moncer/d-7004134/keren-lima-siswi-sman-1-sidoarjo-raih-emas-di-kompetisi-karya-ilmiah-wice>
- Wicaksono, Y. E. (2008). Semiotika tari Tjokronegoro sebagai tarian khas Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kebudayaan*, *13*.
- Yulianti, D., & DSAMP, D. (2017). Katak sebagai objek utama dalam karya seni keramik. *Serupa: The Journal of Art Education*, *6*(1).